

1.	Nazwa kierunku	pedagogika
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Gry i zabawy w pracy z dzieckiem

Kod modułu: EW_GZ

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
EW_GZ_2	Student posiada wiedzę o zabawie jako potrzebie życiowej dziecka, ma świadomość aspektów wychowawczych, kulturalnych i poznawczych zabaw.	K_W15	4
EW_GZ_3	Student potrafi dobrać i wykorzystać gry i zabawy komputerowe do wspomaganie wybranej sfery rozwoju dziecka.	K_U02	3
EW_GZ_4	Student potrafi wykorzystać materiały multimedialne do wspomaganie realizacji wybranych celów dydaktycznych i wychowawczych	K_U10	3
EW_GZ_1	Student ma wiedzę o możliwościach wykorzystywania gier i zabaw (także komputerowych) do wspomaganie rozwoju dziecka	K_W12	3
EW_GZ_5	Student potrafi współdziałać w zespole, realizować przydzielone role podczas tradycyjnych zabaw i gier zespołowych oraz podporządkować się ustalonym regułom grupowym w kontekście gier i zabaw z wykorzystaniem mediów, w tym komputera	K_U12	4

3. Opis modułu

Opis	Moduł gry i zabawy w pracy z dzieckiem obejmuje zajęcia w formie ćwiczeniowej, kończącej się zaliczeniem na ocenę. Zajęcia mają na celu pogłębienie wiedzy i umiejętności praktycznych w zakresie tradycyjnych form gier i zabaw oraz tych z wykorzystaniem mediów i najnowszych technologii (w tym komputera). Forma warsztatowa przewiduje, iż student samodzielnie będzie realizował gry i zabawy, możliwe do wykorzystania w przyszłej pracy pedagogicznej, a następnie projektował takie działania w kontekście potencjalnego ucznia w różnym wieku. Zajęcia w formie ćwiczeniowej oraz praca własna studenta mają doprowadzić do uzyskania zakładanych efektów kształcenia modułu.
Wymagania wstępne	Osiągnięcie na studiach pierwszego stopnia efektów kształcenia związanych z kwalifikacjami uprawniającymi do wykonywania zawodu nauczyciela.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
EW_GZ_w_1	Praca zaliczeniowa w formie portfolio lub posteru	Indywidualna praca zaliczeniowa w formie portfolio lub posteru (w wersji wydruku lub elektronicznej) dotycząca innowacyjnych zabaw i gier, sprawdzająca umiejętność doboru, tworzenia i wykorzystania gier i zabaw do wspomagania wybranej sfery rozwoju dziecka	EW_GZ_3, EW_GZ_4
EW_GZ_w_2	Zespołowy projekt mikrolekcji	Zespołowy projekt obejmujący zaprojektowanie fragmentu zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem gier i zabaw (tradycyjnych oraz z wykorzystaniem mediów i technologii) dla uczniów w różnym wieku. i sprawdzający umiejętność współpracy i realizacji powierzonych zadań, a także wykorzystania dostępnych materiałów do realizacji założonych celów edukacyjno - wychowawczych. Ocenie będzie podlegał wytwór końcowy zespołu.	EW_GZ_2, EW_GZ_4, EW_GZ_1, EW_GZ_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EW_GZ_fs_1	ćwiczenia	Metoda uczenia się we współpracy, metoda praktycznego działania	15	Zapoznanie się z literaturą, przygotowanie pracy zaliczeniowej	75	EW_GZ_w_1, EW_GZ_w_2