Karta modułu/przedmiotu

Wypełnia Zespół Kierunku							
	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): **Przedmioty kierunkowe z zakresu psychologiczno-pedagogicznego**					Kod modułu: B	
	Nazwa przedmiotu: **PEDAGOGIKA ZABAWY**					Kod przedmiotu: B/16	
	Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej przedmiot / moduł: **INSTYTUT PEDAGOGICZNO-JĘZYKOWY**						
	Nazwa kierunku: **PEDAGOGIKA PRZEDSZKOLNA I WCZESNOSZKOLNA**						
	Forma studiów: **STACJONARNE**		Profil kształcenia: **PRAKTYCZNY**			Poziom kształcenia: **jednolite studia magisterskie**	
	Rok / semestr**:** **III/5**		Status przedmiotu /modułu: **OBOWIĄZKOWY**			Język przedmiotu / modułu: **POLSKI**	
	Forma zajęć	Wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć (godz.)		**30**				

Koordynator przedmiotu / modułu*	mgr Bogumiła Salmonowicz
Prowadzący zajęcia*	prof. dr hab. Ewa Szatan, mgr Bogumiła Salmonowicz, dr Joanna Nowak
Cel kształcenia przedmiotu / modułu	1. Zaznajomienie studentów z teoretycznymi podstawami pedagogiki zabawy i czasu wolnego. 2. Przygotowanie do samodzielnego prowadzenia działań animacyjnych, grup zabawowych oraz planowania budżetu czasu wolnego 3. Kształtowanie umiejętności autorefleksji nad własnym działaniem.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

** Zmiany koordynatora przedmiotu oraz prowadzącego zajęcia dokonuje Dyrektor Instytutu po akceptacji Prorektora ds. Kształcenia. Nowy koordynator przedmiotu oraz prowadzący przedmiot potwierdza zapoznanie się z treściami zawartymi w karcie przedmiotu.*

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Nr efektu uczenia się/ grupy efektów	Opis efektu uczenia się	Kod kierunkowego efektu uczenia się
01	Student zna i rozumie w pogłębionym stopniu zagadnienia dotyczące metodyki wykonywania zadań, procedur i dobrych praktyk, stosowanych w instytucjach związanych z wybraną sferą działalności pedagogicznej.	Ped2P_W15
02	Student zna i rozumie w pogłębionym stopniu zagadnienia związane z pedagogiką zabawy i czasu wolnego jako subdyscypliny pedagogiki, obejmujące terminologię, teorię i metodykę, poszerzone i ukierunkowane na zastosowania praktyczne w zakresie wybranej specjalności.	Ped2P_W01
03	Student potrafi dostrzec i prawidłowo interpretować zjawiska społeczne w powiązaniu z wybranym obszarem działalności pedagogicznej; potrafi korzystać z materiałów w e-nauczaniu.	Ped2P_U01
04	Student potrafi motywować, wspierać do samodzielnej aktywności, inspirować uczestników procesów pedagogicznych do rozwoju, animować do podejmowania samodzielnych działań.	Ped2P_U08

05	Student jest gotów do oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności oraz rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego; jest gotów do dokonania samooceny własnych kompetencji i doskonalenia umiejętności, wyznaczania kierunków własnego rozwoju i kształcenia.	Ped2P_K01
06	Student jest gotów do uznania sensu, wartości i potrzeby podejmowania działań pedagogicznych.	Ped2P_K02

TREŚCI PROGRAMOWE

Wykład

Ćwiczenia

- Teoretyczne podstawy pedagogiki czasu wolnego:
  - teorie czasu wolnego,
  - definicje podstawowych pojęć
- Znaczenie zdrowotne, psychologiczne i socjokulturowe czasu wolnego w rozwoju dzieci i młodzieży.
- Teoretyczne podstawy pedagogiki zabawy:
  - teorie zabawy,
  - cele i zasady pedagogiki zabawy,
  - klasyfikacje zabaw.
- Znaczenie zabawy w pracy nauczyciela, wychowawcy, opiekuna.
- Podstawy wiedzy o animacji jako metodzie aktywizacji środowiska szkolnego i wychowawczego
- Placówka oświatowo-wychowawcza jako twórca i odbiorca działań animacyjnychPodstawy metodyki zabawy: zasady i metody pedagogiki zabawy.
- Predyspozycje, umiejętności, funkcje i zadania pedagogów-animatorów.
- Współpraca placówek opiekuńczo – wychowawczych, w tym szkoły z innymi instytucjami lokalnymi.
- Indeks metod i narzędzi.
- Uspołeczniające funkcje gier i zabaw: analiza wybranych gier i zabaw dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.
- Twórcze funkcje gier i zabaw: analiza wybranych gier i zabaw dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.
- Strategie stymulowania aktywności poznawczej dzieci - gry i zabawy edukacyjne.
- Projektowanie cyklu zabaw dla dzieci z wykorzystaniem rekwizytów (np. chusty animacyjnej).
- Projektowanie zabaw dla dzieci w blokach tematycznych (np. Śmiech to zdrowie, Bajkowe podróże, Wytęż zmysły)
- Terapeutyczne walory pedagogiki zabawy - wykorzystanie ich w pracy z dziećmi z problemami w zachowaniu.

Laboratorium

Projekt

Seminarium

Inne

Literatura podstawowa*	1. Dymara B. (red.), Dziecko w świecie zabawy. O kulturze, cechach i wartościach ludycznej edukacji. Kraków 2009. 2. Truskolaska J.: Osoba i zabawa. Elementy filozofii i pedagogiki zabawy. Lublin 2007. 3. Pięta J. Pedagogika czasu wolnego, Almamer, Warszawa, 2008 4. Litwicka P., Metodyka i technika pracy animatora czasu wolnego., Kraków 2016
Literatura uzupełniająca*	1. Kim jest animator społeczny, red. P. Henzler, B. Skrzypczak, Centrum Wspierania Aktywności Lokalnej CAL, Warszawa 2006.

	2. Szkice o wychowaniu. W.Kojs (red.), B.Dymara (współpraca). Katowice 1994. 3. Tauber D.R.,Pedagogika czasu wolnego. Zarys problematyki, Poznań 1998
Metody kształcenia stacjonarnego	− wykład problemowy − wykład konwersatoryjny z prezentacją multimedialną − metoda ćwiczeniowa - analiza materiałów źródłowych/filmu − metoda sytuacyjna − burza mózgów − dyskusja (okrągłego stołu i seminaryjna) − techniki dramy − wizyta studyjna i/lub spotkanie metodyczne z animatorami
Metody kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	Metody audiowizualne z wykorzystaniem platform edukacyjnych
* *Literatura może być zmieniona po akceptacji Dyrektora Instytutu*	

Metody weryfikacji efektów uczenia się	Nr efektu uczenia się/grupy efektów
Ćwiczenia praktyczne i projekt grupowy	01; 02; 03
Prezentacje multimedialne	01; 02; 04; 05
Aktywny udział w zajęciach (dyskusja; autoprezentacja)	01; 02; 03; 04; 05;06
Ewaluacja pracy własnej – samoocena	02; 03; 05; 06
Formy i warunki zaliczenia	Ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych, otrzymywanych w trakcie semestru za: − aktywność w toku zajęć – 10% − projekt grupowy – 30% − umiejętność i trafność samooceny po wykonaniu zadań i ćwiczeń grupowych oraz indywidualnych-10% − aspekty merytoryczne, estetyczne i autoprezentacyjne przygotowanej prezentacji multimedialnej na wybrany temat -50% Ocena końcowa będzie stanowiła średnią wszystkich uzyskanych przez studenta ocen. Szczegółowe zasady oceniania zostaną omówione na pierwszych zajęciach.

NAKŁAD PRACY STUDENTA			
Rodzaj działań/zajęć	Liczba godzin		
	Ogółem	W tym zajęcia powiązane z praktycznym przygotowaniem zawodowym	W tym udział w zajęciach przeprowadzanych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość
Udział w wykładach			
Samodzielne studiowanie			
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych, warsztatach, seminariach	30	20	
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	15	10	

Przygotowanie projektu / eseju / itp.	15	10	
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	13	5	
Udział w konsultacjach	2		
Inne			
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	75	45	
Liczba punktów ECTS za przedmiot	**3**		
Liczba punktów ECTS związana z zajęciami praktycznymi	**1,8**		
Liczba punktów ECTS związana z kształceniem na odległość (kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość)[1]	**0**		
Liczba punktów ECTS związana za zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	**1,8**		

[1] W przypadku zajęć kształtujących umiejętności praktyczne metody i techniki kształcenia na odległość mogą być wykorzystywane pomocniczo