

**Formularz opisu przedmiotu (formularz sylabusu) na studiach wyższych,  
doktoranckich, podyplomowych i kursach doszkalających**

**A. Ogólny opis przedmiotu**

<b>Nazwa pola</b>	<b>Komentarz</b>
Nazwa przedmiotu	<i>Projekt zespołowy</i>
Jednostka oferująca przedmiot	<i>UMK</i>
Jednostka, dla której przedmiot jest oferowany	
Kod przedmiotu	
Kod ISCED	
Liczba punktów ECTS	
Sposób zaliczenia	<i>zaliczenie bez oceny</i>
Język wykładowy	<i>Język polski</i>
Określenie, czy przedmiot może być wielokrotnie zaliczany	<i>Nie</i>
Przynależność przedmiotu do grupy przedmiotów	<i>Przedmiot obowiązkowy</i>
Całkowity nakład pracy studenta/słuchacza studiów podyplomowych/uczestnika kursów doszkalających	20 godzin
Efekty kształcenia – wiedza	<b>Po ukończeniu warsztatów student/ka zna:</b> - pojęcia: gra dydaktyczna, gra edukacyjna, gra miejska, gra stymulacyjna, gra integracyjna; - rodzaje gier edukacyjnych; - specyfikę uczenia (się) przez działanie; - sposoby planowania, prowadzenia i ewaluowania gier edukacyjnych; - legitymuje się wiedzą na temat edukacyjnego potencjału gier.
Efekty kształcenia – umiejętności	<b>Po ukończeniu warsztatów student/ka potrafi:</b> - realizować projekty zespołowe; - planować, prowadzić i ewoluować gry edukacyjne; - konstruktywnie rozwiązywać problemy związane z realizowanymi zadaniami zespołowymi i negocjować; - podejmować decyzje dotyczące realizowanych działań zespołowych; - oceniać działania własne i innych; - współdziałać w zorganizowanych warunkach; - wyrażać i kontrolować swoje emocje związane z realizacją zadań zespołowych i uczestnictwem w grach edukacyjnych.
Efekty kształcenia – kompetencje społeczne	<b>Po ukończeniu warsztatów student/k przejawia gotowość do:</b> - sprawdzania i korygowania efektów własnej pracy; - brania osobistej odpowiedzialności za realizację powierzonych zadań; - zmiany własnej opinii i osiągnięcia kompromisu.
Metody dydaktyczne	dyskusja pogadanka gry symulacyjne gra miejska gry integracyjne gry dydaktyczne burza mózgów pokaz odgrywanie ról

Wymagania wstępne	Brak
Skrócony opis warsztatów	Celem zajęć jest przybliżenie specyfiki gier edukacyjnych, uwrażliwienie uczestników warsztatu na ich różnorodność, a co za tym idzie uniwersalność – możliwość wykorzystania w toku edukacji formalnej, pozaformalnej i nieformalnej oraz w czasie pracy z heterogenicznymi grupami odbiorców, jak również przygotowanie do samodzielnego planowania, prowadzenia i ewoluowania tej metody. Realizacja tego celu przyczynić ma się do podniesienia efektywności zawodowej oraz konkurencyjności na rynku pracy
Pełny opis przedmiotu	Gry zaliczane są do problemowych metod kształcenia. W ich istotę immanentnie wpisana jest zabawa, która jest niezwykle przydatna w procesie uczenia (się). Co ważne gry, których wachlarz wraz z rozwojem technologicznym jest coraz szerszy, umożliwiają uczenie się przez działanie, rozwój nie tylko wiedzy, ale też umiejętności i postaw, zarówno graczom, jak i osobom je tworzącym. W trakcie zajęć podejmowane będą następujące zagadnienia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczenie (się) przez działanie</li> <li>• Edukacyjny potencjał gier</li> <li>• Rodzaje gier dydaktycznych</li> <li>• Gry miejskie w działalności edukacyjnej</li> <li>• Planowanie, prowadzenie i ewaluacja gier edukacyjnych</li> <li>• Jak stworzyć efektywną grę edukacyjną?</li> </ul>
Literatura	Bołtuć M., Bołtuć P., Inne spojrzenie na nauczanie w oparciu o gry, „E-mentor” 2004, nr 2, <a href="http://www.e-mentor.edu.pl/artukul/index/numer/4/id/43">http://www.e-mentor.edu.pl/artukul/index/numer/4/id/43</a> , 07.11.2019. Kamiński T., Dlaczego studenci nie grają w gry? Zastosowanie gier w edukacji dorosłych na przykładzie nauczania zarządzania projektami, „Homo Ludens” 2013, nr 1, s. 109-118. Majchrzak K., Gra miejska „Studenci UMK wobec miejsc (nie)pamięci”, „Dyskursy Młodych Andragogów” 2013, t. 14, s. 133-147. Marszk A., Tworzenie gier dla pracy pedagogicznej – edukacyjne badania w działaniu [w:] J. Mytnik-Ejsmont, W. Glac, I. Majcher (red.), ECHA IDEATORIUM, Gdańsk 2015, s. 73-83. Kruszewski K., Gry dydaktyczne – zarys tematu, „Kwartalnik Pedagogiczny” 1984, nr 2, s. 26-36. Mazur H., Rosa A. (red.), Gry miejskie w działalności edukacyjnej archiwów, Kielce – Toruń 2017. Włącz się do gry. Jak zorganizować grę miejską?, <a href="https://www.pah.org.pl/app/uploads/2017/06/2017_dlaszkol_wlacz_sie_do_gry_dla_szkol.pdf">https://www.pah.org.pl/app/uploads/2017/06/2017_dlaszkol_wlacz_sie_do_gry_dla_szkol.pdf</a> , 07.11.2019.
Metody i kryteria oceniania	Zal/Nzal na podstawie obecności i aktywności.
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy