

Karta opisu zajęć - Syllabus			
Państwowa Akademia Nauk Stosowanych im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu			
I. INFORMACJE PODSTAWOWE			
Nazwa zajęć: ZABAWA W WYCHOWANIU PRZEDSZKOLNYM I EDUKACJI Wczesnoszkolnej		Cykl kształcenia rozpoczynający się w roku akademickim 2024/2025	
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia: Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna, jednolite studia magisterskie o profilu praktycznym			
Język wykładowy: polski	Rodzaj zajęć: wsparcie rozwoju dzieci w wieku przedszkolnym i młodszym wieku szkolnym		
Rok studiów: II	Semestr: 3		
Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 4	Koordynator zajęć Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail: dr Katarzyna Król, katarzyna.krol@pansjar.edu.pl		
Jednostka organizacyjna: Wydział Humanistyczny			
FORMA PROWADZENIA ZAJĘĆ I LICZBA GODZIN			
Ogólna liczba godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych z podziałem na formy:			
Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
Wykład:		Wykład:	
Ćwiczenia:	30	Ćwiczenia:	
Laboratorium:		Laboratorium:	
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:		Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki zawodowe:		Praktyki zawodowe:	
Inna forma (jaka):		Inna forma (jaka):	
RAZEM:	30	RAZEM:	
II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE			
Wymagania wstępne i dodatkowe: posiada odpowiedni zakres wiedzy, umiejętności, kompetencji z zakresu psychologii rozwojowej, pedagogiki przedszkolnej i wczesnoszkolnej			
Cel (cele) kształcenia dla zajęć: - zapoznanie z problematyką zabaw i gier w edukacji i rozwoju dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym; - przybliżenie najważniejszych założeń z zakresu pedagogiki zabawy jako formy pracy z grupą, klasą oraz zastosowania metod aktywnych w procesie wychowawczo- dydaktycznym; -uczenie dokonywania wyboru i oceny przydatności zabaw i gier w określonych sytuacjach edukacyjnych;			
Efekty uczenia się określone dla zajęć			

Efekty uczenia się określone dla zajęć w kategorii wiedza, umiejętności oraz kompetencje społeczne oraz metody weryfikacji efektów uczenia się				
UWAGA:				
Dzielimy efekty uczenia się określone dla zajęć na kategorie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Określone dla zajęć efekty uczenia się nie muszą obejmować wszystkich trzech kategorii i zależą od formy zajęć.				
Symbol efektów uczenia się określonego dla zajęć*	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się, student w kategorii:			Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku studiów (symbol efektów uczenia się)
Wiedzy - zna i rozumie				
W01	zadania edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej w zakresie wspierania rozwoju dziecka lub ucznia; strategie stymulowania aktywności poznawczej dziecka lub ucznia, zasady wykorzystywania zabawy do stymulowania rozwoju dziecka oraz rolę inicjacji: czytelnictwa, teatralnej, muzycznej, plastycznej i technicznej;			K_W11
Umiejętności - potrafi				
U01	organizować zabawy i zajęcia stymulujące aktywność poznawczą dzieci lub uczniów, wspólnotowe i kooperacyjne uczenie się, angażujące emocjonalnie, motywacyjnie i poznawczo wszystkie dzieci lub uczniów,			K_U08
Kompetencji społecznych - jest gotów do				
K01	formowania wartościowych indywidualnie i społecznie zachowań i postaw dzieci lub uczniów, w tym wobec kultury i sztuki			K_K02
UWAGA!				
Zaleca się, aby w zależności od liczby godzin zajęć, liczba efektów uczenia się zawierała się w przedziale: 3-7, ale są to wartości umowne.				
TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO FORM ZAJĘĆ I METOD OCENIANIA				
Treści programowe (uszczegółowione, zaprezentowane z podziałem na poszczególne formy zajęć, tj. wykład, ćwiczenia, laboratoria, projekty, seminaria i inne):				
Symbol treści programowych	Opis treści programowych	Forma zajęć	Metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się *	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć #
		ćwiczenia		
TP-01	Zabawa jako podstawowa forma aktywności dzieci – definicje, cechy, właściwości	ćwiczenia	Praca indywidualna i grupowa, gry dydaktyczne, gry symulacyjne, giełda pomysłów, metoda projektów	Projekt

TP-02	Zabawa i gra – różnice, znaczenie rozwojowe.	ćwiczenia	Praca indywidualna i grupowa, gry dydaktyczne, gry symulacyjne, giełda pomysłów, metoda projektów	Prezentacje multimedialne
TP-03	Teorie zabawy według H. Carra, K. Grossa, F. Schillera i H. Spencera i in.	ćwiczenia	Praca indywidualna i grupowa, gry dydaktyczne, gry symulacyjne, giełda pomysłów, metoda projektów	Prezentacje multimedialne
TP-04	Rodzaje zabaw i gier w edukacji dzieci.	ćwiczenia	Praca indywidualna i grupowa, gry dydaktyczne, gry symulacyjne, giełda pomysłów, metoda projektów	Prezentacje multimedialne
TP-05	Rola dorosłych w aktywności dziecka.	ćwiczenia	Praca indywidualna i grupowa, gry dydaktyczne, gry symulacyjne, giełda pomysłów, metoda projektów	Prezentacje multimedialne
TP-06	Organizacja warunków do gier i zabaw dzieci	ćwiczenia	Praca indywidualna i grupowa, gry dydaktyczne, gry symulacyjne, giełda pomysłów, metoda projektów,	Opracowanie projektu
TP-07	Zabawy z chustą animacyjną.	ćwiczenia	Praca indywidualna i grupowa, gry dydaktyczne, gry symulacyjne, giełda pomysłów, metoda projektów	Realizacja projektu
TP-08	Gry i zabawy stolikowe.	ćwiczenia	Praca indywidualna i grupowa, gry dydaktyczne, gry symulacyjne, giełda pomysłów, metoda projektów	Realizacja projektu
TP-09	Zabawy i gry strategiczne.	ćwiczenia	Praca indywidualna i grupowa, gry dydaktyczne, gry symulacyjne, giełda pomysłów, metoda projektów	Realizacja projektu
TP-10	Konstruowanie gier.	ćwiczenia	Praca indywidualna i grupowa, gry dydaktyczne, gry symulacyjne, giełda pomysłów, metoda projektów	Realizacja projektu
TP-11	Zabawy muzyczno-ruchowe.	ćwiczenia	Praca indywidualna i grupowa, gry dydaktyczne, gry symulacyjne, giełda pomysłów, metoda projektów	Realizacja projektu
TP-12	Zabawy badawcze.	ćwiczenia	Praca indywidualna i grupowa, gry dydaktyczne, gry symulacyjne, giełda pomysłów, metoda projektów	Realizacja projektu

ZALECANA LITERATURA (w tym pozycje w języku obcym)

Literatura podstawowa (powinna być dostępna dla studenta w uczelnianej bibliotece):

- Pedagogika zabawy w osobowym i profesjonalnym przygotowaniu do zawodu nauczyciela / Iwona Czaja-Chudyba. Kraków : Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej w Krakowie, 2006
- Gry i zabawy integracyjne / Henryk Nawara, Urszula Nawara; Akademia Wychowania Fizycznego we Wrocławiu. Wyd. 3 uzupełn. – 2003
- Gry i zabawy ruchowe / Małgorzata Lipiejko. Warszawa: PWN Wydawnictwo Szkolne, 2016
- Zabawa : o uczeniu się, zaufaniu i życiu pełnym entuzjazmu / André Stern ; przełożyła Barbara Niedźwiecka. - Gliwice : Wydawnictwo Element, 2017.
- Psychologia wychowawcza. [Tom] 1 / Maria Przetacznik-Gierowska, Ziemowit Włodarski. - Wydanie 7 - 2 dodruk. - Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2014.

Literatura uzupełniająca:

- Dziecko w mieście w czasie wolnym: wybrane problemy / Anna Martyka. - Rzeszów : Oficyna Wydawnicza Politechniki Rzeszowskiej, 2021.
- Zabawa nauka odpoczynek : program profilaktyczny dla uczniów klas III / Maria Łukawska. - Krasnystaw : Polianna, 2017.
- Dar zabawy: metodyka i propozycje zajęć z dziećmi według założeń pedagogicznych Froebela / Barbara Bilewicz-Kuźnia. - Lublin : Froebel.pl, 2014.
- Pedagogika przedszkolna, Klim-Klimaszewska A., Warszawa 2010 –dostępna w formie elektronicznej
- Podstawy pedagogiki przedszkolnej z metodyką / Jolanta Karbowniczek, Małgorzata Kwaśniewska, Barbara Surma. Wyd. 1 dodr. - Kraków: Akademia Ignatianum: Wydawnictwo WAM, 2013.
- Czasopisma (bieżące artykuły): Wychowanie w przedszkolu, Życie szkoły EDUKACJA Wczesnoszkolna, Forum Pedagogiczne, GŁOS PEDAGOGICZNY, Kreda, Wychowawca, Wychowanie na co dzień

III. INFORMACJE DODATKOWE**BILANS PUNKTÓW ECTS****OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (godziny)**

Forma aktywności	Liczba godzin *
Godziny zajęć (według harmonogramu) z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	30
Praca własna studenta	70
SUMA GODZIN:	100

OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS) 4

		Liczba punktów ECTS	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ	Praca studenta wymagająca bezpośredniego kontaktu z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	Ogółem: 4	1,2
	Praca własna studenta		2,8

* godziny lekcyjne, czyli 1 godz. oznacza 45 min;

OPIS PRACY WŁASNEJ STUDENTA:

Praca własna studenta musi być precyzyjnie opisana, uwzględniając charakter praktyczny zajęć. Należy podać symbol efektu uczenia się, którego praca własna dotyczy oraz metody weryfikacji efektów uczenia się stosowane w ramach pracy własnej.

Przykładowe formy aktywności: (1) przygotowanie do zajęć, (2) opracowanie wyników, (3) czytanie wskazanej literatury, (4) napisanie raportu z zajęć, (5) przygotowanie do egzaminu, opracowanie projektu.

- czytanie wskazanej literatury - W01

- przygotowanie do zajęć - U01

- opracowanie i realizacja projektu – K01

KRYTERIA OCENIANIA**Ocena kształtująca:****Ćwiczenia:**

- aktywność i kreatywność studenta podczas realizacji częściowych prac w czasie trwania zajęć (docenienie zaangażowania w wykonywanie bieżących poleceń, zadań, scenariuszy, projektów – pochwała, docenienie wysiłku na forum grupy, odznaczenie aktywności plusem; rozbudzenie zainteresowania prezentowaną problematyką do tego stopnia, że uczestnik zaczyna zadawać pytania, dyskutuje, zgłasza własne oryginalne pomysły, dzieli się refleksjami);

- dążenie, by w czasie zajęć postępowanie studenta regulowane było przez system wartości etyczno-moralnych

Ocena podsumowująca:

Ćwiczenia: Na ocenę podsumowującą składają się oceny cząstkowe zdobyte w trakcie ćwiczeń; ocena przygotowanego przez studenta projektu, prezentacji, efektów indywidualnej i zespołowej pracy studenta oraz stopnia przyswojenia wiedzy i opanowania umiejętności praktycznych zakładanych w przedmiotowych efektach uczenia się.

Ocena bardzo dobra (5.0): student w pełni wykonał swoje zadania, wykazał się wysoką aktywnością i zaangażowaniem podczas zajęć.

Ocena plus dobra (4.5): student w pełni wykonał swoje zadania, wykazał się dość wysokim zaangażowaniem podczas zajęć

Ocena dobra (4.0): student dość dobrze wykonał swoje zadania, wykazał się przeciętną aktywnością i zaangażowaniem podczas zajęć

Ocena plus dostateczna (3.5): student przeciętnie wykonał swoje zadania, wykazał się przeciętną aktywnością i zaangażowaniem podczas zajęć

Ocena dostateczna (3.0): student przeciętnie wykonał swoje zadania, nie wykazał się zbyt dużą aktywnością i zaangażowaniem podczas zajęć

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ