

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДВНЗ «ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА»**

Факультет/інститут філології

Кафедра слов'янських мов

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Дидактичні ігри на уроках польської мови у школі

**Освітня програма «Середня освіта (польська мова та література)»
Перший (бакалаврський) рівень**

**Спеціальність 014 Середня освіта
Спеціалізація 014.02 Мова і література (польська)**

Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка

Затверджено на засіданні кафедри
Протокол № 1 від “27” серпня 2019 р.

ЗМІСТ

1. Загальна інформація
2. Анотація до курсу
3. Мета та цілі курсу
4. Результати навчання (компетентності)
5. Організація навчання курсу
6. Система оцінювання курсу
7. Політика курсу
8. Рекомендована література

1. Загальна інформація			
Назва дисципліни		Дидактичні ігри на уроках польської мови у школі	
Викладач (-і)		Бусіло Саманта Елжбета	
Контактний телефон викладача		+38034 259 60 63	
E-mail викладача		certyfikatpolski@pnu.edu.ua	
Формат дисципліни		Очна (offline)	
Обсяг дисципліни		Кредити ЄКТС: 3	
Посилання на сайт дистанційного навчання		http://www.d-learn.pu.if.ua/, dropbox.com	
Консультації		Очні консультації в день проведення лекцій/практичних занять відповідно із 13.15 – 16.00. Усі запитання можна надсилати на електронну пошту, що вказана в силабусі.	
2. Анотація до курсу			
Przedmiotem nauczania są zagadnienia z glottodydaktyki, psycholingwistyki oraz dydaktyki języka polskiego jako obcego w zakresie wykorzystania gier i zabaw dydaktycznych w procesie nauczania i uczenia się języków obcych. Treści obejmują mechanizmy gier wzmacniające motywację oraz procesy zapamiętywania i uczenia się, a także różne typy gier ze względu na funkcje i techniki ze szczególnym uwzględnieniem możliwości ich zastosowania na lekcjach języka polskiego jako obcego.			
3. Мета та завдання курсу			
Zajęcia z danego przedmiotu mają za zadanie przygotować studentów do nauczania języka polskiego jako obcego na kursach przeznaczonych dla różnego typu odbiorców ze względu na wiek i potrzeby edukacyjne oraz języka polskiego w szkole. W toku nauki studenci poznają wybrane zagadnienia z wykorzystania gier i zabaw dydaktycznych na lekcjach języka polskiego jako obcego, a także mechanizmów gier w procesie edukacyjnym w kontekście teorii inteligencji wielorakich, koncepcji integracji sprawności, psychologii motywacji oraz postulatu aktywizacji uczniów.			
4. Результати навчання (компетентності)			
Studenci dostrzegają zalety i niebezpieczeństwa wykorzystania gier w procesie edukacji. Potrafią umiejętnie korzystać z gier rozwijających kompetencje lingwistyczne, socjokulturowe i kulturowe dla osób reprezentujących inteligencję językową, matematyczno-logiczną, wzrokową, muzyczną, ruchową, przyrodniczą, interpersonalną i intrapersonalną. Znają narzędzia informatyczne, w tym aplikacje komputerowe służące do tworzenia gier dydaktycznych, quizów, wykorzystujących mechanizmy gier. Potrafią stworzyć gry planszowe, karciane i fabularne wspierające rozwój kompetencji leksykalnej, gramatycznej, sprawności receptywnych, produktywnych, interakcji i mediacji. Potrafią ocenić dostępne na rynku gry w sposób krytyczny w odniesieniu do potrzeb edukacyjnych i zainteresowań uczniów.			
5. Організація навчання курсу			
Обсяг курсу			
Вид заняття		Загальна кількість годин	
Лекції		12	
Практичні		18	
Самостійна робота		60	
Ознаки курсу			
Семестр	Спеціальність	Курс	Нормативний /

			(рік навчання)		Вибірковий
Перший		014 Середня освіта	Четвертий		Вибірковий
Тематика курсу					
Тема, план	Форма заняття	Література	Завдання, год.	Вага оцінки	Термін виконання
Тема 1. Gry i zabawy w edukacji. Grywalizacja i gamifikacja. Mechanizmy gier w dydaktyce języka polskiego jako obcego.	лекційне заняття	6, 8, 22, 23, 25, 27	6 opracować przedmiotu literaturę	5	Упродовж семестру, згідно з розкладом занять, екзамен
Тема 2. Gry dydaktyczne rozwijające 8 typów inteligencji Howarda Gardnera.	лекційне заняття	21	2 opracować przedmiotu, rozwijające metodyczny literaturę ćwiczenia warsztat	5	Упродовж семестру, згідно з розкладом занять, екзамен
Тема 3. Jak motywować do nauki, wykorzystując mechanizmy gier dydaktycznych? Psychologia motywacji.	лекційне заняття	30	2 opracować przedmiotu, rozwijające metodyczny literaturę ćwiczenia warsztat	5	Упродовж семестру, згідно з розкладом занять, екзамен
Тема 4. Gry fabularne rozwijające sprawności produkcji, interakcji i mediacji.	лекційне заняття	29	4 opracować przedmiotu, rozwijające metodyczny literaturę ćwiczenia warsztat	5	Упродовж семестру, згідно з розкладом занять, екзамен
Тема 5. Gry online i offline wspierające proces nauki języka polskiego jako obcego. Narzędzia informatyczne wspierające edukację.	лекційне заняття	Edukator.pl, 24	6 opracować przedmiotu, rozwijające metodyczny literaturę ćwiczenia warsztat	5	Упродовж семестру, згідно з розкладом занять, екзамен
Тема 6. Gry karciane i inne integrujące rozwój sprawności.	лекційне заняття	6, 8, 19	4 opracować przedmiotu, rozwijające metodyczny literaturę ćwiczenia warsztat	5	Упродовж семестру, згідно з розкладом занять, екзамен
Тема 7. Gry planszowe w edukacji języka polskiego jako obcego dla dzieci i młodzieży.	практичне заняття	8, 18, 20, 28	4 opracować przedmiotu, rozwijające metodyczny literaturę ćwiczenia warsztat	5	Упродовж семестру, згідно з розкладом занять, екзамен
Тема 8. Gry dydaktyczne wspierające rozwój kompetencji lingwistycznych w zakresie wykorzystywania struktur gramatycznych.	практичне заняття	1, 6, 12, 17, 20	4 opracować przedmiotu, rozwijające metodyczny literaturę ćwiczenia warsztat	5	Упродовж семестру, згідно з розкладом занять, екзамен
Тема 9. Gry dydaktyczne wspierające rozwój	практичне заняття	1, 6, 17, 20, 23	4 opracować przedmiotu, rozwijające metodyczny literaturę ćwiczenia warsztat	5	Упродовж семестру, згідно з розкладом занять, екзамен

kompetencji leksykalnych.					
Тема 10. Gry dydaktyczne wspierające rozwój kompetencji kulturowych i socjokulturowych.	практичне заняття	2, 16	4 opracować przedmiotu, rozwijające metodyczny	literaturę ćwiczenia warsztat	5
Тема 11. Gry dydaktyczne dla osób reprezentujących inteligencję lingwistyczną.	практичне заняття	21	4 ćwiczenia rozwijające warsztat metodyczny		5
Тема 12. Gry dydaktyczne dla osób reprezentujących inteligencję matematyczno-logiczną i przyrodniczą.	практичне заняття	21	4 ćwiczenia rozwijające warsztat metodyczny		5
Тема 13. Gry dydaktyczne dla osób reprezentujących inteligencję muzyczną i ruchową.	практичне заняття	21	4 ćwiczenia rozwijające warsztat metodyczny		5
Тема 14. Gry dydaktyczne dla osób reprezentujących inteligencję interpersonalną i intrapersonalną.	практичне заняття	21	4 ćwiczenia rozwijające warsztat metodyczny		5
Тема 15. Gry dydaktyczne dla osób reprezentujących inteligencję plastyczną i muzyczną.	практичне заняття	21	4 ćwiczenia rozwijające warsztat metodyczny		5

6. Система оцінювання курсу

Загальна система оцінювання курсу	Оцінювання здійснюється за національною ECTS шкалою оцінювання на основі 100-бальної системи. (Див.: пункт „9.3. Види контролю” Положення про організацію освітнього процесу та розробку основних документів з організації освітнього процесу в ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника»). Загальні 100 балів включають: 50 балів за самостійну роботу; 50 балів за екзамен. https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2018/04/Polozhennia-pro-orhanizatsiiu-osvitnoho-protseesu-ta-rozrobku-osnovnykh-dokumentiv-z-orhanizatsii-osvitnoho-protseesu-%e2%84%96447-vid-24.07.2015r..pdf
Вимоги до письмової роботи	Концептуально конкретне й емпірично верифіковане висвітлення питань, креативність рішень, творчий підхід.

Практичні заняття	Оцінюються за п'ятибальною системою. Попередня підготовка до розгляду питань, активна участь у дискусії, творчий підхід до вирішення сформульованих завдань, написання есе, творчих робіт.
Умови допуску до підсумкового контролю	Виконання усіх запланованих програмою дисципліни форм навчальної роботи, які підлягають контрольному оцінюванню. Мінімальна кількість балів для позитивного зарахування курсу – 50 балів

7. Політика курсу

Згідно зі статтею 58 Закону України «Про вищу освіту», науково-педагогічні працівники ЗВО зобов'язані: забезпечувати викладання на високому науково-теоретичному і методичному рівні; дотримуватися норм педагогічної етики, моралі, поважати гідність осіб, які навчаються у ЗВО, дотримуватися в освітньому процесі академічної доброчесності та забезпечувати її дотримання здобувачами вищої освіти; розвивати в осіб, які навчаються у ЗВО, самостійність, ініціативу, творчі здібності; дотримуватися законів України, статуту та Кодексу честі ДВНЗ

«Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника» (<https://pnu.edu.ua/wp-content/uploads/2018/10/положення-про-запобігання-плагіату-у-ДВНЗ-Прикарпатський-національний-університет-імені-Василя-Стефаника.pdf>)

Підчас лекційних і практичних занять студенти поринуть в часи культури загалом й літератури зокрема епох Середньовіччя і Ренесансу.

8. Рекомендована література

№ з/п	Автор (автори)	Назва	Видавництво, рік
1.	Anna Seretny, Ewa Lipińska	ABC metodyki nauczania języka polskiego	Universitas, Kraków 2017
2.	W. Miodunka	Kultura w nauczaniu języka polskiego jako obcego. Stan obecny - programy nauczania - pomoce dydaktyczne	Universitas, Kraków 2004
6.	Hanna Komorowska	Metodyka nauczania języków obcych	Warszawa 2016
8.	Wójcik E.	Metody aktywizujące w pedagogice grup.	Kraków 2000.
12.	Anna Seretny, Ewa Lipińska red.	Z zagadnień dydaktyki języka polskiego jako obcego	Universitas, Kraków 2005
15.	I. Janowska	Podjęcie zadaniowe do nauczania i uczenia się języków obcych. Na przykładzie języka polskiego jako obcego	Universitas, Kraków 2015
16.	P. Gębal	Dydaktyka kultury polskiej w kształceniu językowym cudzoziemców. Podjęcie porównawcze	Universitas, Kraków 2010
17.	Red. W. Miodunka	Programy nauczania języka polskiego jako obcego. Poziomy A1-C2.	Universitat, Kraków 2018
18.	M. Kondracka-Szala	Gry w rozwijaniu wybranych kompetencji kluczowych dzieci – przegląd literatury przedmiotu	http://repozytorium.uni.wroc.pl/Content/89115/19_Kondracka_Szala_Marta_Gry_w_rozwijaniu_wybranych_kompetencji_kluczowych_dzieci.pdf
19.	K. Gąsior	Czy możliwe jest jednoczesne ćwiczenie słownictwa, gramatyki i sprawności mówienia? O potencjale dydaktycznym zmodyfikowanych „kostek opowieści”	http://jows.pl/artykuly/czy-mozliwe-jest-jednoczesne-cwiczenie-slownictwa-gramatyki-i-sprawnosci-mowienia-o-potencj-2018/04
20.	J. Stańdo	Metody aktywizujące w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej	ORE, Warszawa 2017
21.	D. Kondrat	Wykorzystanie inteligencji wielorakich w nauczaniu języka angielskiego	„Języki obce w szkole”, 2011, nr 4
22.	T. Siek-Piskozub	Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym	Poznań 1995
23.	T. Siek-Piskozub	Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego	Warszawa 2001
24.	K. Kotuła	Gra komputerowa na lekcji języka obcego	„Języki Obce w Szkole” 2012, nr 3
25.	A. Surdyk	Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”, „Homo Communicativus” 2008, nr 3	http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/surdyk2.pdf

26.	Rada Europy	Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (2006/962/we)	http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:pl:PDF
27.	K. Gąsior	Gamification w klasie, czyli gry jako instrument nauczania i uczenia się, [w:] K. Kubas, P. Ciszek (red.), Gry wideo jako forma komunikacji społecznej.	Kielce 2017
28.	A. Jackiewicz	Gry planszowe i karciane jako narzędzie do rozwijania umiejętności mówienia na zajęciach z języków obcych	„Języki Obce w Szkole”, 2013, nr 4, s. 107–109
29.	J. Kic-Drgas	Gry symulacyjne na zajęciach z języka specjalistycznego	„Języki Obce w Szkole”, 2016, nr 3, s. 39–42
30.	A. Oguz	Pierwsza pomoc w nagłych wypadkach, czyli jak poprowadzić lekcję języka angielskiego (pozornie) bez przygotowania	„Języki Obce w Szkole”, 2016, nr 4, s. 102–106

Викладач - Бусіло Саманта Елжбета