

Karta opisu zajęć - Sylabus			
Państwowa Akademia Nauk Stosowanych im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu			
I. INFORMACJE PODSTAWOWE			
Nazwa zajęć: Technologia Informacyjna		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: zajęcia kształcenia ogólnego	
Rok studiów: 1		Semestr: 2	
Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 1		Koordynator zajęć Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail:	
Jednostka organizacyjna: Wydział Inżynierii Technicznej			
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:		Wykład:	
Ćwiczenia:		Ćwiczenia:	
Laboratorium:	15	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:	15	RAZEM:	
II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE			
Wymagania wstępne i dodatkowe: Umiejętność obsługi komputera na poziomie szkoły średniej			
Cel (cele) kształcenia dla zajęć: Nabycie umiejętności obsługi komputera i aplikacji w stopniu rozszerzonym, umożliwiającym praktyczne wykorzystanie tych umiejętności w przyszłej pracy. Program przedmiotu jest zgodny z wymaganiami ECDL (Europejskiego Certyfikatu Umiejętności Komputerowych). Przedstawiane będą również zagadnienia bezpieczeństwa danych i systemów informatycznych, ergonomii oraz wybrane prawne aspekty informatyki.			
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)
Umiejętności - potrafi				
U_01	efektywnie wykorzystywać najnowsze technologie informacyjne, edytor tekstów, arkusz kalkulacyjny, programy do prezentacji multimedialnych, a także narzędzia do wyszukiwania i przetwarzania informacji. Umie dobrać odpowiednie narzędzia informatyczne do realizacji własnych zadań			K_U05
U_02	potrafi korzystać z różnorodnych narzędzi dostępnych online oraz posiada zdolność do samodzielnego wyboru, oceny i wykorzystania dostępnych materiałów w celu podnoszenia swoich umiejętności			K_U05
Kompetencji społecznych - jest gotów do				
K_03	poznawania nowych trendów technologicznych i dostosowania się do zmieniającej się rzeczywistości cyfrowej, aby skutecznie wykorzystywać dostępne narzędzia i zasoby w ramach swojej działalności zawodowej			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 #
laboratorium				
TP-01	Organizacja warsztatu pracy, planowanie i przygotowanie do pracy, planowanie dydaktyczne.	laboratorium	Ćwiczenia laboratoryjne	Obserwacja w trakcie zajęć, Rozmowa ustna
TP-02	Ocena pracy komputerowych	laboratorium	Ćwiczenia laboratoryjne ćwiczeń	Praca pisemna
TP_03	Kształtowanie umiejętności	laboratorium	Ćwiczenia	Obserwacja w

	racjonalnego korzystania z komputera.		laboratoryjne	trakcie zajęć, Rozmowa ustna
TP_04	Posługiwanie się wybranymi programami i grami edukacyjnymi.	laboratorium	Ćwiczenia laboratoryjne	Praca pisemna
TP_05	Wyszukiwanie i korzystanie z informacji, przetwarzanie informacji w procesie dydaktycznym	laboratorium	Ćwiczenia laboratoryjne	Zaliczenie ustne
TP_06	Przygotowanie i odtwarzanie prezentacji w procesie dydaktycznym,	laboratorium	Ćwiczenia laboratoryjne	Projekt zaliczeniowy
TP_07	Tworzenie tekstów i rysunków w edytorze tekstu i wykorzystanie ich w trakcie prowadzenia zajęć.	laboratorium	Ćwiczenia laboratoryjne	Praca pisemna
TP_08	Sporządzanie rysunków za pomocą wybranego edytora grafiki, formaty zapisu grafiki i jej wykorzystanie na zajęciach.	laboratorium	Ćwiczenia laboratoryjne	Projekt graficzny
TP_09	Przygotowanie pracowni informatycznej klasach I-III; regulamin pracowni.	laboratorium	Ćwiczenia laboratoryjne	Praca pisemna
TP_10	Opracowanie zintegrowanych zajęć komputerowych.	laboratorium	Ćwiczenia laboratoryjne	Praca pisemna

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.

ZAŁECANA LITERATURA (w tym pozycje w języku obcym)

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

1. E. Smyrnova-Trybulska, Technologie informacyjno-komunikacyjne i e-learnig we współczesnej edukacji, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2018.
2. K., Z., Weinersmithowie, Jakość wkrótce: dziesięć technologii niedalekiej przyszłości, które wszystko usprawnią i/lub zepsują, przekł. J. Radziwiński, Insignis, Kraków 2020.

Literatura uzupełniająca:

1. Dziewoński M. „OpenOffice 3.x PL. Oficjalny podręcznik”. Wyd. Helion S.A. Gliwice. 2009
2. Kopertowska M. ECDL Europejskie Komputerowe Prawo Jazdy ECDL, Wyd. Mikom, Warszawa, 2001.
3. Jochemczyk W., Krajewska-Kranas I., Kranas W., Wyczółkowski M. Lekcje z komputerem m. Zajęcia komputerowe w nauczaniu zintegrowanym. Podręcznik Klasa 1 + CD. WSiP, Warszawa

III. INFORMACJE DODATKOWE

BILANS PUNKTÓW ECTS

OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (godziny)

Forma aktywności	Liczba godzin *
Godziny zajęć (według harmonogramu) z nauczycielem	15

akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia			
Praca własna studenta		10	
SUMA GODZIN:		25	
OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS)			
		Liczba punktów ECTS	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ	Praca studenta wymagająca bezpośredniego kontaktu z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	Ogółem: 1	0,6
	Praca własna studenta		0,4
* godziny lekcyjne, czyli 1 godz. oznacza 45 min; 15			
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.			
U01, U02, K01- przygotowanie do zajęć, przygotowanie do kolokwium U01, U02, K01 - przygotowanie projektu			
KRYTERIA OCENIANIA			
Ocena kształtująca: W zakresie laboratorium: Oceny cząstkowe zdobyte w trakcie laboratorium; ocena przygotowanego przez studenta projektu, wypowiedzi ustnych, efektów indywidualnej i zespołowej pracy studenta, zaliczenia pisemnego oraz stopnia przyswojenia wiedzy i opanowania umiejętności praktycznych zakładanych w przedmiotowych efektach uczenia się.			
Ocena podsumowująca: Opanowanie w określonym stopniu wiedzy i umiejętności. Ocena bardzo dobra (5.0): student w pełni wykonał swoje zadania, wykazał się wysoką aktywnością i zaangażowaniem podczas zajęć. Ocena plus dobra (4.5): student w pełni wykonał swoje zadania, wykazał się dość wysokim zaangażowaniem podczas zajęć Ocena dobra (4.0): student dość dobrze wykonał swoje zadania, wykazał się przeciętną aktywnością i zaangażowaniem podczas zajęć Ocena plus dostateczna (3.5): student przeciętnie wykonał swoje zadania, wykazał się przeciętną aktywnością i zaangażowaniem podczas zajęć Ocena dostateczna (3.0): student przeciętnie wykonał swoje zadania, nie wykazał się zbyt dużą aktywnością i zaangażowaniem podczas zajęć Ocena niedostateczna (2.0): student nie wykonał swoich zadań			
INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ			