

Dydaktyka mediów - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Dydaktyka mediów
Kod przedmiotu	05.9-WP-AKTAS-DM
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Animacja kultury i twórczej aktywności w sieci
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. Eunika Baron-Polańczyk, prof. UZ

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	15	1	Zaliczenie na ocenę
Ćwiczenia	30	2	30	2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest: zapoznanie Studentów z istotą i założeniami organizowania procesu nauczania i uczenia się z wykorzystaniem mediów oraz rozwijanie umiejętności planowania (zgodnie z metodyką) zajęć edukacyjnych wspomaganych metodami i narzędziami ICT.

Wymagania wstępne

Elementarna wiedza z zakresu: dydaktyki ogólnej, komunikacji interpersonalnej.

Zakres tematyczny

Wykład: Nowe media w dyskusji społecznej; Dydaktyka mediów jako subdyscyplina pedagogiki mediów; Kompetencje medialne jako kluczowy wymóg każdej profesji; Koncepcje (modele) kompetentnej pracy z mediami; Uczenie się w kontekście nauczania w świecie mediów; Technologia informacyjno-komunikacyjna (nowe media) jako narzędzia poznawcze, wspomagające proces nauczania-uczenia się.

Ćwiczenia: Typy zajęć a struktura jednostki metodycznej wspomaganej metodami i narzędziami ICT; Toki zajęć z użyciem komputera i Sieci: strategie podające, ćwiczeniowe, problemowe, eksponujące a uczenie się przez przyswajanie, działanie, odkrywanie, przeżywanie; Formy i metody zajęć oraz materiały/narzędzia medialne (pokazowe, prezentacje multimedialne, filmy, serwisy internetowe, media społecznościowe itp.); Media a kontrola i ocena wiadomości, umiejętności, postaw – efekty kształcenia; Koncepcje dydaktyki mediów – zorientowanie na: nauczyciela, modelu, zadaniu, systemie, odkrywaniu, działaniu. Metody, techniki, narzędzia edukacji zdalnej; Serwisy i oprogramowanie edukacyjne jako propozycja programowa kształcenia (wyznaczniki określania ich jakości); Popularyzowanie problematyki etycznej, ergonomicznej, bezpiecznej pracy w środowisku cyfrowym.

Metody kształcenia

Wykład: wykład informacyjny i problemowy, pogadanka, pokaz, demonstracja.

Ćwiczenia: ćwiczenia praktyczne, warsztaty metodyczne, metoda projektu, dyskusja problemowa, gry dydaktyczne.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

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

Opis efektu	Symbol efektywności	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma podstawową wiedzę w zakresie metod i form planowania i realizowania zajęć edukacyjnych wspomaganych kognitywnymi narzędziami ICT. 1) Wyjaśnia rolę i zadania ICT w działalności społecznej oraz współczesnej edukacji medialnej (w tym zdalnej); 2) Interpretuje wymagania prawne i społeczne dotyczące edukacyjnego stosowania mediów; dobiera metody i formy kształcenia w zależności od potrzeb i oczekiwań poszczególnych grup/osób uczących się (o mediach i za pomocą mediów) – w odniesieniu do środowiska pracy/uczenia się i pożądanego efektów; 3) Dobiera metody, techniki, narzędzia i materiały stosowane przy rozwiązywaniu zadań metodycznych z zakresu użytkowania mediów – w kontekście budowania wiedzy i więzi społecznych; ma ugruntowaną wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych uwarunkowań działalności w Sieci (egzystowania w cyberprzestrzeni) – dostrzegając związek/korelację wykorzystywania poznawczych narzędzi ICT z rozwojem kompetencji (ogólnych i zawodowych).	• K_W03	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • test egzaminacyjny z programami punktowymi	• Wykład • Ćwiczenia
D.1.W2; D.1.W8; D.1.W14. EN: "Student zna i rozumie" - ZILUSTRUJE: 1) podstawę programową danego przedmiotu, cele kształcenia i treści nauczania przedmiotu lub prowadzonych zajęć na poszczególnych etapach edukacyjnych, przedmiot lub rodzaj zajęć w kontekście wcześniejszego i dalszego kształcenia, strukturę wiedzy w zakresie przedmiotu nauczania lub prowadzonych zajęć oraz kompetencje kluczowe i ich kształtowanie w ramach nauczania przedmiotu lub prowadzenia zajęć [D.1.W2]; 2) 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 [D.1.W8]; 3) warsztat pracy nauczyciela; właściwe wykorzystanie czasu lekcji przez ucznia i nauczyciela; zagadnienia związane ze sprawdzaniem i ocenianiem jakości kształcenia oraz jej ewaluacją, a także z koniecznością analizy i oceny własnej pracy dydaktyczno-wychowawczej [D.1.W14].	• K_W03	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • test egzaminacyjny z programami punktowymi	• Wykład • Ćwiczenia
D.1.K8. EN: Student jest gotów do kształtowania nawyku systematycznego uczenia się i korzystania z różnych źródeł wiedzy, w tym z Internetu [D.1.K8].	• K_K01	• bieżąca kontrola na zajęciach • dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • odpowiedź ustna	• Wykład • Ćwiczenia
Student jest gotów do krytycznej oceny odbieranych treści oraz uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych ukierunkowanych na profesjonalne działania na rzecz animacji kultury i twórczej aktywności w Sieci. 1) Wykazuje zainteresowanie problematyką planowania i organizowania zajęć edukacyjnych wspomaganych poznawczymi narzędziami ICT (konstruowania scenariuszy edukacyjnych działań w cyfrowej przestrzeni), kształtujących/rozwijających kompetencje (osobiste i zawodowe) ku etycznej, ergonomicznej, bezpiecznej pracy animatorów kultury. 2) Jest świadomy potrzeby popularyzowania kultury i edukacji medialnej – w świetle konieczności permanentnego doskonalenia się (uczenia się o metodach i narzędziach ICT za pośrednictwem ICT). Docenia funkcjonalność narzędzi medialnych wspomagających zasięganie opinii ekspertów w sytuacjach trudnych.	• K_K01	• bieżąca kontrola na zajęciach • dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • odpowiedź ustna • obserwacja uczestnicząca	• Wykład • Ćwiczenia
D.1.U1; D.1.U2. EN: Student potrafi: 1) identyfikować typowe zadania szkolne z celami kształcenia, w szczególności z wymaganiami ogólnymi podstawy programowej, oraz z kompetencjami kluczowymi [D.1.U1]; 2) przeanalizować rozkład materiału [D.1.U2].	• K_U02	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu	• Wykład • Ćwiczenia

Opis efektu	Symbol efektywności	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi zaprojektować i zrealizować zajęcia edukacyjne wspomagane metodami i narzędziami ICT stosując zróżnicowane, odpowiednio dobrane formy i metody dydaktyczne w oparciu o samodzielnie stworzone materiały/narzędzia medialne. 1) Student [w ramach działalności edukacyjnej w Sieci - samodzielnego zdobywania wiedzy i rozwijania umiejętności profesjonalnych związanych z animacją kultury i twórczą aktywnością w Sieci]: Planuje i konstruuje scenariusze (konspekty) jednostek metodycznych z obudową medialną - przygotowuje szczegółowy program; dobiera materiały źródłowe; ustala i konfiguruje cele i strukturę jednostek metodycznych; dobiera formy i metody zajęć; projektuje materiały/narzędzia medialne (autorskie prezentacyjne, proste i złożone/multimedialne, formularze sprawdzianów/testów itp.); przygotowuje dokumentację edukacyjną. 2) Student [w poczuciu odpowiedzialności za podejmowane decyzje związane z animacją kultury i twórczą aktywnością w Sieci]: Potrafi dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania i ocenić warunki społeczne/edukacyjne - zwłaszcza w powiązaniu z wytycznymi ergonomii i bezpieczeństwa pracy/uczenia się w Sieci; Potrafi ocenić przydatność rutynowych/powszechnych instrumentów ICT służących do rozwiązania zadania edukacyjnego o charakterze praktycznym, specyficznego dla działalności animatora kultury oraz wybrać i zastosować właściwą/skuteczną metodę i narzędzia nauczania-uczenia się w Sieci; Potrafi - zgodnie z zadaną specyfikacją - zaprojektować oraz zrealizować projekty edukacyjne typowe dla pracy animatora kultury, używając właściwych metod, technik, narzędzi medialnych (w tym instrumentów ICT edukacji zadanej) wspomagających proces kształcenia.	• K_U02	• aktywność w trakcie zajęć • konspekt • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • praca pisemna • przygotowanie projektu • prezentacja projektu	• Wykład • Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Wykład: zaliczenie na ocenę – według pisemnego sprawdzianu testowego – egzamin pisemny (min. 51% na pozytywne zaliczenie) oraz bieżącego sprawdzania/oceniania wiadomości podczas zajęć.

Ćwiczenia: zaliczenie na ocenę – (zajęć o charakterze ćwiczeniowym, praktycznym) odbywa się na podstawie ocenionych prac wytwórczych (projektów: prac pisemnych, konspektów, prezentacji), bieżących sprawdzianów pisemnych oraz aktywności na zajęciach.

Ocena końcowa: ocena wypadkowa ustalana jest na podstawie średniej arytmetycznej ocen z wykładu i ćwiczeń z jednakową wagą (50% wykład, 50% ćwiczenia).

Literatura podstawowa

1. Austin T, Doust R., *Projektowanie dla nowych mediów [New media design]*, przeł. A. Garbiński, PWN, Warszawa 2008.
2. Baron-Polańczyk E., *Chmura czy silos? Nauczyciele wobec nowych trendów ICT*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2011.
3. Baron-Polańczyk E., *My i oni. Uczniowie wobec nowych trendów ICT*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2018.
4. Bates A.W. (Tony), *Teaching in a Digital Age. Subtitle: Guidelines for designing teaching and learning*, Tony Bates Associates LTD., Vancouver, B.C., 2019.
5. Bereźnicki F., *Podstawy kształcenia ogólnego*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2011.
6. Dirksen J., *Projektowanie metod dydaktycznych: efektywne strategie edukacyjne [Design for how people learn]*, przeł. B. Solecki, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2017.
7. Kron F.W., Sofos A., *Dydaktyka mediów [Mediendidaktik: neue Medien in Lehr- und Lernprozessen]*, przeł. J. Sztobryn-Giercuskiewicz, Wydawnictwo Naukowe GWP, Gdańsk 2008.
8. Levinson P., *Nowe nowe media [New new media]*, przeł. M. Zawadzka, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010.
9. Lister M. [et al.], *Nowe media. Wprowadzenie [New media. Introduction]*, przekł. M. Lorek, A. Sadza, K. Sawicka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009.
10. Melosik Z., Szkudlarek T., *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2010.
11. Siemieniecki B. (red.), *Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki*, tom 1 i tom 2, PWN, Warszawa 2007.
12. Siemieniecki B. (red.), *Pedagogika medialna: wydanie nowe*, PWN, Warszawa 2021.

Literatura uzupełniająca

1. Baron-Polańczyk E. (ed.), *ICT in educational design: processes, materials, resources*, Vol. 1-14, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2012-2019.
2. Baron-Polańczyk E., *Multimedialne materiały dydaktyczne w edukacji techniczno-informatycznej w szkole podstawowej i gimnazjum. Raport z badań*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2007.
3. Baron-Polańczyk E., *Multimedialne materiały dydaktyczne: projektowanie i wykorzystywanie w edukacji techniczno-informatycznej*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2006.
4. Bednarek J., Lubina E., *Kształcenie na odległość. Podstawy dydaktyki*, PWN, Warszawa 2008.
5. Castells M., *Spółczesność sieci [Rise of the network society]*, przekł. M. Marody et al., PWN, Warszawa 2013.
6. Jędrzykowski J., (red.), *Technologie informacyjno-komunikacyjne w procesie kształcenia*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2011.
7. Kiełb-Starczewska E., *Sieć mediów w edukacji*, Advert Studio, Katowice 2016.
8. Retter H., *Komunikacja codzienna w pedagogice [Studienbuch pädagogische Kommunikation]*, przeł. M. Wojdak-Piątkowska, Wydawnictwo Naukowe GWP, Gdańsk 2005.
9. Skrzydlewski W., Dylak S. (red.), *Media, edukacja, kultura. W stronę edukacji medialnej*, Polskie Towarzystwo Technologii i Mediów Edukacyjnych, Poznań 2012.
10. Tanaś M. (red.), *Kultura i język mediów*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007.
11. Tanaś M., Galanciak S. (red.), *Mistrz i uczeń w cyberprzestrzeni*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2018.
12. Wagner J., *Kształcenie na odległość wspomagane komputerowo jako element procesu edukacji pedagogów*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011.

Uwagi

-

