KARTA KURSU

Nazwa	Gry i zabawy komputerowe w edukacji dziecka
Nazwa w j. ang.	Plays and Computer Games in child`s education

Koordynator	prof. zw. dr hab. Bożena Muchacka	Zespół dydaktyczny
		mgr Katarzyna Myśliwiec
Punktacja ECTS*	4	

Opis kursu (cele kształcenia)

Cele kształcenia obejmują: nabycie podstawowej wiedzy na temat możliwości wykorzystania gier i zabaw komputerowych w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej; rozwinięcie elementarnej umiejętności w zakresie przygotowywania i prowadzenia twórczych gier i zabaw edukacyjnych z wykorzystaniem komputera i umiejętności programowania; rozwijanie świadomości odnośnie do korzyści i zagrożeń wynikających z kontaktu dzieci z mediami

Warunki wstępne

Wiedza	
Umiejętności	
Kursy	

Efekty uczenia się

Wiedza	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
	W01 - rozumie i potrafi uzasadnić znaczenie kontaktu z TI dla edukacji i rozwoju indywidualnego dziecka W02 - zna problematykę dotyczącej wykorzystania gier i zabaw komputerowych we wczesnej edukacji	K_W06 K_W01
Umiejętności	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
	U01 – projektuje zajęcia z wykorzystaniem gier i zabaw komputerowych U02 - dokonuje samodzielnej analizy i charakterystyki współczesnych gier komputerowych możliwych do zastosowania w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej	K_U08 K_U15
Kompetencje społeczne	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
	K01 – jest wrażliwy na rolę kontaktu dziecka z TI K02 – jest świadomy konieczności podejmowania doskonalenia zawodowego w zakresie TI	K_K08 K_K02

Organizacja

Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach											
		A		K		L	x	S		P		E	
Liczba godzin													
20						20							

Opis metod prowadzenia zajęć

Ćwiczenia laboratoryjne w pracowni komputerowej, dyskusja, opracowanie projektu indywidualnego

Formy sprawdzania efektów uczenia się

	E – learning	Gry dydaktyczne	szkoleĆwiczenia w	Zajęcia terenowe	laboratoryjnaPraca	indywidualnyProjekt	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W01								X					
W02								X					
U01						X							
U02						X							
K01								X					
K02								X					

Kryteria oceny	60 % recenzja wybranej gry komputerowej; 40 % udział w dyskusji

Uwagi	Kurs do wyboru w planie studiów realizowanych w projekcie POWR.03.01.00-IP.08-00-PKN/18. Tytuł projektu: *Nauczyciel przyszłości. Innowacyjny Program Kształcenia Nauczycieli przedszkoli i klas I-III szkoły podstawowej.*

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

1. Cele, zasady pracy z programami komputerowymi we wczesnej edukacji dziecka.
2. Metodyka wykorzystania gier i zabaw komputerowych w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej.
3. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.
4. Metodyka prowadzenia zajęć komputerowych w klasach I-III szkoły podstawowej.
5. Analiza wybranych gier i zabaw komputerowych .

Wykaz literatury podstawowej

Marzec, A., *Programy komputerowe i ich rola we wczesnej edukacji dziecka*. w: K. Denek, A. Kamińska, P.

Oleśniewicz, (red.) *Edukacja przedszkolna i wczesnoszkolna. na początku XXI wieku*. *Wyzwania i konteksty*. Częstochowa 2002.

Dejer F., *Wychowanie do techniki dzieci w młodszym wieku szkolnym*, Jelenia Góra 2010.
Resnick M., Umaschi-Bers M., *Oficjalny podręcznik ScratchJr,* Warszawa 2016.

Wykaz literatury uzupełniającej

Adamiak, W., *Komputerowe programy dla dzieci*, „Wychowanie w Przedszkolu", 2003, nr. 3.

Siemieniecki B. *Technologia informacyjna w polskiej edukacji*, Wyd. A.Marszałek , Toruń 2002

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	-
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	20
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	10
liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	20
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	
	Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie)	30
	Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	20
Ogółem bilans czasu pracy		100
Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		4