

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Robotyka dla dzieci, PG_00150170						
Kierunek studiów	Pedagogika (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		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Nauk Społecznych -> Instytut Pedagogiki -> Zakład Filozofii Wychowania i Studiów Kulturowych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Grzegorz Stunża				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Grzegorz Stunża				
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	<i>Dostarczanie wiedzy i umiejętności w posługiwaniu się robotami edukacyjnymi; w ocenie przyjętych rozwiązań; w projektowaniu edukacyjnym (zadania praktyczne).</i>						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PEDMU2_U09] potrafi generować oryginalne rozwiązania złożonych problemów pedagogicznych i prognozować przebieg ich rozwiązywania oraz przewidywać skutki planowanych działań w określonych obszarach praktycznych		Student potrafi projektować oryginalne rozwiązania z zakresu robotyki, wykorzystując wiedzę o kulturze mobilnej.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych		
	[PEDMU2_U10] potrafi wybrać i zastosować właściwy dla danej działalności pedagogicznej sposób postępowania, potrafi dobrać środki i metody pracy w celu efektywnego wykonania pojawiających się zadań zawodowych		Student potrafi wybierać oryginalne i wartościowe dydaktycznie sposoby realizacji zadań praktycznych z zakresu robotyki.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych		

Treści przedmiotu	<p>1. Wymiary cyborgizacji szkoły: Internet rzeczy, smart objects, roboty i drony.</p> <p>2. Kulturowe kontrowersje wokół nie-ludzkich aktorów edukacyjnych.</p> <p>3. Typy dronów i robotów edukacyjnych. Zabawki czy nie-ludzcy aktorzy edukacyjni?</p> <p>4. Projektowanie edukacyjne z wykorzystaniem drona oraz wybranych robotów edukacyjnych.</p> <p>5. Co to jest programowanie wizualne? Aplikacje edukacyjne i kodowanie / programowanie.</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	wykonanie projektu	80.0%	80.0%
	aktywność na zajęciach	20.0%	20.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p><i>Chamayou G., Théorie du drone, La fabrique editions, Paris 2013.</i></p> <p><i>Kopciwicz L., Cyborgizacje: perspektywy, wyobrażenia, projekty edukacyjne, "Ars Educandi" 2015.</i></p> <p><i>Birtchnell T., Gibson Ch., Less talk more drone: social research with UAVs, "Journal of Geography in Higher Education" 2015, Volume 39, Issue</i></p> <p><i>Hojnacki L. (red.), M-learning, czyli (r)ewolucja w nauczaniu, Think Global, Warszawa 2011.</i></p> <p><i>Bougsiaa H., Kopciwicz L., Dzieci w kulturze mobilnej. Partycypacja, uczenie się i emancypacja pokolenia cyfrowych tubylców,</i></p> <p><i>"Teraźniejszość, Człowiek, Edukacja" 2016, nr 1.</i></p>	
	Uzupełniająca lista lektur	<p><i>McPherson T., Digital Youth, Innovation, and the Unexpected, MIT Press, 2008.</i></p>	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p><i>zaprojektowanie i zaprezentowanie zadań praktycznych (merytoryczna i techniczna poprawność, oryginalność i innowacyjność zastosowanych rozwiązań robotyki).</i></p>		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.