

1.	Nazwa kierunku	pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Gry i zabawy matematyczne

Kod modułu: PPW_GRY_MAT

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PPW_GRY_MAT_1	Student zna i rozumie metodykę wykonywania zadań – normy, procedury i dobre praktyki stosowane w wychowaniu przedszkolnym i edukacji wczesnoszkolnej (C.W1., C.W2., C.W3.)	K_W10	4
PPW_GRY_MAT_2	Student zna i rozumie znaczenie i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci (C.W1., C.W2., C.W3.)	K_W11	4
PPW_GRY_MAT_3	Student zna rolę innowacji pedagogicznych w obszarze wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej, inspirujących do planowania i organizacji własnej pracy (C.W1.)	K_W12	4
PPW_GRY_MAT_4	Student potrafi dobierać, tworzyć, testować i modyfikować materiały, środki oraz metody adekwatnie do celów wychowania i kształcenia (C.U2., C.U5.)	K_U04	4
PPW_GRY_MAT_5	Student potrafi skutecznie animować i monitorować realizację zespołowych działań edukacyjnych dzieci lub uczniów, z wykorzystaniem różnych rodzajów zabaw (C.U5., C.U6., C.U7.)	K_U08	4
PPW_GRY_MAT_6	Student jest gotowy do formowania wartościowych indywidualnie i społecznie zachowań i postaw dzieci lub uczniów oraz inspirowania dzieci lub uczniów do wyrażania swojej indywidualności w sposób twórczy (C.K2).	K_K02	4

3. Opis modułu

Opis	Moduł gry i zabawy matematyczne obejmuje treści związane z wiedzą, umiejętnościami i kompetencjami niezbędnymi do realizacji poszczególnych obszarów edukacji matematycznej w przedszkolu i w klasach I-III z wykorzystaniem gier i zabaw dydaktycznych o charakterze matematycznym. Celem modułu jest uzyskanie poziomu wiedzy teoretycznej i praktycznej z zakresu znajomości, zastosowania oraz samodzielnego tworzenia gier i zabaw matematycznych w pracy z dzieckiem w wieku przedszkolnym i młodszym wieku szkolnym. Efekty kształcenia pedagogicznego i nauczycielskiego będą realizowane w ramach ćwiczeń i pracy własnej studentów. Treści są pogłębione o wiedzę i umiejętności z zakresu edukacji ekonomicznej, która przygotowuje dzieci do funkcjonowania w rzeczywistości finansowej.
-------------	--

Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu Pedagogiki wczesnoszkolnej i przedszkolnej, podstawowa wiedza z zakresu podstaw matematyki, metodyki edukacji matematycznej w edukacji wczesnoszkolnej oraz gier i zabaw w pracy dzieckiem.
--------------------------	---

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PPW_GRY_MAT_w_1	Praca praktyczna – stworzenie własnej gry dydaktycznej o charakterze matematycznym	Samodzielne opracowanie własnej gry dydaktycznej o charakterze matematycznym wraz z jej merytorycznym opisem.	PPW_GRY_MAT_1, PPW_GRY_MAT_2, PPW_GRY_MAT_3, PPW_GRY_MAT_4, PPW_GRY_MAT_5, PPW_GRY_MAT_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PPW_GRY_MAT_fs_1	ćwiczenia	Dyskusja, metoda uczenia się we współpracy, metoda działań praktycznych	15	Aktywne uczestniczenie w ćwiczeniach, udzielanie się w dyskusji, przygotowywanie własnej gry dydaktycznej o charakterze matematycznym, zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	15	PPW_GRY_MAT_w_1