Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projektowanie gier dla wczesnej edukacji , PG_00194464						
Kierunek studiów	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2028/2029			
Poziom kształcenia	jednolite magisterskie		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							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Marta Tymińska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	15.0	0.0	0.0	0.0	30
	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	30		0.0		20.0	50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie i wdrożenie umiejętności z zakresu projektowania gier na użytek wczesnej edukacji.						

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PPWJ5_W12] ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat innowacji pedagogicznych w obszarze wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej, inspirujących do planowania i organizacji własnej pracy	Ma uporządkowaną i podbudowaną teoretyczną wiedzę na temat innowacji pedagogicznych z zakresu projektowania gier dla edukacji.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
[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	Ma kompetencje społeczne umożliwiające wdrożenie gier do edukacji wczesnoszkolnej.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[PPWJ5_U07] ma umiejętności pozwalające na rozwijanie kompetencji kluczowych dzieci lub uczniów, w szczególności kreatywności, krytycznej refleksji i umiejętności samodzielnego oraz zespołowego rozwiązywania problemów	Ma kompetencje dobrania gier i modyfikacji do gier adekwatnych i rozwijających kluczowe kompetencje u dzieci.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PPWJ5_U03] ma umiejętności pozwalające na wykorzystywanie w codziennej praktyce edukacyjnej różnorodnych sposobów organizowania środowiska uczenia się i nauczania, przy uwzględnieniu specyficznych potrzeb i możliwości poszczególnych dzieci lub uczniów oraz grupy	Ma umiejętności wykorzystywania gier w codziennej praktyce pedagogicznej. Ma umiejętności pozwalające na testowanie i modyfikowanie projektów gier w edukacji adekwatnych do danego zagadnienia.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PPWJ5_W11] ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci	Ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat wykorzystywania gier (edumodding, gry edukacyjne, gry poważne) w procesie.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny

Treści przedmiotu

Wykład:

1. Czym są gry? omówienie podstaw z perspektywy groznawstwa.
2. Podstawy projektowania gier teoria.
3. Dobre praktyki projektowania gier w edukacji.
4. Gry edukacyjne omówienie.
5. *Edumodding* omówienie.
6. Edukacja poprzez gry omówienie.
7. Gry poważne i zaangażowane teoria i *case studies*.

Ćwiczenia:

1. Wprowadzenie do projektowania gier warsztat.
2. Przerób zabawkę na grę i grę na zabawkę ćwiczenie warsztatowe.
3. Prototypowanie gier tworzenie procesu i dokumentacji.
4. Wykorzystywanie gotowych *print-to-play*.
5. Ulepszamy istniejące gry edumodding.
6. Tworzymy gry edukacyjne game design.
7. Edukacja przez tworzenie gier trening projektanta.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Projekt zaliczeniowy	51.0%	40.0%
Praca na zajęciach	51.0%	20.0%
Kolokwium	51.0%	40.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Milewski, P., Tymińska, M. (2025). *Gamebook: Theoria. Podręcznik 1.* Wyd. Funreal Milewski, P., Tymińska, M. (2025). *Gamebook: Theoria. Zeszyt Ćwiczeń 1.* Wyd. Funreal Milewski, P., Tymińska, M. (2025). *Gamebook: Praxis. Podręcznik 2.* Wyd. Funreal Milewski, P. (2025). *Gamebook: Praxis. Zeszyt Ćwiczeń 2.* Wyd. Funreal
	Uzupełniająca lista lektur	Annetta, L., & Bronack, S. C. (Red.). (2011). *Serious Educational Game Assessment: Practical Methods and Models for Educational Games, Simulations and Virtual Worlds*. SensePublishers. Cutter-Mackenzie, A., Edwards, S., Moore, D., & Boyd, W. (2014). *Young childrens play and environmental education in early childhood education*. Springer. Gee, J. P. (2004). *What video games have to teach us about learning and literacy* (1. paperback ed). Palgrave Macmillan. Shaffer, D. W. (2006). *How computer games help children learn* (1st ed). Palgrave Macmillan. Brathwaite, B., & Schreiber, I. (with Charles River Media (Firm)). (2009). *Challenges for game designers*. Course Technology/Cengage Learning.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Przygotowanie gry kształtującej umiejętności matematyczne. Stwórz grę typu chińczyk, która wspiera współpracę. Glottodydaktyka za pomocą narracyjnych gier fabularnych. Edumodding Minecrafta.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.