



HRVATSKO
KATOLICKO
SVEUCILIŠTE
ZAGREB
UNIVERSITAS
SCHOLASTICA
CATHOLICA
CROATICA
ZAGABRIA

Detaljni izvedbeni plan

Akademski godina: 2024/2025	Semestar: Zimski
<p>Studiji:</p> <p>Psihologija (R) (izborni) Diplomski sveučilišni studij Povijest (nastavnički) (R) (izborni) Komunikologija - Interkulturnalna komunikacija i novinarstvo (R) (izborni) Komunikologija - Znanstveno istraživanje medija i odnosi s javnošću (R) (izborni) Sestrinstvo (R) (izborni) Sociologija - Upravljanje i javne politike (R) (izborni) Povijest - usmjerenje Stari vijek i srednji vijek (R) (izborni) Povijest - usmjerenje Suvremena povijest (R) (izborni) Sveučilišni diplomski studij Povijest (nastavnički) (I) (izborni) Povijest (R) (izborni) Sestrinstvo (I) (izborni)</p>	<p>Godina studija: 2</p>

I. OSNOVNI PODACI O KOLEGIJU

Naziv kolegija: Psihologija igre i igranja

Kratka naziva: IZBD-113

Status kolegija: Obvezni

ECTS bodovi: 4

Šifra kolegija: 186789

Preduvjeti za upis kolegija: Nema

Ukupno opterećenje kolegija

Vrsta nastave	Ukupno sati
Predavanje	30
Seminar	15

Mjesto i vrijeme održavanja nastave: HKS - prema objavljenom rasporedu

II. NASTAVNO OSOBLJE

Nositelj kolegija

Ime i prezime: Brkljačić Tihana	
Akademski stupanj/naziv:	Izbor: naslovni redoviti profesor
Kontakt e-mail: tihana.brkljacic@unicath.hr	Telefon:
Konzultacije: Prema objavljenom rasporedu	
<i>Suradnici na kolegiju</i>	

III. DETALJNI PODACI O KOLEGIJU

Jezik na kojem se nastava održava: Hrvatski		
Opis kolegija		
<i>Literatura</i>		
Obavezna		
Dopunska		
<i>Način ispitivanja i ocjenjivanja</i>		
Polaže se DA	Isključivo kontinuirano praćenje nastave NE	Ulazi u prosjek DA
Preduvjeti za dobivanje potpisa i polaganje završnog ispita		
Način polaganja ispita		
Način ocjenjivanja		
Detaljan prikaz ocjenjivanja unutar Europskoga sustava za prijenos bodova		
Datumi kolokvija:		
Datumi ispitnih rokova:		

IV. TJEDNI PLAN NASTAVE

<i>Predavanja</i>	
#	Tema
1	Uvodno predavanje
2	Definicija igre, Povijest igara, Teorije igranja, Motivacija za igru, Homo Ludens
3	Igre u najranijoj dobi: funkcionalne i konstruktivne igre, važnost igre za psihomotorni razvoj
4	Vrste igara: fizičke igre i sportovi, igre pretvaranja i igre uloga, igre pamćenja i percepcije, igre taktike i strategije; kompetitivne vs. kreativne igre; igre s pravilima vs. „slobodne“ igre
5	Računalne i video igre: specifičnosti, značaj, benefiti i opasnosti
6	Osobine ličnosti, temperament i sklonost igranju, razigranost
7	Utjecaj igara na socijalni i emocionalni razvoj, formiranje društvenih uloga, samopoštovanje i samoefikasnost
8	Utjecaj igara na moralni razvoj, norme ponašanja i vrijednosni sustav pojedinca
9	Utjecaj igara na kognitivne funkcije djece i odraslih
10	Spolne, dobne i međukulturalne razlike u igranju
11	Igre kao alat za učenje

12	Igre kao alat za povećanje motivacije i zadovoljstva na radnom mjestu
13	Korištenje igara u psihoterapijskim tretmanima i kod osoba sa posebnim potrebama
14	Igranje, deprivacija igranja i kvaliteta života
15	Korištenje igara u psihologiskim istraživanjima umjetne inteligencije, percepcije, učenja, pamćenja, logičkog rasuđivanja i odlučivanja
<i>Seminari</i>	
#	Tema
1	Igre u najranijoj dobi: funkcionalne i konstruktivne igre, važnost igre za psihomotorni razvoj
2	Vrste igara: fizičke igre i sportovi, igre pretvaranja i igre uloga, igre pamćenja i percepcije, igre taktike i strategije; kompetitivne vs. kreativne igre; igre s pravilima vs. „slobodne“ igre
3	Računalne i video igre: specifičnosti, značaj, benefiti i opasnosti
4	Osobine ličnosti, temperament i sklonost igranju, razigranost
5	Utjecaj igara na socijalni i emocionalni razvoj, formiranje društvenih uloga, samopoštovanje i samoefikasnost
6	Utjecaj igara na moralni razvoj, norme ponašanja i vrijednosni sustav pojedinca
7	Utjecaj igara na kognitivne funkcije djece i odraslih
8	Spolne, dobne i međukulturalne razlike u igranju
9	Igre kao alat za učenje
10	Igre kao alat za povećanje motivacije i zadovoljstva na radnom mjestu
11	Korištenje igara u psihoterapijskim tretmanima i kod osoba sa posebnim potrebama
12	Igranje, deprivacija igranja i kvaliteta života
13	Korištenje igara u psihologiskim istraživanjima umjetne inteligencije, percepcije, učenja, pamćenja, logičkog rasuđivanja i odlučivanja