

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Gry i zabawy w pracy pedagoga, PG_00152031						
Kierunek studiów	Pedagogika (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	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	Rektor -> Wydział Nauk Społecznych -> Instytut Pedagogiki -> Pracownia Edukacji Medialnej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Małgorzata Karczmarzyk				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	20
	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	20		0.0		30.0	50
Cel przedmiotu	- rozpoznanie potencjału gier w pracy pedagogicznej - refleksja nad wartością wychowawczą i użytkową tego, co dzieje się i tak w szkole i w życiu uczniów - przybliżenie typowych problemów i rozwiązań problemów wychowawczych z jakimi mogą być kojarzone gry						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu			Sposób weryfikacji i oceny efektu	
	[PEDL3_U13] potrafi skutecznie animować i monitorować realizację zespołowych działań edukacyjnych uczniów i wychowanków; potrafi pracować w zespole pełniąc różne role, przyjmuje i wyznacza zadania, a także projektuje i podejmuje działania profesjonalne		Student/ka potrafi dostarczyć informacji zespołowi, w którym pracuje, potrafi wziąć udział w podejmowaniu strategicznych decyzji, co do kierunku poszukiwań rozwiązania, zadaje pytania i potrafi zabrać głos, gdy zauważy błąd grupy lub osoby oddgrywającej rolę lidera. Student/ka potrafi dostrzec potrzeby i postępy innych osób.			[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport	
	[PEDL3_U11] potrafi podejmować pracę z uczniami/wychowankami rozbudzającą ich zainteresowania i rozwijającą ich uzdolnienia, właściwie dobierać treści, zadania i formy pracy oraz promować osiągnięcia podopiecznych; potrafi rozwijać kreatywność i umiejętność samodzielnego, krytycznego myślenia oraz stymulować uczniów i wychowanków w ich pracy nad własnym rozwojem		Student/ka potrafi dostarczyć informacji zespołowi, w którym pracuje, potrafi wziąć udział w podejmowaniu strategicznych decyzji, co do kierunku poszukiwań rozwiązania, zadaje pytania i potrafi zabrać głos, gdy zauważy błąd grupy lub osoby oddgrywającej rolę lidera. Student/ka potrafi dostrzec potrzeby i postępy innych osób.			[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport	

Treści przedmiotu	• Projektowanie gier symulacyjnych jako narzędzie w badaniach partycypacyjnych i diagnozowaniu społecznym. • Wspomaganie rozwoju dzieci i młodzieży poprzez gry zręcznościowe i terenowe. • Wzmacnianie kompetencji społecznych przez udział w grach planszowych oraz RPG. • Grywalizacja - mechanika gier w służbie wychowania, dyscyplinowania i manipulacji. • Kwestie genderowe w grach i w postrzeganiu osób grających. • Szkoła jako gra. • Czego uczą gry komputerowe? • Testowanie własnych przykładów gier realizowanych jako projekty zaliczeniowe.		
Wymagania wstępne i dodatkowe	brak		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	projekt/ prezentacja (poprawność merytoryczna, spójność, logiczność, oryginalne rozwiązania)	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć A.1. wykorzystywana podczas zajęć: • Crocco, F. (2011). Critical Gaming Pedagogy. The Radical Teacher, 91, 2641. • Hansen, L., Sanders, S., & Florida, S. (2010). Fifth Grade Students Experiences Participating in Active Gaming in Physical Education: The Persistence to Game. ICHPER-SD Journal of Research, 5(2), 3340. • Hwang, G., Hung, C., & Chen, N. (2014). Improving learning achievements, motivations and problem-solving skills through a peer assessment-based game development approach. Educational Technology Research and Development, 62(2), 129145. • Klopfer, E., Osterweil, S., Salen, K., Hass, J., Groff, J., & Roy, D. (2009). Moving learning games forward: obstacles, opportunities & openness (The Education Arcade). • Zimmerman, E. (2009). Gaming literacy: Game design as a model for literacy in the twenty-first century. The Video Game Theory Reader, 2, 2331. A.2. studiowana samodzielnie przez studenta: • Bowman, S. L., & Standiford, A. (2015). Educational larp in the middle school classroom: A mixed method case study. International Journal of Role-Playing, 5(1). • Tan, W.-H. (2010). Playing (with) Educational Games Integrated Game Design and Second Order Gaming. In S. Sonvilla-Weiss (Ed.), Mashup Cultures (pp. 223238). Vienna: Springer. • Zielińska, M., Kowzan, P., & Prusinowska, M. (2015). Tworzenie gier dla pracy pedagogicznej edukacyjne badania w działaniu. In J. Mytnik-Ejsmont, W. Glac, & I. Majcher (Eds.), Echa Ideatorium (pp. 217237). Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.	
	Uzupełniająca lista lektur	B. Literatura uzupełniająca • Latour, B. (2010). Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci. (A. Derra & K. Abriszewski, Trans.). Warszawa: Universitas.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		