**Karta opisu przedmiotu (sylabus)**

**I. Podstawowe informacje o przedmiocie:**

1. Nazwa: Gry i zabawy edukacyjne
2. Kod Erasmus: PLLESZNO01
3. Kod ISCED: 0113
4. Kod przedmiotu: ANS-IPEPPW-5-GZED-2023
5. Kierunek studiów: Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna
6. Rok studiów: drugi
7. Semestr/y studiów: czwarty
8. Forma prowadzonych zajęć i liczba godzin (wykłady, ćwiczenia. laboratoria, inne):

* Wykłady: 0
* Ćwiczenia/Projekt: 26
* Laboratorium: 0
* Praktyki: 13

1. Poziom przedmiotu (nie dotyczy, studia pierwszego stopnia, studia drugiego stopnia, studia jednolite magisterskie studia podyplomowe): studia jednolite magisterskie
2. Język wykładowy: język polski
3. Cele kształcenia przedmiotu:

* Przekazanie wiedzy na temat gier edukacyjnych w życiu dziecka na etapie edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej.
* Kształtowanie postaw i chęci do współpracy w zespole.
* Formowanie postawy otwartej na nowe doświadczenia związanej z wchodzeniem w rolę w trakcie gier z dziećmi.
* Rozwijanie umiejętności klarownego formułowania poleceń, respektowania norm i reguł działania.
* Przygotowanie studenta do kreatywnego dostosowywania gier edukacyjnych do potrzeb i możliwości uczestników.
* Praktyczne przygotowanie studentów do realizacji zadania zawodowego.

1. Sposób prowadzenia zajęć (zajęcia w formie tradycyjnej (stacjonarnej), zajęcia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, hybrydowo): zajęcia w formie tradycyjnej (stacjonarnej)
2. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych: brak wymagań
3. Nakład pracy studenta (punkty ECTS): 3 ECTS (w tym ECTS praktycznych: 3)
4. Imię nazwisko/ tytuł naukowy / stopień naukowy koordynatora przedmiotu: mgr Józefina Matyla
5. Imię nazwisko/ tytuł naukowy/ stopień naukowy wykładowcy (wykładowców) prowadzących zajęcia: mgr Józefina Matyla

**II. Informacje szczegółowe:**

1. Efekty uczenia się przedmiotu w odniesienie do efektów uczenia dla kierunku studiów (5-8)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Symbol | Efekty uczenia się przedmiotu  Student, który zaliczył przedmiot/ zajęcia w danym semestrze: | Forma zajęć (w, ćw., lab., projekt, praktyka i inne) | Odniesienie do kierunkowych |
| Semestr czwarty | | | |
| 01\_W | Student posiada wiedzę w zakresie karty opisu przedmiotu (cele i efekty uczenia się) oraz zasad bezpieczeństwa i higieny pracy w odniesieniu do przedmiotu.  Student zna i rozumie ***C.W1. strategie stymulowania aktywności poznawczej dzieci lub uczniów;***  ***C.W1. zasady wykorzystywania zabawy do stymulowania rozwoju dziecka*** zgodnie z ***przewidywanymi*** możliwościami poznawczymi dzieci. | Ćwiczenia | SJKPPW\_W02 |
| 02\_W | Student zna i rozumie ***C.W2. organizację optymalnego środowiska edukacyjnego w przedszkolu i klasach I–III szkoły podstawowej.*** oraz rozumie znaczenie gier edukacyjnych do integracji dzieci. | Ćwiczenia | SJKPPW\_W12 |
| 01\_U | Student potrafi ***C.U5. organizować zabawy i zajęcia stymulujące aktywność poznawczą dzieci lub uczniów, wspólnotowe i kooperacyjne uczenie się, angażujące emocjonalnie, motywacyjnie i poznawczo wszystkie dzieci.*** Wykorzystuje gry edukacyjne do ukazywania mocnych stron wychowanków. Podejmuje próbę ewaluacji gry edukacyjnej pod względem jej użyteczności, atrakcyjności i bezpieczeństwa. Postępuje zgodnie z zasadami i normami etycznymi podczas organizowania gier edukacyjnych prowadzonych w grupie dziecięcej. | Ćwiczenia | SJKPPW\_U05 SJKPPW\_U13 |
| 02\_U | Student potrafi kreować sytuacje sprzyjające ***C.U5. adaptacji i okazji do uczenia się we wspólnocie; identyfikowaniu spontanicznych zachowań dzieci lub uczniów jako sytuacji wychowawczo-dydaktyczne i wykorzystywać je w procesie edukacji. Potrafi animować dzieci do samodzielnego podejmowania działań w zakresie organizacji miejsca zabawy/gry i reguł jej przebiegu.*** | Ćwiczenia | SJKPPW\_U11  SJKPPW\_U12 |
| 03\_U | Student potrafi ***C.U6. rozwijać u dzieci lub uczniów ciekawość, aktywność i samodzielność poznawczą oraz kreatywne podejście do zadań.*** Potrafi kreować i wprowadzać grę edukacyjną wspierającą proces wychowawczy - pomagającą w nawiązywaniu kontaktu, przełamywaniu lęków, rozwiązywaniu konfliktów, mediacji. | Ćwiczenia | SJKPPW\_U10  SJKPPW\_U13 |
| 04\_U | ***J.2.U1. Stosuje posiadaną wiedzę teoretyczną i przedmiotową do realizacji podjętych zadań opiekuńczo-wychowawczych i edukacyjnych w czasie odbywania praktyki,*** w tym realizuje wskazane mini zadania zawodowe. | Praktyki | SJKPPW\_U05 |
| 01\_K | Student jest gotów do prowadzenia gier edukacyjnych dla dzieci. Potrafi obserwować grupę i na podstawie obserwacji dostosowywać zasady gier do możliwości rozwojowych wychowanków. Wykorzystuje zabawy do rozwijania kreatywnego myślenia, rozwiązywania konfliktów i wykorzystywania zabawy w różnych sytuacjach życiowych. | Ćwiczenia | SJKPPW\_K01 |

2. Opis przedmiotu (realizowane treści - wykłady/ćwiczenia/laboratorium/ inne):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Opis treści kształcenia zajęć | Forma zajęć (w, ćw., lab., projekt, praktyka i inne) | Symbol/symbole  EU\* dla przedmiotu/zajęć |
| Semestr czwarty | | |
| Omówienie przedmiotu: zapoznanie studentów z kartą opisu przedmiotu, zapoznanie z efektami uczenia się przewidzianymi dla przedmiotu, zapoznanie z celami przedmiotu realizowanymi w trakcie zajęć. Zapoznanie z zasadami bezpieczeństwa i higieny pracy w odniesieniu do przedmiotu.  Zdefiniowanie pojęcie zabawa, wybór miejsca i pomocy/sprzętu. Rodzaje, formy i funkcje zabawy, rola i zadania prowadzącego, pożądane cechy osoby prowadzącej gry i zabawy. Zapoznanie z różnicą pomiędzy grą dydaktyczną, a zabawą. | Ćwiczenia/ praktyki | 01\_W |
| Aktywność jako czynnik rozwoju. Strategie stymulowania aktywności poznawczej dzieci lub uczniów oraz zasady wykorzystywania zabaw i gier do stymulowania rozwoju dziecka. Sposoby wykorzystania gier dydaktycznych w procesie wychowawczym. | Ćwiczenia/ praktyki | 01\_U  03\_U |
| Organizacja optymalnego środowiska edukacyjnego w przedszkolu i klasach I–III szkoły podstawowej (cechy środowiska zachęcającego do edukacyjnego dialogu oraz kształcenia umiejętności ponadprzedmiotowych, warunki i zasady bezpieczeństwa panujące w placówkach oświatowych, kształtowanie kompetencji twardych i miękkich wśród dzieci). | Ćwiczenia/ praktyki | 02\_W |
| Projektowanie gier i zabaw edukacyjnych. Gry i zabawy stymulujące rozwój mowy i myślenia w wieku przedszkolnym. Uczenie się poprzez współpracę z zachowaniem indywidualnych potrzeb dziecka, nauczanie kooperatywne, metody kooperacyjne i aktywizujące w przedszkolu i szkole podstawowej. | Ćwiczenia/ praktyki | 01\_U  02\_U |
| Wspieranie adaptacji dzieci do uczenia się we wspólnocie; identyfikowanie spontanicznych zachowań dzieci lub uczniów jako sytuacji wychowawczo-dydaktycznych i wykorzystywanie ich w procesie adaptacji i edukacji (czynniki warunkujące gotowość szkolną dziecka, Metoda Ruchu rozwijającego Weroniki Sherborne, System ekspresji ruchowej Carla Orffa). | Ćwiczenia/ praktyki | 01\_K  03\_U |
| Mini zadanie zawodowe realizowane w miejscu odbywania praktyki zawodowej. Omówienie zadań do wyboru: charakterystyka i przykłady zabaw śródlekcyjnych, charakterystyka i przykłady zabaw integracyjnych. | Praktyki | 04\_U |

\*EU – efekty uczenia się

3. Zalecana literatura:

**Semestr 1**

1. Wysocka-Jóźwiak M., Niezwykła moc zabawy czyli zabawy sensoryczne dla dzieci, Ożarów Mazowiecki: Firma Księgarska Olesiejuk 2022.
2. Krzywoń D., Hetmańczyk- Bajer H., Kraina kreatywności: warsztat twórczego pedagoga w pracy z dziećmi, Sosnowiec: Oficyna Wydawnicza Humanitas 2019.
3. Król A. (2023). *Zabawki „mówiące” w rozwoju mowy u dziecka do trzeciego roku życia*. Studia edukacyjne, 67/2022. <https://cse.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2023/03/67.pdf#page=105>
4. Swędrowska M., Nauka czytania i pisania przez gry i zabawy aktywizujące, Poznań 2018.
5. Chojak M., Grochowska I., Jurzysta K., Mełgieś M.,KarpińskaA., (2017), *Zabawa jako warunek prawidłowego rozwoju dziecka i przygotowania studentów do zawodu nauczyciela – przykład dobrej praktyki*, Lubelski Rocznik Pedagogiczny, t. XXXVI, 1. <https://journals.umcs.pl/lrp/article/view/4487/4575>
6. Nitecka-Walerych A., Ćwiczenia i zabawy z przyborami dla dzieci w młodszym wieku szkolnym, Gdańsk 2017.
7. **Informacje dodatkowe:**

1. Metody i formy prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych EU

|  |  |
| --- | --- |
| **Metody i formy prowadzenia zajęć\*** | Forma zajęć (w, ćw., lab., projekt, praktyka i inne) |
| Semestr czwarty | |
| Metoda analizy i obserwacji – tworzenie informacji zwrotnej po wzięciu udziału w zabawie/ grze edukacyjnej | Ćwiczenia |
| Metoda ćwiczeniowa – tworzenie autorskiej gry edukacyjnej | Ćwiczenia |
| Metoda laboratoryjna– zabawy edukacyjne | Ćwiczenia |
| Zadanie praktyczne – przedmiot powiązany z realizacją praktyki pedagogicznej | Praktyki |
| Praca w grupach – burza mózgów | Ćwiczenia |

2. Sposoby oceniania stopnia osiągnięcia EU

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sposoby oceniania\* | Symbole\*\* EU dla przedmiotu/zajęć | | | | | |
|  | | | | | |
| Semestr czwarty | | | | | | |
| Przeprowadzenie gry/zabawy edukacyjnej na forum grupy | 01\_U | 02\_U |  |  |  |  |
| Informacja zwrotna na temat przebiegu zabawy/ gry | 01\_K | 03\_U | 02\_W |  |  |  |
| Ocena efektywności pracy zespołowej | 01\_W | 02\_W |  |  |  |  |
| Mini zadanie zawodowe | 04\_U |  |  |  |  |  |

3.Nakład pracy studenta (punkty ECTS)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Forma aktywności | | Liczba godzin na zrealizowanie aktywności | |
| Zajęcia o charakterze teoretycznym | Zajęcia o charakterze praktycznym |
| Semestr czwarty | | | |
| Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem | |  | 26 godz. |
| Praca własna studenta\* | Analiza zabaw/gier edukacyjnych pod względem użyteczności i praktycznego wykorzystania |  | 11 godz. |
| Przygotowanie autorskiej zabawy/gry edukacyjnej |  | 15 godz. |
| Tworzenie informacji zwrotnej |  | 10 godz. |
| Realizacja mini - zadania zawodowego |  | 13 godz. |
| SUMA GODZIN | |  | 75 godz. |
| LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA POSZCZEGÓLNYCH ZAJĘĆ | |  | 3 ECTS |
| **LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU  - RAZEM** | |  | 3 ECTS |
| 4. Kryteria oceniania | | | |

* bardzo dobry (bdb; 5,0): znakomita wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne;
* dobry plus (+db; 4,5): bardzo dobra wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne;
* dobry (db; 4,0): dobra wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne;
* dostateczny plus (+dst; 3,5): zadawalająca wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne, ale ze znacznymi niedociągnięciami;
* dostateczny (dst; 3,0): zadawalająca wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne, ale z licznymi błędami;
* niedostateczny (ndst; 2,0): niezadowalająca wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne.

**Forma zaliczenia: zaliczenie z oceną**

**Praktyki: Przedmiot powiązany z realizacją praktyki zawodowej (13 godz.)**

Studentuzyskuje zaliczenie z ćwiczeń poprzez aktywność w trzech formach:

1. Aktywne realizowanie zadań podczas zajęć.
2. Przeprowadzenie wybranej zabawy na forum grupy i autoanaliza warsztatu pracy,
3. **Realizacja mini zadania zawodowego.**

Kryteria oceny poszczególnych form:

1. Zabranie merytorycznego głosu w dyskusji na wskazany temat (przynajmniej podczas 3 zajęć).
2. Student opracowuje pisemnie i przeprowadza na forum grupy zabawę.
3. **Realizacja mini zadania zawodowego -** Podaj przykłady i krótko scharakteryzuj zabawy integracyjne (min. 5 ), które wykorzystałaś/eś podczas realizacji praktyki zawodowej.

Prace zespołowe odbywające się podczas zajęć – zaliczenie bez oceny

Ocena z przygotowania pracy wyliczana jest na podstawie określonej punktacji (0-10 p.) i ma przełożenie na ocenę w skali 2-5

(0-5 punktów = 2.0,

6 punktów =3.0,

7 punktów =3,5,

8 punktów =4.0,

9 punktów =4.5,

10 punktów =5.0).

Oceniane będą:

- przygotowanie i przeprowadzenie zabawy (wyposażenie w pomoce dydaktyczne, zadbanie o bezpieczeństwo uczestników, zadbanie o poprawny przebieg zabawy z uwzględnieniem stosowanego języka i tempa mówienia, wrażliwości na potrzeby uczestników, sposoby panowania nad grupą, autoanaliza (0-6 p.),

- struktura wypowiedzi- wstęp, rozwinięcie, zakończenie (0-2 p.).

- poprawność zapisu treści oraz uwzględnienie i zapis źródeł (0-2 p.).

**Mini zadanie zawodowe (skala ocen 2-5)**

Podaj przykłady i krótko scharakteryzuj zabawy śródlekcyjne (min. 5), które wykorzystałaś/eś podczas realizacji praktyki zawodowej.

lub

Podaj przykłady i krótko scharakteryzuj zabawy integracyjne (min. 5), które wykorzystałaś/eś podczas realizacji praktyki zawodowej.

Zatwierdzenie karty opisu przedmiotu:

Opracował: mgr Józefina Matyla

Sprawdził: mgr Małgorzata Siama

Zatwierdził: dr Monika Kościelniak