

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Aplikacje mobilne i e-booki w pracy szkoły, PG_00150825						
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	10	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	Stworzenie słuchaczom okazji do krytycznego odbioru i oceny mobilnych aplikacji interaktywnych, e-booków i aplikacji książkowych 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.						

Efekty uczenia się przedmiotu	<p>Efekt kierunkowy</p> <p>[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</p>	<p>Efekt z przedmiotu</p> <p>Student/ka ma pogłębioną wiedzę na temat struktury i funkcji systemu edukacji i obecności w niej mobilnych technologii oraz związanych z nią alternatywnych form edukacji; Student/ka rozumie kulturowe i technologiczne uwarunkowania podstaw, celów, organizacji oraz funkcjonowania instytucji edukacyjnych, wychowawczych i opiekuńczych.</p>	<p>Sposób weryfikacji i oceny efektu</p> <p>[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW5] realizacja zadania problemowego</p>
	<p>[PPWJ5_K04] ma kompetencje społeczne umożliwiające pracę w zespole, pełnienie w nim różnych ról oraz współpracę z nauczycielami, pedagogami, specjalistami, rodzicami lub opiekunami dzieci lub uczniów i innymi członkami społeczności przedszkolnej, szkolnej i lokalnej</p>	<p>Student/ka jest przygotowana/y do kształtowania wartościowych indywidualnie i społecznie zachowań i postaw dzieci lub uczniów, w tym wobec kultury i sztuki, oraz inspirowania dzieci lub uczniów do wyrażania swojej indywidualności w sposób twórczy za pomocą TIK. Student/ka potrafi twórczo i efektywnie pracować w zespole wykorzystując wiedzę o technologiach informacyjno-komunikacyjnych, pełni różne role przy organizowaniu pracy z dziećmi oraz posiada umiejętności współpracy z nauczycielami, pedagogami, specjalistami, rodzicami dzieci (uczniów) i innymi członkami społeczności przedszkolnej, szkolnej i lokalnej dając im wsparcie z zakresu wykorzystania potencjału technologii w edukacji.</p>	<p>[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych</p>
	<p>[PPWJ5_U11] ma umiejętności pozwalające na wykorzystywanie procesu oceniania i udzielania informacji zwrotnych do stymulowania dzieci lub uczniów w ich pracy nad własnym rozwojem</p>	<p>Student/ka kreatywnie wykorzystuje umiejętności związane z wykorzystaniem nowych technologii do procesu oceniania i udzielania informacji zwrotnych do stymulowania dzieci (uczniów) w ich pracy nad własnym rozwojem.</p>	<p>[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych</p>
	<p>[PPWJ5_W11] ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci</p>	<p>Student/ka ma samodzielnie porządkuje teoretyczną wiedzę na temat znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy (potencjału aplikacji mobilnych) w procesie wychowywania i kształcenia dzieci.</p>	<p>[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport</p>
Treści przedmiotu	<p>Aplikacje edukacyjne</p> <ol style="list-style-type: none"> Rodzaje, typy i kategorie aplikacji multimedialnych i gier na urządzenia mobilne dla dzieci, definicje i egzemplifikacje. 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. Aplikacje edukacyjne rozwijające zdolności językowe dzieci. Aplikacje edukacyjne rozwijające zdolności matematyczne i przyrodnicze. Aplikacje edukacyjne rozwijające twórcze myślenie, pamięć i spostrzegawczość. Znaczenie i wykorzystanie aplikacji edukacyjnych w terapii osób niepełnosprawnych. <p>E-booki:</p> <ol style="list-style-type: none"> Zawartość i wielkość zasobów bibliotek cyfrowych; prawo autorskie a biblioteki cyfrowe E-podreczniki i mobilne aplikacje książkowe: ich jakość, zawartość i zastosowanie w edukacji szkolnej Światowe trendy i osiągnięcia w produkcji i zastosowaniu aplikacji edukacyjnych dla dzieci 		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	aktywny udział	51.0%	20.0%
	projekty	51.0%	80.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>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. (dostępna online)</p> <p>Print Books vs. E-books. Comparing parent-child co-reading on print, basic, and enhanced e-book platforms. The Joan Ganz Cooney Center (dostępne online)</p> <p>Zajac, M. (2013). Aplikacje książkowe dla dzieci młodszych: między książką a grą komputerową. <i>Ars Educandi</i>, (10), 63-70. https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.04</p> <p>Cackowska, M. (2013). Możliwości nowych technologii w edukacji. Przegląd aplikacji interaktywnych o potencjale rozwojowym. <i>Ars Educandi</i>, (10), 71-81. https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.05</p> <p>QuickReport by Cynthia Chiong, Jinny Ree, Lori Takeuchi, and Ingrid Erickson, 2012</p> <p>B. Klukowski, E-booki w kraju i na świecie. Wydawnictwo SBP, Warszawa 2012.</p> <p>A. Zygierewicz, E-book. Produkt, technologia, rynek, Biuro Analiz Sejmowych, 2013.</p> <p>Podreczniki multimedialne w polskich szkołach. Raport z badania. Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2013</p>
	Uzupełniająca lista lektur	nd.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p><i>Przygotowanie krytycznych 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 rozwoju użytkownika w kulturze cyfrowej.</i></p>	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.