

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu

KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu:	Gry i zabawy edukacyjne				
2. Kod przedmiotu:	M2-2.2				
3. Okres ważności karty:	od roku akademickiego 2019/2020				
4. Forma kształcenia:	jednolite studia magisterskie				
5. Forma studiów:	studia stacjonarne				
6. Kierunek studiów:	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna				
7. Profil studiów:	praktyczny				
8. Specjalność:	-----				
9. Semestr:	II				
10. Jedn. prowadz. przedmiot:	Instytut Studiów Edukacyjnych				
11. Prowadzący przedmiot:	Mgr Beata Gawłowska				
12. Grupa przedmiotów:	przygotowanie do zintegrowanej edukacji elementarnej				
13. Status przedmiotu:	obowiązkowy do wyboru				
14. Język prowadzenia zajęć:	polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:					
Znajomość podstawowych pojęć z zakresu pedagogiki, teoretycznych podstaw kształcenia i wychowania oraz psychologii rozwojowej. Posiadanie podstawowej wiedzy teoretycznej, stanowiącej podstawę organizowania procesu edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej.					
16. Cel przedmiotu:					
Cel główny: • ukazanie studentom możliwości wykorzystania strategii ludycznej w edukacji elementarnej oraz doskonalenie sztuki kierowania zabawą w toku samodzielnie kreowanych sytuacji zabawowych Cele szczegółowe: • zapoznanie studentów z zasadami i sposobami kierowania zabawą, z jej wykorzystaniem w pracy dydaktyczno – wychowawczej i opiekuńczej z dziećmi • wdrażanie do świadomej percepcji pojawiających się podczas warsztatów zdarzeń edukacyjnych, doskonalenie umiejętności ich interpretacji i oceny • wyrobienie umiejętności konstruowania scenariuszy gier i zabaw „nastawionych” na realizację określonych (kluczowych) celów edukacyjnych na szczeblu przedszkola i klas początkowych • kształtowanie umiejętności elastycznego i twórczego działania oraz refleksyjnego i krytycznego stosunku do wiedzy i własnych działań • pogłębienie zainteresowań i zamiłowań pedagogicznych, wyrobienie właściwych postaw etycznych					
17. Efekty kształcenia:					
Ozn.	Opis efektu kształcenia	Metoda realizacji efektu kształcenia	Metoda sprawdzenia efektu kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla specjalności/ kierunku studiów
W1	Student posiada elementarną wiedzę dotyczącą procesów interpersonalnego i społecznego komunikowania się, ich prawidłowości i zakłóceń (także w obszarze działań zabawowych)	Dyskusja, praca w grupie zadaniowej	Ocena sposobów komunikowania się z uczestnikami warsztatów, ocena fragmentów scenariuszy dot. sytuacji interpersonalnych	Ćwiczenia	K_W01 K_W06 K_W19

W2	Dysponuje podstawową wiedzą w zakresie psychopedagogicznych podstaw procesu kształcenia i wychowania, orientuje się w uwarunkowaniach tych procesów, potrafi tworzyć optymalne i dostosowane do potrzeb i możliwości rozwojowych dzieci otoczenie edukacyjne, wykorzystując w Dyskusja, praca w grupie zadaniowej sposób twórczy metody i środki dydaktyczne	Dyskusja, praca w grupie zadaniowej	Ocena poprawności budowy oraz zawartości scenariuszaz zakresu gier i zabaw -jako sprawdzian odpowiedniego doboru treści edukacyjnych, będących jego	ćwiczenia	K_W01 K_W06 K_W19
U1	Wykorzystuje w stopniu zadowalającym wszystkie praktyczne kompetencje niezbędne przy projektowaniu scenariuszy gier i zabaw oraz ich prezentacji w ramach zajęć warsztatowych	Dyskusja, praca w grupie zadaniowej	Praca w zespole, praktyczna realizacja wspólnie skonstruowanego scenariusza gier i zabaw	Cwiczenia	K_U08 K_U09 K_U19
U2	Jest jednostką refleksyjną, twórczą, zdolną do samodzielnego rozwiązywania problemów teoretycznych i praktycznych w zakresie edukacji elementarnej, umiejącą dokonywać zmian w organizacji	praca w grupie zadaniowej, gra symulacyjna metoda projektów	Praca w zespołach – samoocena pracy własnej, refleksja w działaniu i nad działaniem, dyskusja próba modyfikacji własnych działań zaprojektowanych w ramach scenariusza	ćwiczenia	
U3	Dostrzega i dokonuje interpretacji zjawisk społecznych i edukacyjnych związanych z rozwojem oraz funkcjonowaniem współczesnego dziecka. Potrafi wiedzę zdobywać i wykorzystywać w projektowaniu własnych działań (także w zakresie stosowanej strategii ludzycznej0	praca w grupie zadaniowej, gra symulacyjna,metoda projektów	Ocena doboru celów, zadań oraz zabaw w projektowanych scenariuszach gier i zabaw	cwiczenia	
K1	Jest świadomy własnych potrzeb samokształceniowych umożliwiających mu innowacyjne, antycypacyjne i ustawicznej	praca w grupie zadaniowej,burza mózgów, dyskusja	Praca w zespołach, ocena projektów, modyfikacja scenariusza -burza mózgów	Ćwiczenia	K_K01 K_K05 K_K09
K2	Wykazuje się wysokim poziomem kompetencji interpersonalnych przejawianych w procesie komunikacji społeczno –pedagogicznych. Jest gotowy do podejmowania działań edukacyjnych na rzecz dzieci (np.	praca w grupie zadaniowej	Praca w zespołach, podział zadań w ramach tworzeniai realizacji projektu scenariusza gier i zabaw. Podjęcie społecznych działań w najbliższym środowisku	ćwiczenia	
18. Formy i wymiar zajęć: w, ćw., war., pz, s		Ćw 30			
19. Treści kształcenia:					
Tematyka ćwiczeń:					
1. Zajęcia organizacyjne, omówienie treści programowych przedmiotu, systemu pracy, metod, literatury ora					

warunków zaliczenia przedmiotu. 2 godz

2.Strategia ludyczna w edukacji elementarnej. Przypomnienie oraz usystematyzowanie wiedzy na temat zabawy, jej funkcji oraz wspomagającej roli w procesie edukacji dziecka. Stymulatory i inhibitory aktywności zabawowej. Rola zabawy w rozwijaniu kompetencji kooperatywnych -wdrażanie dzieci do współdziałania, unikanie nadmiaru rywalizacji. Zabawa studentów w toku zajęć warsztatowych (zastosowanie gry symulacyjnej i metody projektów) – jako forma treningu doskonalącego ich kompetencje pedagogiczne. 4 godz.

3.Instruktaż. Zabawa jako sytuacja edukacyjna, kreowanie sytuacji zabawowych. Omówienie zasad poprawnie skonstruowanego scenariusza. Kreatywność w zabawie -dobór zabaw w postaci zadań otwartych. Świat fikcji w zabawie. Kierowanie zabawą -postawa lidera. Kryteria oceny scenariuszy i ich realizacji. 6 godz.

4.Zespołowe konstruowanie scenariuszy w zespołach, określenie celu głównego i szczegółowych, nakreślenie ogólnych ram, rozmieszczenie w czasie elementów składowych, wybór fabuły oraz tzw. przesłania. 6 godz.

5. Zajęcia warsztatowe. Realizacja własnych scenariuszy. Ewaluacja kształtująca -omówienie oraz ocena przebiegu prowadzonych zajęć. Refleksje w zespołach i na forum grupy –dyskusja. 10 godz.

6.Podsumowanie pracy (pkt. 4 i 5) -ewaluacja sumująca. Wnioski oraz sugestie pedagogiczne. Uświadomienie studentom konieczności modernizacji i intensyfikacji pracy z dziećmi –możliwość wykorzystania w tym celu odpowiednio zaprogramowanej strategii ludycznej. 2 godz.

20. Egzamin:

tak, nie

21. Literatura podstawowa:

- 1.Okoń W., Zabawa a rzeczywistość. Warszawa 1987, WSiP.
- 2.Brzezińska A., Czuba T. i in. / red. /, Dziecko w świecie zabawy i w świecie języka. Poznań 1995.
- 3.Kapica G., Zabawa jako forma wychowania, W: Encyklopedia psychologii, red. W. Szewczuk. Warszawa 1999, Wyd. Fundacja Innowacja.
- 4.Waloszek D., Socjopedagogiczny wymiar zabawy w edukacji wczesnoszkolnej, W: Pedagogika wczesnoszkolna, red. D. Klus –Stańska, M. Szczepka -Pustkowska. Warszawa 2009, Wyd. Akademickie i Profesjonalne.
- 5.Siek -Piskozub T., Uczyć się bawiąc. Warszawa 2001, Wyd. Naukowe PWN.
- 6.Vopel K., Warsztaty –skuteczna forma nauki. Kielce 2004, Wyd. Jedność.
- 7.Wielka księga gier i zabaw. Kielce 2002, Wyd. Jedność.

22. Literatura uzupełniająca:

- 1.Fleming I., Po prostu zaczynamy. Praktyczne porady z zakresu pedagogiki zabawy. Kielce (b.r.w.) Wyd. Jedność.
- 2.Vopel K., Poradnik prowadzących grupy. Kielce 1999, Wyd. Jedność.
- 3.Kędzior –Niczyporuk E. (red.) Wprowadzenie do pedagogiki zabawy. Lublin 2001, Wyd. KLANZA.
- 4.G. Kapica, Rozrywki umysłowe w nauczaniu początkowym. Warszawa 1990, WSiP.
- 5.Zbiory gier i zabaw dostępne na rynku księgarskim

23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia:

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta	
1	Wykład		
2	Ćwiczenia	30/20	
3	Warsztaty		
4	Praktyka zawodowa		
5	Seminarium		
6	Inne:		
	Suma godzin	30/20	
24. Suma wszystkich godzin:		50	25. Liczba punktów ECTS:
			2
26. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach		1,2	27. Liczba punktów ECTS uzyskanych w
			0,8

z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego:		wyniku samodzielnej pracy studenta:	
Efekt kształcenia	Ocena	Opis wymagań	
W	bdb	Student: -dysponuje wiedzą dot. rozwojowych i edukacyjnych funkcji zabawy; -zna istotę i zasady stosowania strategii ludycznej w procesie edukacji elementarnej; -wie jak skonstruować scenariusz gier i zabaw „nastawiony” na realizację określonych celów edukacyjnych na szczeblu przedszkola i klas początkowych; -wie, że umiejętności w zakresie kreowania sytuacji zabawowych skutecznie wspierają doskonalenie innych podstawowych kompetencji pedagogicznych;	
	db+	-dysponuje wystarczającym zasobem wiedzy dotyczącej pedagogicznych walorów zabawy;-zna istotę i zasady stosowania strategii ludycznej w procesie edukacji elementarnej;-wie jak skonstruować scenariusz gier i zabaw „nastawiony” na realizację określonych celów edukacyjnych na szczeblu przedszkola i klas początkowych;-orientuje się, że opanowanie umiejętności w zakresie kreowania sytuacji zabawowych przyczynia się do opanowania innych kompetencji pedagogicznych;	
	db		
	dst+	-dysponuje skromnym zasobem wiedzy dotyczącej pedagogicznych walorów zabawy ;-zna istotę i zasady stosowania strategii ludycznej w procesie edukacji elementarnej; -orientuje się w głównych zasadach i sposobach konstruowania scenariuszy gier i zabaw dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym; -orientuje się, że opanowanie umiejętności w zakresie kreowania sytuacji zabawowych może przyczynić się do lepszego opanowania innych podstawowych kompetencji pedagogicznych;	
	dst		
U	bdb	-potrafi (nie tylko w zespole) samodzielnie, zgodnie z wszystkimi zasadami, skonstruować scenariusz gier i zabaw dla dzieci w określonym wieku, dobrać jego cele, a także poprawnie go zrealizować; -wykorzystuje w wysokim stopniu m wszystkie praktyczne kompetencje niezbędne przy projektowaniu scenariuszy gier i zabaw oraz ich prezentacji;-odznacza się wysokim poziomem kompetencji społecznych-komunikacyjnych i interpersonalnych, niezbędnych w procesie kierowania aktywnością zabawową dzieci;-jest osobą wysoce kreatywną, refleksyjną, elastyczną w swym działaniu;	
	db+	potrafi (nie tylko w zespole) prawie samodzielnie, zgodnie z głównymi i zasadami, skonstruować scenariusz gier i zabaw dla dzieci w określonym wieku, dobrać jego cele, a także prawie poprawnie go zrealizować; -dąży do wykorzystania wszystkich praktycznych kompetencje niezbędnych przy projektowaniu scenariuszy gier i zabaw oraz ich prezentacji; -odznacza się dość wysokim poziomem kompetencji społecznych-komunikacyjnych i interpersonalnych, niezbędnych w procesie kierowania aktywnością zabawową dzieci;-jest osobą kreatywną, refleksyjną, dość elastyczną w swym działaniu;	
	db		
	dst+	ma trudności w samodzielnym skonstruowaniu scenariusza gier i zabaw dla dzieci w określonym wieku, w dobraniu celów, a także w poprawnej jego realizacji; -wykorzystuje w stopniu zadowalającym możliwie wszystkie praktyczne kompetencje niezbędne przy projektowaniu scenariuszy gier i zabaw oraz ich prezentacji (nie tylko w ramach zajęć warsztatowych);	
	dst		
K	o.	-jest wzorem kreatywności dla swoich wychowanków. Będąc świadomy konieczności całościowego samokształtowania swej osobowości –odznacza się odpowiednio wysokim poziomem ambicji i aspiracji życiowych i zawodowych;-jest przekonany o sensie i konieczności podejmowania w swym środowisku społecznym działań pedagogicznych w trosce o dobro dzieci,wykazuje gotowość do tego rodzaju działań i wyzwań (np. wolontariat).	
	no.	reatywność, ambicje i aspiracje w zakresie rozwoju własnej osobowości, a także działania społeczne na rzecz dzieci nie stanowią dla niego ważnego celu życiowego.	
28. Uwagi:			