

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2024/25
FORMA STUDIÓW: STACJONARNA

INFORMACJE OGÓLNE

1. Przedmiot grupa zajęć dla kierunków regulowanych
Technologie informacyjno-komunikacyjne/ A.1.

2. Wydział Nauk Społecznych i Humanistycznych

3. Kierunek studiów Pedagogika

4. Poziom kształcenia studia drugiego stopnia

5. Liczba punktów ECTS 2

6. Liczba godzin w semestrze

semestr	w	Ćw	lab/lek	prj/zp	pws	prk
II				15		

7. Język wykładowy polski

8. Wykładowca dr Karol Sudewicz, k.sudewicz@dud.akademlabalska.pl

INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

9. Wymagania wstępne

- Postępowanie się podstawowymi pojęciami z zakresu technologii informacyjnej oraz edukacji medialnej
- Znajomość podstaw kategorii pojęciowych z zakresu pedagogiki, psychologii, socjologii

10. Cele przedmiotu

C1 Zapoznanie studentów z teorią i metodyką edukacji informatycznej

C2 Przygotowanie studentów do rozumienia i umiejętnego wykorzystania nowych technologii w edukacji

C3 Uwrażliwienie na zagrożenia występujące w wirtualnym świecie

11. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych

Student, który zaliczył przedmiot:	odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
------------------------------------	---

WIEDZA

EU01	zna i rozumie znaczenie celowego i właściwego postępowania się przez uczniów typowymi aplikacjami komputerowymi do komponowania ilustracji graficznych, pracy nad tekstem, wykonywania obliczeń, korzystania z usług w sieciach komputerowych oraz pozyskiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji;	E.5.W1.
EU02	zna i rozumie rolę rozwijania u uczniów umiejętności programowania w środowisku blokowo-wizualnego języka programowania;	E.5.W3.

UMIEJĘTNOŚCI

EU04	potrafi zapoznać uczniów z typowymi aplikacjami komputerowymi do komponowania ilustracji graficznych, pracy nad tekstem, wykonywania obliczeń, korzystania z	E.5.U1.
------	--	---------

	usług w sieciach komputerowych oraz pozyskiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji;	
EU05	potrafi stworzyć sytuację problemową, w której uczniowie modelują i rozwiązują zadanie, tworząc algorytm, odtwarzając go poza komputerem oraz realizując w wersji komputerowej;	E.5.U1.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
EU08	jest gotów do promowania postawy odpowiedzialnego zachowania w świecie mediów cyfrowych;	E.5.K1.
EU09	jest gotów do inspirowania uczniów do kreatywności i rozwoju myślenia komputacyjnego.	E.5.K2.
12. Treści programowe		
Forma zajęć – wykłady/ zajęcia praktyczne		
ZAJĘCIA PRAKTYCZNE: <ol style="list-style-type: none"> 1. Posługiwania się nowoczesnymi metodami komunikacji, 2. Obsługi urządzeń cyfrowych takich jak tablica interaktywna czy projektor multimedialny, 3. Wyszukiwania i gromadzenia materiałów cyfrowych i aplikacji dydaktycznych, 4. Posługiwania się nowymi metodami kształcenia z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, 5. Bezpiecznego poruszania się w cyberprzestrzeni, 6. Wykorzystywania zasobów dydaktycznych dostępnych w Internecie, 7. Podstaw obsługi i funkcjonowania szkolnej sieci komputerowej. 		
13. Narzędzia/metody dydaktyczne		
1. Komputer, projektor		
2. Tablet, czytnik e-booków, dyktafon, aparat, kamera, projektor i komputer/ ZP		
3.		
14. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)		
1. Ocena bieżącego przygotowania do zajęć (prezentacji) i aktywności w trakcie zajęć		
2. Projekt zajęć z edukacji informatycznej - obejmujące wybrane elementy materiału realizowanego podczas zajęć		
3.		
15. Obciążenie pracą studenta		
Forma aktywności		liczba godzin
1.	Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje	50
2.	Nakład pracy studenta	25
	suma	75
	liczba punktów ECTS	2
16. Literatura		
Literatura podstawowa:		
1.	Siemieniecki B. (red.). (2021). <i>Pedagogika medialna</i> . Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN	
2.	Ogonowska A (2018). <i>Uzależnienia medialne</i> , Kraków: Wydawnictwo Edukacyjne	

3. Tanaś, M. (red.), (2005). <i>Pedagogika @ środki informatyczne i media</i> . Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls,
Literatura uzupełniająca:
1. Żuchowska - Kotlarz, E., Tokarski, A.,(2022) Wirtualna rzeczywistość w perspektywie nauk społecznych - pedagogiki, psychologii i zarządzania. Radom: Akademia Handlowa Nauk Stosowanych.
2. Kowalski, R., Limber, S., Agatston, P.,(2010). <i>Cyberprzemoc wśród dzieci i młodzieży</i> . Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
3. Urbanek, B.(2013). <i>Media w edukacji –pedagogiczne aspekty ich wykorzystania</i> . Nauczyciel i Szkoła,1, 229–248.
17. Formy oceny – szczegóły
<p>Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu: zajęcia kończą się zaliczeniem z oceną Procentowy podział ocenianych efektów w kategoriach wiedza, umiejętności, kompetencje: W – 60%, U – 35%, K – 5%. Student na zakończeni przygotowuje projekt zajęć z edukacji informatycznej, prezentowany za pośrednictwem nowych technologii informatyczno-komunikacyjnych.</p> <p>Ponadto, w trakcie semestru student (-ka) może zdobyć maksymalnie 10 punktów. Zdobyte punkty odzwierciedlają stopień aktywności studenta (-ki) na zajęciach, poprzedzone opracowaniem, wskazanego wcześniej przez prowadzącego, materiału.</p> <p>Odpowiednia ilość punktów odpowiada ocenie cząstkowej:</p> <p><2 – 2.0 (niedostateczny)</p> <p>4-3 – 3.0 (dostateczny)</p> <p>6-5 – 3.5 (dość dobry)</p> <p>7-8- 4,0 (dobry)</p> <p>9-10 – 5,0 (bardzo dobry)</p>
18. Inne przydatne informacje o przedmiocie
1. Informacja, gdzie można zapoznać się z materiałami do zajęć, itp. Strona internetowa
2. Informacje na temat miejsca odbywania zajęć Akademia Bialska im. Jana Pawła II
3. Informacja na temat terminu zajęć (dzień tygodnia/godzina) wg planu
4. Informacja na temat konsultacji (godziny + miejsce) zgodnie z obowiązującym terminarzem