

Dydaktyka zajęć komputerowych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Dydaktyka zajęć komputerowych
Kod przedmiotu	05.5-WP-PEDD - DZK
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Ewa Nowicka

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę
Laboratorium	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do projektowania i prowadzenia zajęć komputerowych w szkole podstawowej na poziomie edukacji elementarnej, zapoznanie studenta z istotą i założeniami dydaktyki zajęć komputerowych. Przygotowanie do pełnienia roli zawodowej nauczyciela w zakresie zajęć komputerowych. Przygotowanie do właściwego wykorzystania środków dydaktycznych prostych i złożony w procesie kształcenia.

Wymagania wstępne

Podstawowe wiadomości z przedmiotów technologie informacyjne; media w edukacji, podstawowa wiedza o mediach i multimediach, Podstawowe wiadomości o komputerze i systemie operacyjnym (zakres TI). Podstawowe wiadomości z zakresu dydaktyki ogólnej.

Zakres tematyczny

Wykłady

Rozwój dydaktyki mediów jako nauki. Przedmiot badań, cele, zadania i funkcje dydaktyki mediów. Media jako środek dydaktyczny. Dydaktyka mediów jako subdyscyplina pedagogiki mediów. Nowoczesne technologie w nauczaniu i uczeniu się. Kompetencje medialne – pojęcie kluczowe w zawodzie nauczyciela. Warunki przygotowania pomieszczeń pod kątem wykorzystywania mediów w szkole. Kryteria oceny oraz metody sprawdzania osiągnięć ucznia na zajęciach komputerowych. Oprogramowanie edukacyjne jako pomoc dydaktyczna w zajęciach komputerowych. Klasyfikacja oprogramowania do nauki. Wyznaczniki określania jakości programów edukacyjnych. Wskazówki dla nauczyciela w prowadzeniu zajęć komputerowych.

Laboratoria

Struktura zajęć komputerowych. Planowanie procesu edukacyjnego, ocenianie, ewaluacja. Planowanie pracy dydaktyczno-wychowawczej nauczyciela. Zasady i środki dydaktyczne w procesie nauczania-uczenia się. Przegląd i analiza treści kształcenia w podręcznikach do zajęć komputerowych na poziomie edukacji wczesnoszkolnej. Projektowanie, opracowanie i prezentacja zajęć informatycznych zgodnych z treściami kształcenia zajęć komputerowych na poziomie elementarnym z wykorzystaniem środków prostych i złożonych. Szczegółowa analiza i omówienie prezentowanych zajęć.

Metody kształcenia

Wykład, pogadanka.

Ćwiczenia praktyczne, praca indywidualna, praca z partnerem i w grupie, pokaz, demonstracja. Metoda projektu, gry dydaktyczne, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Docenia znaczenie dydaktyki mediów dla rozwoju jednostki, ma pozytywne nastawienie do zdobywania wiedzy z zakresu studiowanej dyscypliny i budowania warsztatu pracy pedagoga	K_K03	aktywność w trakcie zajęć	Laboratorium
Student potrafi zaplanować pracę dydaktyczno-wychowawczą nauczyciela na poziomie edukacji wczesnoszkolnej w zakresie zajęć komputerowych	K_U10	obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma elementarną, uporządkowaną wiedzę na temat terminologii używanej w dydaktyce mediów. Zna cele, zadania i funkcje dydaktyki mediów. Zna i rozumie znaczenie kompetencji medialnych w zawodzie nauczyciela. Student ma elementarną wiedzę na temat: wybranych toków lekcji zajęć komputerowych, stosowanych zasad, form i środków dydaktycznych w procesie nauczania-uczenia się.	• K_W05	• kolokwium	• Wykład • Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wykład - warunkiem uzyskania zaliczenia jest uzyskanie pozytywnej oceny z kolokwium obejmującego zagadnienia z wykładu.

Laboratorium - warunkiem zaliczenia jest aktywność na zajęciach, zaprojektowanie i przeprowadzenie zajęć komputerowych zgodnych z tematyką podstawy programowej.

Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną końcowych ocen z laboratorium i wykładu.

Literatura podstawowa

Juszczyc J., Morańska D., Musioł M., (2004), *Dydaktyka informatyki i technologii informacyjnej*. Toruń

Kron F. Sofos A., (2009), *Dydaktyka mediów*, Gdańsk

Kupisiewicz C. (2000) *Dydaktyka ogólna*, Warszawa

Literatura uzupełniająca

Koletyńska K., Sitko K, (2005), *Nauczyciel na starcie*, Warszawa

Nowakowski Z., (2003) *Dydaktyka informatyki w praktyce. Między praktyką a teorią. Czego uczyć?* Warszawa

Serdyński A. (2003) *Podstawy dydaktyki techniki i informatyki*, Szczecin

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Ewa Nowicka (ostatnia modyfikacja: 27-04-2019 17:17)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ