

1.	Nazwa kierunku	pedagogika
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Gry i zabawy w pracy z dziećmi

Kod modułu: EW_GZ

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
EW_GZ_1	Ma wiedzę o zabawie jako potrzebie życiowej dziecka, ma świadomość aspektów wychowawczych, kulturalnych i poznawczych zabaw, zna ich klasyfikacje.	K_W15	3
EW_GZ_2	Wie o bezpieczeństwie i potrafi reagować w sytuacji zagrożenia podczas gier i zabaw.	K_W17	3
EW_GZ_3	Potrafi wykorzystywać i integrować teoretyczne wiadomości co do doboru gier i zabaw w celach terapeutycznych z ich realizacją.	K_U02	3
EW_GZ_4	Dobiera środki dydaktyczne i metody pracy w przedszkolu i szkole, w sali gimnastycznej i w terenie.	K_U10	3
EW_GZ_5	Jest przygotowany do aktywnego uczestnictwa w grupach, organizacjach i instytucjach realizujących działania pedagogiczne.	K_K07	3
EWN_GZ_1	Wykazuje się wiedzą na temat roli gier i zabaw w prawidłowym rozwoju dziecka.	KN_W03	3
EWN_GZ_2	Potrafi dobrać metody i formy pracy do realizacji zadań dydaktycznych.	KN_U07	3
EWN_GZ_3	Dobiera i wykorzystuje właściwie środki dydaktyczne.	KN_U08	3
EWN_GZ_4	Posiada umiejętności doboru i organizacji zabaw i innych zadań ruchowych w różnych grupach wiekowych.	KN_U13	3
EWN_GZ_5	Ma świadomość konieczności etycznego i obiektywnego diagnozowania i oceniania umiejętności dzieci .	KN_K05	3

3. Opis modułu	
Opis	Moduł przygotowuje studentów do prawidłowego doboru różnorodnych gier i zabaw z uwzględnieniem wieku kalendarzowego dzieci. Student zdobędzie wiedzę i umiejętności z zakresu organizacji właściwych warunków realizacji gier i zabaw oraz doboru środków dydaktycznych. W wyniku uczestnictwa w zajęciach student pozna elementy pedagogiki zabawy, a także gry i zabawy wybrane z poszczególnych działów tematycznych. W wyniku realizowanych

	zajęć student posiada kwalifikacje do prowadzenia zajęć z zakresu gier i zabaw dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Wszystkie efekty kształcenia pedagogicznego i nauczycielskiego zostaną osiągnięte w ramach ćwiczeń i pracy własnej studenta.
Wymagania wstępne	Znajomość biomedycznych podstaw rozwoju dziecka, pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
EW_GZ_w_1	Kolokwium	Sprawdzenie wiedzy dotyczącej znajomości oraz organizacji gier i zabaw, a także ich klasyfikacji	EWN_GZ_1, EWN_GZ_2, EWN_GZ_3, EW_GZ_1, EW_GZ_4
EW_GZ_w_2	Scenariusze zajęć	Konstruowanie scenariuszy zajęć dla dzieci w przedszkolu i kl. I-III	EWN_GZ_2, EWN_GZ_3, EWN_GZ_4, EWN_GZ_5
EW_GZ_w_3	Organizacja i realizacja fragmentów zajęć	Praktyczna prezentacja zabaw i gier dla poszczególnych grup wiekowych z zachowaniem bezpieczeństwa	EWN_GZ_1, EWN_GZ_2, EWN_GZ_3, EWN_GZ_4, EW_GZ_2, EW_GZ_3, EW_GZ_4, 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_fns_1	ćwiczenia	Metoda uczenia się we współpracy, metoda praktycznego działania	20	Zapoznanie się z literaturą, przygotowanie się do kolokwium, przygotowanie pracy zaliczeniowej	40	EW_GZ_w_1, EW_GZ_w_2, EW_GZ_w_3