

Студијски програм: Мастер струковни васпитач			
Врста и ниво студија: Мастер струковне студије		I година, II семестар	
Назив предмета: УЧЕЊЕ КРОЗ ИГРУ			
Наставник: др Тајјана К. Марковић			
Статус предмета: изборни			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: /			
Циљ предмета Оспособљавање студената за критичку процену васпитно-образовних вредности дечје игре, за педагошко вођење деце у различитим игровним ситуацијама (проблеми култивисања дечје игре).			
Исход предмета Студенти ће методички обликовати, планирати и реализовати васпитно-образовне активности у вртићу путем игре и игровних активности; примењиваће стратегије и поступке у подстицању целокупног развоја детета, кроз правилно моделовање игровних ситуација у различитим врстама и типовима активности; савладаће правила и услове успешне комуникације на нивоу васпитач-дете у различитим врстама игара.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Игра-водећа активност на предшколском узрасту. Васпитно-образовне вредности дечје игре. Игра и развој различитих развојних аспеката. Игра као прототип стваралаштва. Проблеми култивисања дечје игре. Улога васпитача у различитим врстама дечјих игара. Огрешења у игри. Различити системи подстицања путем игровних активности. Права детета и игра. Игра као могућност трансформације васпитно-образовних садржаја <i>Практична настава:</i> Практичан рад студената по посебним задацима који су везани за различите моделе подстицања дечјег развоја путем игре;			
Литература Каменов,Е.(1997) <i>Методика I,Методичка упутства за Модел "Б" Основа програма предшколског васпитања и образовања деце од три до седам година.</i> Београд:Заједница Виших школа за образовање васпитача Републике Србије Каменов,Е.(1997) <i>Методика II, Методичка упутства за Модел "Б"Основа програма предшколског васпитања и образовања деце од три до седам година.</i> Београд:Заједница Виших школа за образовање васпитача Републике Србије Каменов,Е.(1997) <i>Методика III, Методичка упутства за Модел "Б"Основа програма предшколског васпитања и образовања деце од три до седам година.</i> Београд: Заједница Виших школа за образовање васпитача Републике Србије Каменов, Е.(1997) <i>Интелектуално васпитање кроз игру.</i> Београд: Завод за уџбенике и наставна средства Каменов, Е.(2002) <i>Предшколска педагогија</i> (књига прва). Београд: Завод за уџбенике и наставна средства (2000) <i>Дечји вртић као породични центар</i> (програм усмерен на дете и породицу) Београд: ЦИП Виготски,Л.(1971/1) <i>Игра и њена улога у психичком развоју детета, Предшколско дете,</i> Београд Марјановић, А.(1987,1-4): <i>Дечји вртић као отворени систем, Предшколско дете,</i> Београд: Савез педагошких друштава Југославије; Марјановић,А.(1987/1-4) <i>Савремена схватања о стваралаштву.Предшколско дете,</i> Београд Марјановић,А.(1987/1-4) <i>Дечја игра и стваралаштво.Предшколско дете,</i> Београд Марјановић,А.(1987/1-4) <i>Како препознати и оплемени стваралачку активност предшколског детета.Предшколско дете.</i> Београд			
Број часова активне наставе			Остали часови
Предавања:2	Вежбе:2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:
Методе извођења наставе: Монолошка метода, дијалoшка метода као облик кооперативног учења, менторски рад са студентима, учење уз помоћ Интернет ресурса.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	30
практична настава	10	усмени испит	20
колоквијум-и	30		
семинар-и			

Студијски програм: Мастер струковни васпитач			
Врста и ниво студија: Мастер струковне студије		I година, II семестар	
Назив предмета: ЛИКОВНЕ СТВАРАЛАЧКЕ ИГРЕ			
Наставник: др Драгана О. Драгутиновић			
Статус предмета: изборни			
Број ЕСПБ: 6			
Услов:			
Циљ предмета Спровођење савремене концепције васпитања и образовања кроз целовит развој детета у целокупном окружењу. Разумевање принципа интеграције који се односи на откривање теме, идеје или проблема, истраживањем, кроз садржаје уметничких и других васпитно-образовних активности. Оспособљавање за активан мотивацијски приступ при бирању садржаја за подстицање развоја креативних потенцијала и компетенција детета. Оспособљавање за самостално креирање сценарија за извођење стваралачких игара; избор тема, метода и материјала. Разумевање креативног процеса и поступака у истраживању дечијег креативног развоја и сопствених метода рада.			
Исход предмета Студент ће бити у стању да пројектује иновативне идеје и методе, примењујући знања из различитих дисциплина; да проширивањем спектра примања података и креативног изражавања коришћењем различитих чула, медија и извора информација, буде у стању да постигне флексибилно мишљење и емоционално ангажовање деце и обогаћује дечије искуство. Поседоваће компетенције темељног ликовног знања о визуелном језику уз примену савремених технологија и метода у самосталном планирању и извођењу активности за развој опажања, истраживачко-сазнајни и емоционално-духовни развој. Моћи ће да спроводи добро интегрисане теме просторно-визуелних активности; да посматра, бележи, истражује, процењује односе, поступке, облике и методе.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Човек споља, човек изнутра, човек и природа, човек и друштво. Интеракције: простор и време ↔ појаве и процеси (кретање) ↔ кодирани и естетски знак. Друштвене науке: историја и епика (историјске личности, књижевни ликови и личности из народне поезије, костим, лутка, сцена), етнографија (народна традиција, празници и обичаји, театар, специфичности и одлике различитих земаља света), философија и етика за децу (комуникацијске и социјалне вештине, критичко и креативно мишљење), археологија (нестале биљне и животињске врсте и цивилизације, локалитет, налази, музејски експонати, сарадња музеја и вртића). Природне науке: биологија и екологија (екосистеми, ендемореликне врсте флоре и фауне, прикупљање биолошког материјала, збирка лековитог биља, амбалажа и отпад, заштита животне средине), географија (карта света, рељеф, жива и нежива природа, игре у песку), астрономија (планете и звезде). Уметности: књижевност, музика, драма и покрет. Значај и важност амбијенталне наставе. <i>Практична настава: Вежбе</i> Историја. Прича, бајка, мит и легенда. Ризница успомена. Дневник. Збирке реткости. Ликови предака, породично стабло. Археологија за децу. Заборављени (изгубљени предмет), израда предмета, прича, цртање мапе, игра тражења. Архивирање и заштита предмета. Биљни и животињски свет. Раст и развој. Ритам. Симулација раста. Хербаријум, акваријум, тераријум (цртање и сликање). Диораме. Екологија. Дрво живота. Рециклирани материјали и могућност коришћења у ликовној култури. Прича о елементима: земља, вода, ваздух, ватра. Цртежи и слике на киши. Залеђена боја. Картографија и топографија. Путокази. Ветрокази. Трагови на земљи. Отисци у снегу. Средиште и периферија, средиште и четири стране света. Путујем аутомобилом, авионом, бродом. Кофер пун разгледница. Звездано небо. Дете сунчани сат. Путујем ракетом. Посетиоци са других планета. Спектар, оптика. Благо испод дуге. Књижевност и музика. Визуелизација текста. Визуелизација аудио ритмова. Структурне везе музике и слике. Од шума до тона. Музички инструменти и израда. Драма и покрет. Образовни театар. Тело у простору, плесна импровизација, експресивност, емотивни садржаји, актуелне теме (свакодневни живот, међуљудски односи, насиље и ненасилна комуникација, права детета). Тематски приступ и планирање, тимско креирање плана за извођење интегрисане наставе, вођење дневника (фото и видео документација, тонски записи, извештаји). Групни пројекти, евалуација. Сарадња са установама културе и активним ствараоцима, извођење радионица и активности in situ.			
Литература Vecchi, Vea (2010). <i>Art and Creativity in Reggio Emilia</i> . London: New York: Routledge. Arnhajm, Rudolf (1985). <i>Vizuelno mišljenje, jedinstvo slike i pojma</i> . Beograd: Univerzitet umetnosti. Bogdanović, Kosta (2005). <i>Uvod u vizuelnu kulturu</i> . Beograd: Zavod za udžbenike. Škorc, B. (2012). <i>Kreativnost u interakciji: psihologija stvaralaštva</i> . Zemun: Mostart. Карлаварис, Б. (1977). Програмирање и структурирање наставне грађе у ликовном васпитању. <i>Ликовно васпитање, бр. 6</i> . http://udruzenjelps.com/wp-content/uploads/2017/03/1977_BogomilKarlavaris.pdf Станисављевић, Ј. и С. Филиповић (2015). Анализа дечијих цртежа у функцији разматрања и разумевања биолошких појмова и процеса. <i>Зборник факултета ликовних уметности: Уметност и теорија, Година I, Број 1</i> . Београд: Факултет ликовних уметности Београд. https://flu.bg.ac.rs/wp-content/uploads/2017/02/Zbornik-FLU-1-1-april-2015..pdf Филиповић, С. (2016). Дечеје ликовно стваралаштво: Ставови васпитача према неговању и подстицању креативности. <i>Зборник Факултета ликовних уметности: Уметност и теорија, Година II, Број 2</i> . Београд: Факултет ликовних уметности Београд. https://flu.bg.ac.rs/wp-content/uploads/2017/02/ZBORNIC-FLU-2-2-novembar-2016..pdf Каменов, Е. (2010). <i>Мудрост чула I део, игре за развој опажања</i> . Нови Сад: Драгон. Natural curiosity: Building Children's Understanding of the World through Environmental Inquiry / A Resource for Teachers (2011). Toronto: The Laboratory School at The Dr. Eric Jackman Institute of Child Study, Ontario Institute for Studies in Education, University of Toronto.			
Број часова активне наставе			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	
Студијски истраживачки рад:			

Методе извођења наставе: предавања (слајд и видео-презентације), вежбе, радионице, консултације

Оцена знања (максимални број поена 100)

Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	30	усмени испит	20
семинарски рад	20	практични испит	20
колоквијум-и			

Студијски програм: Мастер струковни васпитач			
Врста и ниво студија: Мастер струковне студије		I година, II семестар	
Назив предмета: ПРОГРАМИРАЊЕ ЗА ДЕЦУ			
Наставник: др Александар Ј. Спасић			
Статус предмета: изборни			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: предмет није условљен другим предметима			
Циљ предмета			
Стварање основе код студената за разумевање и будуће професионално праћење принципа и метода рачунарског програмирања код деце предшколског узраста. Упознавање студената са карактеристикама, теоријским основама, значајем и принципима практичне примене метода који омогућавају повећање интересовања и развој почетних вештина програмирања. Оспособљавање студената за коришћење рачунара, софтвера и других техничких средстава и помагала у процесу пројектовања и израде комплета материјала неопходног за развој почетних вештина програмирања.			
Исход предмета			
<ul style="list-style-type: none"> • Студенти ће познавати теоријске концепте развоја почетних знања и вештина програмирања у детињству. • Студенти ће разумети систем поступака за ефикасан и професионалан рад при развијању почетних знања и вештина програмирања код деце. • Студенти ће израђивати примере програма и методе који су погодни за развој почетних знања и вештина програмирања код деце 			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава</i>			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Присуство рачунара у раном детињству и значај раног развоја вештина програмирања 2. Основни начини програмирања и могућности њихове примене у предшколском узрасту 3. Постојећа решења и стандарди у раном учењу програмирања (ScratchJr и Scratch, Alice, Tynker, Daisy the Dinosaur и Hopscotch, GameStar Mechanic, Move the Turtle, Cargo-Bot...) 4. Алгоритмизација проблема и метод објашњавања решења деци 5. Основи програмирања – секвенца, итерације и гранања 6. Програмирање усмеравано догађајима 7. Визуелно програмирање као основа активности 8. Употреба мултимедијалних садржаја 			
<i>Практична настава:</i>			
Програмско окружење ScratchJr. Основни програмерски елементи у окружењу ScratchJr. Блокови окидачи. Блокови кретања. Блокови изгледа. Звучни блокови. Блокови управљања. Завршни блокови. Едитор за цртање.			
Програмско окружење Scratch. Основни програмерски елементи у окружењу Scratch.			
Библиотеке ликова, позадина и звукова. Едитор за цртање. Секвенца команди. Блокови кретања. Блокови изгледа. Звучни блокови. Рад са оловком. Подаци и рад са подацима. Догађаји. Блокови управљања. Осећаји. Логичке и нумеричке операције. Креирање сопствених блокова.			
Пројектовање и израда једноставних примера. Планирање и израда програмерских активности.			
Проналажење задатака и примера на Интернету. Израда једноставних програма.			
Литература			
Umaschi Bers M. and Resnick M. (2016). The Official ScratchJr Book Help Your Kids Learn to Code, San Francisco: No Starch Press, Inc.			
Marji M. (2014) Learn to Program with Scratch A Visual Introduction to Programming with Art, Science, Math and Games, San Francisco: No Starch Press, Inc.			
Vlieg E.A. (2016). Scratch by Example Programming for All Ages, New York, Apress.			
Robinson, H.M. (2009). Emergent Computer Literacy: A Developmental Perspective. New York-London:Routledge.			
Анђелковић, Н. (2008). Дете и рачунар у породици и дечијем вртићу. Београд: БеоКњига			
Број часова активне наставе			Остали часови
Предавања:2	Вежбе:2	Други облици наставе:	
Методe извођења наставе: предавања, дискусије, практичан рад на рачунарима			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	40
практична настава		усмени испит	
колоквијум-и	20		
семинар-и	30		

Студијски програм: Мастер струковни васпитач				
Врста и ниво студија: Мастер струковне студије			I година, II семестар	
Назив предмета: ИГРА У КЊИЖЕВНОСТИ ЗА ДЕЦУ				
Наставник: др Душица М. Потих				
Статус предмета: изборни				
Број ЕСПБ:6				
Услов: без услова				
Циљ предмета Упознавање студената поетиком игре у књижевности за децу. Оспособљавање студената за разумевање, анализу и примену књижевних дела за децу заснованих на поетици игре.				
Исход предмета Код студента су развијени критеријуми за избор и вредновање, те вештине примене књижевних дела за децу обликованих поетиком игре.				
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Појам игре. Одлике игре и типови игара. Поетика игре. Игра као поступак обликовања књижевног дела. Развојни и педагошки значај игре у књижевности за децу. Уметнички квалитет игре у књижевности за децу. Избор писаца за децу. <i>Практична настава: вежбе, други облици наставе, студијски истраживачки рад</i> Анализа конкретних књижевних дела за децу.				
Литература Vigotski, L. (1971). „Igra i njena uloga u psihičkom razvitku deteta“. Beograd; 1/1 (48–62). Vigotski, L. (2005). <i>Dečja mašta i stvaralaštvo</i> . Beograd; ZUNS. Jerković I., Zotović M. (2010). <i>Razvojna psihologija</i> . Novi Sad: Filozofski fakultet, Univerzitet u Novom Sadu. Кајоа R. (1979). <i>Igre i ljudi</i> . Beograd: Nolit. Ковачевић, М. (2015). <i>Стилистика и граматика стилских фигура</i> , Београд: Јасен. Љуштановић, Ј. (2009). <i>Брисање лава</i> . Нови Сад: Висока школа струковних студија за образовање васпитача – Дневник. Марковић, С. Ж. (1971). <i>Записи о књижевности за децу</i> . Београд: Interpres <i>Rečnik književnih termina</i> (1985). Beograd: Nolit. Solar, M. (2012). <i>Teorija književnosti</i> . Beograd: Službeni glasnik. Huisinga, J. (1979). <i>Homo ludens</i> . Zagreb: Matica hrvatska. Čukovski, K. (1986). <i>Od druge do pete</i> . Beograd: ZUNS.				
Број часова активне наставе:				Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	
Методе извођења наставе Пленарна предавања (вербална метода), рад у групи, израда семинарских радова.				
Оцена знања (максимални број поена 100)				
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит		поена
активност у току предавања	10	писмени испит		
практична настава		усмени испит		60
колоквијум-и	20		
семинар-и	10			