Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Wczesna edukacja informatyczna, PG_00206812		
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 powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki
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		

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	35.0	50

Cel przedmiotu

- Rozwijanie wiedzy potrzebnej do pracy z uczniami z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.

- Zapoznanie z dobrymi praktykami edukacji informatycznej we wczesnej edukacji.

- Rozwijanie świadomości w zakresie równoległego realizowania różnych celów edukacyjnych i potencjału wykorzystania narzędzi cyfrowych we wczesnej edukacji.

- Zdobywanie wiedzy na temat możliwości doboru cyfrowych narzędzi i kanałów komunikowania oraz budowania pozytywnej atmosfery współpracy we wczesnej edukacji.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PPWJ5_K01] ma kompetencje społeczne umożliwiające posługiwanie się uniwersalnymi zasadami i normami etycznymi w działalności zawodowej, kierując się szacunkiem dla każdego człowieka	(E.5.K1.) Student /ka rozumie jak stosować i potrafi posługiwać się normami etycznymi w trakcie komunikacji za pomocą mediów cyfrowych oraz przekazywania owych norm dzieciom. Również w trakcie pracy z narzędziami cyfrowymi bez zapośredniczonej komunikacji.	[SK2] 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	(E.5.U3) Student/ka potrafi projektować i prowadzić działania pedagogiczne w zakresie edukacji informatycznej we wczesnej edukacji, biorąc pod uwagę potrzeby, możliwości i uzdolnienia związane z edukacją informatyczną oraz planować działania i oceniać programy kształcenia i wychowania zbudowane na bazie potrzeb, wiedzy i umiejętności uczniów.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PPWJ5_W10] ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat metodyki wykonywania zadań ─ norm, procedur i dobrych praktyk stosowanych w wychowaniu przedszkolnym i edukacji wczesnoszkolnej	do uzupełnienia w związku z różnymi odniesieniami do efektów kierunkowych w formularzu obecnym i poprzednim sylabusie	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PPWJ5_U06] ma umiejętności pozwalające na identyfikowanie i rozbudzanie zainteresowań dzieci lub uczniów oraz odpowiednie dostosowywanie sposobów i treści kształcenia	K_U06 (E.5.U1) Student/ka portrafi określać i rozbudzać zainteresowanie dzieci lub uczniów w zakresie kreatywnego wykorzystywania mediów cyfrowych oraz odpowiednio dostosowywać treści kształcenia do ich zasobów w zakresie edukacji informatycznej.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PPWJ5_W15] ma pogłębioną, uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat różnych typów i funkcji oceniania	(E.5.W5) student /ka posiada wiedzę na temat oceniania w zakresie edukacji informatycznej we wczesnej edukacji.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport

Treści przedmiotu

Dobre praktyki w edukacji medialnej, cyfrowej i informatycznej we wczesnej edukacji.
Wykorzystanie narzędzi cyfrowych do oceny postępów edukacyjnych, określania poziomów rozwoju kompetencji i dopasowywania oferty edukacyjnej dla uczniów. Przetwarzanie i tworzenie materiałów edukacyjnych za pomocą wybranych aplikacji.
Zarządzanie czasem w dobie powszechnego dostępu do sieci za pomocą urządzeń mobilnych. Narzędzia i metody.
Konwergencja celów edukacyjnych: rozwijanie kompetencji edukacji informatycznej wspólnie z innymi obszarami edukacyjnymi.
Dobór sposobów i kanałów komunikowania do kontaktów z podmiotami środowiska szkolnego o różnych potrzebach i możliwościach komunikacyjnych.
Budowanie atmosfery współpracy z wykorzystaniem narzędzi medialnych i rozwiązywanie problemów w rozszerzonym cyfrowo środowisku edukacyjnym.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
poprawność merytoryczna	51.0%	25.0%
nawiązanie do treści wykładów	51.0%	25.0%
spójność	51.0%	25.0%
oryginalność	51.0%	25.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	A.1. wykorzystywana podczas zajęć Meandry edukacji dzieci do cyfrowego świata (2018). Tom 41 Nr 2 (2018) "Problemy wczesnej edukacji". Shapiro J. (2018). The New Childhood: Raising Kids to Thrive in a Connected World. Little Brown Spark. A.2. studiowana samodzielnie przez studenta Apanasewicz J. i inni (2015). Edukacja wczesnoszkolna. Scenariusze lekcji z komputerem, tabletem i nie tylko. Garcia, A. (red.). (2014). Teaching in the Connected Learning Classroom. Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub.
	Uzupełniająca lista lektur	Livingstone S., Sefton-Green J. (2016). The Class: Living and Learning in the Digital Age. NYU Press.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.