



UNIwersYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Gry i zabawy w edukacji bibliotecznej

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informacja naukowa i bibliotekoznawstwo		Cykl dydaktyczny 2025/26
Specjalność -		Kod zajęć 13INBS.12KU.07173.25
Jednostka organizacyjna Wydział Pedagogiczno-Artystyczny w Kaliszu		Języki wykładowe polski
Poziom studiów studia pierwszego stopnia		Obligatoryjność Fakultatywny
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe uzupełniające
Profil studiów profil praktyczny		
Koordynator zajęć	Ewelina Poniedziałek	
Prowadzący zajęcia	Ewelina Poniedziałek	
Okres Semestr 2	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 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
Wiedzy - Student/ka:			
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)
Umiejętności - Student/ka:			
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)
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
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
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 80
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
INB_K1_K01	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do ciągłego zawodowego dokształcania 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