

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE						
PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA IM. WITELONA W LEGNICY WYDZIAŁ NAUK SPOŁECZNYCH I HUMANISTYCZNYCH						
Kierunek studiów:		Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna				
Poziom studiów:		jednolite studia magisterskie				
Profil studiów:		praktyczny				
Forma studiów:		stacjonarne				
Nazwa modułu:		Pedagogika zabawy				
Rodzaj modułu:		obowiązkowy				
Język wykładowy:		język polski				
Rok studiów:	III	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:				
Semestr:	5	Wykład	Ćwiczenia	Warsztaty	Seminarium	Praktyka zawodowa
Liczba punktów ECTS:	2	-	30	-	-	-
Forma zaliczenia:		Zaliczenie na ocenę.				
Wymagania wstępne:		Wiedza z zakresu psychologii ogólnej oraz pedagogiki przedszkolnej i wczesnoszkolnej.				
II. CELE KSZTAŁCENIA						
Cele kształcenia:						
Cel 1: Zapoznanie studentów z pojęciem zabawy, rodzajami zabawy i jej rolą we współczesnej pedagogice. Cel 2: Przedstawienie studentom koncepcji pedagogiki zabawy jako metodyki pracy z grupą. Cel 3: Nauka projektowania zabaw z wykorzystaniem technik pantomimicznych, muzyczno-tanecznych i plastycznych do tworzenia animacji grupowych.						
III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH ORAZ METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW						
Efekt	Student, który zaliczył moduł w zakresie:			Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji	
wiedzy:						
W01	zna i rozumie zasady wykorzystywania zabawy do stymulowania rozwoju dziecka/ucznia z wykorzystaniem aktywności ruchowej, muzycznej i plastycznej.			C.W1.	aktywność na zajęciach	
umiejętności:						
U01	potrafi organizować zabawy i zajęcia stymulujące aktywność poznawczą dzieci/uczniów, angażujące sferę emocjonalną dziecka/ucznia i jego spontaniczne zachowania;			C.U5.	ocena zadań na ćwiczeniach	
U02	potrafi identyfikować i rozbudzać zainteresowania i zdolności dzieci/uczniów z wykorzystaniem ich predyspozycji oraz kreatywnego wykonania zadania;			C.U6.	ocena zadań na ćwiczeniach	
U03	potrafi zorganizować zabawę, integrując różne sfery aktywności dziecka/ucznia; dokonać samooceny, refleksji i ewaluacji wykonanego działania.			C.U7. C.U8.	aktywność na zajęciach, opracowanie scenariusza zabawy	
kompetencji społecznych:						
K01	kieruje się wrażliwością etyczną, empatią, otwartością oraz odpowiedzialnością za rozwój dziecka/ucznia podczas proponowanych technik zabawowych.			C.K1.	obserwacja postaw studenta	

IV. TREŚCI PROGRAMOWE		
Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)		
Ćwiczenia:		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin
ĆW1-ĆW2	Pojęcie pedagogiki zabawy jako metodyki pracy z grupą. Twórcy nurtu <i>pedagogiki zabawy</i> – KLANZA. Cele i założenia pedagogiki zabawy. Metody i zasady pracy z grupą.	4
ĆW3-ĆW4	Istota zabawy, geneza, źródło, klasyfikacja, teorie i rodzaje zabaw; eksperymentowanie zabawowe, zabawy funkcjonalne, zabawy w fikcję, zabawy receptywne, zabawy w rolę.	4
ĆW5	Gry i zabawy dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym jako forma i metoda pracy wychowawczo-dydaktycznej.	2
ĆW6-ĆW7	Projektowanie zabaw z uwzględnieniem możliwości dzieci/uczniów, ich zainteresowań, wieku, przestrzeni, wykorzystania rekwizytów, dyspozycji czasowych. Dostosowywanie zabaw do indywidualnych cech dziecka/ucznia, w tym osób ze specjalnymi potrzebami rozwojowymi i edukacyjnymi, organizacja zabaw indywidualnych i grupowych.	4
ĆW8	Zasady stosowane w pedagogice zabawy z uwzględnieniem dobrowolności uczestnictwa, z zachowaniem wszystkich poziomów komunikacji, pozytywnego przeżywania, unikania rywalizacji, oceniania i stosowania różnorodności środków wyrazu. Wykonywanie promocyjnych plakatów.	2
ĆW9-ĆW10	Poznanie rodzajów technik zabawowych, wykorzystanie ich w animacji małych grup. Prezentacja aktywności jako ułatwienie wejścia w grupę, rozluźnienie, wprowadzenie w temat, obniżenie napięcia grupowego, aktywizowanie do działania, uzyskanie informacji zwrotnej do refleksji.	4
ĆW11-ĆW12	Prezentacja technik pedagogiki zabawy z wykorzystaniem ekspresji tanecznej, ruchowej – pantomimicznej, artystycznej, wokalne, parateatralnej. Metody relaksacyjne.	4
ĆW13-ĆW14	Projektowanie i prowadzenie zabaw integrujących dużą grupę z wykorzystaniem różnorodnych sfer aktywności (ruchowa, plastyczna, muzyczna, taneczna).	4
ĆW15	Scenariusze zabawy z wykorzystaniem metod pedagogiki zabawy dla różnych grup.	2
V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE		
1. Metody kształcenia: metody aktywizujące, metoda symulacyjna, pokaz, metoda sytuacyjna, burza mózgów. 2. Narzędzia (środki) dydaktyczne: rzutnik multimedialny, prezentacje multimedialne, środki dydaktyczne (codziennego użytku).		
VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU		
Forma zaliczenia modułu. Kryteria oceny formującej: 1. Przygotowanie scenariusza zabawy i przeprowadzenie zabawy w grupie – kryteria oceny: (dokonanie prezentacji scenariusza wybranej zabawy) • 3,0 (dostateczny) – przygotowanie scenariusza i przeprowadzenie zabawy, • 3,5 (dostateczny plus) – przygotowanie scenariusza i przeprowadzenie zabawy z uwzględnieniem poszczególnych etapów zabawy, • 4,0 (dobry) – przygotowanie scenariusza i przeprowadzenie zabawy z uwzględnieniem poszczególnych etapów zabawy, przeprowadzenie zabawy w wybranej grupie studentów, • 4,5 (dobry plus) – przygotowanie scenariusza i przeprowadzenie zabawy z uwzględnieniem poszczególnych etapów zabawy, przeprowadzenie zabawy w wybranej grupie studentów, dokonanie analizy prezentowanej zabawy, • 5,0 (bardzo dobry) – przygotowanie scenariusza i przeprowadzenie zabawy z uwzględnieniem poszczególnych etapów zabawy, przeprowadzenie zabawy w wybranej grupie studentów, dokonanie analizy prezentowanej zabawy, podanie innych wariantów zabawy. 2. Obserwacja i ocena postaw studenta wynikających z: • realizacji zadań przygotowanych w ramach ćwiczeń, • zaangażowania w pracę grupy, • zachowań i aktywności w trakcie ćwiczeń, • prowadzenia merytorycznej dyskusji, • potrzeby ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego. Kryteria oceny podsumowującej: • średnia ocen formujących.		
VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA		

Kategoria	Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)	30
Udział w ćwiczeniach	30
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	20
Przygotowanie do zajęć	10
Przygotowanie scenariusza zabawy	10
Łączna liczba godzin	50
Punkty ECTS za moduł	2
VIII. ZALECANA LITERATURA	
Literatura podstawowa: 1. Bissinger-Ćwierz U., <i>Muzyczna pedagogika zabawy w pracy z grupą</i>, Lublin 2008. 2. Kędzior-Niczyporuk E., <i>Pedagogika zabawy w edukacji kulturalnej</i>, Lublin 2006. 3. Kędzior-Niczyporuk E., <i>Wprowadzenie do pedagogiki zabawy</i>, Lublin 2003. 4. Klaus W., Vopel, <i>Poradnik dla prowadzących grupy. Teoria i praktyka zabaw interakcyjnych</i>, Kielce 2000. 5. Kozdroń A., <i>Wychowanie przez zabawę, Projekty i gry w kształtowaniu kluczowych kompetencji u dzieci i młodzieży</i>, Warszawa 2015.	
Literatura uzupełniająca: 1. Giacone E., Schiavetta M., <i>Zabawa na każdy dzień. 183 zabawy grupowe</i>, Kielce 2002. 2. Kędzior-Niczyporuk E., <i>O metodzie Klanzy</i>, Lublin 2010. 3. Minczakiewicz E.M., <i>Zabawa w rozwoju poznawczym i emocjonalno-społecznym dzieci o zróżnicowanych potrzebach i możliwościach</i>, Kraków, 2006.	