


KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
Unię Europejską w ramach
Europejskiego Funduszu
Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu			Kod ECTS
Gry i zabawy w pracy pedagoga			14.0.3458
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Instytut Pedagogiki			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia
Wydział Nauk Społecznych	Pedagogika	forma	stacjonarne
		moduł specjalnościowy	pedagogika szkolna i opiekuńczo-wychowawcza
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Piotr Kowzan; dr Małgorzata Karczmarzyk			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin			Liczba punktów ECTS
Formy zajęć			2 20 godzin zajęć, 15 godzin zapoznanie się z literaturą, 15 godzin - przygotowanie się do zaliczenia; razem: 50 godzin - 2 punkty ECTS
Sposób realizacji zajęć			
zajęcia w sali dydaktycznej			
Liczba godzin			
Ćw. warsztatowe: 20 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2022/2023 zimowy			
Status przedmiotu		Język wykładowy	
obowiązkowy		polski	
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne	
<ul style="list-style-type: none">- Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków)- Dyskusja- Gry symulacyjne- Praca w grupach		Sposób zaliczenia	
		Zaliczenie na ocenę	
		Formy zaliczenia	
		praca zaliczeniowa; studenci biorą udział w zespołowej grze o charakterze rywalizacyjnym, w ramach której rozwiązują problemy wyprowadzone z treści zajęć.	
		Podstawowe kryteria oceny	
		poprawność merytoryczna, spójność, logiczność, wyczerpująca i rzeczowa argumentacja prezentowanych sądów/pomysłów/rozwiązań, adekwatne odwoływanie się do teorii.	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			
K_U11, K_U13			
weryfikacja: praca zaliczeniowa			
Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi			
A. Wymagania formalne			
brak			
B. Wymagania wstępne			
brak			
Cele kształcenia			
<ul style="list-style-type: none">- 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

Treści programowe

- 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.
- Uczeń niewyspany i przestymulowany - gry komputerowe jako stresor w podejściu self-reg.
- Kwestie genderowe w grach i w postrzeganiu osób grających.
- Szkoła jako gra - programu nauczania w postaci gier LARP (przykłady).
- Gry i zabawy jako narzędzie oporu.
- Gry niezależne, gry modne, profesjonalizacja typu e-sport i kwestia przygotowania do przyszłego rynku pracy.

Wykaz literatury

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A.1. wykorzystywana podczas zajęć:

- Crocco, F. (2011). Critical Gaming Pedagogy. The Radical Teacher, 91, 26–41.
- 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), 33–40.
- 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), 129–145.
- 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, 23–31.

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. 223–238). 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. 217–237). Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.

B. Literatura uzupełniająca

- Latour, B. (2010). Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci. (A. Derra & K. Abriszewski, Trans.). Warszawa: Universitas.

Kierunkowe efekty uczenia się

K_U11, K_U13

Wiedza

Umiejętności

K_U11, K_U13

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.

Kompetencje społeczne (postawy)

Kontakt

piotr.kowzan@ug.edu.pl