

KARTA PRZEDMIOTU NA ROK AKADEMICKI 2022/2023**INFORMACJE OGÓLNE**

1. Nazwa przedmiotu / grupa zajęć dla kierunków regulowanych
Nowe media i edukacja informatyczna / E.5.

2. Nazwa kierunku Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna

3. Poziom kształcenia jednolite studia magisterskie

4. Liczba punktów ECTS 4

5. Liczba godzin w semestrze

semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	pws	prk
VI	15			30		

6. Język wykładowy polski

7. Wykładowca dr Karol Sudewicz

INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE**8. Wymagania wstępne**

1. Posługiwanie się podstawowymi pojęciami z zakresu technologii informacyjnej i edukacji medialnej
2. Znajomość podstaw kategorii pojęciowych z zakresu pedagogiki, psychologii, socjologii

9. 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

10. 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 posługiwania 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

EU03	potrafi zapoznać uczniów z typowymi aplikacjami komputerowymi	E.5.U1.
------	---	---------

	do komponowania ilustracji graficznych, pracy nad tekstem, wykonywania obliczeń, korzystania z usług w sieciach komputerowych oraz pozyskiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji;	
EU04	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		
EU05	jest gotów do promowania postawy odpowiedzialnego zachowania w świecie mediów cyfrowych;	E.5.K1.
EU06	jest gotów do inspirowania uczniów do kreatywności i rozwoju myślenia komputacyjnego.	E.5.K2.
11. Treści programowe		
Forma zajęć – zajęcia praktyczne		
WYKŁADY: 1. Wprowadzenie do edukacji informatycznej i wirtualnej. 2. Komputery i technologia informacyjna – możliwości i zagrożenia - Podstawowe pojęcia, - Rola technologii informacyjnej w edukacji - Zadania szkoły w zakresie technologii informacyjnej - Obawy i zagrożenia związane z rozwojem nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych 3. Miejsce komputerów i technologii informacyjnej w edukacji - Informatyka a inne przedmioty i inne działania szkoły - Wykorzystanie technologii informacyjnej w nauczaniu - Stopień uwzględnienia technologii informacyjnej w nauczaniu - Stopień integracji technologii informacyjnej z nauczaniem 4. Komputery w szkole – stan obecny i perspektywy 5. Przygotowanie i doskonalenie nauczycieli do stosowania technologii informacyjnej - Ogólne zadania nauczycieli - Zadania nauczycieli informatyki i technologii informacyjnej - Standardy przygotowania nauczycieli w zakresie technologii informacyjnej 6. Aspekty społeczne, prawne, etyczne i wychowawcze technologii informacyjnej ZAJĘCIA PRAKTYCZNE: 1. Rola komputera w pracy współczesnego pedagoga. Technologia informacyjna, informatyczna czy edukacja kognitywistyczna? 2. Komputer i Internet jako współczesne medium dydaktyczne - szanse i zagrożenia w edukacji. 3. Nowy wymiar komunikacji za pośrednictwem komputera i multimediów. 4. Książki i czasopisma dla dzieci w wersji elektronicznej i różne warianty tworzenia i wykorzystania ich w edukacji. 5. Telewizja internetowa czy interaktywna? Nowe wyzwania mediów audiowizualnych w Internecie. 6. Komputer zagrożeniem współczesnego człowieka (pedofilia, agresja w sieci -cyberbullying; uzależnienie od komputera i Internetu). 7. Edukacja w zakresie bezpieczeństwa w Internecie. 8. Multimedialne programy edukacyjne jako narzędzie w pracy nauczyciela. 9. Wykorzystanie tablicy interaktywnej - szansa i wyzwanie dla współczesnego pedagoga		
12. Narzędzia/metody dydaktyczne		
1. Wykład- Projektor i komputer		
2. Ćwiczenia-Tablica interaktywna		
13. 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	
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje	55
2. Nakład pracy studenta	45
suma	100
liczba punktów ECTS	4
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. Bednarek, J. (2006). <i>Multimedia w kształceniu</i> . Warszawa: Mikom.	
2. Siemieniecki, B. (2007). <i>Pedagogika medialna</i> . T. 2. Warszawa: PWN.	
3. Tanaś, M. (red.), (2005). <i>Pedagogika @ środki informatyczne i media</i> . Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls,	
Literatura uzupełniająca:	
1. Andrzejewska, A. (2008). <i>(Nie)bezpieczny komputer od euforii do uzależnień</i> . Warszawa: Wydawnictwo APS.	
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.	
16. Formy oceny – szczegóły	
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 zakończeniu przygotowuje projekt zajęć z edukacji informatycznej, prezentowany za pośrednictwem nowych technologii infomratyczno-komunikacyjnych. 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. Odpowiednia ilość punktów odpowiada ocenie cząstkowej: <2 – 2.0 (niedostateczny) 4-3 – 3.0 (dostateczny) 6-5 – 3.5 (dość dobry) 7-8- 4,0 (dobry) 9-10 – 5,0 (bardzo dobry)	
17. Inne przydatne informacje o przedmiocie	
1. Informacja, gdzie można zapoznać się z materiałami do zajęć, itp. u prowadzącego na konsultacjach	
2. Informacje na temat miejsca odbywania zajęć Akademia Bialska Nauk Stosowanych im. Jana Pawła II	
3. Informacja na temat terminu zajęć (dzień tygodnia/godzina) zgodnie z aktualnym planem zajęć	
4. Informacja na temat konsultacji (godziny + miejsce) zgodnie z obowiązującym terminarzem	