

Filozofski fakultet / Predškolsko vaspitanje (2017) / Metodički pristup učenju kroz igru i stvaralaštvo

Uslovljenost drugim predmetima	Nema uslovljenosti za prijavljivanje i slušanje predmeta
Ciljevi izučavanja predmeta	Razumijevanje prirode igre, stvaralaštva i njihovih funkcija i načina njihovog kultivisanja; Osposobljavanje za organizaciju igre, praćenje igre, razumijevanje i analizu dječjeg stvaralaštva; Osposobljavanje za izradu programa zasnovanih na igri i stvaralaštvu .
Ime i prezime nastavnika i saradnika	Prof. dr Tatjana Novović Marija Raičević
Metod nastave i savladanja gradiva	Predavanja, radionice i debate. Priprema po jednog eseja na zadatu temu iz jedne od oblasti sadržaja predmeta. Učenje za testove i završni ispit. Konsultacije.
I nedjelja, pred.	Kulturno porijeklo igre: ontogeneza i filogeneza igre;
I nedjelja, vježbe	Evokacija iskustva u pogledu igara iz djetinjstva
II nedjelja, pred.	Različita shvatanja igre: razvojna i sociokulturna teorija; savremena neurološka istraživanja i igra.
II nedjelja, vježbe	Dogovori oko pojedinačnih aktivnosti i eseja
III nedjelja, pred.	Igra kao pravo
III nedjelja, vježbe	Debata o dječjim pravima
IV nedjelja, pred.	Perspektiva odraslih o igri. Uslovi za kultivisanje igre i stvaralaštva
IV nedjelja, vježbe	Razgovor o pravima djece i odraslih, sukobi i usklađivanje prava
V nedjelja, pred.	Igra i stvaralaštvo kao kapacitet fleksibilnosti djece i odraslih
V nedjelja, vježbe	prezentacija eseja, diskusija
VI nedjelja, pred.	I kolokvijum
VI nedjelja, vježbe	diskusija o rezultatima kolokvijuma
VII nedjelja, pred.	Koautorski prostor u igri. Formiranje etičkog identiteta u igri
VII nedjelja, vježbe	prikaz igrovne aktivnosti: priprema, cilj, preporuke
VIII nedjelja, pred.	Klasifikacije igara i igračaka; trendovi razvoja igara i igračaka
VIII nedjelja, vježbe	prikaz igrovne aktivnosti: priprema, cilj, preporuke
IX nedjelja, pred.	Prioriteti djeteta u igri. Igra, igračke i digitalna kultura
IX nedjelja, vježbe	prezentacija eseja, diskusija
X nedjelja, pred.	Savremeni pristupi stvaralaštvu: igra i stvaralaštvo kao kulturna rekonstrukcija
X nedjelja, vježbe	prikaz igrovne aktivnosti: priprema, cilj, preporuke
XI nedjelja, pred.	Stvaralački pristup u obrazovanju
XI nedjelja, vježbe	prezentacija eseja, diskusija
XII nedjelja, pred.	Različite vrste programa zasnovanih na igri i stvaralaštvu
XII nedjelja, vježbe	prezentacija eseja, debata
XIII nedjelja, pred.	II kolokvijum
XIII nedjelja, vježbe	diskusija o rezultatima kolokvijuma
XIV nedjelja, pred.	Struktura i elementi programa zasnovanih na igri i stvaralaštvu. Mikro istraživanja;
XIV nedjelja, vježbe	Upoređivanje "zatvorenih" i programa usmjerenih na dijete i igru stanice
XV nedjelja, pred.	Završni ispit
XV nedjelja, vježbe	
Obaveze studenta u toku nastave	Studenti su obavezni da pohađaju nastavu, učestvuju u debatama i rade dva testa. Studenti pripremaju po jedan esej i učestvuju u debati nakon prezentacije eseja.
Konsultacije	srijeda 12:30 sati
Opterećenje studenta u casovima	
Literatura	Krnjaja, Ž. (2012). Igra na ranim uzrastima u A. Baucal (ur.) Standardi za razvoj i učenje dece ranih uzrasta u Srbiji, Beograd: Institut za psihologiju/UNICEF, str. 110-132 - Krnjaja, Ž. (2012).

	Kompjuterska igra kao interaktivni narativ.U: Golubović, Dragan (ur.). Tehnika i informatika u obrazovanju - Zbornik radova. Knjiga 2. Čačak: Tehnički fakultet, str. 455-460 - Marjanović, A. (1987). Kako prepoznati i oplemeniti stvaralačku aktivnost predškolskog deteta, Predškolsko dete, 1-4, str.133- 148. - Marjanović, A. (1987). Savremena shvatanja o stvaralaštvu, Predškolsko dete, 1-4, str.113- 131 - Edmiston,B.(2008). Forming Ethical Identities in Early Childhood Play.London:Routledge
Oblici provjere znanja i ocjenjivanje	- Dva testa sa 20 poena (Ukupno 40 poena), - Isticanje u toku predavanja i učešće u debatama 5 poena,; Esej sa 6 poena, - Završni ispit sa 49 poena. Prelazna ocjena se dobija ako se kumulativno sakupi najmanje 51 poena
Posebne naznake za predmet	
Napomena	
Ishodi učenja	- Razumije i tumači različite vrste dječjih igara - Metodički pravilno osmišljava i realizuje planirane ciljeve kroz igru - Pozna je različite vrste programa za igru i stvaralaštvo - Planira učenje kroz igru i stvaralaštvo