

Metodyka zajęć komputerowych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Metodyka zajęć komputerowych
Kod przedmiotu	05.2-WP-PPIWM-MZK
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	jednolite magisterskie
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">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
Laboratorium	45	3	45	3	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Poznanie i organizacja warsztatu pracy nauczyciela prowadzącego zajęcia komputerowe w przedszkolu oraz w nauczaniu początkowym. Umiejętność doboru podręczników i odpowiedniego oprogramowania komputerowego do zajęć w przedszkolu i edukacji wczesnoszkolnej. Poznanie metodycznych rozwiązań w zajęciach komputerowych. Zapoznanie studenta z metodyką kodowania i programowania na poziomie elementarnym. Wyposażenie studenta w wiedzę i umiejętności konieczne do organizowania warsztatu pracy nauczyciela. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.

Wymagania wstępne

Podstawowe wiadomości o komputerze i systemie operacyjnym (zakres TI). Podstawowa wiedza o mediach i multimediach. Podstawowe wiadomości z zakresu dydaktyki ogólnej.

Zakres tematyczny

Laboratorium

Znaczenie komputera w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej. Zajęcia komputerowe według nowej podstawy programowej. Treści kształcenia w zakresie zajęć komputerowych. Przegląd i analiza ćwiczeń i zadań w podręcznikach do zajęć komputerowych. Zasada pogłębowości w praktyce. Stosowane metody nauczania-uczenia się w zajęciach komputerowych. Metodyczne wskazówki przygotowania i prowadzenia zajęć komputerowych. Technologie informacyjne w wybranych zasadach kształcenia zajęć komputerowych. Edukacyjne zasoby Internetu. Metodyka wykorzystania multimedialnych pomocy w zajęciach komputerowych.

Wiedza i umiejętności medialne nauczyciela. Kryteria oceny oraz metody sprawdzania osiągnięć ucznia w zakresie zajęć komputerowych.

Bezpieczeństwo i higiena pracy na zajęciach komputerowych. Programowanie, języki programowania, znaczenie umiejętności programowania dla dalszego rozwoju dziecka, korzyści rozwojowe i edukacyjne umiejętności programowania. Kodowanie na poziomie edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej - materiały dydaktyczne wprowadzające do zajęć w zakresie kodowania. Elementy programowania w języku Scratch Junior, Scratch oraz Python. Praca na platformie PixBlocks.

Praca w grupach: projekty zajęć przygotowanych przez studentów w zakresie elementarnego nauczania programowania dla dzieci.

Przegląd, prezentacja i omówienie przygotowanych projektów.

Metody kształcenia

Laboratoria – pokaz, demonstracja, praca z książką (samodzielne korzystanie z multimedialnych kursów online: blended learning oraz e-learning), metoda zajęć praktycznych, metoda laboratoryjna.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbol efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	----------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbol e efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
E.5.W1 - rozumie 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 oraz pozyskiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji; E.5.W2 - rozumie znaczenie stwarzania sytuacji problemowych w otoczeniu uczniów, które uczniowie modelują i rozwiązują, tworząc algorytm, odtwarzając go poza komputerem oraz realizując w wersji komputerowej; E.5.W5 - rozumie znaczenie promowania i kształtowania u uczniów postawy obywatelskiej i prospołecznej oraz odpowiedzialności w świecie mediów cyfrowych.	<ul style="list-style-type: none"> • PPiW_W-10 • PPiW_W-11 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium
E.5.U1 - potrafi 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; E.5.U2 - stworzyć sytuację problemową, w której uczniowie modelują i rozwiązują zadanie, tworząc algorytm, odtwarzając go poza komputerem oraz realizując w wersji komputerowej; E.5.U3 - integrować zajęcia informatyczne z innymi zajęciami.	<ul style="list-style-type: none"> • PPiW_U-01 • PPiW_U-02 • PPiW_U-03 • PPiW_U-04 • PPiW_U-06 • PPiW_U-07 • PPiW_U-08 	<ul style="list-style-type: none"> • bieżąca kontrola na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium
E.5.K1 - jest gotowy do promowania postawy odpowiedzialnego zachowania w świecie mediów cyfrowych; E.5.K2 - inspirowania uczniów do kreatywności i rozwoju myślenia komputacyjnego.	<ul style="list-style-type: none"> • PPiW_K-03 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium

Warunki zaliczenia

Laboratoria

Zaliczenie z laboratoriów: pozytywne zaliczenie wszystkich podlegających ocenie zadań i prac. Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną wszystkich ocen cząstkowych.

Literatura podstawowa

1. Juszczak S., red., *Metodyka nauczania Informatyki w szkole*, Toruń 2001.
2. Sweigart A., *Bawimy się, programując w Scratchu*, Warszawa, 2017.
3. Świć A., *Kodowanie na dywanie, w przedszkolu, w szkole i w domu*, Opole, 2017.
4. Resnick M., Umaschi-Bers M., *Oficjalny podręcznik Scratchjr*, Warszawa, 2016.

Literatura uzupełniająca

1. Arends R.I., *Uczymy się nauczać*, Warszawa 2002.
2. Bruner J., *W poszukiwaniu teorii nauczania*, Warszawa 1974.
3. Furmanek M., red., *Technologie informacyjne w warsztacie pracy nauczyciela*, Zielona Góra 2008.
4. Kruszewski K., *Sztuka nauczania: czynności nauczyciela*, T. I-II, Warszawa 2002.
5. Perry G., Miller D., *Programowanie dla początkujących w 24 godziny*, Warszawa 2016.

Uwagi

Kurs z materiałami dydaktycznymi, listami zadań oraz wymaganiami jest dostępny na platformie e-learningowej Zakładu.

Zmodyfikowane przez dr Ewa Nowicka (ostatnia modyfikacja: 01-12-2019 18:46)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ