

## Karta opisu zajęć - Sylabus

Państwowa Wyższa Szkoła Techniczno-Ekonomiczna im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu

### I. INFORMACJE PODSTAWOWE

Nazwa zajęć: **METODYKA EDUKACJI INFORMATYCZNEJ I POSŁUGIWANIA SIĘ TECHNOLOGIĄ INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNĄ**

Cykl kształcenia rozpoczynający się w roku akademickim 2019/2020

Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia: Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna, jednolite studia magisterskie o profilu praktycznym

Język wykładowy: polski

Rodzaj zajęć: metodyka poszczególnych typów edukacji

Rok studiów: V

Semestr: 9

Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 4

Koordinator zajęć  
Zbigniew Ruszaj, dr, zbigniew.ruszaj@pwste.edu.pl

Jednostka organizacyjna: Instytut Humanistyczny

### FORMA PROWADZENIA ZAJĘĆ I LICZBA GODZIN

Ogólna liczba godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych z podziałem na formy:

#### Studia stacjonarne

#### Studia niestacjonarne

Wykład:

15

Wykład:

Ćwiczenia:

30

Ćwiczenia:

Laboratorium:

Laboratorium:

Lektorat:

Lektorat:

Projekt:

Projekt:

Zajęcia praktyczne:

Zajęcia praktyczne:

Seminarium:

Seminarium:

Zajęcia terenowe:

Zajęcia terenowe:

Praktyki zawodowe:

Praktyki zawodowe:

Inna forma (jaka):

Inna forma (jaka):

**RAZEM:**

45

**RAZEM:**

### II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

#### Wymagania wstępne i dodatkowe:

Umiejętność obsługi komputera, znajomość zagadnień z zakresu teorii kształcenia.

#### Cel (cele) kształcenia dla zajęć:

Celem zajęć jest zapoznanie z podstawą programową z zakresu edukacji informatycznej I etapu edukacyjnego ze zwróceniem uwagi na warunki realizacji zawartych tam zagadnień w kontekście celów ogólnych oraz kompetencji kluczowych. Nabycie umiejętności planowania dydaktycznego.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ OKREŚLONE DLA ZAJĘĆ I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OKREŚLONYCH DLA KIERUNKU STUDIÓW**

Efekty uczenia się określone dla zajęć w kategorii wiedza, umiejętności oraz kompetencje społeczne oraz metody weryfikacji efektów uczenia się

**UWAGA:**

Dzielimy efekty uczenia się określone dla zajęć na kategorie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Określone dla zajęć efekty uczenia się nie muszą obejmować wszystkich trzech kategorii i zależą one od formy zajęć.

Symbol efektów uczenia się określonego dla zajęć*	Treść efektu uczenia się. Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się, student w kategorii:	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku studiów (symbol efektów uczenia się)
<b>Wiedzy - zna i rozumie</b>		
W01	znaczenie celowego i właściwego posługiwania się przez uczniów typowymi aplikacjami komputerowymi do komponowania ilustracji graficznych pracy nad tekstem, wykonywania obliczeń, korzystania z usług w sieciach komputerowych	K_W13
W02	znaczenie stwarzania sytuacji problemowych w otoczeniu uczniów oraz z zakresu innych edukacji, które uczniowie modelują i rozwiązują, tworząc algorytm, odtwarzają go poza komputerem oraz realizują w wersji komputerowej	K_W10
W03	rolę rozwijania u uczniów umiejętności programowania w środowisku blokowo wizualnego języka programowania	K_W13, K_W15
W04	rolę integrowania zajęć edukacji informatycznej z elementami innych edukacji oraz aktywnościami wizualnymi, słuchowymi i kinestetycznymi	K_W15, K_W16
W05	znaczenie promowania i kształtowania u uczniów postawy obywatelskiej i prospołecznej oraz odpowiedzialności w świecie mediów cyfrowych	K_W10
<b>Umiejętności - potrafi</b>		
U01	zapoznać uczniów z typowymi aplikacjami komputerowymi do komponowania ilustracji graficznych, pracy nad tekstem, wykonywania obliczeń, korzystania z usług w sieciach komputerowych oraz pozyskiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji	K_U02
U02	stworzyć sytuację problemową, w której uczniowie modelują i rozwiązują zadanie tworząc algorytm, odtwarzając go poza komputerem oraz realizując w wersji komputerowej	K_U04
U03	integrować zajęcia informatyczne z innymi zajęciami	K_U02
<b>Kompetencji społecznych - jest gotów do</b>		
K01	promowania postawy odpowiedzialnego zachowania w świecie mediów cyfrowych	K_K02
K02	inspirowania uczniów do kreatywności i rozwoju myślenia komputacyjnego	K_K02

**UWAGA!**

Zaleca się, aby w zależności od liczby godzin zajęć, liczba efektów uczenia się zawierała się w przedziale: 3-7, ale są to wartości umowne.

**TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO FORM ZAJĘĆ I METOD OCENIANIA**

Treści programowe (uszczegółowione, zaprezentowane z podziałem na poszczególne formy zajęć, tj. wykład, ćwiczenia, laboratoria, projekty, seminaria i inne):

Symbol treści programowych	Opis treści programowych	Forma zajęć	Metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się *	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć #
		<b>Wykład</b>		
TP-01	Analiza podstawy programowej nauczania przedszkolnego i wczesnoszkolnego w odniesieniu do edukacji komputerowej, medialnej i informacyjnej/edukacja informatyczna.		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-02	Zmiana technologiczna i społeczna a edukacja informatyczna		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-03	Rozwój kompetencji zawodowych nauczycieli w dziedzinie nowych technologii		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-04	Zasad bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem i Internetem. Organizacja pracy w czasie zajęć		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-05	Rozwiązywanie typowych problemów technicznych i organizacyjnych w szkolnej pracowni komputerowej		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-06	Sposoby rozwiązywania trudności wychowawczych		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
		<b>ćwiczenia</b>		

TP-07	Metody nauczania w edukacji informatycznej		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-08	Tworzenie interaktywnych środków dydaktycznych z wykorzystaniem zasobów internetowych		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-09	Diagnoza i ewaluacja w edukacji informatycznej - narzędzia		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-10	Prowadzenie edukacji informatycznej z wykorzystaniem nowoczesnych technologii oraz różnorodnych metod kształcenia – warunki realizacji podstawy programowej		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy.	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-11	Konspekt lekcji z edukacji informatycznej z uwzględnieniem rozwiązań metodycznych w kontekście realizacji tematu w klasach I-III zgodnych z podstawą programową		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-12	Warsztat efektywnego wykorzystania technologii ICT podczas samodzielnego prowadzenia zajęć nieinformatycznych		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-13	Rozwiązywanie trudności wychowawczych – rozwiązania praktyczne		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-14	Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-15	Możliwości samokształcenia w sieci		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań

**Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć, powinny być zróżnicowane w zależności od kategorii, tj. inne dla kategorii wiedza i inne dla kategorii umiejętności i kompetencje społeczne.**

Dla wykładu:

\* np. wykład podający, wykład problemowy, ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy

# np. egzamin ustny, test, prezentacja, projekt

Zaleca się podanie przykładowych zadań (pytań) służących weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć.

### ZALECANA LITERATURA (w tym pozycje w języku obcym)

**Literatura podstawowa** (powinna być dostępna dla studenta w uczelnianej bibliotece):

Andrzej Walat, Zarys dydaktyki informatyki, Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów, Warszawa 2007. Hoffmann B., Komputer szansą i zagrożeniem dla rozwoju dziecka, Problemy opiekuńczo-wychowawcze, 9/2013.

Podstawa programowa (2017), programy nauczania, podręczniki z zakresu Edukacji informatycznej dla uczniów edukacji wczesnoszkolnej.

**Literatura uzupełniająca:**

1. Wiejak U., Programowanie dla najmłodszych. W ruchu, z tabletem, przez zabawę. Wyd. Helion, Gliwice 2019.
2. Oitler H., Hubbell E.R., Kuhn M., Efektywne wykorzystanie nowych technologii na lekcjach, Publikacja współfinansowana ze środków UE w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Warszawa 2015.
3. Penkowska G., Komputery w edukacji. Od przedmiotu do metody kształcenia, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2009.

### III. INFORMACJE DODATKOWE

#### BILANS PUNKTÓW ECTS

#### OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (godziny)

Forma aktywności	Liczba godzin *
Godziny zajęć (według harmonogramu) z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	45
Praca własna studenta	75
<b>SUMA GODZIN:</b>	120

#### OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS)

4

		Liczba punktów ECTS	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPIŚNANYCH DO ZAJĘĆ	Praca studenta wymagająca bezpośredniego kontaktu z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	Ogółem: 4	1,5
	Praca własna studenta		2,5

\* godziny lekcyjne, czyli 1 godz. oznacza 45 min;

#### OPIS PRACY WŁASNEJ STUDENTA:

Praca własna studenta musi być precyzyjnie opisana, uwzględniając charakter praktyczny zajęć. Należy podać symbol efektu uczenia się, którego praca własna dotyczy oraz metody weryfikacji efektów uczenia się stosowane w ramach pracy własnej.

Przykładowe formy aktywności: (1) przygotowanie do zajęć, (2) opracowanie wyników, (3) czytanie wskazanej literatury, (4) napisanie raportu z zajęć, (5) przygotowanie do egzaminu, opracowanie projektu.

W01; W05 Przygotowanie do zajęć, czytanie literatury, przygotowanie do egzaminu.

U01 – U03 Przygotowanie do zajęć, wykonanie opracowań.

K01;K02 Przygotowanie do zajęć, czytanie literatury.

## **KRYTERIA OCENIANIA**

Ocena kształtująca: Zaangażowanie studentów, kreatywność, obowiązkowość, podejmowanie samodzielnych działań oraz proponowanie własnych koncepcji rozwiązywania problemów.

Ocena podsumowująca:

Opanowanie w określonym stopniu wiedzy i umiejętności.

Ocena podsumowująca:

5,0 – obszerna i szczegółowa wiedza, wysokie umiejętności i kompetencje społeczne (odpowiedzi pełne, bez pomocy wykładowcy)

4,5 – obszerna wiedza, wysokie umiejętności i kompetencje społeczne (odpowiedzi ze sporadyczną potrzebą pomocy wykładowcy)

4,0 – pełna wiedza, wystarczające umiejętności i kompetencje społeczne (poprawne odp .wymagające uściśleń wykładowcy)

3,5 – wystarczająca wiedza, umiejętności i kompetencje wymagające doskonalenia ( odpowiedzi wymagające pomocy wykładowcy)

3,0 – wystarczająca wiedza, słabe umiejętności i kompetencje społeczne (brak samodzielności, konieczna pomoc wykładowcy )

**INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ**