Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Wczesna edukacja informatyczna, PG_00207087		
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	3.0
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	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	45.0	75

Cel przedmiotu

- Rozwijanie umiejętności przygotowania do twórczego posługiwania się aplikacjami komputerowymi.

- Rozwijanie umiejętności tworzenia sytuacji problemowych i tworzenia przez uczniów algorytmów.

- Przygotowanie do rozwijania umiejętności programowania w środowisku blokowo-wizualnym.

- Rozwijanie umiejętności angażowania uczniów w edukację z wykorzystaniem mediów cyfrowych oraz rozwijania wiedzy i umiejętności z innych obszarów edukacyjnych niż edukacja informatyczna z wykorzystaniem TIK

- Przygotowanie do rozwijania postawy obywatelskiej i prospołecznej z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[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	do uzupełnienia w związku z różnymi odniesieniami do efektów kierunkowych w formularzu obecnym i poprzednim sylabusie	[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	do uzupełnienia w związku z różnymi odniesieniami do efektów kierunkowych w formularzu obecnym i poprzednim sylabusie	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PPWJ5_K01] ma kompetencje społeczne umożliwiające posługiwanie się uniwersalnymi zasadami i normami etycznymi w działalności zawodowej, kierując się szacunkiem dla każdego człowieka	do uzupełnienia w związku z różnymi odniesieniami do efektów kierunkowych w formularzu obecnym i poprzednim sylabusie	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PPWJ5_W15] ma pogłębioną, uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat różnych typów i funkcji oceniania	do uzupełnienia w związku z różnymi odniesieniami do efektów kierunkowych w formularzu obecnym i poprzednim sylabusie	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport

Treści przedmiotu

Kreatywne korzystanie z mediów - przetwarzanie i tworzenie materiałów, motywacja i inspiracja do działań twórczych.Projektowanie zajęć z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych.Programowanie dla dzieci z wykorzystaniem elementów narracyjnych: budowanie gier i opowieści cyfrowych z wykorzystaniem robotów.Klasa rozszerzona cyfrowo: wychodzenie poza szkołę i projektowanie przestrzeni klasy z wykorzystaniem narzędzi rzeczywistości rozszerzonej (ang.augmented reality).Projektowanie aplikacji edukacyjnych służących do rozwiązywania problemów lokalnych.Konstruowanie zestawu narzędzi cyfrowych pedagoga wczesnej edukacji.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
nawiązanie do literatury	51.0%	34.0%
spójność	51.0%	33.0%
poprawność merytoryczna	51.0%	33.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	Mizuko Ito i inni (2019). Affinity Online. How Connection and Shared Interest Fuel Learning. NYU Press.Świć A. (2018). Edukacja przedszkolna. Zestaw scenariuszy dla przedszkoli w zakresie edukacji programistycznej. Edu Sense.A.2. studiowana samodzielnie przez studentaŻelazowska K. (2018). Programowanie na co dzień. Samsung: Mistrzowie Kodowania.Okuniewska J. (2013). Technologie są dla dzieci. Poradnik dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej. Think.
Uzupełniająca lista lektur	Virtual reality 101. What you need to know about kids and VR (2018). Common Sense Media.
Adresy eZasobów	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.