

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 Grupa zajęć fakultatywnych 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. Zdobywanie 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 wartościach i archetypach kulturowych.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [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/diskusja
	[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 [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/diskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport

Treści przedmiotu	Treści wykładu konwersacyjnego		
	1. Wychowanie i edukacja przez światy cyfrowe - o socjalizacyjnych i rozwojowych funkcjach mediów cyfrowych, ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo. 2. Gry wideo, kultura współczesna i archetypy kulturowe w kontekście wychowania i dorastania. 3. Gry wideo i prezentowane przez nie sytuacje a zadania problemowe: o graniu w gry wideo jako okazji do rozwoju i działania na doświadczeniu. 4. Budując świadomość społeczną - o wykorzystywaniu produkcji ludycznych w uwrażliwianiu graczy na istotne zjawiska i dyskursy społeczne. 5. Uczniowie, rodzice i gry: o byciu rodzicem i wychowawcą w erze gier wideo.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych 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. K. Kowalczyk, Edukacja w pikselach. Gry komputerowe w procesie kształcenia, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016. 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. J. Huizinga, Homo ludens, Czytelnik, Warszawa 1967. P. Olejniczak, Treści edukacyjne w nieedukacyjnych grach wideo. Ars Educandi 13 / 2016, 57-66. P. Prósiniowski, P. Krzywdziński, Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo, Wydawnictwo LIBRON, Kraków 2018. P. Prósiniowski, 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 refleksji dotyczących pracy pedagogicznej uwzględniającej środowisko gier wideo (kryterium oryginalności, trafności, innowacyjności rozwiązań edukacyjnych).		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.