

Pedagogika mediów z metodyką - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Pedagogika mediów z metodyką
Kod przedmiotu	05.5-WP-PEDD-PMZ
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika / Edukacja przedszkolna i wczesnoszkolna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obieralny
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
Konwersatorium	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Poznanie roli, znaczenia, istoty, głównych założeń pedagogiki medialnej oraz edukacji medialnej. Poznanie treści kształcenia na poziomie edukacji wczesnoszkolnej i klas IV-VIII w zakresie edukacji medialnej. Przygotowanie studenta do projektowania prostych ćwiczeń wprowadzających do kodowania i programowania. Poznanie środowiska programistycznego na podstawie aplikacji *Kodable* i języka *Scratch*.

Wymagania wstępne

Podstawowe wiadomości z przedmiotów technologie informacyjne; media w edukacji, podstawowa wiedza o mediach i multimedialnych.

Zakres tematyczny

Pedagogika medialna a edukacja medialna. Rozwój pedagogiki medialnej. Funkcje pedagogiki medialnej. Orientacje badawcze dotyczące zastosowania mediów w pedagogice. Edukacja medialna – zakres, cele i zadania edukacji medialnej. Przegląd treści kształcenia na poziomie edukacji wczesnoszkolnej i klas IV-VIII w zakresie edukacji medialnej. Sposoby realizacji edukacji medialnej. Kodowanie – organizacja przestrzeni oraz pomocy dydaktycznych ułatwiających naukę kodowania. Ćwiczenia i zabawy wprowadzające podstawowe pojęcia programistyczne (orientacja przestrzenna, układ współrzędnych). Aplikacja *Kodable* – ćwiczenia, zabawy multimedialne i tradycyjne. Projektowanie, przygotowanie i prezentacja własnych koncepcji w zakresie kodowania i programowania Język *Scratch* – podstawy tworzenia środowiska programistycznego do projektowania, tworzenia i uruchamiania prostych interaktywnych gier, animacji, muzyki.

Metody kształcenia

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

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi sprawnie porozumiewać się przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów, korzystając z nowoczesnych rozwiązań technologicznych; potrafi pracować w zespole pełniąc różne role; potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością.	K_U03 K_U13	- projekt - Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna	Konwersatorium
Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego, dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia.	K_K01	- Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna - Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	Konwersatorium
Student zna elementarną terminologię używaną w pedagogice i rozumie jej źródła oraz zastosowania w obrębie pokrewnych dyscyplin naukowych.	K_W01	Kolokwium zaliczeniowe z progami punktowymi	Konwersatorium

Warunki zaliczenia

Konwersatoria

Warunkiem uzyskania zaliczenia jest uzyskanie pozytywnej oceny z kolokwium obejmującego zagadnienia z konwersatoriów.

Ocena końcowa

Oceną końcową jest ocena z konwersatoriów.

Literatura podstawowa

Borkowski P., Borkowska A., *Młody mistrz programowania. Języki Baltie i Scratch dla dzieci*, Warszawa, 2018

Resnick M., Umaschi-Bers M., *Oficjalny podręcznik Scratchjr*, Warszawa, 2016

Siemieniecki B., red., *Pedagogika medialna: podręcznik akademicki*, T. I-II, Warszawa, 2007.

Sweigart A., *Bawimy się, programując w Scratchu*, Warszawa, 2017

Śliwerski B., red., *Pedagogika subdyscypliny wiedzy pedagogicznej*, T. III, Gdańsk, 2006.

Świć A., *Kodowanie na dywanie, w przedszkolu, w szkole i w domu*, Opole, 2017

Literatura uzupełniająca

Aftab P., *Internet a dzieci, uzależnienia i inne niebezpieczeństwa*, Warszawa, 2003.

Perry G., Miller D., *Programowanie dla początkujących w 24 godziny*, Warszawa, 2016

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Ewa Nowicka (ostatnia modyfikacja: 04-05-2018 12:42)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ