

Komputer w szkole podstawowej z metodyką - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Komputer w szkole podstawowej z metodyką
Kod przedmiotu	05.5-WP-PEDD-KEEM
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

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
Laboratorium	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do prowadzenia zajęć komputerowych na poziomie szkoły podstawowej. Wyposażenie studenta w wiedzę i umiejętności konieczne do organizowania warsztatu pracy nauczyciela, przygotowania i poprowadzenia zajęć w klasie, projektowania pomocy dydaktycznych, korzystania z zasobów internetowych w edukacji. Pokazanie ścieżki rozwoju w przyszłej pracy zawodowej.

Wymagania wstępne

Wiadomości z zakresu dydaktyki ogólnej, mediów w edukacji. Wiedza i umiejętności w zakresie przedmiotu technologie informacyjne.

Zakres tematyczny

Warsztat pracy nauczyciela zajęć komputerowych.

Metodyka zajęć komputerowych: metodyka wykorzystania zasobów Internetowych i programów edukacyjnych na zajęciach komputerowych.

Zajęcia komputerowe w szkole podstawowej. Specyfika zajęć i różnice. Planowanie i organizacja zajęć. Nauczanie i uczenie się z użyciem komputera i Internetu, wykorzystanie narzędzi i zasobów Internetu w zajęciach komputerowych na poziomie szkoły podstawowej.

Projektowanie zadań i ćwiczeń w zakresie zajęć komputerowych. Wykorzystanie mediów i multimediów do projektowania różnorodnych ćwiczeń, zadań i projektów na potrzeby zajęć komputerowych. Koncepcje zajęć komputerowych skierowanych dla uczniów szkoły podstawowej. Przygotowanie pomocy dydaktycznych na podstawie technologii informacyjnych. Prezentacja i omówienie metodycznego wykorzystania prezentowanych pomocy w procesie edukacji.

Metody kształcenia

Ćwiczenia praktyczne, praca indywidualna, praca z partnerem, praca w grupie.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi kreować sytuacje dydaktyczne służące aktywności i rozwojowi zainteresowań uczniów oraz popularyzacji wiedzy; dobierać metody pracy klasy oraz środki dydaktyczne, w tym z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnej, aktywizujące uczniów i uwzględniające ich zróżnicowane potrzeby edukacyjne.	K_U05 K_U07 K_U21	- obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - przygotowanie projektu	Laboratorium
Student jest gotowy do popularyzowania wiedzy wśród uczniów i w środowisku szkolnym oraz pozaszkolnym; kształtowania nawyku systematycznego uczenia się i korzystania z różnych źródeł wiedzy, w tym z Internetu.	K_K01 K_K03	aktywność w trakcie zajęć	Laboratorium

Opis efektu	Symbol	efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć	
Student zna i rozumie kompetencje merytoryczne, dydaktyczne i wychowawcze nauczyciela, w tym potrzebę zawodowego rozwoju, także z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnej, oraz dostosowywania sposobu komunikowania się do poziomu rozwoju uczniów i stymulowania aktywności poznawczej uczniów, w tym kreowania sytuacji dydaktycznych; znaczenie autorytetu nauczyciela oraz zasady interakcji ucznia i nauczyciela w toku lekcji; moderowanie interakcji między uczniami; rolę nauczyciela jako popularyzatora wiedzy oraz znaczenie współpracy nauczyciela w procesie dydaktycznym z rodzicami lub opiekunami uczniów, pracownikami szkoły i środowiskiem pozaszkolnym; sposoby organizowania przestrzeni klasy szkolnej, z uwzględnieniem zasad projektowania uniwersalnego: środki dydaktyczne (podręczniki i pakiety edukacyjne), pomoce dydaktyczne – dobór i wykorzystanie zasobów edukacyjnych, w tym elektronicznych i obcojęzycznych, edukacyjne zastosowania mediów i technologii informacyjno-komunikacyjnej; myślenie komputacyjne w rozwiązywaniu problemów w zakresie nauczanego przedmiotu lub prowadzonych zajęć; potrzebę wyszukiwania, adaptacji i tworzenia elektronicznych zasobów edukacyjnych i projektowania multimediów; metody kształcenia w odniesieniu do nauczanego przedmiotu lub prowadzonych zajęć, a także znaczenie kształtowania postawy odpowiedzialnego i krytycznego wykorzystywania mediów cyfrowych oraz poszanowania praw własności intelektualnej;	•	K_W06	•	aktywność w trakcie zajęć	
	•	K_W19		•	Laboratorium

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia jest aktywność na zajęciach, przygotowanie i prezentacja pomocy dydaktycznych uwzględniających wykorzystanie technologii informacyjnych.

Literatura podstawowa

Juszczyk S., Janczyk J., Morańska D., *Dydaktyka informatyki i technologii informacyjnej*, Toruń 2004.

Juszczyk S., red., *Metodyka nauczania Informatyki w szkole*, Toruń 2001.

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

Literatura uzupełniająca

Arends R.I., *Uczymy się nauczać*, Warszawa 2002.

Goźlińska E., *Nie lekcje, lecz zajęcia edukacyjne*, Warszawa 2005.

Kruszewski K., red., *Sztuka nauczania: czynności nauczyciela*, T. I-II, Warszawa 2002.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Ewa Nowicka (ostatnia modyfikacja: 30-04-2020 21:40)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ