

AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH WE WROCŁAWIU			
SYLABUS DO ZAJĘĆ NA KIERUNKU PEDAGOGIKA II STOPNIA			
Nazwa zajęć	Gry i zabawy w pracy opiekuńczo-wychowawczej		
Moduł zajęć	Moduł specjalnościowy: pedagogika opiekuńczo-wychowawcza z gerontologią społeczną		
Rok studiów	I rok studiów		
Semestr studiów	2 semestr studiów		
Poziom studiów	Studia drugiego stopnia		
Punkty ECTS	3 ECTS		
Reżim	Zajęcia obowiązkowe		
Cel przedmiotu	Wyposażenie studentów specjalności pedagogika opiekuńczo-wychowawcza z gerontologią społeczną w zaawansowaną wiedzę o roli gier i zabaw w wsparciu osób starszych oraz umiejętności projektowania, prowadzenia i ewaluacji zajęć bazujących na znanych teoriach i metodach, takich jak podejście Knillów (Expressive Arts Therapy), kinesjologia edukacyjna (Brain Gym) czy integracja sensoryczno-ruchowa.		
Wymagania wstępne	Kandydat powinien posiadać tytuł licencjata w zakresie pedagogiki lub pokrewnych nauk społecznych (np. psychologii, socjologii, pracy socjalnej), co zapewnia podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu pedagogiki, psychologii i nauk społecznych, a także wstępne umiejętności i kompetencje niezbędne do pracy w obszarze działalności pedagogicznej i społecznej.		
Kod efektu	Treść efektów uczenia się	Metoda weryfikacji	Forma zajęć
Wiedza			
K_W01	Student zna i rozumie pojęcia z zakresu teorii gry i zabawy oraz potrafi je odnieść do specyfiki pracy z osobami starszymi.	Zaliczenie	ćwiczenia
K_W05	Student ma uporządkowaną wiedzę o społeczno-kulturowych uwarunkowaniach wykorzystania gier i zabaw w opiece gerontologicznej.	Zaliczenie	ćwiczenia
K_W08	Student rozumie specyfikę formalnych, nieformalnych i pozaformalnych form zabawy jako metod aktywizacji i integracji seniorów.	Zaliczenie	ćwiczenia
Umiejętności			
K_U02	Student potrafi integrować wiedzę teoretyczną o zabawie z praktyką prowadzenia zajęć, diagnozując potrzeby osób starszych i dobierając adekwatne formy gier.	Obserwacja studenta	ćwiczenia
K_U06	Student potrafi formułować cele dydaktyczno-wychowawcze dla zajęć zabawowych, dobierać metody i narzędzia oraz interpretować ich efekty.	Obserwacja studenta	ćwiczenia
K_U13	Student potrafi indywidualizować i modyfikować gry i zabawy tak, aby odpowiadały możliwościom i preferencjom uczestników seniorów.	Obserwacja studenta	ćwiczenia
Kompetencje społeczne			
K_K02	Student jest gotowy do kreatywnego	Obserwacja	ćwiczenia

	planowania i prowadzenia zajęć zabawowych, wykazując się inicjatywą i wytrwałością.	studenta	
K_K04	Student świadomie stosuje zasady etyki zawodowej podczas prowadzenia gier i zabaw, respektując godność, prawa i granice uczestników.	Obserwacja studenta	ćwiczenia
Treści programowe			
Forma zajęć: ćwiczenia			
1. Zajęcia organizacyjne. Przedstawienie programu ćwiczeń na bazie sylabusu oraz omówienie zasad uzyskania zaliczenia. 2. Warsztat arteterapii Knillów – projekt i wykonanie ćwiczenia plastycznego wspierającego ekspresję emocjonalną seniorów 3. Brain Gym w praktyce – zestaw ćwiczeń kinezyjologii edukacyjnej na pobudzenie koordynacji i koncentracji 4. Integracja sensoryczno-ruchowa – praca z piłkami, teksturami i prostymi torami przeszkód dla osób starszych 5. Sesja reminiscencyjna dramatyczna – prowadzenie improwizacji opartej na wspomnieniach z elementami dramy 6. Muzykoterapia i rytmika – projekt i poprowadzenie sesji rytmicznej z wykorzystaniem prostych instrumentów 7. Pantomima i ekspresja – ćwiczenia improwizacyjne rozwijające komunikację niewerbalną 8. Teleopieka w praktyce – testowanie i ocena demo-wersji aplikacji wsparcia zdalnego 9. Person-centered case analysis – analiza rzeczywistego przypadku indywidualnego wsparcia seniora 10. Projektowanie przestrzeni – makieta lub szkic sali zabaw według zasad pedagogiki miejsca 11. Debata etyczna – o granicach monitoringu cyfrowego w opiece nad seniorami 12. Interdyscyplinarny role-play – konsultacja pedagoga z psychologiem i pielęgniarką w zespole gerontologicznym 13. Narzędzie ewaluacji – opracowanie i pilotaż ankiety lub arkusza obserwacji efektów zabaw psychomotorycznych 14. Prezentacja własnego modułu zabawowego (Knill + Brain Gym) i zbieranie feedbacku			
Praca własna			
1. Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. 2. Przygotowanie się do egzaminu/zaliczenia.			
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia: problemowe dyskusja, meta plan, praktycznego działania, projektowanie zadań, metoda przypadków, burza mózgów, projekty grupowe i prezentacje multimedialne		
Narzędzia dydaktyczne	Ćwiczenia: prezentacja multimedialna		
Skala ocen	Na ocenę 2	Student osiągnął przedmiotowy efekt uczenia się w maksymalnie 50% - wskaźnik osiągnięcia efektu stanowi odzwierciedlenie oceny zaliczeniowej / egzaminacyjnej.	
	Na ocenę 3	Student osiągnął przedmiotowy efekt uczenia się w 51%-60% - wskaźnik osiągnięcia efektu stanowi odzwierciedlenie oceny zaliczeniowej / egzaminacyjnej.	
	Na ocenę 3,5	Student osiągnął przedmiotowy efekt uczenia się w 61%-70% - wskaźnik osiągnięcia efektu stanowi odzwierciedlenie oceny zaliczeniowej / egzaminacyjnej.	
	Na ocenę 4	Student osiągnął przedmiotowy efekt uczenia się w 71%-80% - wskaźnik osiągnięcia efektu stanowi odzwierciedlenie oceny zaliczeniowej / egzaminacyjnej.	

	Na ocenę 4,5	Student osiągnął przedmiotowy efekt uczenia się w 81%-90% - wskaźnik osiągnięcia efektu stanowi odzwierciedlenie oceny zaliczeniowej / egzaminacyjnej.	
	Na ocenę 5	Student osiągnął przedmiotowy efekt uczenia się w 91%-100% - wskaźnik osiągnięcia efektu stanowi odzwierciedlenie oceny zaliczeniowej / egzaminacyjnej.	
Kryteria oceny	Ćwiczenia: 100% obecności na zajęciach, uzyskanie ≥60% wymaganej punktacji za przewidziane formy weryfikacji efektów uczenia się, pozytywna postawa zawodowa. Usprawiedliwiona nieobecność musi zostać odrobiona w uzgodnieniu z wykładowcą przedmiotu i w terminie wskazanym przez niego w sposób zapewniający prawidłową weryfikację efektów uczenia się przypisanych do danego przedmiotu. Nieobecności nieodpracowane skutkują brakiem zaliczenia przedmiotu. Obserwacja studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania zawodowego wynikającego z roli pedagoga. Przygotowanie scenariusza zajęć z wykorzystaniem wybranej zabawy lub gry.		
Formy aktywności		Godziny	ECTS
Wykład		-	-
Ćwiczenia		25	1
Lektorat		-	-
Seminarium		-	-
Praktyki zawodowe		-	-
Praca własna		50	2
Łącznie:		75	3
Literatura podstawowa			
1. Homicki B., O wychowaniu. Pedagogika opiekuńczo-wychowawcza, Fosze 2022. 2. Winczewski P., Tradycyjne gry i zabawy świetlicowe, Wydawnictwo Harmonia 2018. 3. Górnicka B., Metodyka pracy opiekuńczo-wychowawczej – wybrane zagadnienia. Podręcznik akademicki 2016.			
Literatura uzupełniająca			
1. Paśko J., Nauczyciel i uczeń we współczesnej szkole, Małopolska Wyższa Szkoła Ekonomiczna 2019. 2. Kwieciński Z., Śliwierski B., Cybał-Michalska A., Pedagogika. Podręcznik akademicki, Wydawnictwo Naukowe PWN 2021.			
Inne			
-			