

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Aplikacje mobilne i e-booki, PG_00150173						
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							
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>Stworzenie słuchaczom okazji do krytycznego odbioru i oceny e-booków, aplikacji książkowych i aplikacji edukacyjnych przeznaczonych na urządzenia mobilne, poznanie polskiej i światowej produkcji w tym polu i społecznego jej znaczenia oraz wskazanie możliwości wykorzystania zdobytej wiedzy w praktyce edukacyjnej i socjalizacji pierwotnej oraz instytucjonalnej.</i>						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PEDMU2_U03] potrafi sprawnie porozumiewać się przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów, korzystając z nowoczesnych rozwiązań technologicznych	Student potrafi organizować sposoby i kanały komunikacji ze specjalistami w zakresie edukacji medialnej, jak i z dziećmi, rodzicami i nauczycielami wykorzystując w porozumiewaniu się wartościowe aplikacje edukacyjne przeznaczone dla edukacji domowej i instytucjonalnej dzieci.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PEDMU2_U08] potrafi sprawnie posługiwać się wybranymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania podejmowanych działań praktycznych	Student potrafi sprawnie posługiwać się wybranymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania podejmowanych działań w obrębie edukacji i działań kulturalnych z wykorzystaniem e-booków i innych publikacji cyfrowych.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[PEDMU2_U06] potrafi rozróżniać orientacje w metodologii badań pedagogicznych, formułować problemy badawcze, dobrać adekwatne metody, techniki i konstruować narzędzia badawcze; opracowywać, prezentować i interpretować wyniki badań, wyciągać wnioski, wskazywać kierunki dalszych badań w obrębie własnej subdyscypliny pedagogiki	Student potrafi zaproponować projekty badań empirycznych związanych z analizą pola kultury cyfrowej, potrafi wybrać adekwatne orientacje metodologiczne, potrafi formułować problemy badawcze, dobrać adekwatne metody, techniki i konstruować narzędzia badawcze; potrafi opracować i interpretować wyniki badań w obrębie pedagogiki medialnej;	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU5] realizacja zadania problemowego
	[PEDMU2_W15] zna w pogłębionym stopniu podmioty działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej, pomocowej i terapeutycznej	Student zna i rozumie oraz definiuje, wymienia i opisuje specyfikę podmioty działalności edukacyjnej: grup e-czytelników (dzieci, młodzieży i dorosłych) w sytuacjach edukacyjnych i socjalizacji pierwotnej i instytucjonalnej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW5] realizacja zadania problemowego
	[PEDMU2_U07] potrafi w sposób pogłębiony obserwować, diagnozować, racjonalnie oceniać złożone sytuacje edukacyjne oraz analizować motywy i wzorce ludzkich zachowań	Student/ka jest gotowy/a do porozumiewania się i współpracy z otoczeniem, w tym z osobami niebędącymi specjalistami w zakresie pedagogiki medialnej, jest gotów/-owa zaangażować się w działania wychowawcze i edukacyjne w środowisku cyfrowym; potrafi być wrażliwy/a na problemy edukacyjne w m-kulturze.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[PEDMU2_W16] zna i rozumie w pogłębionym stopniu zasady i normy etyczne oraz etykę zawodową	Student zna i potrafi zidentyfikować zasady i normy etyczne oraz zasady etyki zawodowej edukatorów w kulturze cyfrowej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[PEDMU2_K07] jest gotowy do rozpoznawania specyfiki środowiska lokalnego, komunikowania się z nim i podejmowania współpracy na rzecz dobra wychowanka i jego środowiska, a także do porozumiewania się z wychowankiem i jego otoczeniem w sposób dialogowy i sprzyjający rozwiązywaniu konfliktów	Student potrafi obserwować, diagnozować, racjonalnie oceniać złożone sytuacje edukacyjne oraz analizować motywy i wzory ludzkich zachowań w kontekście uczenia się z wykorzystaniem e-booków i innych publikacji cyfrowych.	[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta

Treści przedmiotu	<p><i>Aplikacje edukacyjne</i></p> <p>1. Rodzaje, typy i kategorie aplikacji multimedialnych i gier na urządzenia mobilne dla dzieci, definicje i egzemplifikacje.</p> <p>2. <i>Uczenie się w domu i w szkole jako współtworzenie czynnej wiedzy osobistej. Przykłady tworzenia interdyscyplinarnego środowiska nauki i uczącej się wspólnoty w klasie szkolnej z wykorzystaniem aplikacji edukacyjnych na urządzeniach mobilnych z ekranem dotykowym.</i></p> <p>3. <i>Aplikacje edukacyjne rozwijające zdolności językowe dzieci.</i></p> <p>4. <i>Aplikacje edukacyjne rozwijające zdolności matematyczne i przyrodnicze.</i></p> <p>5. <i>Aplikacje edukacyjne rozwijające twórcze myślenie, pamięć i spostrzegawczość.</i></p> <p>6. <i>Znaczenie i wykorzystanie aplikacji edukacyjnych w terapii osób niepełnosprawnych.</i></p> <p><i>E-booki</i></p> <p>1. <i>Podstawowe pojęcia, ich definicje i egzemplifikacje</i></p> <p>2. <i>Społeczne i kulturowe znaczenie publikacji cyfrowych w polu produkcji wydawnictw książkowych. Przemiany pola i praca efektów publikacji cyfrowych</i></p> <p>3. <i>Światowy i polski rynek e-booków i mobilnych aplikacji książkowych</i></p> <p>4. <i>E-czytelnicy, ich kształtowanie i kompetencje (porównanie dorosłych i niedorosłych)</i></p> <p>5. <i>Zawartość i wielkości zasobów bibliotek cyfrowych; prawo autorskie a biblioteki cyfrowe</i></p> <p>6. <i>E-podręczniki i mobilne aplikacje książkowe: ich jakość, zawartość i zastosowanie w edukacji szkolnej</i></p> <p>7. <i>Światowe trendy i osiągnięcia w produkcji i zastosowaniu aplikacji edukacyjnych dla dzieci</i></p>											
Wymagania wstępne i dodatkowe												
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th> <th>Próg zaliczeniowy</th> <th>Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>recenzja</td> <td>20.0%</td> <td>20.0%</td> </tr> <tr> <td>videoanaliza</td> <td>80.0%</td> <td>80.0%</td> </tr> </tbody> </table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	recenzja	20.0%	20.0%	videoanaliza	80.0%	80.0%		
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej										
recenzja	20.0%	20.0%										
videoanaliza	80.0%	80.0%										

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p><i>Junko Yokota, From Print to Digital? Considering the Future of Picturebooks for Children, red. Giorgia Grilli Bologna. Fifty Years of Children's</i></p> <p><i>Books from Around the World, Bologna University Press, 2014</i></p> <p><i>Ghada Al-Yaqout, Maria Nikolajeva, Re-conceptualising picturebook theory in the digital age. Paper presented at the conference Text, image, ideology Picturebooks as meeting places at Stockholm University 13th -15th September 2013.</i></p> <p><i>Print Books vs. E-books. Comparing parent-child co-reading on print, basic, and enhanced e-book platforms. The Joan Ganz Cooney Center</i></p> <p><i>Zajac, M. (2013). Aplikacje książkowe dla dzieci młodszych: między książką a grą komputerową. Ars Educandi, (10), 63-70.</i></p> <p>https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.04</p> <p><i>Cackowska, M. (2013). Możliwości nowych technologii w edukacji. Przegląd aplikacji interaktywnych o potencjale rozwojowym. Ars Educandi, 10), 71-81. https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.05n</i></p>
	Uzupełniająca lista lektur	<p><i>QuickReport by Cynthia Chiong, Jinny Ree, Lori Takeuchi, and Ingrid Erickson, 2012</i></p> <p><i>B. Klukowski, E-booki w kraju i na świecie. Wydawnictwo SBP, Warszawa 2012.</i></p> <p><i>A. Zygierewicz, E-book. Produkt, technologia, rynek, Biuro Analiz Sejmowych, 2013.</i></p>
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Projekt: zawartość merytoryczna recenzji wybranych publikacji cyfrowych (e-booków, epodręczników, książkowych i edukacyjnych aplikacji mobilnych), wskazanie na aspekty formalne i treściowe oraz ich relacje w interpretacji pedagogicznych i psychologicznych zagadnień dotyczących funkcjonowania i rozwoju użytkownika w kulturze cyfrowej.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.