

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu

KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu:	Gry i zabawy językowe				
2. Kod przedmiotu:	M7-12.1				
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:	VII				
10. Jedn. prowadz. przedmiot:	Instytut Studiów Edukacyjnych				
11. Prowadzący przedmiot:	Mgr Małgorzata Skwarecka				
12. Grupa przedmiotów:	język obcy				
13. Status przedmiotu:	obowiązkowy do wyboru				
14. Język prowadzenia zajęć:	polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:					
Znajomość języka angielskiego na poziomie B2 oraz podstawowa wiedza na temat metodyki nauczania.					
16. Cel przedmiotu:					
Zapoznanie studentów z rolą gier i zabaw w nauczaniu języka obcego; poznanie zasad wprowadzania elementów języka obcego przez gry i zabawy jako jednej z metod aktywizujących; ćwiczenie umiejętności dostosowania gry / zabawy do danej grupy uczniów – ich potrzeb, wieku i umiejętności; doskonalenie kompetencji w zakresie twórczych działań edukacyjnych.					
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
W 1	ma wiedzę ogólną i przedmiotową, w tym z języka obcego, zapewniającą samodzielne przygotowanie, realizację i ewaluację programu nauczania	dyskusja	ocena prezentacji / dyskusji	ćwiczenia	K_W03
W2	ma wiedzę dotyczącą znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci	dyskusja	ocena prezentacji / dyskusji	ćwiczenia	K_W19
U 1	potrafi adekwatnie do celów wychowania i kształcenia dobrać, tworzyć, testować i modyfikować	przygotowanie prezentacji / materiałów	ocena prezentacji / materiałów	ćwiczenia	K_U05

	materiały, środki oraz metody				
U2	tworzy sytuacje wychowawczo-dydaktyczne motywujące dzieci / uczniów do nauki i pracy nad sobą, analizuje ich skuteczność oraz modyfikuje działania w celu uzyskania pożądanych efektów kształcenia	przygotowanie prezentacji / zadanie domowe	ocena prezentacji	ćwiczenia	K_U10
U3	ma umiejętności językowe na poziomie umożliwiającym przygotowanie i przeprowadzenie gier i zabaw w języku angielskim	przygotowanie prezentacji	ocena prezentacji / testu	ćwiczenia	K_U21
K 1	skutecznie animuje i monitoruje realizację zespołowych działań edukacyjnych dzieci / uczniów, wykorzystując m.in. różne formy zabawy	dyskusja / prezentacja	ocena prezentacji	ćwiczenia	K_K09
18. Formy i wymiar zajęć: w, ćw., war., pz, s		War 15			
19. Treści kształcenia:					
Rola gier i zabaw w nauczaniu dzieci języka obcego; rodzaje gier i zabaw. Zabawy i gry planszowe, ruchowe, mimiczne, 'drama', zgadywanki, leksykalne, liczbowe i łączące inne przedmioty takie jak plastyka, muzyka, matematyka i przyroda. Gry na pierwszą lekcję j. obcego. Dostosowanie gier i zabaw do predyspozycji i wieku dzieci. Podawanie instrukcji w języku angielskim; słownictwo charakterystyczne dla przeprowadzania gier i zabaw w języku angielskim. Tworzenie nowych gier i zabaw. Scenariusze zajęć i prezentacje.					
20. Egzamin:		tak, nie			
21. Literatura podstawowa:					
Lee, W.R. (1996) <i>Language Teaching Games and Contests</i>. Oxford: OUP Lewis G. & Bedson G. (1999) <i>Games for Children</i>. Oxford: OUP Zdybiewska, M. (1994) <i>100 Language Games</i>. Warszawa: WsiP Read, C. (2011) <i>500 Activities for the Primary Classroom</i>. Macmillan Education					
22. Literatura uzupełniająca:					
1. Selby, C. (2005) <i>Angielski śpiewajco</i>. LektorrKlett 2. Siek, T. (1994) <i>Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych</i>. Warszawa: WSiP 3. Toto, M. (1995) <i>Children's Games</i>. Heinemann ELT 4. Wright, A. (2007)<i>Art and Crafts with Children</i>. Oxford: OUP 5. Materiały ze stron www, m.in. artykuły z czasopism fachowych dostępnych w Wirtualnej Bibliotece Nauki					
23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia:					
Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta			
1	Wykład				
2	Ćwiczenia				
3	Warsztaty	15/0			
4	Praktyka zawodowa				
5	Seminarium				
6	Inne: Przygotowanie prezentacji i materiałów	0/10			

	Samodzielne studiowanie literatury dotyczącej przedmiotu	0/3	
	Przygotowanie zadania domowego	0/2	
	Suma godzin	15/15	
24. Suma wszystkich godzin:	30	25. Liczba punktów ECTS:	1
26. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego:	0,5	27. Liczba punktów ECTS uzyskanych w wyniku samodzielnej pracy studenta:	0,5
Efekt kształcenia	Ocena	Opis wymagań	
W	bdb	Student ma bardzo dobrze uporządkowaną wiedzę ogólną i przedmiotową, w tym z języka obcego, zapewniającą samodzielne przygotowanie, realizację i ewaluację programu nauczania oraz bardzo dobrą wiedzę dotyczącą znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci.	
	db+	Student posiada więcej niż dobrą wiedzę ogólną i przedmiotową, w tym z języka obcego, zapewniającą samodzielne przygotowanie, realizację i ewaluację programu nauczania oraz więcej niż dobrą wiedzę dotyczącą znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci.	
	db	Student w stopniu dobrym opanował wiedzę ogólną i przedmiotową, w tym z języka obcego, zapewniającą samodzielne przygotowanie, realizację i ewaluację programu nauczania oraz wiedzę dotyczącą znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci.	
	dst+	Student posiada więcej niż dostateczną wiedzę ogólną i przedmiotową, w tym z języka obcego, zapewniającą samodzielne przygotowanie, realizację i ewaluację programu nauczania oraz więcej niż dostateczną wiedzę dotyczącą znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci.	
	dst	Student w stopniu dostatecznym opanował wiedzę ogólną i przedmiotową, w tym z języka obcego, zapewniającą samodzielne przygotowanie, realizację i ewaluację programu nauczania oraz wiedzę dotyczącą znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci.	
	ndst	Student nie posiada dostatecznej wiedzy ogólnej i przedmiotowej, w tym z języka obcego, zapewniającej samodzielne przygotowanie, realizację i ewaluację programu nauczania oraz wiedzy dotyczącej znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci.	
U	bdb	Student potrafi bardzo dobrze dobrać, tworzyć, testować i modyfikować materiały, środki oraz metody adekwatnie do celów wychowania i kształcenia; potrafi również tworzyć sytuacje wychowawczo-dydaktyczne motywujące dzieci / uczniów do nauki i pracy nad sobą, bardzo dobrze analizuje ich skuteczność oraz modyfikuje działania w celu uzyskania pożądanych efektów kształcenia; bardzo dobrze opanował umiejętności językowe pozwalające na przygotowanie i przeprowadzenie gier i zabaw w języku angielskim.	
	db+	Student opanował w stopniu więcej niż dobrym umiejętność dobierania, tworzenia, testowania i modyfikowania materiałów, środków oraz metod adekwatnie do celów wychowania i kształcenia; potrafi tworzyć sytuacje wychowawczo-dydaktyczne motywujące dzieci / uczniów do nauki i pracy nad sobą, dobrze analizuje ich skuteczność oraz modyfikuje działania w celu uzyskania pożądanych efektów kształcenia; w stopniu więcej niż dobrym opanował umiejętności językowe pozwalające na przygotowanie i przeprowadzenie gier i zabaw w języku angielskim.	
	db	Student potrafi dobrze dobrać, tworzyć, testować i modyfikować materiały, środki oraz metody adekwatnie do celów wychowania i kształcenia; potrafi tworzyć sytuacje wychowawczo-dydaktyczne motywujące dzieci / uczniów do nauki i pracy nad sobą, dobrze analizuje ich skuteczność oraz modyfikuje działania w celu uzyskania pożądanych efektów kształcenia; dobrze opanował umiejętności językowe pozwalające na przygotowanie i przeprowadzenie gier i zabaw w języku angielskim.	
	dst+	Student opanował w stopniu więcej niż dostatecznym umiejętność dobierania, tworzenia, testowania i modyfikowania materiałów, środków oraz metod adekwatnie do celów	

		wychowania i kształcenia; potrafi tworzyć sytuacje wychowawczo-dydaktyczne motywujące dzieci / uczniów do nauki i pracy nad sobą, analizuje ich skuteczność oraz modyfikuje działania w celu uzyskania pożądanych efektów kształcenia; w stopniu dość dobrym opanował umiejętności językowe pozwalające na przygotowanie i przeprowadzenie gier i zabaw w języku angielskim.
	dst	Student opanował w stopniu zadowalającym umiejętność dobierania, tworzenia, testowania i modyfikowania materiałów, środków oraz metod adekwatnie do celów wychowania i kształcenia; potrafi tworzyć sytuacje wychowawczo-dydaktyczne motywujące dzieci / uczniów do nauki i pracy nad sobą, analizuje ich skuteczność oraz modyfikuje działania w celu uzyskania pożądanych efektów kształcenia; w stopniu dostatecznym opanował umiejętności językowe pozwalające na przygotowanie i przeprowadzenie gier i zabaw w języku angielskim.
	ndst	Student nie opanował umiejętności dobierania, tworzenia, testowania i modyfikowania materiałów, środków oraz metod adekwatnie do celów wychowania i kształcenia; nie potrafi tworzyć sytuacji wychowawczo-dydaktycznych motywujących dzieci / uczniów do nauki i pracy nad sobą, nie potrafi analizować ich skuteczności oraz modyfikować działań w celu uzyskania pożądanych efektów kształcenia; nie opanował umiejętności językowych pozwalających na przygotowanie i przeprowadzenie gier i zabaw w języku angielskim.
K	o.	Student skutecznie animuje i monitoruje realizację zespołowych działań edukacyjnych dzieci / uczniów, wykorzystując m.in. różne formy zabawy
	no.	Student nie jest skuteczny w animowaniu i monitorowaniu realizacji zespołowych działań edukacyjnych dzieci / uczniów za pomocą różnych form gier i zabaw.
28. Uwagi:		