Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Aplikacje mobilne i e-booki w pracy szkoły, PG_00206905		
Kierunek studiów	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna (O)		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2030/2031
Poziom kształcenia	jednolite magisterskie	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki
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, prof. UG	
	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-bookow i aplikacji ksiazkowych przeznaczonych na urzadzenia moblilne, poznanie polskiej i swiatowej produkcji w tym polu i społecznego jej znaczenia oraz wskazanie mozliwosci wykorzystana zdobytej wiedzy w praktyce edukacyjnej i socjalizacji pierwotnej oraz instytucjonalnej.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[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	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.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych
[PPWJ5_U11] ma umiejętności pozwalające na wykorzystywanie procesu oceniania i udzielania informacji zwrotnych do stymulowania dzieci lub uczniów w ich pracy nad własnym rozwojem	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.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
[PPWJ5_W11] ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci	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.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PPWJ5_W05] ma 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	Student/ka ma pogłębioną wiedzę na temat struktury i funkcji systemu edukacji i obecności w niej moblilnych 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.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu

Aplikacje edukacyjne
1. Rodzaje, typy i kategorie aplikacji multimedialnych i gier na urzadzenia mobilne dla dzieci, definicje i egzemplifikacje.
2. Uczenie sie w domu i w szkole jako współtworzenie czynnej wiedzy osobistej. Przykłady tworzenia interdyscyplinarnego srodowiska nauki i uczacej sie wspolnoty w klasie szkolnej z wykorzystaniem aplikacji edukacyjnych na urzadzeniach mobilnych z ekranem dotykowym.
3. Aplikacje edukacyjne rozwijajace zdolnosci jezykowe dzieci.
4. Aplikacje edukacyjne rozwijajace zdolnosci matematyczne i przyrodnicze.
5. Aplikacje edukacyjne rozwijajace tworcze myslenie, pamiec i spostrzegawczosc.
6. Znaczenie i wykorzystanie aplikacji edukacyjnych w terapii osob niepełnosprawnych.
E-booki:
1. Zawartosc i wielkosci zasobow bibliotek cyfrowych; prawo autorskie a biblioteki cyfrowe
2. E-podreczniki i mobilne aplikacje ksiazkowe: ich jakosc, zawartosc i zastosowanie w edukacji szkolnej
3. Swiatowe trendy i osiagniecia w produkcji i zastosowaniu aplikacji edukacyjnych dla dzieci

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
projekt/y	51.0%	80.0%
aktywny udział	51.0%	20.0%

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

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.