



UNIwersYTET  
IM. ADAMA MICKIEWICZA  
W POZNANIU

## Gry i zabawy w edukacji bibliotecznej Sylabus zajęć

### Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> Informacja naukowa i bibliotekoznawstwo	<b>Cykl dydaktyczny</b> 2023/24
<b>Specjalność</b> -	<b>Kod zajęć</b> 13INBS.12KU.07173.23
<b>Jednostka organizacyjna</b> Wydział Pedagogiczno-Artystyczny w Kaliszu	<b>Języki wykładowe</b> polski
<b>Poziom studiów</b> studia pierwszego stopnia	<b>Obligatoryjność</b> Fakultatywny
<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe uzupełniające
<b>Profil studiów</b> profil praktyczny	
<b>Koordynator zajęć</b>	Ewelina Poniedziałek
<b>Prowadzący zajęcia</b>	Ewelina Poniedziałek
<b>Okres</b> Semestr 2	<b>Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia</b> • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną
	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3

## Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Zrozumienie znaczenia gier i zabaw w procesie wychowania i edukacji
C2	Poznanie różnorodnych form i rodzajów gier i zabaw oraz umiejętność ich selekcji i adaptacji do wieku, potrzeb i zainteresowań użytkowników
C3	Rozwinięcie umiejętności projektowania i prowadzenia zajęć z wykorzystaniem gier i zabaw
C4	Rozwijanie kreatywności i innowacyjności w tworzeniu gier i zabaw, które będą dostosowane do potrzeb dzieci i będą wspierały ich rozwój
C5	przygotowanie przyszłych bibliotekarzy do efektywnej i odpowiedzialnej pracy z różnymi kategoriami odbiorców poprzez stosowanie gier i zabaw jako narzędzi w procesie edukacji i wychowania oraz integracji grupy

## Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
<b>Wiedzy - Student/ka:</b>			
W1	Rozumie znaczenie gier i zabaw w procesie wychowania i edukacji	INB_K1_W01, INB_K1_W10	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)
W2	zna różnorodne formy i rodzaje gier i zabaw	INB_K1_W10	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)
<b>Umiejętności - Student/ka:</b>			
U1	selekcjonuje i adaptuje znane gry lub zabawy do wieku i potrzeb odbiorców	INB_K1_U04, INB_K1_U14, INB_K1_U17	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)
U2	projektuje i prowadzi zajęcia z wykorzystaniem gier i zabaw.	INB_K1_U14, INB_K1_U17	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)
U3	wykorzystuje umiejętności interpersonalne, takie jak umiejętność słuchania, porozumiewania się z dziećmi lub inną grupą odbiorców w pracy z grupą	INB_K1_U17	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)
U4	Zdobywa umiejętności diagnozowania potrzeb rozwojowych dziecka oraz tworzenia adekwatnych działań wychowawczych z wykorzystaniem gier i zabaw	INB_K1_U06	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)
U5	Rozwija kreatywność i innowacyjność w tworzeniu gier i zabaw dostosowanych do potrzeb odbiorców	INB_K1_U14, INB_K1_U17	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)
<b>Kompetencji społecznych - Student/ka:</b>			
K1	jest przygotowany do efektywnej i odpowiedzialnej pracy z dziećmi poprzez stosowanie gier i zabaw jako narzędzi w procesie edukacji i wychowania	INB_K1_K01, INB_K1_K03	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)

## Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Wprowadzenie do różnorodnych form zabawy i gier. Gry edukacyjne i ich wartość w rozwoju intelektualnym i społecznym.	W1, W2, U4, K1	Ćwiczenia
2.	Organizacja turniejów i konkursów czytelniczych	U1, U2, U4, U5	Ćwiczenia
3.	Gry i zabawy integracyjne	W2, U2, U3, K1	Ćwiczenia
4.	Wartość gier kooperacyjnych w budowaniu relacji międzyludzkich.	W2, U1, U2, U3, U4, U5, K1	Ćwiczenia
5.	Gry i zabawy zręcznościowe z książką w tle	U1, U2, U3, U4, U5	Ćwiczenia
6.	Rozwijanie wyobraźni i kreatywności poprzez gry fabularne	W2, U1, U2, U3, U4, U5, K1	Ćwiczenia
7.	Aplikacje mobilne w bibliotece	W1, W2, U1, U2, U3, U4, U5, K1	Ćwiczenia

### Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Dyskusja, Gra dydaktyczna/symulacyjna, Praca w grupach

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Zaplanowanie tematycznych zajęć bibliotecznych z wykorzystaniem gier i zabaw.

### Literatura

#### Obowiązkowa

1. Nauka, zabawa i spotkania w bibliotece, praca zbiorowa, 2022
2. 777 pomysłów na zabawy z książką, Małgorzata Swędrowska, Małgorzata Kolankowska, wyd. Mamania 2021
3. Grupa bawi się i pracuje, Olga Tokarczuk (red.), 1994
4. Tradycyjne gry i zabawy świetlicowe, Piotr Winczewski, Harmonia 2018

#### Dodatkowa

1. Wychowanie przez zabawę, Agnieszka Kozdroń, Difin 2015
2. Scenariusze zajęć i zabaw dla wychowawców, pedagogów, animatorów kultury i rodziców, Agnieszka Kozdroń, Difin 2014
3. Czasopismo "Biblioteka w szkole"

### Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Czytanie wskazanej literatury	20

Przygotowanie do zajęć	15
Przygotowanie demonstracji	15
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 80
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>ECTS</b> 3

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
INB_K1_K01	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do ciągłego zawodowego doształcania się, dokonywania samooceny kompetencji oraz wyznaczania kierunku własnego rozwoju profesjonalnego
INB_K1_K03	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do prowadzenia działalności edukacyjnej, wspomagającej instytucjonalny system kształcenia przez promocję czytelnictwa i zapewnienie dostępu do informacji, oraz animowania kultury w środowisku lokalnym
INB_K1_U04	Absolwent/ka potrafi komunikować się z czytelnikami, klientami oraz współpracownikami, a także specjalistami z dziedziny, dobierając i wykorzystując różne metody i narzędzia, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne (ICT)
INB_K1_U06	Absolwent/ka potrafi monitorować życie kulturalne, społeczne, zmiany w gospodarce i prawie oraz prowadzić podstawowe badania społeczne w celu zdiagnozowania potrzeb odbiorców informacji i aktualizowania zasobów informacyjnych
INB_K1_U14	Absolwent/ka potrafi sprawnie posługiwać się warsztatem pracy bibliotekarza albo infobrokera
INB_K1_U17	Absolwent/ka potrafi pracować indywidualnie i zespołowo, przyjmując różne role i odpowiednio określać priorytety służące realizacji powierzonego zadania
INB_K1_W01	Absolwent/ka zna i rozumie fakty, zjawiska, idee oraz teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych właściwych dla kierunku
INB_K1_W10	Absolwent/ka zna i rozumie cechy i potrzeby różnych użytkowników informacji, sposoby ich diagnozowania oraz możliwości oddziaływania biblioterapeutycznego