Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nazwa i kod przedmiotu | Edukacyjna rola gier wideo, PG_00206907 | | |
| Kierunek studiów | Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna (O) | | |
| Data rozpoczęcia studiów | październik 2026 r. | Rok akademicki realizacji przedmiotu | 2030/2031 |
| Poziom kształcenia | jednolite magisterskie | Grupa zajęć | Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów<br>Grupa zajęć fakultatywnych<br>Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki |
| 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, prof. UG | |
| | 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 | *Przygotowanie do pracy edukacyjnej uwzględniające problematykę gier wideo oraz rozwoju człowieka w środowisku cyfrowym. Zdobycie wiedzy dotyczącej gier wideo, ich potencjału, ograniczeń oraz dyskursów obecnych wokół tego medium. Zapoznanie z naukowymi publikacjami i inicjatywami dotyczącymi gier wideo.* |

| 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 wartosciach i archetypach kulturowych. | [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport<br>[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/ dyskusja |
| | [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<br>[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/ dyskusja<br>[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport |

| | |
|---|---|
| Treści przedmiotu | *Treści wykładu konwersacyjnego*<br><br>*1. Wychowanie i edukacja przez światy cyfrowe - o socjalizacyjnych i rozwojowych funkcjach mediów cyfrowych, ze szczególnym uwzględnieniem*<br><br>*gier wideo.*<br><br>*2. Gry wideo, kultura współczesna i archetypy kulturowe w kontekście wychowania i dorastania.*<br><br>*3. Gry wideo i prezentowane przez nie sytuacje a zadania problemowe: o graniu w gry wideo jako okazji do rozwoju i działania na doświadczaniu.*<br><br>*4. Budując świadomość społeczną - o wykorzystywaniu produkcji ludycznych w uwrażliwianiu graczy na istotne zjawiska i dyskursy społeczne.*<br><br>*5. Uczniowie, rodzice i gry: o byciu rodzicem i wychowawcą w erze gier wideo.* |
| Wymagania wstępne i dodatkowe | |

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

| Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa oceny końcowej |
|---|---|---|
| projekt | 51.0% | 80.0% |
| aktywny udział w zajęciach | 51.0% | 20.0% |

Zalecana lista lektur

| | |
|---|---|
| Podstawowa lista lektur | *D. Gałuszka, Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje, Wydawnictwo LIBRON, Kraków 2017.*<br><br>*K. Kowalczuk, Edukacja w pikselach. Gry komputerowe w procesie kształcenia, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016.*<br><br>*P. Kubiński, Gry wideo. Zarys poetyki, Universitas, Kraków 2016.* |
| Uzupełniająca lista lektur | *M. Filiciak, Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.*<br><br>*J. Huizinga, Homo ludens, Czytelnik, Warszawa 1967.*<br><br>*P. Olejniczak, Treści edukacyjne w nieedukacyjnych grach wideo. Ars Educandi 13 / 2016, 57-66.*<br><br>*P. Prósinowski, P. Krzywdziński, Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo, Wydawnictwo LIBRON, Kraków 2018.*<br><br>*P. Prósinowski, P. Krzywdziński, Gry wideo a postawa twórcza: potencjał i narracja zagrożeń, Ars Educandi 13 / 2016, 45-56.* |
| Adresy eZasobów | |

| | |
|---|---|
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | Projekt edukacyjny, scenariusz /propozycja zadań dla określonych odbiorców,analiza gier, krytyczna analiza ich potencjałów oraz ograniczeń.Zaprezentowanie do oceny projektu działań edukacyjno-wychowawczych i refleksjidotyczących pracy pedagogicznej uwzględniajacej środowisko gier wideo (kryteriumoryginalności, trafności, innowacyjności rozwiązań edukacyjnych). |

| | |
|---|---|
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy |

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.