Karta modułu/przedmiotu

Wypełnia Zespół Kierunku							
	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): **PRZEDMIOTY SPECJALNOŚCIOWE Z PEDAGOGIKI OPIEKUŃCZO-WYCHOWAWCZEJ**					Kod modułu: D	
	Nazwa przedmiotu: **PEDAGOGIKA ZABAWY I METODYKA ORGANIZACJI CZASU WOLNEGO**					Kod przedmiotu: D/33	
	Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej przedmiot / moduł: **INSTYTUT PEDAGOGICZNO-JĘZYKOWY**						
	Nazwa kierunku: **PEDAGOGIKA**						
	Nazwa specjalności: **PEDAGOGIKA OPIEKUŃCZO-WYCHOWAWCZA Z TERAPIĄ PEDAGOGICZNĄ/PEDAGOGIKA OPIEKUŃCZO-WYCHOWAWCZA Z RESOCJALIZACJĄ NIELETNICH**						
	Forma studiów: **STACJONARNE**		Profil kształcenia: **PRAKTYCZNY**			Poziom studiów: **STUDIA I STOPNIA**	
	Rok / semestr: I/2		Status przedmiotu /modułu: **OBOWIĄZKOWY**			Język przedmiotu / modułu: **POLSKI**	
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć (godz.)	15	30				

Koordynator przedmiotu / modułu*	mgr Bogumiła Salmonowicz
Prowadzący zajęcia*	prof. dr hab. Ewa Szatan, dr Anna Grodziewicz - Cernuto, mgr Bogumiła Salmonowicz
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	Podstawy pedagogiki i edukacji; podstawy psychologii

** 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	Zna i rozumie wybrane fakty stanowiące uporządkowaną wiedzę na temat miejsca pedagogiki zabawy I czasu wolnego w zakresie nauk społecznych oraz relacji do innych nauk społecznych; wyjaśnia terminologię charakterystyczną dla pedagogiki zabawy I organizacji czasu wolnego.	K_W02
02	Zna i rozumie metodykę wykonywania zadań, normy, procedury i dobre	K_W12

	praktyki stosowane w instytucjach związanych z wybraną sferą działalności pedagogicznej.	
03	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę i rozwijać swoje umiejętności przez właściwy dobór oraz stosowanie właściwych metod, narzędzi, (w języku rodzimym i obcym) i nowoczesnych technologii (ICT).	K_U04
04	Potrafi dostrzegać i prawidłowo interpretować zjawiska społeczne w powiązaniu z obszarem zainteresowań pedagogiki zabawy I organizacji czasu wolnego (dylematy socjalizacyjne oraz nieprzystosowanie społeczne).	K_U01
05	Potrafi motywować, inspirować i wspierać uczestników procesów pedagogicznych do rozwoju, współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (o charakterze interdyscyplinarnym).	K_U12
06	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, doskonalenia umiejętności, wyznaczania kierunków własnego rozwoju i kształcenia.	K_K01
07	Jest gotów do identyfikowania i rozstrzygania dylematów związanych z przygotowaniem profesjonalnym, odpowiedzialnego pełnienia ról w procesie działalności zawodowej.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE

Wykład

- Teoretyczne podstawy pedagogiki czasu wolnego:
  - teorie czasu wolnego
  - definicje wybranych pojęć
- Znaczenie zdrowotne, psychologiczne i socjokulturowe czasu wolnego w rozwoju dzieci i młodzieży – analiza przypadków
- Teoretyczne podstawy pedagogiki zabawy:
  - teorie zabawy
  - cele i zasady pedagogiki zabawy
  - różne 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 animacyjnych – na podstawie wybranej szkoły podstawowej lub przedszkola

Po każdym wykładzie następuje dyskusja na temat poruszanych treści. Premiowana jest aktywność studentów w tym zakresie.

Ćwiczenia

- Wychowanie do czasu wolnego - czynniki motywujące i determinujące – z uwzględnieniem doświadczeń studentów
- Podstawy 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
- Tworzenie i realizacja przykładowych scenariuszy/konspektów zabaw różnego typu.

Studenci w ramach ćwiczeń, indywidualnie lub pracując w grupach, przygotowują projekt na temat wybranego problemu z zakresu pedagogiki zabawy. Studenci wykonują zadania tematyczne, wchodzące w skład bloku ćwiczeń, które rozwijają ich kompetencje w pełnieniu roli animatora zabawy.

Laboratorium
Projekt
Seminarium
Inne

Literatura podstawowa*	• Dymara B. (red.), Dziecko w świecie zabawy. O kulturze, cechach i wartościach ludycznej edukacji. Kraków 2009. • Kozdroń A., Wychowanie przez zabawę. Projekty i gry w kształtowaniu kluczowych kompetencji u dzieci i młodzieży; Wydawnictwo Difin, Warszawa 2015 • Litwicka P., Metodyka i technika pracy animatora czasu wolnego. Kraków 2016 • Truskolaska J.: Osoba i zabawa. Elementy filozofii i pedagogiki zabawy. Lublin 2007. • Pięta J. Pedagogika czasu wolnego, Almamer, Warszawa, 2008
Literatura uzupełniająca*	• Henzler P., Skrzypczak B., (red) Kim jest animator społeczny, Centrum Wspierania Aktywności Lokalnej CAL. Warszawa 2006. • Jegier A., (red); Czas wolny małych dzieci w świecie realnym i wirtualnym; Wydawnictwo Difin, Warszawa 2016 • Kojs W., (red.), Dymara B., (współpraca); Szkice o wychowaniu. Katowice 1994. • Tauber D.R., Pedagogika czasu wolnego. Zarys problematyki. Poznań 1998 • Ticktin A., Rozwój przez zabawę. Ponad 90 łatwych ćwiczeń i zabaw rozwijających wszystkie 8 zmysłów; Grupa Wydawnicza HARMONIA, Gdańsk 2023
Metody kształcenia stacjonarnego	• wykład problemowy • wykład konwersatoryjny z prezentacją multimedialną • metoda ćwiczeniowa - analiza materiałów źródłowych/filmu • metody aktywizujące – sytuacyjna, symulacyjna, burza mózgów • dyskusja • techniki dramy
Metody kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	• Wykład z prezentacją multimedialną • Metoda projektów z wykorzystaniem zdalnych technik audiowizualnych

** Literatura może być zmieniona po akceptacji Dyrektora Instytutu*

Metody weryfikacji efektów uczenia się	Nr efektu uczenia się/grupy efektów
Kolokwium. Ćwiczenia praktyczne i projekt grupowy	01, 02, 03, 04, 05, 06
Prezentacje multimedialne / scenariusze/konspekty	01, 02, 03, 04, 05

Aktywny udział w zajęciach (dyskusja; autoprezentacja)	03, 04, 05, 06
Ewaluacja pracy własnej – samoocena	05, 06

Formy i warunki zaliczenia	Zaliczenie na ocenę. Na ocenę końcową składa się: - kolokwium pisemne - 50% (pozytywny wynik kolokwium to uzyskanie minimum 51% merytorycznie poprawnych odpowiedzi), - przygotowanie i przeprowadzenie zabawy/zabaw na podany temat - 25%, - aktywna postawa podczas wykładów i ćwiczeń – 25%. 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	15		
Samodzielne studiowanie	10		
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych, warsztatach, seminariach	30	20	
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	5	5	
Przygotowanie projektu / eseju / itp.	14	14	
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia			
Udział w konsultacjach	1		
Inne			
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	75	39	
Liczba punktów ECTS za przedmiot	**3**		
Liczba punktów ECTS związana z zajęciami praktycznymi	**1,6**		
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	**2,4**		

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