

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	Edukacja cyfrowa i interaktywna, PG_00149236						
Kierunek studiów	Pedagogika (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	5	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Nauk Społecznych -> Instytut Pedagogiki -> Pracownia Edukacji Medialnej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Grzegorz Stunża				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	20
	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	20		0.0		30.0	50
Cel przedmiotu	<p>- zapoznanie studentek i studentów z nowoczesnymi formami prowadzenia działań edukacyjnych z wykorzystaniem hipermediów, multimediów i instalacji interaktywnych,</p> <p>- poszerzenie wiedzy z zakresu innowacyjnych metod edukacyjnych, promocji wydarzeń edukacyjnych i kulturalnych oraz rozwój kompetencji związanych z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi medialnych w edukacji i pracy projektowej,</p> <p>- zapoznanie z innowacyjnymi, m.in. trójmiejskimi przykładami działań z zakresu edukacji interaktywnej.</p>						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PEDL3_W10] zna i rozumie rolę pedagoga w modelowaniu postaw i zachowań uczniów, a także znaczenie współpracy wychowawcy ze środowiskiem	Student/ka zna dostępne narzędzia medialne, jakie można wykorzystać w instytucjach kultury i organizacjach pozarządowych do szybkiej organizacji pracy nad tworzeniem treści i narzędzi edukacyjnych. Student zna nowoczesne sposoby interaktywnej prezentacji treści edukacyjnych i omawia przykłady zastosowań w konkretnych instytucjach edukacyjnych i kulturalnych.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PEDL3_W01] zna i rozumie w zaawansowanym stopniu terminologię używaną w pedagogice i rozumie jej źródła oraz zastosowania w obrębie pokrewnych dyscyplin i dziedzin naukowych	Student/ka zna i rozumie [D.1/E.1.W8.] edukacyjne zastosowania mediów i technologii informacyjno-komunikacyjnej; potrzebę wyszukiwania, adaptacji i tworzenia elektronicznych zasobów edukacyjnych i projektowania multimediów; zna i rozumie nowe formy pracy twórczej, pozwalającej na wzajemne uczenie się, projektowanie i tworzenie materiałów edukacyjnych, np. medialab, fablab, hackerspace. Student/ka wymienia i omawia nowe metody współpracy w celu tworzenia materiałów edukacyjnych, m.in. booksprint i digital storytelling.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PEDL3_K03] jest gotowy do budowania relacji opartych na wzajemnym zaufaniu między wszystkimi podmiotami procesu wychowania i kształcenia, a także do podejmowania wyzwań zawodowych i przyjęcia odpowiedzialności za realizację indywidualnych i zespołowych działań profesjonalnych w zakresie pedagogiki (w tym pełnienia różnych ról oraz współpracy z innymi pedagogami, nauczycielami, specjalistami, rodzicami/opiekunami uczniów i wychowanków oraz innymi członkami społeczności szkolnej/ edukacyjnej i lokalnej)	Student/ka jest gotów/-owa pracować w zespole przygotowującym materiały edukacyjne.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PEDL3_K07] jest gotowy do aktywnego uczestnictwa w grupach, organizacjach i instytucjach realizujących działania pedagogiczne oraz do porozumiewania się z osobami z różnych środowisk i o różnej kondycji emocjonalnej, dialogowego rozwiązywania konfliktów oraz tworzenia dobrej atmosfery dla komunikacji w klasie szkolnej i poza nią	Student/ka potrafi obsługiwać oprogramowanie do twórczej pracy z tekstem (edytory do pracy grupowej) i narzędzia do planowania i nadzorowania przebiegu projektów edukacyjnych i kulturalnych.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PEDL3_U10] potrafi rozpoznawać potrzeby, możliwości i uzdolnienia uczniów oraz projektować i prowadzić działania wspierające integralny rozwój uczniów, ich aktywność i uczestnictwo w procesie kształcenia i wychowania oraz w życiu społecznym; potrafi tworzyć sytuacje wychowawczo-dydaktyczne motywujące uczniów i wychowanków do nauki i pracy nad sobą, analizować ich skuteczność oraz modyfikować działania w celu uzyskania pożądanych efektów wychowania i kształcenia, jak również monitorować postępy wychowanków, ich aktywność i uczestnictwo w życiu szkoły (placówki wychowawczej)	Student/ka potrafi zaplanować działanie w ramach instytucji edukacyjnej/instytucji kultury lub oddolnie, działań projektowych opartych na jednej z nowych form produkcji treści i narzędzi: medialab, fablab, hackerspace.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport

	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PEDL3_U07] potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów	Student/ka potrafi obsługiwać oprogramowanie do twórczej pracy z tekstem (edytory do pracy grupowej) i narzędzia do planowania i nadzorowania przebiegu projektów edukacyjnych i kulturalnych.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PEDL3_K08] jest gotowy do odpowiedzialnego przygotowania, projektowania i wykonywania działań pedagogicznych (w tym do podejmowania decyzji związanych z organizacją procesu kształcenia w edukacji włączającej)	Student/ka jest gotów/-owa planować i przewodzić działaniom zespołu.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PEDL3_K01] jest gotowy do projektowania działań zmierzających do rozwoju szkoły/placówki systemu oświaty, a także innych instytucji zatrudniających pedagogów oraz stymulowania poprawy jakości pracy tych instytucji; jest gotowy do krytycznej oceny działań własnych i zespołów, którymi kieruje oraz do ciągłego doskonalenia się i rozwoju osobistego	Student/ka jest gotów/-owa do [D.1/E.1.K8.] kształtowania nawyku systematycznego uczenia się i korzystania z różnych źródeł wiedzy, w tym z Internetu; jest gotów/-owa zachować otwartość na nowe sposoby współpracy i narzędzia umożliwiające kreatywną pracę w grupie.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PEDL3_W16] zna i rozumie sposoby projektowania i prowadzenia działań diagnostycznych w praktyce pedagogicznej, a także procedury i dobre praktyki stosowane w działalności pedagogicznej w różnych placówkach i na różnych etapach edukacji	Student zna sposób, w jaki można wykorzystywać cyfrowe narzędzia pozwalające na organizację pracy oraz tworzenie i publikację treści edukacyjnych, ponadto zna i rozumie [D.1/E.1.W9.] znaczenie kształtowania postawy odpowiedzialnego i krytycznego wykorzystywania mediów cyfrowych oraz poszanowania praw własności intelektualnej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PEDL3_U04] potrafi samodzielnie rozwijać wiedzę i umiejętności pedagogiczne z wykorzystaniem różnych źródeł, w tym obcojęzycznych, i technologii	Student/ka potrafi dobrać odpowiednie narzędzia do twórczej, grupowej pracy związanej z wyszukiwaniem informacji, projektowaniem i tworzeniem narzędzi i treści edukacyjnych; potrafi [D.1/E.1.U7.] dobrać metody z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnej, aktywizujące uczniów i uwzględniające ich zróżnicowane potrzeby edukacyjne.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Narzędzia medialne w służbie innowacji edukacyjnych w instytucjach kultury i organizacjach pozarządowych.</li> <li>2. Promocja wydarzeń edukacyjnych i kulturalnych w internecie.</li> <li>3. Nowe technologie i kreatywne formy pracy medialab, fablab, hackerspace.</li> <li>4. Nowe media i tworzenie materiałów edukacyjnych.</li> <li>5. Nowoczesne muzea i centra nauki przestrzenie interaktywnej edukacji.</li> <li>6. Edupunk - budowanie cyfrowych platform edukacyjnych z wykorzystaniem dostępnych, darmowych, sieciowych narzędzi edukacyjnych.</li> </ol>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Odwołanie do literatury przedmiotu	50.0%	34.0%
	Poprawność merytoryczna wypowiedzi pisemnych	50.0%	33.0%
	Aktywny udział w dyskusjach	50.0%	33.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>A.1. wykorzystywana podczas zajęć</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Filiciak M., Tarkowski A., Jałosińska A. (red.), (2012). Medialab instrukcja obsługi. Chrzelice: Fundacja Ortus.</li> <li>Stunża G. D. (2018). Wyzwania kultury i edukacji uczestnictwa. Pokolenie Z i pokolenie Alfa. Gdańsk: Edukator Medialny.</li> </ul> <p>A.2. studiowana samodzielnie przez studenta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gruhn A. (red.), (2015). Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych. Warszawa: Fundacja Nowoczesna Polska.</li> <li>Chyrk P., Galecka J., Guzik A. i inni (2015). Księga trendów w edukacji 2.0. Gdańsk: Young Digital Planet.</li> <li>Czarnecki S. (2015). Nowa widownia. O promocji w kulturze. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.</li> </ul>	
	Uzupełniająca lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stunża G. D. (red.), (2015). Biblioteka - tu można więcej! Jak budować centra edukacji medialnej i cyfrowej. Gdańsk: Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna im. Josepha Conrada Korzeniowskiego.</li> <li>Peszko P., Stunża G. D. (red.), (2013). (Nie)bój się bloga. Jak wykorzystać blog w edukacji. Gdańsk: Instytut Kultury Miejskiej.</li> <li>Karwasz G., Kruk J. (2012). Idee i realizacja dydaktyki interaktywnej: wystawy, muzea i centra nauki. Toruń : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.</li> </ul>	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.