

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: Gry planszowe i komputerowe

Kod modułu: OWAZ_GPK

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OWAZ_GPK_1	Student ma uporządkowaną wiedzę na temat wychowania i kształcenia, jego filozoficznych, społeczno-kulturowych, historycznych, biologicznych, psychologicznych i medycznych podstaw, umożliwiającą ocenę walorów edukacyjnych istniejących gier planszowych i komputerowych oraz projektowanie nowych gier.	K_W03	3
OWAZ_GPK_2	Student potrafi posługiwać się podstawowymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania, interpretowania oraz projektowania strategii działań pedagogicznych z zastosowaniem gier planszowych i komputerowych; potrafi generować rozwiązania konkretnych problemów pedagogicznych i prognozować przebieg ich rozwiązania oraz przewidywać skutki planowanych działań (przy zastosowaniu gier planszowych i komputerowych)	K_U10	3
OWAZ_GPK_3	Student potrafi ocenić przydatność typowych metod, procedur i dobrych praktyk (tu gier planszowych i komputerowych) do realizacji zadań związanych z różnymi sferami działalności pedagogicznej	K_U09	3

3. Opis modułu

Opis	Moduł gier planszowych i komputerowych jest realizowany w formie ćwiczeń, realizujących efekty od1 do 3.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
OWAZ_GPK_w_1	Zaprojektowanie gry ze wskazaniem jej korzyści kształcących	Projekt jest obligatoryjny, ma charakter zaliczeniowy.	OWAZ_GPK_1, OWAZ_GPK_2, OWAZ_GPK_3
OWAZ_GPK	aktywność na zajęciach	Zabieranie merytorycznego i logicznego głosu w ramach ćwiczeń na bazie studium literatury	

_w_2		przedmiotu. Analiza edukacyjnych walorów gier planszowych i komputerowych (dyskusja w małych grupach). Ćwiczenia w projektowaniu gier w małych grupach.	OWAZ_GPK_1, OWAZ_GPK_2
------	--	---	---------------------------

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_GPK_fs_1	ćwiczenia	Dyskusja, praca w grupach,	15	Student zapoznaje się z literaturą obowiązkową i uzupełniającą	45	OWAZ_GPK_w_1, OWAZ_GPK_w_2