

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna |
| 2. | Wydział | Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (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 | 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

| | |
|--------------------------|---|
| 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 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_5, 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_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 |