

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Technologia informacyjna w dydaktyce (Ćw. audytoryjne), PG_00138522						
Kierunek studiów	Filologia germańska (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2025/2026		
Poziom kształcenia	II stopnia	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
	[FGMU2_W09] Ma uporządkowaną pogłębioną i podbudowaną teoretycznie wiedzę szczegółową z zakresu wybranej specjalności, tj.: teorii przekładu lub biznesu i gospodarki lub dydaktyki.	Ma uporządkowaną pogłębioną i podbudowaną teoretycznie wiedzę szczegółową z zakresu specjalności nauczycielskiej, zna konwencjonalne i niekonwencjonalne metody nauczania, w tym metody aktywizujące TIK i metodę projektów, proces uczenia się przez działanie, odkrywanie lub dociekanie naukowe oraz pracę badawczą ucznia, a także zasady doboru metod nauczania typowych dla języka niemieckiego i angielskiego.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[FGMU2_K05] Jest gotów do pełnienia ról zawodowych z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, jest gotów dbać o ciągły rozwój zawodowy oraz podtrzymywać etos zawodowy.	Absolwent jest przygotowany do pełnienia ról zawodowych w obszarze dydaktyki języka niemieckiego i angielskiego, uwzględniając zmieniające się potrzeby społeczne. Posiada umiejętność dbania o ciągły rozwój zawodowy, w tym śledzenie i wdrażanie nowych technologii informatycznych w edukacji językowej. Jest zdolny do podtrzymywania etosu zawodowego poprzez ciągłe doskonalenie praktyk nauczycielskich i integrację innowacyjnych metod dydaktycznych.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[FGMU2_U08] Posiada podstawową umiejętność przekładu wybranych rodzajów tekstów z języka niemieckiego na język polski oraz z języka polskiego na język niemiecki, lub umiejętności w zakresie przygotowania i realizacji zadań dydaktycznych, lub w zakresie funkcjonowania w przedsiębiorstwie i w biznesie.	posiada umiejętności w zakresie przygotowania i realizacji zadań dydaktycznych, umie dobierać metody pracy klasy oraz środki dydaktyczne, w tym z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnej, aktywizujące uczniów i uwzględniające ich zróżnicowane potrzeby edukacyjne, umie rozwijać swoje zdolności w zawodzie nauczyciela - tutora	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
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 ocena końcowej
	wykonania zadań cząstkowych	51.0%	50.0%
	przygotowania projektu / prezentacji -	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.