

KARTA KURSU

| | |
|-----------------|------------------|
| Nazwa | Animacja zabawy |
| Nazwa w j. ang. | Play's animation |

| | | | |
|-----|--|-----------------|---|
| Kod | | Punktacja ECTS* | 2 |
|-----|--|-----------------|---|

| | | |
|-------------|-----------------------------------|---|
| Koordynator | prof. zw. dr hab. Bożena Muchacka | Zespół dydaktyczny Dr hab. prof. UP, Iwona Czaja-Chudyba mgr K. Myśliwiec |
|-------------|-----------------------------------|---|

Opis kursu (cele kształcenia)

- dostarczenie w oparciu o efekty kształcenia wiedzy związanej z teorią zabawy – definicjami, typologią i charakterystyką zabaw podejmowanych w różnych okresach życia;
- zaprezentowanie najważniejszych funkcji zabaw i ich wykorzystania w procesie dydaktyczno-wychowawczym;
- wskazanie na cele, zasady i formy animacji zabawy (zapoznanie z elementami metodyki pracy z grupą);
- przygotowanie studentów do samodzielnego projektowania fabularyzowanych zabaw grupowych;
- przygotowanie studentów do samodzielnego prowadzenia zabaw, włączania zabaw w proces wychowawczy i dydaktyczny - aranżowania zabaw w małych i dużych grupach.

Warunki wstępne

| | |
|--------------|--|
| Wiedza | |
| Umiejętności | |
| Kursy | |

Efekty uczenia się

| | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
|--------|--|-------------------------------------|
| Wiedza | W01 - definiuje istotę i charakteryzuje rodzaje zabaw podejmowanych w różnych etapach życia jednostki; W02 - wskazuje na cele, zasady i formy animacji zabawy (elementy metodyki pracy i komunikacji z grupą za pomocą form zabawowych i gier dydaktycznych); W03 - rozpoznaje możliwości wykorzystania zabaw i ich funkcji w procesie dydaktyczno-wychowawczym. | K_W14 K_W15 |

| | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
|--------------|---|-------------------------------------|
| Umiejętności | U01 – z wykorzystaniem adekwatnej terminologii projektuje fabularyzowane scenariusze zabaw grupowych; U02 - samodzielnie prowadzi zabawy, z uwzględnieniem kultury i etyki zachowania włącza zabawy w proces wychowawczy i dydaktyczny – aranżuje zabawy w małych i dużych grupach; U03 – dokonuje analizy i oceny zajęć z wykorzystaniem zabaw, potrafi uzasadnić swoje opinie trafnymi argumentami. | K_U02 K_U8 |

| | | |
|-----------------------|---|-------------------------------------|
| Kompetencje społeczne | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| | K01 – ma świadomość istotności roli zabawy w integracji grupy i rozwoju jednostek; K02 – aktywnie uczestnicząc i komunikując się w zabawach współtworzy atmosferę ludyczną; K03 – ma świadomość roli atmosfery ludycznej w stymulowaniu kreatywności. | K_K02 K_K05 K_K09 |

| Organizacja | | | | | | | | | | | | |
|---------------|------------|---------------------|--|---|--|----|---|---|--|---|--|---|
| Forma zajęć | Wykład (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | | | | | | |
| | | A | | K | | L | X | S | | P | | E |
| Liczba godzin | | | | | | 20 | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | | |

Opis metod prowadzenia zajęć

Metody aktywizujące: psychodrama, warsztaty, ćwiczenia i gry dydaktyczne
Metody słowne: dyskusja

Formy sprawdzania efektów kształcenia

| | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
|-----|--------------|-----------------|--------------------|------------------|---------------------|----------------------|-----------------|-------------------|---------|----------------------|---------------|-----------------|------|
| W01 | | | | | | | | x | | | | | x |
| W02 | | | | | | | | x | | | | | x |
| W03 | | | | | | | | x | | | | | x |
| U01 | | x | | | | x | | | | | | | |
| U02 | | x | | | | x | | | | | | | |
| U03 | | | | | | x | | | | | | | |
| K01 | | | | | | x | | | | | | | |
| K02 | | x | | | | x | | | | | | | |
| K03 | | | | | | x | | | | | | | |

Kryteria oceny

zaliczenie;;
osobiste przeprowadzenie zabaw i złożenie przez studenta pozytywnie zaopiniowanego scenariusza zajęć.

Uwagi

Kurs obligatoryjny 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. Zabawa jako zjawisko kulturowe i społeczne. Definicje, cechy i charakterystyka zabaw. Zabawa a gra. Rozumienie istoty zabawy w wybranych koncepcjach psychologicznych, socjologicznych i pedagogicznych. Klasyfikacje zabaw dowolnych i organizowanych. Wykorzystanie zabaw w procesie wychowania i kształcenia. Rola dorosłego w konstruowaniu zabaw dziecięcych.
2. Rozwojowy aspekt zabawy.
 - ✓ zabawa polem dla kreatywności. *Zabawa sposobem na twórczość*. Przestrzeń i forma działań twórczych w zabawie. Fantazja i wyobraźnia w zabawie spontanicznej. Elementy twórczości w zabawach organizowanych przez nauczyciela,
 - ✓ zabawa jako płaszczyzna dla rozwoju ciekawości badawczej.
3. Klasyfikacje i funkcje materiałów do zabawy. Cechy zabawki wspierającej rozwój dziecka.
4. Diagnostyczna i stymulacyjna funkcja zabawy.
5. Zabawa jako metoda pracy z grupą – planowanie i organizowanie zajęć według pedagogiki zabawy propagowanej przez stowarzyszenie KLANZA. Teoretyczne podstawy pedagogiki zabawy - historia kierunku, ruchu i stowarzyszenia w Polsce. Cele, zasady pedagogiki zabawy. Techniki animacyjne i formy pracy, charakterystyka poszczególnych faz pracy z grupą. Klasyfikacja zabaw według pedagogiki zabawy:
 - zabawy ułatwiające wejście w grupę, nawiązanie relacji interpersonalnych, zabawy rozwijające poczucie bezpieczeństwa (integracyjne).
 - zabawy rozwijające komunikację werbalną i niewerbalną, emocjonalną i rzeczową
 - zabawy rozluźniające, oparte o elementy komunikacji niewerbalnej, gest, ruch, taniec. wybrane tańce integracyjne.
 - zabawy ułatwiające wprowadzenie tematu. zabawy i gry dydaktyczne.
 - zabawy umożliwiające rozpoznanie oraz wyrażanie emocji, potrzeb i doznań uczestników grupy. zabawy wzmacniające samoocenę i poczucie własnej wartości.
6. Planowanie i realizacja kompleksowych scenariuszy tematycznych.

Wykaz literatury podstawowej

- Sikorska I. (tłum.), *Materiały ze skryptu dla studentów „Spiel und Spielzeug in der Lehrerausbildung. Vollesungskurs mit Werkstattübungen”*. ERASMUS - PROJEKT, Erfurt 2002.
- Czaja-Chudyba I. *Pedagogika zabawy w osobowym i profesjonalnym przygotowaniu do zawodu nauczyciela*, Wyd. AP, Kraków 2006.
- Truskolaska J. *Osoba i zabawa*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2007.

Wykaz literatury uzupełniającej

- Muchacka B. *Zabawy badawcze w edukacji przedszkolnej*, Wydawnictwo Naukowe WSP, Kraków 1992.
- Okoń W., *Zabawa a rzeczywistość*, WSiP, Warszawa 1995.
- Przetacznik-Gierowska, M., *Świat dziecka. Aktywność - poznanie – środowisko*, Wyd. UJ, Kraków 1993 (rozdział poświęcony zabawie).

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

| | | |
|--|--|----|
| Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | - |
| | Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 12 |
| | Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | - |
| Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 15 |
| | Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | - |
| | Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 23 |
| | Przygotowanie do egzaminu | - |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 50 |
| Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 2 |