

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 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	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 multimediami, Podstawowe wiadomości o komputerze i systemie operacyjnym (zakres TI). Podstawowe wiadomości z zakresu dydaktyki ogólnej.

Zakres tematyczny

Wykłady

Edukacja komputerowa według nowej podstawy programowej. Przegląd treści kształcenia w zakresie zajęć komputerowych. Rozwój dydaktyki mediów jako nauki. Zadania i funkcje dydaktyki mediów. Media jako środek dydaktyczny. Dydaktyka mediów jako subdyscyplina pedagogiki mediów. Kompetencje medialne w zawodzie nauczyciela. Koncepcje kompetentnej pracy z mediami. Koncepcje dydaktyki mediów. Modele planowania pracy z mediami: - skoncentrowanej na nauczycielu; - zorientowanej na moduł, - zorientowanej na zadania; -zorientowanej na system; zorientowanej na odkrywanie; - zorientowanej na działanie. Metoda projektu - przypomnienie najważniejszych wiadomości. Kryteria oceny oraz metody sprawdzania osiągnięć ucznia w zakresie zajęć komputerowych.

Laboratoria

Struktura zajęć komputerowych. Planowanie procesu edukacyjnego, ocenianie, ewaluacja. Zasady i środki dydaktyczne w procesie nauczania-uczenia się. Projektowanie środków dydaktycznych prostych i złożonych na potrzeby zajęć komputerowych. Prezentacja i omówienie przedstawionych prac studentów. Projektowanie, opracowanie i prezentacja zajęć komputerowych metodą projektu na poziomie edukacji wczesnoszkolnej. 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
Student jest gotowy do promowania odpowiedzialnego i krytycznego wykorzystywania mediów cyfrowych oraz poszanowania praw własności intelektualnej; 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	Symboleefektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi kreować sytuacje dydaktyczne służące aktywności i rozwojowi zainteresowań uczniów oraz popularyzacji wiedzy; dobrać 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	• Laboratorium
Student zna i rozumie kompetencje merytoryczne, dydaktyczne i wychowawcze nauczyciela, w tym potrzebę zawodowego rozwoju, także z wykorzystaniem technologii informacyjnokomunikacyjnej, 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	• 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

Juszczak 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

Kołeżyńska 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: 03-05-2021 21:22)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ