

|           |                           |                                                                                                                |
|-----------|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1.</b> | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna</b>                                                                |
| 2.        | Wydział                   | Wydział Nauk Społecznych                                                                                       |
| 3.        | Cykl rozpoczęcia          | 2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy) |
| 4.        | Poziom kształcenia        | studia jednolite magisterskie                                                                                  |
| 5.        | Profil kształcenia        | ogólnoakademicki                                                                                               |
| 6.        | Forma prowadzenia studiów | niestacjonarna                                                                                                 |

**Moduł kształcenia:** Gry i zabawy matematyczne

**Kod modułu:** PPW\_GRY\_MAT

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

| <b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b> |                                                                                                                                                                                                                   |                                    |                                       |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>kod</b>                                    | <b>opis</b>                                                                                                                                                                                                       | <b>efekty uczenia się kierunku</b> | <b>stopień realizacji (skala 1-5)</b> |
| PPW_GRY_MAT_1                                 | Student zna i rozumie metodykę wykonywania zadań – normy, procedury i dobre praktyki stosowane w wychowaniu przedszkolnym i edukacji wczesnoszkolnej (C.W1., C.W2., C.W3.)                                        | K_W10                              | 4                                     |
| PPW_GRY_MAT_2                                 | Student zna i rozumie znaczenie i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci (C.W1., C.W2., C.W3.)                                                   | K_W11                              | 4                                     |
| PPW_GRY_MAT_3                                 | Student zna rolę innowacji pedagogicznych w obszarze wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej, inspirujących do planowania i organizacji własnej pracy (C.W1.)                                        | K_W12                              | 4                                     |
| PPW_GRY_MAT_4                                 | Student potrafi dobierać, tworzyć, testować i modyfikować materiały, środki oraz metody adekwatnie do celów wychowania i kształcenia (C.U2., C.U5.)                                                               | K_U04                              | 4                                     |
| PPW_GRY_MAT_5                                 | Student potrafi skutecznie animować i monitorować realizację zespołowych działań edukacyjnych dzieci lub uczniów, z wykorzystaniem różnych rodzajów zabaw (C.U5., C.U6., C.U7.)                                   | K_U08                              | 4                                     |
| PPW_GRY_MAT_6                                 | Student jest gotowy do formowania wartościowych indywidualnie i społecznie zachowań i postaw dzieci lub uczniów oraz inspirowania dzieci lub uczniów do wyrażania swojej indywidualności w sposób twórczy (C.K2). | K_K02                              | 4                                     |

**3. Opis modułu**

|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Opis</b>              | 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. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | 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 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,<br>PPW_GRY_MAT_2,<br>PPW_GRY_MAT_3,<br>PPW_GRY_MAT_4,<br>PPW_GRY_MAT_5,<br>PPW_GRY_MAT_6 |

#### 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_fns_1 | ćwiczenia                 | Dyskusja, metoda uczenia się we współpracy, metoda działań praktycznych | 10            | Aktywne uczestniczenie w ćwiczeniach, udzielanie się w dyskusji, przygotowywanie własnej gry dydaktycznej o charakterze matematycznym, zapoznanie się z literaturą przedmiotu. | 20            | PPW_GRY_MAT_w_1                         |