Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Twórczość dzieci w Internecie , PG_00194999						
Kierunek studiów	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028			
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	2		Język wykładowy	polski			
Semestr studiów	4		Liczba punktów ECTS	2.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia	zaliczenie			
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Piotr Kowzan				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
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	20.0	50	
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozpoznanie i opisanie uspołecznionych form twórczości dzieci i młodzieży w środowiskach internetowych, rozumianej jako działanie wewnątrz ograniczeń oraz poddane społecznej ocenie wkładu. Punkt wyjścia stanowi obserwacja, że w części praktyk instytucjonalnych wytwory dzieci pełnią głównie funkcje demonstracyjne lub diagnostyczne, natomiast w społecznościach żywych słabe wykonania znikają, a wartościowe prace utrzymują się dzięki selekcji, kryteriom i feedbackowi.						

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PPWJ5_W04] ma pogłębioną, uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie na temat głównych środowisk wychowawczych, ich specyfiki i procesów w nich zachodzących	Studentka charakteryzuje kluczowe typy internetowych środowisk twórczości dzieci (np. społeczności gier/modów, platformy publikacji, społeczności eksperckie jak wokół szachów), wskazując ich reguły, role, normy oceny i ścieżki uczenia się.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PPWJ5_W11] ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci	Studentka wyjaśnia relację: zabawa, twórczość, uczenie się w społecznościach online oraz potrafi odróżnić „kreatywność” (nowość) od „twórczości” rozumianej jako nowość w ramach ograniczeń i pod osądem społecznym.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PPWJ5_K02] ma kompetencje społeczne umożliwiające formułowanie właściwych zachowań i postaw dzieci lub uczniów, w tym wobec kultury i sztuki	Studentka prezentuje postawę szacunku wobec nie-instytucjonalnych form twórczości dzieci, umie rozpoznać ich wartość estetyczną i społeczną oraz analizuje napięcia dotyczące autentyczności, utowarowienia, roli treningu i „pomocy” AI oraz rodziców.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PPWJ5_U07] ma umiejętności pozwalające na rozwijanie kompetencji kluczowych dzieci lub uczniów, w szczególności kreatywności, krytycznej refleksji i umiejętności samodzielnego oraz zespołowego rozwiązywania problemów	Studentka tworzy operacyjne kryteria „co tu jest twórczością?”, stosuje je do przypadków granicznych oraz potrafi uzasadnić ocenę na podstawie danych i norm danej społeczności.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PPWJ5_U05] ma umiejętności pozwalające na skuteczne wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w realizacji zadań dydaktycznych	Studentka krytycznie korzysta z dokumentacji i narzędzi cyfrowych (w tym narzędzi AI) do analizy artefaktów twórczości (np. logi błędów/crash reporty, repozytoria modów, analizy partii szachowych), dokumentując własny tok pracy.	[SU2] 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	Studentka identyfikuje potrzeby i strategie wsparcia twórczości (AI, tutoriale, mentoring, feedback, narzędzia analityczne) oraz projektuje mikro-interwencję pedagogiczną wspierającą twórczość dzieci w wybranej społeczności.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport

Treści przedmiotu

- Co badamy? Twórczość i pojęcia bliskoznaczne. Znaczenie uspołecznienia. Możliwości oceny twórczości w sieci (feedback, ranking, selekcja, krytyka).
- Typy społeczności i ich architektury oceniania wkładu na przykładzie Minecrafta z modami oraz szachami z analizami pojedynków.
- Repertuar wsparcia: od dedykowanych tutoriali przez YouTube-analizy po mentoring, w tym AI.
- Mini-etnografia cyfrowa i analiza artefaktów przy minimalnej ilości etycznych zasad do przypilnowania
- Prezentacje i dyskusje

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Mini-raport badawczy (esej + wypowiedź)	51.0%	100.0%

<table>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur:

Moberg, E. E. (2024). Minecraft and Super Mario as enacted in a preschool setting: Childrens engagements with digital popular culture beyond playerinterfacescreen ecologies. Contemporary Issues in Early Childhood, 26(3), 398-411. https://doi.org/10.1177/14639491231225225

Dezuanni, M., OMara, J., & Beavis, C. (2015). Redstone is like electricity: Childrens performative representations in and around Minecraft. E-Learning and Digital Media, 12(2), 147-163. https://doi.org/10.1177/2042753014568176

DeLuca, K. (2018). Shared passions, shared compositions: Online fandom communities and affinity groups as sites for public writing pedagogy. Computers and Composition, 47, 7592. https://doi.org/10.1016/j.compcom.2017.12.003</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>Uzupełniająca lista lektur:

, . . (2025). Comparative assessment of the impact of online platforms and traditional chess teaching methods on the logical-analytical thinking of preschoolers. . 15, (7 (194)), 236-240. https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2025.07(194).49</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2">Co jest twórczością w danej praktyce?

Pokaż, jakie ograniczenia danego środowiska (techniczne, regułowe, estetyczne) przyczyniają się do podnoszenia jakości twórczości dzieci.

Rozrysuj, skąd dziecko bierze wsparcie (AI, tutoriale, mentorzy, społeczność) i jakie są koszty i korzyści z tym związane.

Studentki wykonują mini-projekt badawczy: mapują wybraną społeczność, identyfikują potrzeby twórcze dzieci oraz analizują rolę narzędzi i norm społeczności w kształtowaniu twórczości. Wyniki prezentują poprzez: 1) esej analityczny (9001200 słów) na materiale empirycznym (np. wątek/film/artefakt) oraz 2) krótką wypowiedź ustną w grupie.</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="2">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.