

1.	Nazwa kierunku	pedagogika
2.	Cykl rozpoczęcia	2016/2017 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Animacja zabawy

Kod modułu: OWAZ_AZ

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OWAZ_AZ_1	Student ma elementarną wiedzę o metodyce wykonywania typowych zadań, normach, procedurach stosowanych w różnych obszarach działalności pedagogicznej.	K_W16	4
OWAZ_AZ_2	Potrąfi dokonać analizy własnych działań i wskazać ewentualne obszary wymagające modyfikacji w przyszłym działaniu	K_U14	4
OWAZ_AZ_3	Potrąfi ocenić przydatność typowych metod, procedur i dobrych praktyk do realizacji zadań związanych z różnymi sferami działalności pedagogicznej.	K_U09	3
OWAZ_AZ_4	Jest przygotowany do aktywnego uczestnictwa w grupach, organizacjach i instytucjach realizujących działania pedagogiczne i zdolny do porozumiewania się z osobami będącymi i niebędącymi specjalistami w danej dziedzinie	K_K07	2
OWAZ_AZ_5	Odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne.	K_K08	3

3. Opis modułu	
Opis	Wszystkie, przedstawione efekty kształcenia planuje się osiągnąć za pomocą wykładowej oraz ćwiczeniowej formy kształcenia, dodatkowo zostaną pogłębione przez pracę własną studenta. Celem modułu jest zaznajomienie studentów z problematyką animacji zabawy oraz rozwijanie praktycznych umiejętności prowadzenia zajęć z wykorzystaniem konkretnych gier i zabaw.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
OWAZ_AZ_w_1	Praca pisemna (indywidualna)	Wyprawka metodyczna – możliwie różnorodne przykłady gier i zabaw, które można wykorzystać we własnej pracy zawodowej (zgrupowane w teczce lub na płycie CD).	OWAZ_AZ_1, OWAZ_AZ_3, OWAZ_AZ_5

OWAZ_AZ_w_2	Projektowanie	Prowadzenie zajęć z wykorzystaniem wybranych gier i zabaw w sytuacjach symulowanych (praca grupowa) – pisemny projekt zajęć.	OWAZ_AZ_1, OWAZ_AZ_2, OWAZ_AZ_3, OWAZ_AZ_4, OWAZ_AZ_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	
OWAZ_AZ_fs_1	wykład	Metoda podająca z uwzględnieniem prezentacji multimedialnych	15	Student przygotowuje wyprawkę metodyczną gromadząc różne przykłady gier i zabaw z ich opisem (w teczce lub na płycie CD)	5	OWAZ_AZ_w_1
OWAZ_AZ_fs_2	ćwiczenia	Metoda uczenia się we współpracy; metoda symulacyjna	30	Student przygotowuje się do grupowych konsultacji dotyczących prowadzenia zajęć z wykorzystaniem wybranych gier i zabaw (samodzielna analiza zalecanej literatury, pisanie scenariusza zajęć).	10	OWAZ_AZ_w_2