

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Multimedialna kultura w edukacji szkolnej, PG_00150797						
Kierunek studiów	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2028/2029		
Poziom kształcenia	jednolite magisterskie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	5	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	9	Liczba punktów ECTS			1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Małgorzata Cackowska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	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		0.0		10.0	25
Cel przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> - Dostarczenie wiedzy na temat możliwości tworzenia rozszerzonej o multimedia i hipermedia rzeczywistości edukacyjnej. - Zapoznanie z nowoczesnymi formami prowadzenia działań edukacyjnych w szkole i poza nią z wykorzystaniem multimediów, hipermediów i instalacji interaktywnych, - Zapoznanie z innowacyjnymi, m.in. trojmiejskimi przykładami działań wykorzystujących multimedia i hipermedia w edukacji. 						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PPWJ5_W08] ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę na temat praw dziecka oraz osoby z niepełnosprawnością a także sposobów ich egzekwowania oraz ich propagowania w środowisku zarówno przedszkolnym i szkolnym jak i pozaprzedzkolnym oraz pozaszkolnym	Student /ka wie, jak kształtować multimedialną kulturę w edukacji szkolnej z uwzględnieniem budowania bezpiecznego środowiska edukacyjnego z wykorzystaniem mediów cyfrowych, m.in. w ramach wspierania uczniów i uczennic w zakresie ich praw, zapobiegania sytuacjom niebezpiecznym, budowania relacji bazujących na zaufaniu i współpracy pomiędzy uczniami oraz nauczycielami.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PPWJ5_W05] ma pogłębioną wiedzę na temat struktury i funkcji systemu edukacji oraz alternatywnych form edukacji; rozumie kontekstowe uwarunkowania podstaw, celów, organizacji oraz funkcjonowania instytucji edukacyjnych, wychowawczych i opiekuńczych	(C.W2.) Student/ka ma wiedzę na temat cyfrowej infrastruktury szkolnej oraz rozumie sposoby wykorzystywania mediów cyfrowych w szkole. (C. W3) Student /ka z ma wiedzę na temat nowych form pracy twórczej, pozwalającej na wzajemne uczenie się, projektowanie i tworzenie materiałów edukacyjnych, wywodzące się z alternatywnych działań w zakresie edukacji cyfrowej, np. medialab, fablab, hackerspace. (C. W3.) Student/ka wymienia i omawia nowe metody współpracy w celu tworzenia materiałów edukacyjnych, m.in. booksprint i digital storytelling.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PPWJ5_K03] ma kompetencje społeczne umożliwiające budowanie relacji wzajemnego zaufania między wszystkimi podmiotami procesu wychowania i kształcenia, w tym rodzicami lub opiekunami dziecka lub ucznia oraz włączanie ich w działania sprzyjające efektywności edukacyjnej	Student /ka wie, jak organizować komunikację pomiędzy różnymi podmiotami środowiska edukacyjnego i jakie kanały komunikowania wykorzystywać, by unikać sytuacji konfliktowych i rozwiązywać ewentualne spory oraz budować pozytywne relacje w społeczności szkolnej pomiędzy uczniami, uczennicami	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
[PPWJ5_U13] ma umiejętności pozwalające na racjonalne i zgodne z zasadami techniki pracy umysłowej gospodarowanie czasem zajęć, odpowiedzialne i celowe organizowanie pracy pozaszkolnej dziecka (ucznia) z poszanowaniem jego prawa do odpoczynku	Student /ka potrafi gospodarować czasem w szkolnej i pozaszkolnej rzeczywistości rozszerzonej cyfrowo i oceniać narzędzia cyfrowe wykorzystywane do zarządzania projektami, zadaniami, planowaniem celów edukacyjnych i harmonogramów działań.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU5] realizacja zadania problemowego	
Treści przedmiotu	<p>1. Narzędzia medialne w służbie innowacji edukacyjnych w szkole, z uwzględnieniem roli dopełniającej instytucji kultury i organizacji pozarządowych.</p> <p>2. Promocja wydarzeń edukacyjnych i kulturalnych w internecie.</p> <p>3. Budowanie rozszerzonej cyfrowo rzeczywistości edukacyjnej.</p> <p>4. Nowe technologie i kreatywne formy pracy edukacyjnej medialab, fablab, hackerspace.</p> <p>5. Nowoczesne muzea i centra nauki interaktywna edukacja uzupełniająca działania szkoły.</p> <p>6. Budowanie cyfrowych platform edukacyjnych z wykorzystaniem dostępnych, darmowych, sieciowych narzędzi edukacyjnych.</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	aktywność	51.0%	20.0%
	Projekt	51.0%	80.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Filiciak M., Tarkowski A., Jałosinska A. (red.), (2012). Medialab instrukcja obsługi. Chrzelice: Fundacja Ortus. Stunza G. D. (2018). Wyzwania kultury i edukacji uczestnictwa. Pokolenie Z i pokolenie Alfa. Gdansk: Edukator Medialny. A.2. studiowana samodzielnie przez studenta Gruhn A. (red.), (2015). Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych. Warszawa: Fundacja Nowoczesna Polska. Chyrk P., Galecka J., Guzik A. i inni (2015). Księga trendów w edukacji 2.0. Gdansk: Young Digital Planet. Czarnecki S. (2015). Nowa widownia. O promocji w kulturze. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
	Uzupełniająca lista lektur	Stunza G. D. (red.), (2015). Biblioteka - tu można więcej! Jak budować centra edukacji medialnej i cyfrowej. Gdansk: Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna im. Josepha Conrada Korzeniowskiego. Peszek P., Stunza G. D. (red.), (2013). (Nie)boj się bloga. Jak wykorzystać blog w edukacji. Gdansk: Instytut Kultury Miejskiej. Karwasz G., Kruk J. (2012). Idee i realizacja dydaktyki interaktywnej: wystawy, muzea i centra nauki. Torun : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Oryginalność efektów pracy projektowej, spójność, poprawność merytoryczna, aktywny udział wszystkich uczestników grup projektowych w tworzeniu zestawu materiałów, nawiązanie do treści omawianych w trakcie zajęć.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.