

KARTA PRZEDMIOTU

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Gry i zabawy w nauczaniu języka polskiego jako obcego
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Games in Polish as a foreign language
Kierunek studiów	filologia polska, specjalizacja glottodydaktyczna
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	językoznawstwo
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	dr Anna Majewska-Wójcik
---------------------------------------------	-------------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
konwersatorium	30	I	2

Wymagania wstępne	Brak
-------------------	------

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1. Zapoznanie studentów ze strategią ludyczną wspomagającą nauczanie języka polskiego jako obcego na różnych poziomach zaawansowania językowego.

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student zna teorię z zakresu metod, technik i strategii nauczania języków obcych, w tym jpjo	K_W01
W_02	Student zna i rozumie główne tendencje rozwojowe w zakresie metodyki nauczania jpjo, zwłaszcza w odniesieniu do strategii ludycznej	K_W07
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student wykorzystuje w praktyce najnowszą metodykę nauczania jpjo	K_U02
U_02	Student potrafi dyskutować nt. dotyczące zastosowania gier i zabaw w nauczaniu jpjo	K_U09
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student jest gotów do dokonywania krytycznej oceny pomysłów/ pomocy dydaktycznych własnych i cudzych z zakresu metodyki nauczania jpjo	K_K03
K_02	Student jest gotów do zastosowania w praktyce wiedzy zdobytej w ramach specjalizacji glottodydaktycznej, w sytuacjach wątpliwych, trudnych zwraca się o pomoc do specjalistów	K_K04

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

Rola strategii ludycznych w nauce języka obcego. Adaptacja dostępnych na rynku gier planszowych dla potrzeb glottodydaktyki polonistycznej. Zapoznanie się z grami fabularnymi i ich glottodydaktycznymi wariacjami. Gry narracyjne klasyczne i nowatorskie. Gry i teleturnieje telewizyjne jako inspiracja dla glottodydaktyka.

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
WIEDZA			
W_01	Praca pod kierunkiem	obserwacja	Karta oceny
W_02	Praca pod kierunkiem	obserwacja	Karta oceny
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	burza mózgów/ giełda pomysłów	autorskie scenariusze gier i zabaw dla zróżnicowanych odbiorców	ocenione autorskie prace (pomoce dydaktyczne)
U_02	burza mózgów/ giełda pomysłów	autorskie scenariusze gier i zabaw dla zróżnicowanych odbiorców	ocenione autorskie prace (pomoce dydaktyczne)
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	dyskusja	obserwacja	karta oceny pracy w grupie
K_02	dyskusja	obserwacja	karta oceny pracy w grupie

VI. Kryteria oceny, wagi

- 1) obecność na zajęciach: 40 %
- 2) opracowywanie autorskich materiałów dydaktycznych : 60 %

Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	30

VII. Literatura

Literatura podstawowa
Siek-Piskozub T., 1995, Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym, Poznań;
Siek-Piskozub T., 2001, Uczyć się, bawiąc. Strategie ludyczne na lekcji języka obcego, Warszawa;
Szeja J., 2004, Gry fabularne - nowe zjawisko kultury współczesnej, Kraków;
Literatura uzupełniająca
Joanna Paradowska, Specyfika nauczania języka polskiego jako obcego dzieci cudzoziemskich. Gry i zabawy jako główne narzędzie pracy na zajęciach z dziećmi w klasach I-III szkoły podstawowej, „Kwartalnik Polonicum” 2019, z. 33, s. 36-44, online
Agnieszka Wronowska, Małgorzata Malinowska, Gry i zabawy jako narzędzie pracy na zajęciach

indywidualnych z dorosłymi, http://www.polonicum.uw.edu.pl/pdf/forum_książka.pdf

Aneta Mróz, Gry i zabawy w procesie nauczania języków obcych, „Języki Obce w Szkole” 2005, nr 1, s. 164–168.

Alicja Burkat, Gry i zabawy jako element wspomagający nauczanie języków obcych, „Języki Obce w Szkole” 2006, nr 3, s. 45–48.

J. Z. Szeja: Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej. Kraków 2004