

SYLLABUS

1. Puni naziv nastavnog predmeta:

Psihologija dječje igre

2. Skraćeni naziv nastavnog predmeta / šifra:

3. Ciklus studija:

4. Bodovna vrijednost ECTS:

5. Status nastavnog predmeta:

☐ Obavezni ☒ Izborni

6. Preduslovi za polaganje nastavnog predmeta:

nema preduslova

7. Ograničenja pristupa:

8. Trajanje / semestar:

9. Sedmični broj kontakt sati:

9.1. Predavanja:

9.2. Auditorne vježbe:

9.3. Laboratorijske / praktične vježbe:

10. Fakultet:

Filozofski fakultet

11. Odsjek / Studijski program:

Predškolski odgoj i obrazovanje

12. Odgovorni nastavnik:

13. E-mail nastavnika:

14. Web stranica:

--

15. Ciljevi nastavnog predmeta:

Sticanje teorijskog i praktičnog znanja o pojmu, važnosti i osobitostima dječje igre. Osposobljavanje studenata za primijenu stečenog znanja u svrhu planiranja igrovnih sadržaja u radu s djecom u cilju njihova rasta i razvoja.

16. Ishodi učenja:

Nakon odslušanog kolegija studenti će moći:

- definirati, prepoznati i objasniti osobitosti i važnost igre u razvoju djeteta;
- moći će primijeniti stečena znanja i vještine u svrhu prepoznavanja zakonitosti razvoja dječje igre te uloge njezinih elemenata u razvoju djeteta;
- moći će planirati igrovnu aktivnost u skladu sa razvojnom razinom djece;
- moći će planirati igrovnu aktivnost djece u skladu s postavljenim ciljevima.

17. Indikativni sadržaj nastavnog predmeta:

- Određenje dječje igre i njezine važnosti za razvoj djeteta
- Diferencijacija čimbenika razvoja na unutarnje i vanjske – maturacija i igra
- Teorije dječje igre
- Vrste dječje igre obzirom na različite kriterije
- Uloga dječje igre na kognitivni, socijalni, emocionalni i tjelesni razvoj – igra kao poticaj cjelokupnog razvoja
- Uloga odraslih u igri
- Spolne razlike u dječjoj igri
- Kako igru učiniti efikasnijom
- Učinci nedostatne igre

18. Metode učenja:

Predavanja i vježbe uz korištenje različitih multimedijских nastavnih sredstava, uključujući aktivno sudjelovanje studenata.

Na predavanjima i vježbama koristit će se:
metoda usmenog izlaganja,
metoda demonstracije i ilustracije,
seminarske rasprave,
interaktivne metode nastave.

19. Objašnjenje o provjeri znanja:

Za provjeru usvojenog znanja koristit će se:

- pismena (NZOT, esej) i
- usmena forma

Završni ispit

Pismena forma završnog ispita podrazumijeva NZOT formu pitanja kojima su obuhvaćene teme koje se obrađuju tijekom cijelog semestra. Na pismenom završnom ispitu studenti mogu osvojiti najviše 40 bodova, a na usmenom završnom 10 bodova. Kriterij prolaza na pismenom dijelu ispita je 60% urađenog na testu (24 boda). Predispitni bodovi iznose ukupno 50 bodova (30 bodova za individualne i grupne projekte, 10 bodova za pohađanje nastave i 10 bodova aktivno sudjelovanje u nastavi). Konačna ocjena se formira kao zbroj svih bodova osvojenih u nastavi i završnom ispitu.

20. Težinski faktor provjere:

Kriterij max. bodovi

a) prisutnost i aktivnost na času: prisutnost na predavanjima i vježbama 10; aktivnost na časovima 10

b) individualni/timski projekat: individualni projekat 20; timski/grupni projekat 10

c) pismeni ispit: 50

d) usmeni dio ispita: 10

Ukupno mogućih bodova: 100

Dodjeljivanje ocjena na osnovu ostvarenog broja bodova:

94-100=10, 84-93=9, 74-83=8, 64-73 =7, 54-63=6; do 53=5

21. Osnovna literatura:

Klarin, M. (2017). Psihologija dječje igre. Zadar: Sveučilište u Zadru .

Goldberg, S. (2003). Razvojne igre za predškolsko dijete : individualizirani program igre i učenja. Lekenik: Ostvarenje.

Vasta, R. i sur. (2000). Dječja psihologija. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Duran, M. (2003). Dijete i igra. Jastrebarsko: Naklada Slap.

22. Internet web reference:

(http://www.unizd.hr/Portals/41/elektronicka_izdanja/Psihologija_djecje_igre.pdf?ver=2017-09-08-103902-427)

23. U primjeni od akademske godine:

2022/23

24. Usvojen na sjednici NNV/UNV: