

1.	Nazwa kierunku	pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Gry i zabawy matematyczne

Kod modułu: PPW_GRY_MAT

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PPW_GRY_MAT_1	Posiada wiedzę z zakresu rozwoju dziecka, w tym rozwoju emocjonalnego i jego wpływu na proces uczenia się matematyki. Potrafi projektować oddziaływania dydaktyczno-wychowawcze w sposób zgodny z prawidłowościami rozwojowymi dziecka. Posiada wiedzę na temat dojrzałości dziecka do uczenia się matematyki. Posiada wiedzę na temat wpływu gier i zabaw matematycznych na proces rozwijania odporności emocjonalnej dziecka oraz na proces rozwijania kompetencji społecznych dziecka.	K_W02	5
PPW_GRY_MAT_2	Posiada wiedzę z zakresu gier i zabaw matematycznych, w tym znajomości różnorodnych gier i zabaw dydaktycznych o charakterze matematycznym. Potrafi posługiwać się terminologią dotyczącą gier i zabaw. Potrafi wykorzystywać w praktyce poznane gry i zabawy matematyczne. Potrafi projektować i tworzyć własne gry dydaktyczne o charakterze matematycznym.	K_W11 K_W12	5 5
PPW_GRY_MAT_3	Potrafi oceniać skuteczność i odpowiedniość poszczególnych gier i zabaw dydaktycznych o charakterze matematycznym. Potrafi wdrażać w praktyce edukacyjnej własne pomysły na gry i zabawy o charakterze matematycznym podczas pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i młodszym wieku szkolnym.	K_U03 K_U04	4 4
PPW_GRY_MAT_4	W sposób odpowiedzialny przygotowuje się do swojej pracy, planuje i wykonuje działania praktyczne wykorzystujące gry i zabawy matematyczne w pracy z dzieckiem w wieku przedszkolnym i uczniem klas I-III.	K_K01	4
PPW_GRY_MAT_N1	Posiada podstawową wiedzę z zakresu edukacji matematycznej oraz gier i zabaw w pracy z dzieckiem, którą potrafi wykorzystać przy projektowaniu i przeprowadzaniu gier i zabaw dydaktycznych o charakterze matematycznym z dzieckiem w wieku przedszkolnym i młodszym wieku szkolnym.	K_W11	5
PPW_GRY_MAT_N2	Potrafi w sposób samodzielny zdobywać wiedzę oraz rozwijać umiejętności metodyczne związane ze stosowaniem gier i zabaw w edukacji matematycznej z wykorzystaniem nowoczesnych technologii.	K_U03 K_U05	3 3
PPW_GRY_MAT_N3	Wykorzystuje różnorodne materiały i środki oraz metody pracy w celu projektowania i realizowania działań pedagogicznych związanych z realizacją edukacji matematycznej na etapie przedszkola i klas I-II z wykorzystaniem gier i zabaw dydaktycznych o charakterze matematycznym.	K_U04	4

PPW_GRY_MAT_N4	Potrafi indywidualizować działania metodyczne związane ze stosowaniem gier i zabaw matematycznych w pracy z dzieckiem w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.	K_U03	4
PPW_GRY_MAT_N5	Ma świadomość poziomu własnej wiedzy i umiejętności z zakresu stosowania gier i zabaw matematycznych w edukacji matematycznej w przedszkolu i w klasach I-III.	K_K07	3

3. Opis modułu	
Opis	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. Efekty kształcenia pedagogicznego i nauczycielskiego będą realizowane w ramach ćwiczeń i pracy własnej studentów.
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu Pedagogiki wczesnoszkolnej i przedszkolnej, podstawowa wiedza z zakresu podstaw matematyki, metodyki edukacji matematycznej w edukacji wczesnoszkolnej oraz gier i zabaw w pracy z dzieckiem.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PPW_GRY_MAT_w_1	Praca praktyczna – stworzenie własnej gry dydaktycznej o charakterze matematycznym	Samodzielne opracowanie własnej gry dydaktycznej o charakterze matematycznym wraz z jej merytorycznym opisem.	PPW_GRY_MAT_1, PPW_GRY_MAT_2, PPW_GRY_MAT_3, PPW_GRY_MAT_4, PPW_GRY_MAT_N1, PPW_GRY_MAT_N2, PPW_GRY_MAT_N3, PPW_GRY_MAT_N4, PPW_GRY_MAT_N5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PPW_GRY_MAT_fs_1	ćwiczenia	Dyskusja, metoda uczenia się we współpracy, metoda działań praktycznych	15	Aktywne uczestniczenie w ćwiczeniach, udzielanie się w dyskusji, przygotowywanie własnej gry dydaktycznej o charakterze matematycznym, zapoznanie się z literaturą przedmiotu.	15	PPW_GRY_MAT_w_1