

KARTA KURSU

Nazwa	Animacja zabawy	
Nazwa w j. ang.	Play's animation	
Koordynator	Dr hab. prof. UP, Iwona Czaja-Chudyba	Zespół dydaktyczny
		Dr hab. prof. UP, Iwona Czaja-Chudyba mgr K. Myśliwiec
Punktacja ECTS	2	

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;	K_W14 K_W15
	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.	
Umiejętności	U01 – z wykorzystaniem adekwatnej terminologii projektuje fabularyzowane scenariusze zabaw grupowych;	K_U02 K_U8
	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.	

	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Kompetencje społeczne	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						12						
12												

Opis metod prowadzenia zajęć

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

Formy sprawdzania efektów uczenia się

	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	Studia jednolite magisterskie niestacjonarne
-------	--

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

- 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	18
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	-
	Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie)	20
	Przygotowanie do zaliczenia	-
Ogółem bilans czasu pracy		50
Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		2

