

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projektowanie zajęć interaktywnych z wykorzystaniem oprogramowania dla edukacji, PG_00206909						
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		4.0			
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	30.0	0.0	0.0	0.0	45
	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	45		0.0		55.0	100
Cel przedmiotu	Poznanie potencjału zajęć interaktywnych w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej oraz ćwiczenie kompetencji tworzenia zajęć interaktywnych z wykorzystaniem otwartych zasobów internetowych, adekwatnego oprogramowania komputerowego i narzędzi.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PPWJ5_U10] ma umiejętności pozwalające na tworzenie sytuacji wychowawczo-dydaktycznych motywujących dzieci lub uczniów do nauki i pracy nad sobą, analizowanie ich skuteczności oraz modyfikowanie działań w celu uzyskania pożądanych efektów wychowania i kształcenia	Student/ka potrafi w sposób kompetentny tworzyć sytuacje wychowawczo-dydaktyczne motywujące dzieci (uczniów) do nauki i scenariusze e-lekcji i pracy nad sobą, potrafi krytycznie analizować ich skuteczność oraz modyfikować swe działania w celu uzyskania pożądanych efektów wychowania i kształcenia dzieci w wieku wczesnoszkolnym.	[SU5] realizacja zadania problemowego [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 wykazuje szeroką znajomość na temat znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania interaktywnych zabaw w procesie wychowywania i kształcenia dzieci, konstruowania zajęć przedszkolnych i we wczesnej edukacji szkolnej.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[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 jest społecznie kompetentna/y w budowaniu relacji wzajemnego zaufania między wszystkimi podmiotami procesu wychowania i kształcenia metodami interaktywnych zajęć, w tym rodzicami (opiekunami) dziecka (ucznia) oraz włączanie ich w działania sprzyjające efektywności edukacji.	[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 wykazuje szerokie umiejętności pozwalające na wykorzystywanie adekwatnego oprogramowania komputerowego do procesu oceniania i udzielania informacji zwrotnych do stymulowania dzieci (uczniów) w ich pracy nad własnym rozwojem.	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
	[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 ma umiejętności pozwalające racjonalnie i zgodnie z zasadami techniki pracy umysłowej gospodarować czasem zajęć z małymi dziećmi w wieku wczesnoszkolnym i organizować działania edukacyjne nastawione na konstruowanie i rekonstruowanie wiedzy osobistej dziecka.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
	[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 zna charakterystykę zasad interaktywności w strukturze i funkcjach systemu edukacji oraz alternatywnych form edukacji; rozumie interaktywne i oparte na szerokim dostępie do internetu uwarunkowania podstaw, celów, organizacji oraz funkcjonowania instytucji edukacyjnych, wychowawczych i opiekuńczych.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja

Treści przedmiotu	<i>Przegląd, omówienie zalet i wad dostępnego oprogramowania do tworzenia interaktywnych lekcji wielorakich przedmiotów</i> <i>Otwarte zasoby edukacyjne dostępne w sieci i e-learnig - nowe możliwości dydaktyczne dla współczesnego nauczyciela wczesnej edukacji a jego</i> <i>postawy i umiejętności</i> <i>tablice, ekrany interaktywne i ich oprogramowanie oraz urządzenia mobilne z ekranem dotykowym jako narzędzia wyposażenia laboratorium</i> <i>wczesnej edukacji</i> <i>Programy, gry, zabawy, quizy, ankiety w aplikacjach na urządzenia interaktywne analiza i potencjał zastosowania we wczesnej edukacji</i> <i>Tworzenie scenariuszy interaktywnych zajęć i krytyczna refleksja nad nimi</i> <i>Odwrócona klasa szkolna wyzwania dla nauczyciela i uczniów</i> <i>Krytyczna analiza interaktywnych zasobów dostępnych dla nauczycieli przedszkola i wczesnego etapu szkoły</i> <i>Nowoczesne rozwiązania technologiczne we wspomaganiu prowadzenia zajęć z uczniami SPE</i> <i>Platformy interaktywne jako forma komunikacji nauczycieli, uczniów i rodziców wewnątrz grup i pomiędzy grupami.</i>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	projekt	51.0%	80.0%
	aktywny udział	51.0%	20.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur <i>Cackowska, M., 2016, Możliwości nowych technologii w edukacji i rozwoju małych dzieci. Przegląd mobilnych aplikacji interaktywnych. W: Bougsiaa,</i> <i>H., Cackowska, M., Kopciwicz, L., Nowicki, T., Smartfon i tablet w dziecięcych rękach. Być dzieckiem, nastolatkiem i rodzicem w kulturze mobilnej. Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk</i> <i>Gillispie Matthew D., 2014, From Notepad to iPad. Using Apps and Web Tools to Engage a New Generation of Student. Routledge Tylor & Francis Group New York and London</i> <i>Bogdanowicz, K., Zielinska M. , 2011, Nowoczesne technologie w nauczaniu osób z dysleksją w: Dysleksja a nauczanie je-zykow obcych, Harmonia</i> <i>Wybrane multimedialne programy dydaktyczne dla edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej</i>		
	Uzupełniająca lista lektur		
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<i>Przygotowanie scenariuszy zajęć interaktywnych z wykorzystaniem właściwego oprogramowania (e-lekcje na platformach interaktywnych).</i>		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.