

Nazwa przedmiotu/modułu:			Gry i zabawy dydaktyczne w nauczaniu języka angielskiego				
Nazwa angielska:			Didactic games in Teaching English				
Kierunek studiów:			Filologia o profilu: filologia angielska nauczycielska z modułem biznesowym				
Poziom studiów:			Stacjonarne, I-go stopnia – licencjackie				
Profil studiów			Praktyczny				
Jednostka prowadząca:			Karkonoska Państwowa Szkoła Wyższa w Jeleniej Górze, Wydział Nauk Humanistycznych i Społecznych, Zakład Filologii				
Prowadzący przedmiot:			Opracowała: dr Katarzyna Sradomska				
I Formy zajęć, liczba godzin							
Semestr	W	C	L	WR	Inne	Łącznie	ECTS
5				15		15	1
II Cel przedmiotu							
C1 Utrwalenie wiadomości o rozwoju dziecka na pierwszym i drugim etapie edukacyjnym (aspekt psychologiczny, pedagogiczny - nacisk na rozwój języka i naukę sprawności; rozwój inteligencji; aspekt ruchowy i artystyczny).							
C2 Utrwalenie wiadomości o metodach i technikach wykorzystywanych na lekcjach języka obcego na pierwszym i drugim etapie edukacyjnym.							
C3 Zapoznanie studentów z podstawowymi rodzajami gier i zabaw dydaktycznych wykorzystywanych w nauczaniu języka angielskiego na różnych poziomach edukacyjnych.							
C4 Wyształcenie umiejętności samodzielnego (i/lub w parach - tandem nauczycieli) przygotowania gier i zabaw; samodzielnego wyboru na podstawie dostępnych materiałów, podręczników i źródeł internetowych.							
C5 Wyćwiczenie określania celów i cech wybranych gier i zabaw.							
C6 Wyćwiczenie umieszczania gier i zabaw dydaktycznych w ramach lekcji języka obcego.							
C7 Kształtowanie umiejętności wyciągania wniosków i łączenia faktów (refleksyjne wnioskowanie).							
III Wymagania wstępne w kategoriach wiedzy, umiejętności i innych kompetencji							
Wstępna wiedza i umiejętności dotyczące dydaktyki nauczania języka obcego (np. sprawności językowych) i podstaw rozwoju kognitywnego i językowego uczniów na różnych etapach uczenia się.							
IV Oczekiwane efekty uczenia się							
EU1 Student analizuje potrzeby ucznia, dobiera odpowiednie techniki nauczania sprawności, wspomagające rozwój inteligencji i potrzebę ruchu najmłodszych uczniów.							
EU2 Student analizuje potrzeby uczniów, dobiera i łączy odpowiednie metody pracy (indywidualnej i w grupach), łączy nauczanie języka z całościowym rozwojem ucznia (aspekt ruchowy i psychologiczny). Student łączy techniki nauczania poszczególnych sprawności z metodami pracy z grą, zabawą ruchową.							
EU3 Student zna podstawowe rodzaje gier i zabaw dydaktycznych i ruchowych potrafi ocenić ich przydatność w nauczaniu języka angielskiego na pierwszym i drugim etapie edukacyjnym.							
EU4 Student potrafi zorganizować własny warsztat pracy: dobrać materiały potrzebne do przygotowania lekcji z wykorzystaniem gier i zabaw; wykorzystuje bogactwo źródeł tradycyjnych i nowoczesnych (gry on-line, tablety). Student umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności związane z nauczaniem języka angielskiego w tym psychologiczno-pedagogiczne jak i komunikacyjne.							
EU5 Student potrafi samodzielnie zaprojektować grę dydaktyczną dopasowując ją do konkretnej grupy uczniów, sytuacji klasowej, materiału i sprawności językowych.							
EU6 Student potrafi przeprowadzić gry i zabawy dydaktyczne – ma umiejętność klarownego podawania poleceń i organizowania przebiegu gier.							
EU7 Student potrafi pracować w tandemie nauczycieli w ramach mikroteachingu, przygotowywania materiałów i ich oceny							
V Treści programowe: warsztat							
Forma zajęć: warsztat							Liczba godzin
1.	Charakterystyczne cechy uczniów w młodszym i starszym wieku szkolnym – podstawy teoretyczne dla wykorzystania gier i zabaw w nauczaniu. Wprowadzenie do pedagogiki zabawy.						1
2.	Rodzaje i rola gier dydaktycznych.						1
3.	Język podawania poleceń w grach i zabawach.						1
4.	Gry i zabawy dydaktyczne wymagające ruchu.						1
5.	Gry i zabawy dydaktyczne rozwijające słownictwo.						1

6.	Gry i zabawy dydaktyczne rozwijające zagadnienia gramatyczne.	1
7.	Gry i zabawy dydaktyczne rozwijające sprawności językowe – słuchanie mówienie.	1
8.	Gry i zabawy dydaktyczne rozwijające sprawności językowe – czytanie i pisanie.	1
9.	Gry i zabawy dydaktyczne w oparciu o inteligencje wielorakie, nauczanie wielosensoryczne.	1
10.	Pozajęzykowe gry i zabawy dydaktyczne.	1
11.	Prezentacja nowoczesnych gier i zabaw; strony internetowe do tworzenia własnych pomocy do gier dydaktycznych	1
12.	Planowanie lekcji (podejście holistyczne, wielosensoryczne), umieszczenie gier w kontekście lekcji języka obcego, dobór gier i zabaw do określonego celu lekcji (utrwalenie materiału).	1
13 i 14.	Prezentacja i ocena gier planszowych.	2
15.	Podsumowanie materiału z warsztatów. Test z wybranej tematyki.	1
Suma godzin		15
VI Narzędzia dydaktyczne		
1.	Podręczniki, programy nauczania i teksty przedmiotowo-metodyczne	
2.	Przykładowe gry i zabawy	
3.	Nagrane przykłady lekcji i technik nauczania	
4.	Urządzenia interkomunikacyjne (tablica interaktywna, rzutnik multimedialny) oraz komputery z łączem internetowym	
5.	Pracownia komputerowa z dostępem do Internetu	
VII Metody dydaktyczne		
1.	analiza i interpretacja tekstów źródłowych	
2.	micro-teaching	
3.	prezentacja multimedialna	
4.	dyskusja nt. oglądanych technik/lekcji (nagrania i e-materiały)	
5.	zadania typu - rozwiązywanie problemu	
VIII Sposoby oceny (F – formująca, P – podsumowująca)		
P1	Test sprawdzający wiedzę i umiejętności (testy wielokrotnego wyboru, testy typu prawda/fałsz, transformacje, uzupełnianie luk, odpowiedzi na pytania).	
F1	Wybór i prezentacja gier i zabaw, będące uzupełnieniem warsztatów (przygotowane indywidualnie lub w parach).	
F2/P2	Zaprojektowanie i przeprowadzenie gry planszowej (przygotowane indywidualnie lub w parach).	
IX Obciążenie pracą studenta		
Forma aktywności		Łączna i średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe z nauczycielem (w trakcie zajęć)		15
Godziny kontaktowe z nauczycielem (w trakcie konsultacji, średnio na studenta)		6
Przygotowanie się do warsztatów/przygotowanie indywidualnego projektu		9
SUMA		30
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU		1
X Literatura podstawowa i uzupełniająca		
Literatura podstawowa:		
Brumfit, Ch.; Moon, J. Tongue, R. (wyd.) 1991. <i>Teaching English to Children. From Practice to Principle</i> . Harlow: Longman		
Duff, A. 1989. <i>Translation</i> . Oxford University Press		
Duff, A.; Maley, A. 1990. <i>Literature</i> . Oxford University Press		
Fisher, R. 1999. <i>Uczymy jak myśleć</i> . Warszawa: WSiP		
Hadfield, J. 1992. <i>Classroom Dynamics</i> . Oxford University Press		
Halliwell, S. 1992. <i>Teaching English In the Primary Classroom</i> . Londyn: Longman.		
Morgan, J.; Rinvulcri, M. 1986. <i>Vocabulary</i> . Oxford University Press		
Nolasco, R.; Arthur, L. 1987. <i>Conversation</i> . Oxford University Press		
Philips, S. 1993. <i>Young Learners</i> . Oxford University Press		
Philips, S. 2000. <i>Drama with Children</i> . Oxford University Press		
Rinvulcri, M. 1984. <i>Grammar Games</i> . Cambridge: Cambridge University Press		
Sikora-Banasik, D. (red) 2009. <i>Wczesnoszkolne Nauczanie języków obcych. Zarys teorii i praktyki</i> . Warszawa: CODN		
Szpotowicz, M. i Szulc-Kurpaska, M. 2009. <i>Teaching English to Young Learners</i> . Warszawa: PWN		
Trzeźniowski, R. 1995. <i>Gry i zabawy ruchowe</i> . Warszawa: WSiP.		
Wajnryb, R. <i>Grammar dictation</i> . Oxford University Press		
Waloszek, D. 2009. <i>Socjopedagogiczny wymiar zabawy w edukacji wczesnoszkolnej. W: Pedagogika wczesnoszkolna – dyskursy, problemy, rozwiązania</i> . red. D. Klus -Stańska, M. Szczepka -Pustkowska. Warszawa: Wyd. Akademickie i Profesjonalne		
White, G. 1998. <i>Listening</i> . Oxford University Press		
Wright, A. 2001. <i>Art and Crafts with Children</i> . Oxford University Press		
Literatura uzupełniająca:		
Arthur, J.; Grainger, T.; Wray, D. (wyd.) 2006. <i>Learning to Teach in the Primary School</i> . London and New York: Routledge.		

Harwas-Napierała, B., Trempała, J. 2002. *Psychologia rozwoju człowieka*. Warszawa: PWN

Kapica, G. 1986. *Rozrywki umysłowe w nauczaniu początkowym*. Warszawa: WSiP

Komorowska, H. 2002. *Metodyka nauczania języków obcych*. Warszawa: Fraszka Edukacyjna

Lipska, A. 1997. *Elementy zabawy w nauczaniu języków obcych dzieci. Twórczość i zaangażowanie uczniów na lekcji języka obcego*. W: „*Języki obce w szkole*”, nr 3

Mikołajska, E.; Mikołajski, R. 2010. *Gry i zabawy, nauka, praca, codzienność*. Langenscheidt

Vale, D., Feunteun, A. 1996. *Teaching Children English*. Cambridge: Cambridge University Press

Wideo:

Primary English Language Teaching – kasetę wspomagającą Halliwell S. *Teaching English in the Primary Classroom*

Teaching English to Young Learners. Trainer's Pack. 2003. Warszawa: CODN

Programy nauczania zintegrowanego

Programy nauczania języka angielskiego w szkole podstawowej

Strony internetowe, np. <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/>

XI TABLICA POWIĄZAŃ EFEKTÓW PRZEDMIOTOWYCH I KIERUNKOWYCH Z CELAMI PRZEDMIOTU W ODNIESIENIU DO METOD ICH WERYFIKACJI

Efekty uczenia się	Odniesienie danego efektu do efektów zdefiniowanych dla całego programu (PEK)	Cele przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Metody dydaktyczne	Sposób oceny
EU1	KW_1, KW_3, KW_7, KW_8, K_U01, KU_02, KU_03, KU_09, KU_10, K_U16	C1,	1-15	1-5	1-5	P1, F1, F2, P2
EU2	KW_1, KW_3, KW_7, KW_8, K_U01, KU_02, KU_03, KU_09, KU_10, K_U16	C1, C3,	1-15	1-5	1-5	P1, F1, F2, P2
EU3	KW_3, KW_7, KW_8, K_U01, KU_02, KU_03, KU_04, KU_09, K_U16	C3, C4, C5, C7	1-15	1-5	1-5	P1, F1, F2, P2
EU4	KW_1, KW_3, KW_7, KW_8, K_U01, KU_02, KU_03, KU_4, KU_06, KU_09, K_K03	C1, C4, C7	3-14	1-5	1, 2	F1, F2, P2
EU5	KW_1, KW_3, KW_7, KW_8, K_U01, KU_02, KU_03, KU_4, KU_06, KU_09, K_K03	C1-C7	1-14	1-5	1, 2, 3	F1, F2, P2
EU6	KW_3, KW_7, KW_8, K_U03, K_U04	C6	3-12, 14	2, 4, 5	2, 4	F1, F2, P2
EU7	K_U16, K_K09	C4	2-14	1-5	2	F1, F2, P2

XII ZASADY WERYFIKACJI OCZEKIWANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Sprawdzenie efektów EU1, EU2, EU3 poprzez:
(P1) Test sprawdzający wiedzę i umiejętności (testy wielokrotnego wyboru, testy typu prawda/fałsz, transformacje, uzupełnianie luk, odpowiedzi na pytania).

Za test studenci otrzymują ocenę, która stanowi 30% oceny końcowej:

Przyjęte kryteria ocen z testu są następujące:

- niedostateczny > 55% dostępnych punktów
- dostateczny ≤ 55% dostępnych punktów
- dostateczny plus ≤ 63% dostępnych punktów
- dobry ≤ 70% dostępnych punktów
- dobry plus ≤ 78% dostępnych punktów
- bardzo dobry ≤ 85% dostępnych punktów.

Sprawdzenie efektów EU1, EU2, EU3, EU4, EU6, EU7 poprzez:

(F1) Wybór i prezentacja gier i zabaw, będące uzupełnieniem warsztatów (przygotowane indywidualnie lub w parach).

Za prezentację gier studenci otrzymują ocenę, która stanowi 30% oceny końcowej

Kryteria oceny:

- a) trafność doboru gry do poziomu adresatów (poziom trudności leksykalno-gramatycznej) – od 0 do 5 pkt,
- b) umiejętność klarownego sformułowania zasad przeprowadzenia gry (instrukcje) – od 0 do 5 pkt,
- c) umiejętność prezentacji ustnej – artykułowanie, akcentowanie poszczególnych dźwięków, umiejętność tworzenia spójnej, logicznej, pozbawionej błędów leksykalno-gramatycznych, wypowiedzi – od 0 do 5 pkt.

Przeliczenie punktów na oceny wygląda następująco:

od 0 do 5 punktów – niedostateczny

od 6 do 7 punktów – dostateczny

od 8 do 9 punktów – dostateczny plus
od 10 do 11 punktów – dobry
od 12 do 13 punktów – dobry plus
od 14 do 15 punktów – bardzo dobry

Sprawdzenie efektów EU1 - EU7 poprzez:

(F2/P2) Zaprojektowanie i przeprowadzenie gry planszowej (przygotowane indywidualnie lub w parach).

Za przygotowanie i prezentację gry planszowej studenci otrzymują ocenę, która stanowi 40% oceny końcowej

Kryteria oceny:

poprawnie wybrany ćwiczony język/sprawności językowe (0-5 pkt)

poprawnie postawione cele (językowe i pozajęzykowe) (0-5 pkt)

jasno zaprezentowana procedura i reguły gry (0-5 pkt)

materiały (gra) atrakcyjna dla uczniów (kreatywność i inwestycja czasu) (0-5 pkt)

Przeliczenie punktów na oceny wygląda następująco:

od 0 do 9 punktów – niedostateczny

od 10 do 11 punktów – dostateczny

od 12 do 13 punktów – dostateczny plus

od 14 do 15 punktów – dobry

od 16 do 17 punktów – dobry plus

od 18 do 20 punktów – bardzo dobry

XIII DODATKOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE