

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Wczesna edukacja informatyczna, PG_00149393						
Kierunek studiów	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2025/2026				
Poziom kształcenia	jednolite magisterskie	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów				
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni				
Rok studiów	2	Język wykładowy	polski				
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS	5.0				
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie				
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Od odpowiedzialny za przedmiot	mgr Weronika Wójcik					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	mgr Weronika Wójcik					
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	30.0	0.0	0.0	0.0	30
	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	30	0.0	95.0	125		
Cel przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> - Rozwijanie umiejętności przygotowania do twórczego posługiwania się aplikacjami komputerowymi. - Rozwijanie umiejętności tworzenia sytuacji problemowych i tworzenia przez uczniów algorytmów. - Przygotowanie do rozwijania umiejętności programowania w środowisku blokowo-wizualnym. - Rozwijanie umiejętności angażowania uczniów w edukację z wykorzystaniem mediów cyfrowych oraz rozwijania wiedzy i umiejętności z innych obszarów edukacyjnych niż edukacja informatyczna z wykorzystaniem TIK - Przygotowanie do rozwijania postawy obywatelskiej i prospołecznej z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych. 						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PPWJ5_W15] ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat różnych typów i funkcji oceniania	do uzupełnienia w związku z różnymi odniesieniami do efektów kierunkowych w formularzu obecnym i poprzednim sylabusie	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PPWJ5_K01] ma kompetencje społeczne umożliwiające posługiwanie się uniwersalnymi zasadami i normami etycznymi w działalności zawodowej, kierując się szacunkiem dla każdego człowieka	do uzupełnienia w związku z różnymi odniesieniami do efektów kierunkowych w formularzu obecnym i poprzednim sylabusie	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PPWJ5_U06] ma umiejętności pozwalające na identyfikowanie i rozbudzanie zainteresowań dzieci lub uczniów oraz odpowiednie dostosowywanie sposobów i treści kształcenia	do uzupełnienia w związku z różnymi odniesieniami do efektów kierunkowych w formularzu obecnym i poprzednim sylabusie	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PPWJ5_W10] ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat metodyki wykonywania zadań – norm, procedur i dobrych praktyk stosowanych w wychowaniu przedszkolnym i edukacji wczesnoszkolnej	do uzupełnienia w związku z różnymi odniesieniami do efektów kierunkowych w formularzu obecnym i poprzednim sylabusie	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
[PPWJ5_U02] ma umiejętności pozwalające na rozpoznawanie potrzeb, możliwości i uzdolnień dzieci lub uczniów oraz projektowanie i prowadzenie działań pedagogicznych, a także planowanie, realizację i ocenę spersonalizowanych programów kształcenia i wychowania	do uzupełnienia w związku z różnymi odniesieniami do efektów kierunkowych w formularzu obecnym i poprzednim sylabusie	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	<p>Kreatywne korzystanie z mediów - przetwarzanie i tworzenie materiałów, motywacja i inspiracja do działań twórczych. Projektowanie zajęć z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych. Programowanie dla dzieci z wykorzystaniem elementów narracyjnych: budowanie gier i opowieści cyfrowych z wykorzystaniem robotów. Klasa rozszerzona cyfrowo: wychodzenie poza szkołę i projektowanie przestrzeni klasy z wykorzystaniem narzędzi rzeczywistości rozszerzonej (ang. augmented reality). Projektowanie aplikacji edukacyjnych służących do rozwiązywania problemów lokalnych. Konstruowanie zestawu narzędzi cyfrowych pedagoga wczesniej edukacji.</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	nawiązanie do literatury	51.0%	34.0%
	poprawność merytoryczna	51.0%	33.0%
	spójność	51.0%	33.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Mizuko Ito i inni (2019). Affinity Online. How Connection and Shared Interest Fuel Learning. NYU Press. Świć A. (2018). Edukacja przedszkolna. Zestaw scenariuszy dla przedszkoli w zakresie edukacji programistycznej. Edu Sense.A.2. studiowana samodzielnie przez studenta Żelazowska K. (2018). Programowanie na co dzień. Samsung: Mistrzowie Kodowania. Okuniewska J. (2013). Technologie są dla dzieci. Poradnik dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej. Think.</p>	
	Uzupełniająca lista lektur	<p>Virtual reality 101. What you need to know about kids and VR (2018). Common Sense Media.</p>	
	Adresy eZasobów		

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.