

Karta opisu zajęć - Sylabus

Państwowa Akademia Nauk Stosowanych 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 2024/2025

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

Michał Hnatiuk, dr, michal.hnatiuk@pansjar.edu.pl

Prowadzący zajęcia

Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail:

Michał Hnatiuk, dr, michal.hnatiuk@pansjar.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. Nabycie umiejętności planowania dydaktycznego. Zdobycie wiedzy i umiejętności posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną (m. in. programem graficzny MS Paint, usługą Google Dysk do przechowywania, synchronizacji i udostępnienia plików w chmurze, aplikacją do edycji video i in.)

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)
Wiedzy - zna i rozumie		
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
Umiejętności - potrafi		
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
Kompetencji społecznych - jest gotów do		
K01	promowania postawy odpowiedzialnego zachowania w świecie mediów cyfrowych	K_K02
K02	inspirowania uczniów do kreatywności i rozwoju myślenia komutacyjnego	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 / Liczba godzin	Metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się *	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć #
Wykład				
TP-01	Analiza podstawy programowej nauczania przedszkolnego i wczesnoszkolnego w odniesieniu do edukacji komputerowej, medialnej i informacyjnej/edukacja informatyczna.	2	Wykład, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-02	Zmiana technologiczna i społeczna a edukacja informatyczna.	2	Wykład, metody aktywizacji myślenia (studium przypadku), samodzielna praca ze źródłem internetowym	Egzamin ustny, opracowania
TP-03	Rozwój kompetencji zawodowych nauczycieli w dziedzinie nowych technologii.	2	Wykład, dyskusja, metoda porównawcza	Egzamin ustny, opracowania
TP-04	Organizacja pracy w czasie zajęć. Zasad bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem i Internetem.	2	Wykład, dyskusja, metoda projektowa, analiza i uogólnianie materiału	Egzamin ustny, opracowania
TP-05	Rozwiązywanie typowych problemów technicznych i organizacyjnych w szkolnej pracowni komputerowej	4	Wykład, metody aktywizacji myślenia (dyskusja panelowa), samodzielna praca ze źródłem internetowym	Egzamin ustny, opracowania
TP-06	Sposoby rozwiązywania trudności wychowawczych	3	Wykład, dyskusja, metoda heurystyczna	Egzamin ustny, opracowania
Ćwiczenia				

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):

1. Walat A., *Zarys dydaktyki informatyki*, Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów, Warszawa 2007.

2. Hoffmann B., *Komputer szansą i zagrożeniem dla rozwoju dziecka*, Problemy opiekuńczo- wychowawcze, 9/2013.

3. 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.

4. Juryk K. (red.), *Obszar technologii informacyjnych*, Wydawnictwo Europejski Instytut Edukacji Informacyjnej, Nowy Sącz 2010.

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
SUMA GODZIN:	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.

Opanowanie w określonym stopniu wiedzy i umiejętności.

Ocena podsumowująca:

- 5.0 – znakomita wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne
- 4.5 – bardzo dobra wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne
- 4.0 – dobra wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne
- 3.5 - zadawalająca wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne, ale ze znacznymi niedociągnięciami
- 3.0 - zadawalająca wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne, ale z licznymi błędami
- 2.0 – niezadawalająca wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ