

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Gry i zabawy w pracy pedagoga, PG_00152031						
Kierunek studiów	Pedagogika (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	5	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Nauk Społecznych -> Instytut Pedagogiki -> Pracownia Edukacji Medialnej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Małgorzata Karczmarzyk				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	20
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
	Dodatkowe informacje: <ul style="list-style-type: none"> • Praca w grupach • Gry symulacyjne • Dyskusja • Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków) 						
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	20		0.0		30.0	50
Cel przedmiotu	- rozpoznanie potencjału gier w pracy pedagogicznej - refleksja nad wartością wychowawczą i użytkową tego, co dzieje się i tak w szkole i w życiu uczniów - przybliżenie typowych problemów i rozwiązań problemów wychowawczych z jakimi mogą być kojarzone gry						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PEDL3_U11] potrafi podejmować pracę z uczniami/wychowankami rozbudzającą ich zainteresowania i rozwijającą ich uzdolnienia, właściwie dobrać treści, zadania i formy pracy oraz promować osiągnięcia podopiecznych; potrafi rozwijać kreatywność i umiejętność samodzielnego, krytycznego myślenia oraz stymulować uczniów i wychowanków w ich pracy nad własnym rozwojem	Student/ka potrafi dostarczyć informacji zespołowi, w którym pracuje, potrafi wziąć udział w podejmowaniu strategicznych decyzji, co do kierunku poszukiwań rozwiązania, zadaje pytania i potrafi zabrać głos, gdy zauważy błąd grupy lub osoby oddgrywającej rolę lidera. Student/ka potrafi dostrzec potrzeby i postępy innych osób.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PEDL3_U13] potrafi skutecznie animować i monitorować realizację zespołowych działań edukacyjnych uczniów i wychowanków; potrafi pracować w zespole pełniąc różne role, przyjmuje i wyznacza zadania, a także projektuje i podejmuje działania profesjonalne	Student/ka potrafi dostarczyć informacji zespołowi, w którym pracuje, potrafi wziąć udział w podejmowaniu strategicznych decyzji, co do kierunku poszukiwań rozwiązania, zadaje pytania i potrafi zabrać głos, gdy zauważy błąd grupy lub osoby oddgrywającej rolę lidera. Student/ka potrafi dostrzec potrzeby i postępy innych osób.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> Projektowanie gier symulacyjnych jako narzędzie w badaniach partycypacyjnych i diagnozowaniu społecznym. Wspomaganie rozwoju dzieci i młodzieży poprzez gry zręcznościowe i terenowe. Wzmacnianie kompetencji społecznych przez udział w grach planszowych oraz RPG. Grywalizacja - mechanika gier w służbie wychowania, dyscyplinowania i manipulacji. Kwestie genderowe w grach i w postrzeganiu osób grających. Szkoła jako gra. Czego uczą gry komputerowe? Testowanie własnych przykładów gier realizowanych jako projekty zaliczeniowe. 		
Wymagania wstępne i dodatkowe	brak		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	projekt/ prezentacja (poprawność merytoryczna, spójność, logiczność, oryginalne rozwiązania)	51.0%	100.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć</p> <p>A.1. wykorzystywana podczas zajęć:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crocco, F. (2011). Critical Gaming Pedagogy. <i>The Radical Teacher</i>, 91, 2641. • Hansen, L., Sanders, S., & Florida, S. (2010). Fifth Grade Students Experiences Participating in Active Gaming in Physical Education: The Persistence to Game. <i>ICHPER-SD Journal of Research</i>, 5(2), 3340. • Hwang, G., Hung, C., & Chen, N. (2014). Improving learning achievements, motivations and problem-solving skills through a peer assessment-based game development approach. <i>Educational Technology Research and Development</i>, 62(2), 129145. • Klopfer, E., Osterweil, S., Salen, K., Hass, J., Groff, J., & Roy, D. (2009). Moving learning games forward: obstacles, opportunities & openness (<i>The Education Arcade</i>). • Zimmerman, E. (2009). Gaming literacy: Game design as a model for literacy in the twenty-first century. <i>The Video Game Theory Reader</i>, 2, 2331. <p>A.2. studiowana samodzielnie przez studenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bowman, S. L., & Standiford, A. (2015). Educational larp in the middle school classroom: A mixed method case study. <i>International Journal of Role-Playing</i>, 5(1). • Tan, W.-H. (2010). Playing (with) Educational Games Integrated Game Design and Second Order Gaming. In S. Sonvilla-Weiss (Ed.), <i>Mashup Cultures</i> (pp. 223238). Vienna: Springer. • Zielińska, M., Kowzan, P., & Prusinowska, M. (2015). Tworzenie gier dla pracy pedagogicznej edukacyjne badania w działaniu. In J. Mytnik-Ejsmont, W. Glac, & I. Majcher (Eds.), <i>Echa Ideatorium</i> (pp. 217237). Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
	Uzupełniająca lista lektur	<p>B. Literatura uzupełniająca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latour, B. (2010). Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci. (A. Derra & K. Abriszewski, Trans.). Warszawa: Universitas.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.