

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna |
| 2. | Wydział | Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia jednolite magisterskie |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

| | |
|--|--|
| 7. Informacje podstawowe o module | |
| Nazwa modułu | Gry i zabawy matematyczne |
| Kod modułu | PP-C-GZM |
| Liczba punktów ECTS | 1 |
| Język wykładowy | polski |
| Cel i opis treści kształcenia | 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. Treści są pogłębione o wiedzę i umiejętności z zakresu edukacji ekonomicznej, która przygotowuje dzieci do funkcjonowania w rzeczywistości finansowej. |
| Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne) | nie dotyczy |

| 8. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|-------------------------------|--------------------------------|
| Kod | Opis | Efekty uczenia się kierunku | Stopień realizacji (skala 1-5) |
| PP-C-GZM_1 | studentka/student zna i rozumie strategie pobudzania aktywności poznawczej dziecka/ucznia, zasady wykorzystywania zabawy do stymulowania rozwoju dziecka w obszarze edukacji matematycznej (C.W1; C.W2), zasady konstruowania gier przez uczniów oraz znaczenie wykorzystania gier i zabaw matematycznych do realizacji celów dydaktycznych (E.3.W11) | PP_W_10 PP_W_11 PP_W_12 | 4 4 4 |
| PP-C-GZM_2 | studentka/student potrafi wdrażać w codziennej praktyce edukacyjnej różnorodne sposoby organizowania środowiska uczenia się, organizując zabawy i gry stymulujące aktywność poznawczą dzieci/uczniów, wspólnotowe i kooperacyjne uczenie się, angażujące emocjonalnie, motywacyjnie i poznawczo wszystkie dzieci/uczniów (C.U3; C.U5) oraz w sposób krytyczny oceniać i dobrać gry i zabawy w nauczaniu matematyki (C.U2; E.3.U5) | PP_U_04 PP_U_08 | 4 4 |
| PP-C-GZM_3 | studentka/student przejawia gotowość do formowania wartościowych indywidualnie i społecznie zachowań i postaw dzieci/uczniów oraz inspirowania wychowanków do wyrażania swojej indywidualności w sposób twórczy (C.K2) | PP_K_02 | 3 |

| 9. Metody prowadzenia zajęć | | |
|------------------------------------|--|--------------|
| Kod | Kategoria | Nazwa (opis) |
| a03 | Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających | Opis |

| | | |
|-----|--|---|
| | | <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i> |
| a05 | Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających | Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplicacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i> |
| b03 | Zbiór metod problemowych | Metody aktywizujące: gry dydaktyczne <i>treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy</i> |
| b08 | Zbiór metod problemowych | Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i> |
| c01 | Zbiór metod eksponujących | Ekspozycja <i>przygotowanie i wystawienie obiektu na pokaz publiczny w celu wywołania określonej reakcji; wytworzenie tematycznego zbioru okazów/obiektów/dzieł służący ilustracji konkretnego zagadnienia</i> |
| e03 | Zbiór metod praktycznych | Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i> |
| e04 | Zbiór metod praktycznych | Projektowanie <i>postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu</i> |
| e07 | Zbiór metod praktycznych | Symulacja <i>met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”</i> |

10. Formy prowadzonych zajęć

| Kod | Nazwa | Liczba godzin | Sposób weryfikacji efektów uczenia się | Efekty uczenia się modułu | Metody prowadzenia zajęć |
|---------------|-----------|---------------|--|------------------------------------|--|
| PP-C-GZM_fs_1 | ćwiczenia | 15 | zaliczenie | PP-C-GZM_1, PP-C-GZM_2, PP-C-GZM_3 | a03, a05, b03, b08, c01, e03, e04, e07 |

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

| Kod | Kategoria | Nazwa (opis) | Czy częściowo zalicza się do BUNA-y? |
|-----|------------------------|---|--------------------------------------|
| a04 | Przygotowanie do zajęć | Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań | Tak |

| | | <i>wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i> | |
|-----|---|--|-----|
| b01 | Konsultowanie programu i organizacji zajęć | Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i> | Tak |
| b02 | Konsultowanie programu i organizacji zajęć | Weryfikacja/dostosowanie/dyskutowanie zapisów w sylabusie <i>konsultowanie treści sylabusu z potencjalną weryfikacją zapisów wymagających spełnienia specjalnych warunków uczestnictwa w zajęciach, np. wymagań technicznych, czasowych, przestrzennych, innych, w tym warunków uczestnictwa w zajęciach poza murami uczelni, zajęć organizowanych w blokach, organizowanych online, itp.; konsultowanie z potencjalnym udziałem opiekuna roku lub członkami grupy zajęciowej</i> | Tak |
| c01 | Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się | Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i> | Tak |
| c03 | Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się | Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i> | Nie |
| d01 | Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się | Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i> | Tak |

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.