

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 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Występuje w specjalnościach	Edukacja przedszkolna i wczesnoszkolna / Edukacja medialna
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	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do prowadzenia edukacji komputerowej na poziomie szkoły podstawowej. Wyposażenie studenta w wiedzę i umiejętności konieczne do organizowania warsztatu pracy nauczyciela, przygotowania i poprowadzenia zajęć w klasie. Projektowania materiałów edukacyjnych niezbędnych w pracy nauczyciela na podstawie darmowych aplikacji, 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

Komputer i Internet w warsztacie pracy nauczyciela.

Darmowe aplikacje internetowe niezbędne w projektowaniu i opracowaniu materiałów edukacyjnych w edukacji wczesnoszkolnej.

Program Wordwall - projektowanie i tworzenie materiałów dydaktycznych stanowiących multimedialna pomoc nauczaniu edukacji wczesnoszkolnej.

Opracowanie projektu ćwiczeń i zadań oraz prezentacja i omówienie pracy studenta.

Program Quizizz - platforma internetowa do tworzenia quizów według koncepcji nauczyciela. Poznanie możliwości aplikacji. Planowanie i projektowanie quizów o wybranej przez studenta tematyce w zakresie edukacji wczesnoszkolnej. Prezentacja i omówienie przygotowanych projektów.

Program Genially - platforma do tworzenia wizualnych i interaktywnych materiałów edukacyjnych. Poznanie możliwości programu. Projektowanie i przygotowanie ćwiczeń, zadań, kart pracy na poziomie edukacji wczesnoszkolnej. Prezentacja i omówienie opracowanych materiałów.

Program Canva - aplikacja internetowa umożliwiająca tworzenie projektów graficznych. Poznanie najważniejszych możliwości aplikacji. Projektowanie i opracowanie: ogłoszenia, zaproszenia, kartki okolicznościowej, ulotki, dyplomu - materiałów na poziomie edukacji wczesnoszkolnej. Prezentacja i omówienie przygotowanych przez studenta materiałów. Omówienie metodyki wykorzystania przygotowanych prac w procesie kształcenia.

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.	<ul style="list-style-type: none">K_U05K_U07K_U21	<ul style="list-style-type: none">obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studentaprzygotowanie projektu	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium

Opis efektu	Symbol	efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
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
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 • K_W19		• aktywność w trakcie zajęć	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia jest aktywność na zajęciach, przygotowanie i prezentacja materiałów edukacyjnych uwzględniających wykorzystanie poznanych aplikacji.

Literatura podstawowa

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

Juszczuk 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: 03-05-2021 20:34)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ