

Kod przedmiotu: 16

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE – SYLABUS

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu/zajęć	Gry i zabawy dydaktyczne w nauczaniu języka angielskiego
Nazwa przedmiotu/zajęć w języku angielskim	Didactic games in teaching English
Kierunek studiów	Filologia o module specjalnościowym: filologia angielska nauczycielska z modulem biznesowym
Poziom studiów	I-go stopnia – licencjackie
Profil	Praktyczny
Forma studiów	Stacjonarne
Jednostka prowadząca kierunek	Karkonoska Akademia Nauk Stosowanych w Jeleniej Górze Wydział Nauk Humanistycznych i Społecznych Katedra Nauk Humanistycznych
Imię i nazwisko nauczyciela(-li) i stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	mgr Monika Wachowicz
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Wstępna wiedza i umiejętności dotyczące dydaktyki nauczania języka obcego (np. sprawności językowych) i podstaw rozwoju kognitywnego i językowego uczniów na różnych etapach uczenia się

B.Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia (Ć)	Warsztaty (Wr)	Laboratoria (L)	Seminaria (S)	Zajęcia projektowe (P)	Liczba punktów ECTS*
5	-----	-----	15	-----	-----	-----	1

2.CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU

C1	Zapoznanie studentów z podstawowymi rodzajami gier i zabaw dydaktycznych wykorzystywanych w nauczaniu języka angielskiego na różnych poziomach edukacyjnych.
C2	Wykształcenie umiejętności samodzielnego (i/lub w parach - tandem nauczycieli) przygotowania gier i zabaw; samodzielnego wyboru na podstawie dostępnych materiałów, podręczników i źródeł internetowych oraz wyćwiczenie określania

	celów i cech wybranych gier i zabaw.
C3	Kształtowanie umiejętności wyciągania wniosków i łączenia faktów (refleksyjne wnioskowanie).

3.EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Zna i rozumie współczesne koncepcje nauczania i cele kształcenia – źródła, sposoby ich formułowania oraz ich rodzaje; zasady dydaktyki, metody nauczania, treści nauczania i organizację procesu kształcenia oraz pracy uczniów.	C.W3.	P6S_WG
W2	Zna i rozumie zagadnienie lekcji jako jednostki dydaktycznej oraz jej budowę, modele lekcji i sztukę prowadzenia lekcji, a także style i techniki pracy z uczniami; interakcje w klasie; środki dydaktyczne.	C.W4.	P6S_WK
W3	Zna i rozumie konieczność projektowania działań edukacyjnych dostosowanych do zróżnicowanych potrzeb i możliwości uczniów, w szczególności możliwości psychofizycznych oraz tempa uczenia się, a także potrzebę i sposoby wyrównywania szans edukacyjnych, znaczenie odkrywania oraz rozwijania predyspozycji i uzdolnień oraz zagadnienia związane z przygotowaniem uczniów do udziału w konkursach i olimpiadach przedmiotowych; autonomię dydaktyczną nauczyciela.	C.W5.	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi dobierać metody nauczania do nauczanych treści i zorganizować pracę uczniów.	C.U3.	P6S_UO
U2	Potrafi wybrać model lekcji i zaprojektować jej strukturę.	C.U4.	P6S_UO
U3	Potrafi zidentyfikować potrzeby dostosowania metod pracy do klasy zróżnicowanej pod względem poznawczym, kulturowym, statusu	C.U1.	P6S_UW

	społecznego lub materialnego.		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Jest gotowy do twórczego poszukiwania najlepszych rozwiązań dydaktycznych sprzyjających postępom uczniów.	C.K1.	P6S_KK
K2	Jest gotowy do kształtowania nawyku systematycznego uczenia się i korzystania z różnych źródeł wiedzy, w tym z Internetu.	D.1.K8.	P6S_KR
K3	Jest gotowa do kształtowania umiejętności współpracy uczniów, w tym grupowego rozwiązywania problemów.	D.1.K5.	P6S_KO

4.METODY DYDAKTYCZNE

analiza i interpretacja tekstów źródłowych, micro-teaching, prezentacja multimedialna, dyskusja nt. oglądanych technik/lekcji (nagrania i e-materiały), zadania typu - rozwiązywanie problemu

5.FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

1.Test sprawdzający wiedzę i umiejętności (testy wielokrotnego wyboru, testy typu prawda/fałsz, transformacje, uzupełnianie luk, odpowiedzi na pytania).

Uzyskana ilość punktów przeliczana jest na ocenę w następujący sposób:

- ocena bardzo dobra - 100% -92% poprawnych odpowiedzi
- ocena dobra plus - 91% - 83%
- ocena dobra - 82% - 74%
- ocena dostateczna plus - 73 %- 63%
- ocena dostateczna - 62% - 52%
- ocena niedostateczna - 51% i poniżej

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

3.Przygotowanie konspektu zajęć z języka angielskiego z uwzględnieniem gry językowej dostosowanej do tematu zajęć.

4.Zaprojektowanie i przeprowadzenie gry planszowej (przygotowane indywidualnie lub w parach).

6.TREŚCI PROGRAMOWE

Warsztaty	1.Charakterystyczne cechy uczniów w młodszym i starszym wieku szkolnym – podstawy teoretyczne dla wykorzystania gier i zabaw w nauczaniu. Wprowadzenie do pedagogiki zabawy.
-----------	--

	<p>2.Rodzaje i rola gier dydaktycznych.</p> <p>3.Język podawania poleceń w grach i zabawach.</p> <p>4.Gry i zabawy dydaktyczne wymagające ruchu.</p> <p>5.Gry i zabawy dydaktyczne rozwijające słownictwo.</p> <p>6.Gry i zabawy dydaktyczne rozwijające zagadnienia gramatyczne.</p> <p>7.Gry i zabawy dydaktyczne rozwijające sprawności językowe - słuchanie i mówienie.</p> <p>8.Gry i zabawy dydaktyczne rozwijające sprawności językowe - czytanie i pisanie.</p> <p>9.Gry i zabawy dydaktyczne w oparciu o inteligencje wielorakie-nauczanie wielosensoryczne.</p> <p>10.Pozajęzykowe gry i zabawy dydaktyczne.</p> <p>11.Prezentacja nowoczesnych gier i zabaw, strony internetowe do tworzenia własnych pomocy do gier dydaktycznych.</p> <p>12.Planowanie lekcji (podejście holistyczne, wielosensoryczne), umieszczanie gier w kontekście lekcji języka obcego, dobór gier i zabaw do określonego celu lekcji (utrwalenie materiału).</p> <p>13-14.Prezentacja i ocena gier planszowych.</p> <p>15.Podsumowanie materiału z warsztatów. Test z wybranej tematyki.</p>
--	--

7.METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

Efekt uczenia się	Forma oceny				
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolo-kwium/Test	Prezentacja	Konspekt zajęć lekcyjnych
W1			x	x	
W2				x	x
W3				x	
U1				x	
U2				x	
U3				x	
K1				x	
K2				x	
K3				x	

8.LITERATURA

Literatura podstawowa	1.Moon, J. 2014. <i>Children learning English</i> . Oxford: Macmillan 2.Superfine, W.; James, M.2019. <i>Telling tales in English: photocopiable stories and activities for young learners</i> . Peaslake: Delta Publishing 3.Philips, S. 2010. <i>Drama with children</i> . Oxford: Oxford University Press 4.Szpotowicz, M.; Szulc-Kurpaska, M.2012. <i>Teaching English to young learners</i> . Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN 5.Lewis,G.;Bedson,G.2017. <i>Games for children</i> . Oxford: Oxford University Press
Literatura uzupełniająca	1.Zaorob,M.;Chin,E.2014. <i>Games for grammar practice: a resource book of grammar games and interactive activities</i> . Cambridge: Cambridge University Press 2.O'Dell,F.;Head,K.2013. <i>Games for vocabulary practice: interactive vocabulary activities for all levels</i> . Cambridge: Cambridge University Press 3.Bradway, L.;Hill,B.2012. <i>Jak wszechstronnie rozwinąć zdolności dziecka: wybierz najlepsze zajęcia, zabawki, gry, pomoce edukacyjne i sposoby uczenia się dla twojego dziecka</i> . Gdańsk: Harmonia Universalis

9.NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych	15
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	3
	Studiowanie literatury	3
	Inne (przygotowanie do zaliczeń, przygotowanie prezentacji itd.)	4
Łączny nakład pracy studenta		25
Liczba punktów ECTS		1