

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 2021/2022	
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia: Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna, jednolite studia magisterskie o profilu praktycznym			
Język wykładowy: polski		Rodzaj zajęć: wykład, ćwiczenia	
Rok studiów: V		Semestr: 9	
Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 4		Koordynator zajęć Zbigniew Ruszaj, dr, zbigniew.ruszaj@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 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)
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	Metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się *	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć # <i>(Uwaga: tutaj chodzi o narzędzia weryfikacji – a nie metody weryfikacji !!!)</i>
		Wykład		
TP-01	Organizacja warsztatu pracy, planowanie i przygotowanie do pracy		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-02	Racjonalne korzystanie z komputera, ochrona antywirusowa		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-03	Przygotowanie i odtwarzanie prezentacji w procesie dydaktycznym		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-04	Algorytm - tworzenie algorytmu poza komputerem		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-05	Rozwiązywanie typowych problemów technicznych i organizacyjnych w szkolnej pracowni komputerowej. Implementowanie rozwiązań algorytmicznych		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-06	Wprowadzenie do programowania – rozwiązania metodyczne		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-07	Integracja treściowa i metodyczna w wychowaniu przedszkolnym i edukacji wczesnoszkolnej		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
TP-08	Metody nauczania w edukacji informatycznej		Wykład, wykład problemowy, dyskusja	Egzamin ustny, opracowania
		Laboratorium		

TP-8	Organizacja i przechowywanie danych – rozwiązania metodyczne w ujęciu zintegrowanym		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-09	Posługiwanie się wybranymi programami i grami edukacyjnymi - tworzenie interaktywnych środków dydaktycznych z wykorzystaniem zasobów internetowych		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-10	Sporządzanie rysunków za pomocą wybranego edytora grafiki, formaty zapisu grafiki i jej wykorzystanie na zajęciach – rozwiązania metodyczne		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-11	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-12	Tworzenie tekstów i rysunków w edytorze tekstu i wykorzystanie ich w trakcie prowadzenia zajęć- 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-13	Warsztat efektywnego wykorzystania technologii ICT podczas samodzielnego prowadzenia zajęć nieinformatycznych - Obliczenia i ich wizualizacja w edukacji wczesnoszkolnej		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-14	Sieci komputerowe - pozyskiwanie, przetwarzanie i przechowywanie informacji – metody wprowadzania tematyki		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-15	Tworzenie algorytmów – rozwiązania metodyczne		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-16	Programowanie w środowisku blokowo wizualnego języka programowania		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-16	Planowanie dydaktyczne		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-16	Ocena pracy ucznia w ramach zajęć komputerowych.		Ćwiczenia praktyczne oparte na różnych źródłach wiedzy, metoda grup eksperckich	Zaliczenie praktyczne, opracowania, prezentacje rozwiązań
TP-16	Opracowanie scenariuszy zajęć zintegrowanych z zaznaczeniem zajęć komputerowych (projekt)		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
SUMA GODZIN:	120

OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS)**4**

		Liczba punktów ECTS	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPISANYCH 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, W02, W03, W04, W05 Przygotowanie do zajęć, czytanie literatury, przygotowanie do egzaminu.

U01, U02, 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**