

Gry i zabawy w edukacji lingwistycznej - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Gry i zabawy w edukacji lingwistycznej
Kod przedmiotu	05.1-WP-WNJO-GiZ
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Wczesne nauczanie języka obcego
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	podyplomowe
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017
Jednostka obsługująca przedmiot	Wydział Nauk Społecznych

Informacje o przedmiocie	
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr hab. Marzenna Magda-Adamowicz, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	-	-	20 (w tym jako e-learning)	1,33 (w tym jako e-learning)	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przygotowanie studentów do wykorzystania gier i zabaw, które mogą być przydatne jako narzędzie służące nauczaniu języka obcego w grupach przedszkolnych oraz klasach I-III oraz uświadomienie studentowi możliwości, jakie niesie z sobą ich wykorzystanie w nauczaniu małych dzieci języka obcego.

Wymagania wstępne

Znajomość języka na poziomie B1+/B2

Zakres tematyczny

Student posiada podstawowe wiadomości i umiejętności z zakresu nauczania wybranego języka obcego dzieci w wieku przedszkolnym oraz klasy I - III szkoły podstawowej z wykorzystaniem gier i zabaw. Potrafi zaaranżować różnorodne działania w celu nauczania języka obcego w środowisku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Zna różne formy gier i zabaw stymulujące akwizycję języka obcy.

Metody kształcenia

Ćwiczenia praktyczne w przestrzeni klasowej

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Zna terminologię używaną we wczesnej nauce języka obcego oraz rozumie jej źródła.	<ul style="list-style-type: none">K_W01	<ul style="list-style-type: none">bieżąca kontrola na zajęciachkolokwiumsprawdzian z progami punktowymi	<ul style="list-style-type: none">Ćwiczenia
Z zakresu edukacji elementarnej ma uporządkowaną: wiedzę, terminologię, teorię i metodykę pracy profesjonalnej	<ul style="list-style-type: none">K_W4	<ul style="list-style-type: none">bieżąca kontrola na zajęciachkolokwiumsprawdzian z progami punktowymi	<ul style="list-style-type: none">Ćwiczenia
Potrafi ocenić przydatność metod, procedur i dobrych praktyk do realizacji zadań dotyczących wczesnego nauczania języka obcego.	<ul style="list-style-type: none">K_U05	<ul style="list-style-type: none">bieżąca kontrola na zajęciachkolokwiumsprawdzian z progami punktowymi	<ul style="list-style-type: none">Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi posługiwać się podstawowymi ujęciami teoretycznymi z zakresu edukacji elementarnej w celu analizowania interpretowania oraz projektowania strategii działań pedagogicznych wobec wczesnego nauczania języka obcego; potrafi generować rozwiązania konkretnych problemów pedagogicznych i prognozować przebieg ich rozwiązywania oraz przewidywać skutki planowanych działań.	• K_U06	<ul style="list-style-type: none"> bieżąca kontrola na zajęciach kolokwium sprawdzian z progami punktowymi 	• Ćwiczenia
Potrafi animować czynności nad rozwojem dzieci w procesie wczesnego nauczania języka obcego oraz wspierać ich samodzielność w zdobywaniu wiedzy, a także inspirować do działań na rzecz samorozwoju.	• K_U07	<ul style="list-style-type: none"> bieżąca kontrola na zajęciach kolokwium sprawdzian z progami punktowymi 	• Ćwiczenia
Potrafi dokonać analizy własnych działań wobec dzieci uczących się języka obcego i wskazać ewentualne obszary wymagające modyfikacji w przyszłym działaniu.	• K_U09	<ul style="list-style-type: none"> bieżąca kontrola na zajęciach kolokwium sprawdzian z progami punktowymi 	• Ćwiczenia
Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności w zakresie wczesnego nauczania języka obcego, rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia się zawodowego i rozwoju osobistego, dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki rozwoju i kształcenia własnego i swoich podopiecznych.	• K_K01	<ul style="list-style-type: none"> bieżąca kontrola na zajęciach kolokwium sprawdzian z progami punktowymi 	• Ćwiczenia
Odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne w zakresie wczesnego nauczania języka obcego.	• K_K04	<ul style="list-style-type: none"> bieżąca kontrola na zajęciach kolokwium sprawdzian z progami punktowymi 	• Ćwiczenia
Potrafi pracować w zespole, umie przyjmować i wyznaczać zadania, jest przygotowany do aktywnego uczestnictwa	• K_K03	<ul style="list-style-type: none"> bieżąca kontrola na zajęciach kolokwium sprawdzian z progami punktowymi 	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Zaliczenie na podstawie aktywnej obecności studentów, przygotowywania projektów, projektowania i prowadzenia gier i zabaw z uzasadnieniem ich znaczenia.

Ocena końcowa: ocena końcowa jest oceną z ćwiczeń.

Literatura podstawowa

Bzdak, A. „Program edukacji językowej w klasach 1-3. Gry i zabawy w nauczaniu”

Iluk, J. „Jak uczyć małe dzieci” 2002

Iluk, J. „O niektórych aspektach wczesnoszkolnego nauczania języków obcych” Poliglota, Częstochowa 2005

Kapica, G. „Zabawa.” Warszawa 1997

Pamuła, M. „Metodyka nauczania języków obcych w kształceniu zintegrowanym”

Pamuła, M. „Nowe technologie informacyjne i komunikacyjne w nauczaniu języka obcego dzieci”

Rychta, D. „Gry i zabawy w nauczaniu języka obcego”

Siek-Piskozub, T., „Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego” PWN, Warszawa 2001

Siek-Piskozub, T., „Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego” PWN, Warszawa 2001

Jaroszewska, A. „Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych dzieci w młodszym wieku szkolnym”

Kujawa, B. „Wczesne nauczanie języków obcych

Literatura uzupełniająca

na bieżąco podawana na zajęciach

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Marzenna Magda-Adamowicz, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 15-12-2016 11:59)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ