

**KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2021/22****INFORMACJE OGÓLNE****1. Nowe media i edukacja informatyczna/ E.5****2. Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna****3. 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. Podstawowa wiedza z edukacji medialnej oraz dydaktyki
2. Umiejętność obsługi komputera

**9. Cele przedmiotu**

C1. Zapoznanie studentów z teorią i metodyką edukacji informatycznej

C2. Przygotowanie studentów do rozumienia i umiejętnego wykorzystania nowych technologii w procesie edukacji małego dziecka

C3. Analizowanie i ocena multimedialnych programów edukacyjnych wykorzystywanych w różnych obszarach kształcenia małych dzieci

**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.

EU03	zna i rozumie znaczenie promowania i kształtowania u uczniów postawy obywatelskiej i prospołecznej oraz odpowiedzialności w świecie mediów cyfrowych.	E.5.W5.
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
EU04	potrafi zapoznać uczniów z 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.U1.
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.U2.
EU06	potrafi integrować zajęcia informatyczne z innymi zajęciami.	E.5.U3.
EU07		
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
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.
<b>11. Treści programowe</b>		
<b>Forma zajęć</b> – wykłady/ ćwiczenia/laboratoria/zajęcia praktyczne itp.		
<b>WYKŁADY:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nowe media –interpretacja pojęcia w kontekście pedagogicznym</li> <li>2. Główne cele i założenia edukacji informatycznej w szkole</li> <li>3. Rola komputera w pracy współczesnego pedagoga</li> <li>4. Cyberprzestrzeń czy świat realny -jako dwa środowiska wychowawcze</li> <li>5. Nowe zagrożenia współczesnego człowieka związane z technologią informacyjną</li> <li>6. Badania empiryczne nad wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji małego dziecka</li> </ol> <b>ZAJĘCIA PRAKTYCZNE:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rola komputera w pracy współczesnego pedagoga.</li> <li>2. Technologia informacyjna, informatyczna czy edukacja kognitywistyczna?</li> <li>3. Komputer i Internet jako współczesne medium dydaktyczne - szanse i zagrożenia w edukacji.</li> <li>4. Nowy wymiar komunikacji za pośrednictwem komputera i multimedialnych.</li> <li>5. Książki i czasopisma dla dzieci w wersji elektronicznej i różne warianty tworzenia i wykorzystania ich w edukacji.</li> <li>6. Telewizja internetowa czy interaktywna? Nowe wyzwania mediów audiowizualnych w Internecie.</li> <li>7. Komputer zagrożeniem współczesnego człowieka (pedofilia, agresja w sieci -cyberbullying; uzależnienie od komputera i Internetu).</li> <li>8. Edukacja w zakresie bezpieczeństwa w Internecie.</li> <li>9. Multimedialne programy edukacyjne jako narzędzie w pracy nauczyciela.</li> <li>10. Wykorzystanie tablicy interaktywnej - szansa i wyzwanie dla współczesnego pedagoga</li> </ol>		
<b>12. Narzędzia/metody dydaktyczne</b>		
1. Projektor i komputer/ metoda podająca		
2. Komputer, multimedia, tablica interaktywna/ metody problemowe, praktyczne, programowane		
3.		
<b>13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe )</b>		
1. Ocena bieżącego przygotowania do zajęć (prezentacji i projektów) i aktywności w trakcie zajęć - ocenianie ciągle		

2. Test wiedzy ogólnej	
3. Kolokwium końcowe - obejmujące całość materiału realizowanego podczas zajęć	
4.	
<b>14. Obciążenie pracą studenta</b>	
Forma aktywności	liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje	53
2. Nakład pracy studenta	47
suma	100
liczba punktów ECTS	4
<b>15. Literatura</b>	
Literatura podstawowa:	
1. 1. Bednarek, J. (2006). <i>Multimedia w kształceniu</i> . Warszawa: Mikom.	
2. 2. Siemieniecki, B. (2007). <i>Pedagogika medialna</i> . T. 2. Warszawa: PWN.	
3. 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.	
<b>16. Formy oceny – szczegóły</b>	
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%	
Kolokwium w formie testu wyboru (10 pytań). Oceny w zależności od ilości prawidłowych odpowiedzi:	
Punktacja (za każde pozytywne wskazanie 1 punkt), max: 10 pkt min: 6 pkt	
< 6 – 2.0 (niedostateczny)	
6 – 3.0 (dostateczny)	
7 – 3.5 (dość dobry)	
8 – 4.0 (dobry)	
9 – 4.5 (ponad dobry)	
10 – 5.0 (bardzo dobry)	
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 częściowej:	
<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)	
<b>17. Inne przydatne informacje o przedmiocie</b>	
1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji, dodatkowe informacje można znaleźć w bibliotece i czytelni oraz w zasobach Internetu	
2. Zajęcia odbywają się w Akademii Bialskiej im. Jana Pawła II	
3. Zajęcia odbywają się zgodnie z aktualnym planem zajęć	
4. Konsultacje odbywają się zgodnie z obowiązującym terminarzem	

