|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Wyższa Szkoła Biznesu w Dąbrowie Górniczej | | | | | | | | | |
| Kierunek studiów: Pedagogika | | | | | | | | | |
| Moduł / przedmiot: Zintegrowana edukacja wczesnoszkolna i wychowanie przedszkolne / Gry i zabawy z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym | | | | | | | | | |
| **Profil kształcenia: ogólnoakademicki** | | | | | | | | | |
| **Poziom kształcenia: studia I stopnia** | | | | | | | | | |
| **Liczba godzin w semestrze** | | 1 | | 2 | | | | 3 | | |
| I | II | **III** | | IV | | V | VI | |
| **Studia stacjonarne**  (w/ćw/lab/pr/e) | |  |  | **12ćw/8pr** | |  | |  |  | |
| **Studia niestacjonarne**  (w/ćw/lab/pr/e) | |  |  | **10ćw/8pr** | |  | |  |  | |
| WYKŁADOWCA | | dr Rafał Kojs | | | | | | | |
| **FORMA ZAJĘĆ** | | Ćwiczenia, projekt | | | | | | | |
| CELE PRZEDMIOTU | | Celem zajęć jest kształtowanie umiejętności metodycznych z zakresu projektowania, organizowania i realizowania gier i zabaw z dziećmi w wieku przedszkolnym, poznawanie walorów edukacyjnych gier i zabaw, zapoznanie studentów z wybranymi teoriami zabaw. | | | | | | | |
| **Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia**  **EFEKTY KSZTAŁCENIA** | | | | | | | **SPOSOBY WERYFIKACJI EFEKTOW KSZTALCENIA** | | |
| **Wiedza:**  Student:   * zna podstawowe teorie zabaw i ich klasyfikacje, * zna literaturę metodyczną z zakresu gier i zabaw, * zna zasady najczęściej pojawiających się w praktyce i literaturze metodycznej gier i zabaw, * zna rolę osób dorosłych w aktywności zabawowej dziecka   **Umiejętności:**  Student:   * potrafi zaprojektować, zorganizować oraz przeprowadzić zabawę i grę z dziećmi w wieku przedszkolnym; * potrafi przeprowadzić analizę walorów edukacyjnych wybranych gier i zabaw; * dobrać gry i zabawy do realizowanej tematyki zajęć z dziećmi (do realizowanych celów w ramach zajęć), * projektuje kreatywne rozwiązania, eksperymentuje w obszarze projektowania gier zabaw, * potrafi współpracować w grupie; * potrafi pobudzać, zachęcać dzieci do zdobywania wiedzy poprzez gry edukacyjne; * korzysta z różnych źródeł by poszerzyć swoja wiedzę.   **Kompetencje społeczne:**  Student:   * przejawia zainteresowanie doskonaleniem nauczycielskiego warsztatu pracy (komunikacji) oraz innowacyjnością w zakresie działań metodycznych * wykazuje się wytrwałością w realizacji zadań | | | | | | | **Wiedza:**   * Karta oceny i samooceny znajomości podstaw metodycznych z zakresu gier i zabaw.   **Umiejętności:**   * Ocena umiejętności metodycznych w ramach realizowanych przez studentów scenariuszy gier i zabaw.   **Kompetencje społeczne:**   * Ocena kompetencji społecznych w ramach zajęć realizowanych przez studentów, zachowań i wypowiedzi. | | |
| **Nakład pracy studenta (w godzinach dydaktycznych 1h dyd.=45 minut)\*\*** | | | | | | | | | |
| **Stacjonarne**  udział w wykładach =  udział w ćwiczeniach = 12h  przygotowanie do ćwiczeń = 24h  przygotowanie do wykładu =  przygotowanie do zaliczenia/egzaminu = 19h  realizacja zadań projektowych =8h  e-learning =  zaliczenie/egzamin = 2h  inne (określ jakie) =  **RAZEM: 65h**  **Liczba punktów ECTS: 2,5**  **w tym w ramach zajęć praktycznych: 2,5** | | | | | **Niestacjonarne**  udział w wykładach =  udział w ćwiczeniach = 10h  przygotowanie do ćwiczeń = 20h  przygotowanie do wykładu =  przygotowanie do zaliczenia/egzaminu = 25h  realizacja zadań projektowych = 8h  e-learning =  zaliczenie/egzamin =2h  inne (określ jakie) =  **RAZEM: 65h**  **Liczba punktów ECTS: 2,5**  **w tym w ramach zajęć praktycznych: 2,5** | | | | |
| **WARUNKI WSTĘPNE** | podstawy wiedzy z zakresu pedagogiki przedszkolnej i wczesnoszkolnej | | | | | | | | |
| **TREŚCI PRZEDMIOTU** | Treści realizowane w formie bezpośredniej:   * Zabawa jako podstawowa forma aktywności dzieci * Analiza wybranych teorii zabaw (Piageta, Elkonina, Suttona-Smitha); * Typy zabaw * Projektowanie scenariuszy gier i zabaw z dziećmi w wieku przedszkolnym. * Uspołeczniające funkcje gier i zabaw – analiza wybranych gier i zabaw; * Twórcze funkcje gier i zabaw – analiza wybranych gier i zabaw; * Zabawa w terapii. * Rola dorosłych w aktywności zabawowej dziecka.   Treści realizowane w formie e-learning: nie dotyczy. | | | | | | | | |
| **LITERATURA OBOWIĄZKOWA** | * Cieślikowski J., Wielka zabawa, Wrocław-Warszawa-Kraków 1985. * Bondarowicz M., Staniszewski T., Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych, Warszawa 2000.(BŚ) * Almuth B., Zabawy dla maluchów. Różne propozycje dla dzieci w wieku przedszkolnym, Warszawa 2003. (BŚ) * Chauvel D., Michel V., Gry i zabawy w przedszkolu, Warszawa 1999~~.~~ (BŚ) | | | | | | | | |
| **LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA** | * Chauvel D., Noret Ch., Zabawy relaksacyjne dla przedszkola, Warszawa 2000. * Staniszewski T., Zabawy i gry ruchowe – teoria i metodyka, Warszawa 1999. * Trawińska W., Zabawy rozwijające dla małych dzieci, Warszawa 1998. * Bogdanowicz Ł., Zabawy dydaktyczne dla przedszkoli, Warszawa 2005. (BŚ) | | | | | | | | |
| **METODY NAUCZANIA**  (z podziałem na  zajęcia w formie bezpośredniej i e-learning) | W formie bezpośredniej:   * Metody waloryzacyjne, metody eksponujące, metody praktycznego działania, pogadanka,   W formie e-learning: nie dotyczy. | | | | | | | | |
| **POMOCE NAUKOWE** | Rzutnik multimedialny | | | | | | | | |
| **PROJEKT**  **(o ile jest realizowany w ramach modułu zajęć)** | Student wykonuje jedne z podanych niżej projektów:   * Analiza edukacyjna wybranych gier i zabaw. * Projekt scenariusza zabaw z dziećmi w wieku przedszkolnym. * Opracowanie zestawu zabaw podwórkowych dla dzieci w wieku przedszkolnym. * Zaprojektowanie cyklu zabaw dla dzieci w wieku przedszkolnym z wykorzystaniem chusty animacyjnej (Klanza). * Opracowanie scenariusza zabaw ruchowych dla dzieci w wieku przedszkolnym z udziałem rodziców. | | | | | | | | |
| **SPOSÓB ZALICZENIA** | Zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny z projektu | | | | | | | | |
| **FORMA ZALICZENIA** | Aktywność na zajęciach, praca zaliczeniowa | | | | | | | | |