

Karta przedmiotu

| | | | | | | | |
|--|--|---|------------------------------|------------------------|--|-----------------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu | Edukacyjna rola gier wideo, PG_00150826 | | | | | | |
| Kierunek studiów | Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna (O) | | | | | | |
| Data rozpoczęcia studiów | październik 2024 r. | Rok akademicki realizacji przedmiotu | | | 2028/2029 | | |
| Poziom kształcenia | jednolite magisterskie | Grupa zajęć | | | Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych | | |
| Forma studiów | stacjonarne | Sposób realizacji | | | na uczelni | | |
| Rok studiów | 5 | Język wykładowy | | | polski | | |
| Semestr studiów | 10 | Liczba punktów ECTS | | | 1.0 | | |
| Profil kształcenia | ogólnoakademicki | Forma zaliczenia | | | zaliczenie | | |
| Jednostka prowadząca | | | | | | | |
| Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców) | Odpowiedzialny za przedmiot | | dr hab. Małgorzata Cackowska | | | | |
| | Prowadzący zajęcia z przedmiotu | | | | | | |
| Formy zajęć | Forma zajęć | Wykład | Ćwiczenia | Laboratorium | Projekt | Seminarium | RAZEM |
| | Liczba godzin zajęć | 15.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 15 |
| | W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0 | | | | | | |
| Aktywność studenta i liczba godzin pracy | Aktywność studenta | Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów | | Udział w konsultacjach | | Praca własna studenta | RAZEM |
| | Liczba godzin pracy studenta | 15 | | 0.0 | | 10.0 | 25 |
| Cel przedmiotu | <i>Przygotowanie do pracy edukacyjnej uwzględniające problematykę gier wideo oraz rozwoju człowieka w środowisku cyfrowym. Zdobywanie wiedzy dotyczącej gier wideo, ich potencjału, ograniczeń oraz dyskursów obecnych wokół tego medium. Zapoznanie z naukowymi publikacjami i inicjatywami dotyczącymi gier wideo.</i> | | | | | | |

| Efekty uczenia się przedmiotu | Efekt kierunkowy | Efekt z przedmiotu | Sposób weryfikacji i oceny efektu |
|-------------------------------|---|---|---|
| | [PPWJ5_K07] ma kompetencje społeczne umożliwiające projektowanie i wdrażanie działań mających na celu edukację aksjologiczną i wychowanie do wartości – wprowadzanie dzieci lub uczniów w świat wartości | Student/ka posiada kompetencje społeczne umożliwiające projektowanie i wdrażanie działań mających na celu edukację o wartościach, archetypach kulturowych prezentowanych między innymi w produktach kultury cyfrowej (w grach wideo i nie tylko); ma kompetencje społeczne pozwalające na prowadzenie i moderowanie dyskusji o wartościach i archetypach kulturowych. | [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK3] opracowanie tekstowe/praca pisemna |
| | [PPWJ5_K03] ma kompetencje społeczne umożliwiające budowanie relacji wzajemnego zaufania między wszystkimi podmiotami procesu wychowania i kształcenia, w tym rodzicami lub opiekunami dziecka lub ucznia oraz włączanie ich w działania sprzyjające efektywności edukacyjnej | Student/ka posiada kompetencje społeczne umożliwiające budowanie relacji wzajemnego zaufania między wszystkimi podmiotami procesu wychowania i kształcenia, w tym opiekunami ucznia oraz włączanie ich w działania sprzyjające efektywności edukacji i wychowania w środowisku, które uwzględnia obecność mediów cyfrowych, w tym gier wideo. | [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych |
| | [PPWJ5_W11] ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci | Student/ka posiada uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat potencjału wychowawczego gier wideo oraz ich funkcji edukacyjnej - zarówno dzieci, jak i innych grup wiekowych. | [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja |
| | [PPWJ5_U13] ma umiejętności pozwalające na racjonalne i zgodne z zasadami techniki pracy umysłowej gospodarowanie czasem zajęć, odpowiedzialne i celowe organizowanie pracy pozaszkolnej dziecka (ucznia) z poszanowaniem jego prawa do odpoczynku | Student/ka posiada umiejętności pozwalające na racjonalne i zgodne z zasadami techniki pracy umysłowej gospodarowanie czasem zajęć, odpowiedzialne i celowe organizowanie aktywności pozaszkolnej ucznia - także tej dotyczącej gier wideo i innych mediów cyfrowych - z poszanowaniem jego prawa do odpoczynku. | [SU5] realizacja zadania problemowego [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych |
| | [PPWJ5_U09] ma umiejętności pozwalające na identyfikowanie spontanicznych zachowań dzieci lub uczniów jako sytuacji wychowawczo-dydaktycznych i wykorzystanie ich w procesie edukacji oraz realizacji celów terapeutycznych | Student/ka posiada umiejętności pozwalające na identyfikację sytuacji rozwojowych uwzględniających interakcje uczniów z grami wideo oraz ma umiejętność wykorzystania tychże sytuacji w procesach edukacyjnych. | [SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport |

| Treści przedmiotu | <p><i>Treści wykładu konwersacyjnego</i></p> <p>1. <i>Wychowanie i edukacja przez światy cyfrowe - o socjalizacyjnych i rozwojowych funkcjach mediów cyfrowych, ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo.</i></p> <p>2. <i>Gry wideo, kultura współczesna i archetypy kulturowe w kontekście wychowania i dorastania.</i></p> <p>3. <i>Gry wideo i prezentowane przez nie sytuacje a zadania problemowe: o graniu w gry wideo jako okazji do rozwoju i działania na doświadczeniu.</i></p> <p>4. <i>Budując świadomość społeczną - o wykorzystywaniu produkcji ludycznych w uwrażliwianiu graczy na istotne zjawiska i dyskursy społeczne.</i></p> <p>5. <i>Uczniowie, rodzice i gry: o byciu rodzicem i wychowawcą w erze gier wideo.</i></p> | | | | | | | | | | | |
|---|--|-----------------------------|-------------------|-------------------------|----------------------------|-------|-------|---------|-------|-------|--|--|
| Wymagania wstępne i dodatkowe | | | | | | | | | | | | |
| Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th> <th>Próg zaliczeniowy</th> <th>Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>aktywny udział w zajęciach</td> <td>51.0%</td> <td>20.0%</td> </tr> <tr> <td>projekt</td> <td>51.0%</td> <td>80.0%</td> </tr> </tbody> </table> | Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa oceny końcowej | aktywny udział w zajęciach | 51.0% | 20.0% | projekt | 51.0% | 80.0% | | |
| Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa oceny końcowej | | | | | | | | | | |
| aktywny udział w zajęciach | 51.0% | 20.0% | | | | | | | | | | |
| projekt | 51.0% | 80.0% | | | | | | | | | | |
| Zalecana lista lektur | <p>Podstawowa lista lektur</p> <p><i>D. Gałuszka, Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje, Wydawnictwo LIBRON, Kraków 2017.</i></p> <p><i>K. Kowalczyk, Edukacja w pikselach. Gry komputerowe w procesie kształcenia, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016.</i></p> <p><i>P. Kubiński, Gry wideo. Zarys poetyki, Universitas, Kraków 2016.</i></p> | | | | | | | | | | | |
| | <p>Uzupełniająca lista lektur</p> <p><i>M. Filiciak, Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.</i></p> <p><i>J. Huizinga, Homo ludens, Czytelnik, Warszawa 1967.</i></p> <p><i>P. Olejniczak, Treści edukacyjne w nieedukacyjnych grach wideo. Ars Educandi 13 / 2016, 57-66.</i></p> <p><i>P. Prósinoski, P. Krzywdziński, Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo, Wydawnictwo LIBRON, Kraków 2018.</i></p> <p><i>P. Prósinoski, P. Krzywdziński, Gry wideo a postawa twórcza: potencjał i narracja zagrożeń, Ars Educandi 13 / 2016, 45-56.</i></p> | | | | | | | | | | | |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | <p>Adresy eZasobów</p> <p>Projekt edukacyjny, scenariusz /propozycja zadań dla określonych odbiorców, analiza gier, krytyczna analiza ich potencjałów oraz ograniczeń. Zaprezentowanie do oceny projektu działań edukacyjno-wychowawczych i refleksji dotyczących pracy pedagogicznej uwzględniającej środowisko gier wideo (kryterium oryginalności, trafności, innowacyjności rozwiązań edukacyjnych).</p> | | | | | | | | | | | |

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.