

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Technologia informacyjna w dydaktyce (Ćw. audytoryjne), PG_0000878						
Kierunek studiów	Filologia germańska (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Marta Bieszk				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	15.0	0.0	0.0	0.0	15
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	15		1.0		9.0	25
Cel przedmiotu	Integracja technologii cyfrowych z nauczaniem języków obcych umożliwia studentom efektywne korzystanie z narzędzi multimedialnych i internetowych. Rozwijanie umiejętności projektowania materiałów dydaktycznych za pomocą nowoczesnych aplikacji i platform edukacyjnych. Doskonalenie e-learningu przez tworzenie interaktywnych lekcji oraz ocenę i adaptację zasobów online. Eksploracja innowacyjnych metod nauczania, takich jak wideokonferencje i narzędzia audio-wizualne.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[FGL3_K01] Ma świadomość swojej wiedzy i swoich umiejętności, podchodzi krytycznie do odbieranych i pozyskiwanych treści.	Krytycznie podchodzi do narzędzi multimedialnych i nowoczesnych technologii, oceniając ich przydatność i skuteczność w dydaktyce języka niemieckiego i angielskiego. Potrafi świadomie wybierać oraz adaptować narzędzia i technologie edukacyjne, aby wspierać proces nauczania języków obcych, dostosowując je do specyficznych potrzeb uczniów i kontekstu dydaktycznego.	[SK5] realizacja zadania problemowego [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[FGL3_U04] Potrafi korzystać z metod i narzędzi typowych dla wybranej specjalności, tj.: przekładu, metodyki nauczania języka obcego lub biznesu i gospodarki.	potrafi samodzielnie wyszukiwać narzędzia TIK w internecie i na platformach edukacyjnych z uwagą skierowaną na infrastrukturę placówki (dostęp do narzędzi) i potrzeby uczniów, adekwatnie dobierać, tworzyć i dostosowywać do zróżnicowanych potrzeb uczniów materiały i środki, w tym z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnej, oraz metody pracy w celu samodzielnego projektowania i efektywnego realizowania działań pedagogicznych, dydaktycznych, wychowawczych i opiekuńczych, potrafi tworzyć sytuacje wychowawczo-dydaktyczne motywujące uczniów do nauki i pracy nad sobą, analizować ich skuteczność oraz modyfikować działania w celu uzyskania pożądanego efektów wychowania i kształcenia, podejmować pracę z uczniami rozbudzającą ich zainteresowania i rozwijającą ich uzdolnienia, właściwie dobierać treści nauczania, zadania i formy pracy w ramach samokształcenia oraz promować osiągnięcia uczniów; rozwijać kreatywność i umiejętność samodzielnego, krytycznego myślenia uczniów (K_U04SN_1);	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
	[FGL3_U14] Potrafi w sposób krytyczny korzystać z dostępnych urządzeń multimedialnych i nowoczesnej technologii w celu pozyskania informacji, samokształcenia lub nawiązania kontaktu ze specjalistami.	Potrafi w sposób krytyczny korzystać z dostępnych narzędzi multimedialnych i nowoczesnych technologii w celu pozyskania informacji, samokształcenia oraz nawiązywania kontaktu ze specjalistami z zakresu dydaktyki języka niemieckiego i angielskiego. Jest gotów ocenić i selekcjonować zasoby cyfrowe oraz technologie edukacyjne, aby wspierać nauczanie języków obcych oraz rozwijać własne kompetencje pedagogiczne.	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
	[FGL3_K04] Identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z wykonywaniem zawodu, jego dorobkiem i tradycją; rozumie problematykę etyczną związaną z odpowiedzialnością za trafność działań oraz rzetelność przekazywanych informacji.	Prowadzi projekty edukacyjne z wykorzystaniem narzędzi ICT, z zachowaniem zasad etycznych, takich jak poszanowanie prywatności uczniów, oraz projektuje działania zmierzające do rozwoju szkoły lub placówki edukacyjnej, stymulując poprawę jakości pracy tych instytucji. Jest gotów do pracy w zespole, pełnienia różnych ról oraz współpracy z nauczycielami języka niemieckiego i angielskiego, pedagogami, specjalistami, rodzicami lub opiekunami uczniów, i innymi członkami społeczności szkolnej i lokalnej.	[SK5] realizacja zadania problemowego

	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[FGL3_W12] Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony prawa autorskiego, własności intelektualnej, uwarunkowań prawnych i ekonomicznych.	zna i rozumie zasady korzystania z zasobów internetowych z zachowaniem ochrony prawa autorskiego	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[FGL3_U17] Potrafi odpowiednio planować i określać priorytety służące realizacji określonego przez siebie, wraz z innymi lub przez innych zadania; potrafi współpracować z innymi studentami w ramach zadań zespołowych i projektów.	potrafi zaplanować projekt i współpracować z innymi studentami podczas realizacji projektu i przygotowywania zadań z wykorzystaniem narzędzi TIK	[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[FGL3_W04] Zna i rozumie niemiecką terminologię z zakresu wybranej specjalności, tj.: teorii przekładu, dydaktyki lub biznesu i gospodarki.	zna i rozumie na poziomie zaawansowanej terminologię z zakresu nauczanego języka niemieckiego i angielskiego z wykorzystaniem narzędzi TIK (K_W04);	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[FGL3_W07] Ma uporządkowaną i zaawansowaną wiedzę szczegółową z zakresu wybranej specjalności, tj. teorii przekładu, dydaktyki i metodyki oraz działalności pedagogicznej lub biznesu i gospodarki.	ma uporządkowaną pogłębioną i podbudowaną teoretycznie wiedzę szczegółową z zakresu specjalności nauczycielskiej, pojęcia używane w dydaktyce, specyfikę przedmiotową nauczania na odpowiednim etapie edukacyjnym, metody nauczania i doboru efektywnych środków dydaktycznych, w tym zasobów internetowych, wspomagających nauczanie przedmiotu lub prowadzenie zajęć, z uwzględnieniem zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych uczniów (K_W07SN*_1);	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[FGL3_K02] Jest gotów do nawiązywania kontaktów i zwrócenia się o pomoc, kiedy do rozwiązania problemu potrzebna jest wiedza eksperta.	potrafi zwrócić się o pomoc ekspercką (np. na platformie eTwinning)	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
Treści przedmiotu	<p>Wybrane tematy z następującej listy zagadnień:</p> <ul style="list-style-type: none"> Znaczenie ICT w nauczaniu języków: Omówienie roli technologii w nowoczesnej edukacji językowej. Przykłady integracji technologii z programem nauczania. Podstawowe narzędzia ICT: Przegląd podstawowych narzędzi i aplikacji, takich jak platformy e-learningowe, programy do nauki języków, i narzędzia do tworzenia treści multimedialnych. Etyka cyfrowa i ochrona danych: Podstawowe zasady etycznego korzystania z technologii, poszanowanie prywatności uczniów, ochrona danych osobowych. Platformy edukacyjne i LMS (Learning Management Systems): Przykłady i zastosowanie platform takich jak Moodle, Blackboard, czy Google Classroom w nauczaniu języka niemieckiego i angielskiego. Tworzenie interaktywnych materiałów dydaktycznych: Narzędzia do tworzenia ćwiczeń, quizów, gier edukacyjnych i interaktywnych prezentacji. Przykłady z wykorzystaniem Kahoot!, Quizlet, Genially. Multimedia w edukacji językowej: Tworzenie i wykorzystanie materiałów wideo, audio i grafik w nauczaniu języków. Przykłady z wykorzystaniem aplikacji takich jak Canva, Powtoon, czy YouTube. Narzędzia AI w edukacji językowej: Przegląd narzędzi AI, takich jak chatboci, systemy rozpoznawania mowy i tłumacze automatyczne (np. Google Translate, DeepL, Duolingo). Personalizacja nauki przy użyciu AI: Korzystanie z narzędzi AI do dostosowywania treści edukacyjnych do potrzeb indywidualnych uczniów. Przykłady z zastosowaniem systemów takich jak Smart Sparrow, Edmodo. Tworzenie materiałów dydaktycznych z użyciem AI: Użycie narzędzi generujących teksty, takich jak GPT, do tworzenia materiałów do nauki języka. Projektowanie kursów online i hybrydowych: Zasady tworzenia kursów online, wybór narzędzi, planowanie zajęć i oceny postępów uczniów. Zarządzanie klasą online: Narzędzia do komunikacji i zarządzania pracą grupową, takie jak Zoom, Microsoft Teams, Google Meet. Techniki angażowania uczniów i utrzymania ich motywacji. Ocena i monitorowanie postępów uczniów online: Narzędzia do oceny postępów, takich jak Google Forms, Quizizz, i narzędzia analityczne w LMS. Wirtualna i rozszerzona rzeczywistość (VR/AR): Wprowadzenie do VR/AR i ich zastosowanie w edukacji językowej. Przykłady wykorzystania aplikacji takich jak Google Expeditions, CoSpaces EDU. Gry i symulacje edukacyjne: Wykorzystanie gier i symulacji w nauczaniu języków obcych. Przykłady z wykorzystaniem platform takich jak Classcraft, Minecraft Education Edition. Technologie wspomagające współpracę i komunikację: Narzędzia do współpracy online, takie jak Padlet, Miro, Slack. Przykłady projektów grupowych i współpracy międzynarodowej (np. projekty eTwinning). 		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Wybór specjalności nauczycielskiej (język niemiecki z językiem angielskim).		

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	przygotowania projektu / prezentacji -	51.0%	50.0%
	wykonania zadań cząstkowych	51.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Brash, B., Pfeil, A. 2017. Unterrichten mit digitalen Medien. München: Goethe Institut.</p> <p>Müller, S. 2011. Das interaktive Whiteboard im Klassenzimmer. Verlag an der Ruhr.</p> <p>Szewczyk, A. 2012, Technologie multimedialne wspierające dydaktykę języków obcych. W: <i>Dydaktyka informatyki</i> 2012, nr 7, str. 133-140.</p> <p>Wybrane programy multimedialne do podręczników do języka niemieckiego oraz aplikacje służące m.in. celom dydaktycznym (Canva, Wordwall, Learning Apps, Kahoot i inne)</p>	
	Uzupełniająca lista lektur	Uzupełnienie listy lektur odbędzie się krótko przed rozpoczęciem zajęć.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> • Jakie są korzyści i wyzwania związane z integracją technologii cyfrowych w nauczaniu języków obcych? • Jakie aplikacje i platformy są najbardziej efektywne w nauczaniu języka niemieckiego i angielskiego? • Jakie zasady etyczne należy uwzględnić, korzystając z technologii cyfrowych w klasie? • Jakie narzędzia są dostępne do tworzenia quizów, gier edukacyjnych i prezentacji multimedialnych? • Jakie są możliwości i ograniczenia narzędzi AI w nauczaniu języków obcych? • W jaki sposób AI może pomóc w dostosowywaniu treści edukacyjnych do indywidualnych potrzeb uczniów? • Jakie są kluczowe elementy tworzenia skutecznych kursów online i hybrydowych? • Jakie techniki i narzędzia można wykorzystać do skutecznego zarządzania klasą online? • Stwórz interaktywną lekcję na wybrany temat z języka niemieckiego lub angielskiego, korzystając z narzędzi takich jak Kahoot!, Quizlet, czy Genially. • Porównaj dwie platformy edukacyjne (np. Moodle i Google Classroom) pod kątem ich funkcji i przydatności w nauczaniu języków obcych. • Stwórz wideo instruktażowe lub interaktywną prezentację na wybrany temat gramatyczny lub leksykalny z języka niemieckiego lub angielskiego, wykorzystując Canva lub Powtoon. • Napisz esej na temat wykorzystania narzędzi AI (np. Google Translate, DeepL) w nauczaniu języków, uwzględniając ich korzyści i ograniczenia. • Stwórz zestaw materiałów dydaktycznych z wykorzystaniem narzędzi ICT, które mogą być używane przez uczniów do samodzielnej nauki języka niemieckiego lub angielskiego. • Zaprojektuj projekt współpracy międzynarodowej, wykorzystując narzędzia takie jak Padlet, Miro czy eTwinning, który angażuje uczniów z różnych krajów w interaktywne zadania językowe. • Oceń istniejące zasoby edukacyjne online (np. kursy językowe, materiały dydaktyczne) pod kątem ich przydatności i jakości w nauczaniu języków obcych. 		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.