

# Karta (sylabus) modułu/przedmiotu

## Pedagogika

(Nazwa kierunku studiów)

studia pierwszego stopnia/profil ogólnoakademicki

<b>Przedmiot:</b> Metodyka prowadzenia zajęć komputerowych w edukacji wczesnoszkolnej		<b>Kod przedmiotu:</b>	
<b>Przedmiot w języku angielskim:</b> Methodic of computer classes in early childhood education			
<b>Typ przedmiotu/modułu:</b>		<b>obowiązkowy</b>	<b>obieralny</b>
<b>Rok:</b> III		<b>Semestr:</b> szósty	
<b>Rodzaje zajęć i liczba godzin:</b>			
		<b>Studia stacjonarne</b>	
Wykład		Ćwiczenia	15
<b>Liczba punktów ECTS:</b>		1	

<b>Cel przedmiotu</b>	
<b>C1</b>	Przygotowanie studenta do kompetentnego przekazywania wiedzy z zakresu korzyści i zagrożeń oraz prawidłowego wykorzystania środków i narzędzi ICT, przez dziecko w młodszym wieku szkolnym.
<b>C2</b>	Ukształtowanie umiejętności projektowania zajęć komputerowych na etapie edukacji wczesnoszkolnej.
<b>C3</b>	Wdrażanie do samokształcenia obejmującego podstawową wiedzę specjalistyczną oraz próby implementacji do praktyki pedagogicznej efektywnych, nowatorskich koncepcji w zakresie metodyki i organizacji zajęć komputerowych na etapie edukacji wczesnoszkolnej.

<b>Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji</b>	
<b>1</b>	Wiedza z zakresu technologii informacyjnej.
<b>2</b>	Umiejętność wykorzystania środków i narzędzi ICT.
<b>3</b>	Znajomość netykiety i elementów prawa autorskiego.

<b>Efekty kształcenia</b>	
	<b>W zakresie wiedzy:</b>
<b>EKW1</b>	wskazuje i opisuje uwarunkowania właściwego doboru środków i narzędzi ICT w procesie kształcenia, uwzględniając korzyści, zagrożenia i niebezpieczeństwa wynikające z użytkowania multimediów;
	<b>W zakresie umiejętności:</b>
<b>EKU1</b>	projektuje realizację zajęć komputerowych prawidłowo formułując cele, odpowiednio dobierając treści, metody, formy i środki dydaktyczne oraz uwzględniając wymagania dzieci o specjalnych potrzebach edukacyjnych;
<b>EKU2</b>	aranżuje wybraną sytuację dydaktyczną posługując się językiem informatycznym, aktywizującymi metodami kształcenia oraz multimediami;
	<b>W zakresie kompetencji społecznych:</b>
<b>EKK1</b>	poszukuje optymalnych rozwiązań problemów dydaktycznych z wykorzystaniem multimedialnych źródeł informacji, postępując zgodnie z zasadami etyki;
<b>EKK2</b>	odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy podejmując indywidualne i zespołowe działania na rzecz dokształcania zawodowego i rozwoju osobistego;

<b>Treści programowe przedmiotu</b>		
<b>Forma zajęć – ćwiczenia</b>		
	Treści programowe	Liczba godzin
<b>ĆW1</b>	Dobór treści kształcenia podczas zajęć komputerowych do możliwości rozwojowych dzieci, analiza podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych na I etapie edukacyjnym klasy I-III w zakresie zajęć komputerowych.	2
<b>ĆW2</b>	Bezpieczeństwo na zajęciach komputerowych, regulaminy, zasady postępowania, netykieta.	2
<b>ĆW3</b>	Cele kształcenia z wykorzystaniem elektronicznych mediów, metody, formy pracy, środki dydaktyczne, przygotowanie nauczyciela do zajęć komputerowych w edukacji wczesnoszkolnej.	2
<b>ĆW4</b>	Nowoczesne środki dydaktyczne, rodzaje i możliwości ich wykorzystania na etapie zajęć komputerowych w edukacji wczesnoszkolnej.	2
<b>ĆW5</b>	Analiza podręczników oraz programów komputerowych pod kątem ich zgodności z możliwościami poznawczymi dzieci i realizacją podstawy programowej	2
<b>ĆW6</b>	Kompetencje informatyczne dziecka w młodszym wieku szkolnym.	2
<b>ĆW7</b>	Projektowanie zajęć komputerowych dla dzieci na I etapie edukacji.	3
	Suma godzin:	15

<b>Metody i środki dydaktyczne</b>	
<b>M1</b>	pokaz z objaśnieniami;
<b>M2</b>	metody i techniki aktywizujące (gry dydaktyczne, dyskusja dydaktyczna, plakat, metaplan, burza mózgów i in.);
<b>M3</b>	metoda projektów - WEBQUEST;
<b>SD1</b>	tablica interaktywna;
<b>SD2</b>	laptop;
<b>SD3</b>	projektor multimedialny;
<b>SD4</b>	stolik interaktywny;
<b>SD5</b>	multimedialna pracownia komputerowa dla dzieci;
<b>SD6</b>	teksty drukowane;
<b>SD7</b>	teksty elektroniczne;
<b>SD8</b>	aplikacje użytkowe, oprogramowanie edukacyjno – terapeutyczne;

<b>Sposoby oceniania</b>	
<b>Ocenianie kształtujące</b>	
<b>F1</b>	kryteria oceniania;
<b>F2</b>	informacja zwrotna;
<b>F3</b>	ocena koleżeńska;
<b>F4</b>	samoocena;
<b>Ocenianie podsumowujące</b>	
<b>P1</b>	frekwencja i aktywność na zajęciach;
<b>P2</b>	kolokwium;
<b>P3</b>	kwerenda literatury
<b>P4</b>	średnia ważona ocen cząstkowych

<b>Obciążenie pracą studenta</b>	
Forma aktywności	Średnia liczba godzin na realizowanie aktywności
Godziny kontaktowe z wykładowcą – zajęcia	15
Godziny kontaktowe z wykładowcą – konsultacje	2
Przygotowanie do zajęć, zapoznanie się z obowiązującą literaturą, wykonanie prac zaliczeniowych	13
Suma	30
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	1

<b>Literatura podstawowa</b>	
1	Siemieniecki B., Gajda J., Wenta K., Juszczyk S., „Edukacja medialna”, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2004;
2	Kron F. W. , Sofos A., „Dydaktyka mediów” ,GWP, Gdańsk 2008;
3	Zbróg Z. (red.), „Edukacja medialna w kształceniu wczesnoszkolnym”, Wydawnictwo Pedagogiczne ZNP Sp. z o.o., Kielce 2008;
4	Wybrane programy nauczania oraz podręczniki i ćwiczenia do zajęć komputerowych dla dzieci w młodszym wieku szkolnym;
<b>Literatura uzupełniająca</b>	
5	Papert S., „Burze mózgów. Dzieci i komputery”, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1996;
6	Gajda J., „Media w edukacji”, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2008;
7	Musiół M., „Media w procesie wychowania” Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2007;
8	Huk T., „Komputer w procesie kształtowania umiejętności kluczowych”, Difin, Warszawa 2008;
9	Miesięcznik „Uczyć łatwiej. Informatyka” Wydawnictwo Szkolne PWN;

<b>Macierz efektów kształcenia</b>										
Efekt kształcenia	Odniesienie danego efektu kształcenia do efektów zdefiniowanych dla całego programu (PEK)	Stopień w jakim efekty kształcenia związane są z przedmiotem	Odniesienie danego efektu do efektów specjalnościowych	Stopień w jakim efekty kształcenia związane są z przedmiotem	Odniesienie danego efektu do efektów nauczycielskich	Stopień w jakim efekty kształcenia związane są z przedmiotem	Cele przedmiotu	Treści programowe	Metody i środki dydaktyczne	Sposoby oceniania
<b>EKW1</b>	K_W16	++	S_W12	++	N_W10	++	C1, C3	Ćw1 - Ćw4,	M1 – M3, SD1 – SD8,	F1 - F4, P1 - P5
<b>EKU1</b>	K_U03	++	S_U02	++	N_U02	+	C1, C2, C3	Ćw3, Ćw4, Ćw7	M1 – M3, SD1 – SD8	F1 - F4, P1 - P5
<b>EKU2</b>	K_U09	++	S_U04	++	N_U07	++	C2, C3	Ćw3, Ćw7	M1, M2, SD1 – SD8	F1 - F4, P1 - P5
<b>EKK1</b>	K_K04	++	S_K02	++	N_K04	++	C1, C3	Ćw1 – Ćw7	M1 – M3, SD1 – SD8	F2, F3, P1 - P5
<b>EKK2</b>	K_K08	++	brak	-	N_K06	+++	C1, C3	Ćw1 – Ćw7	M1 – M3, SD1 – SD8	F2, F4, P1 - P5

<b>Formy oceny - szczegóły</b>	
Na ocenę 2 (ndst)	Student nie potrafi scharakteryzować znaczenia nowoczesnych technologii do uczenia się dzieci, zaprojektować realizację zajęć komputerowych sformułować cele, wymienić zasady, opisać formy, scharakteryzować metody i środki dydaktyczne w zakresie pracy z dzieckiem w kl. I-III szkoły podstawowej, nie podejmuje wysiłków w zakresie realizacji powierzonych zadań.
Na ocenę 3 (dst)	Student, charakteryzuje znaczenie nowoczesnych technologii w procesie ich wykorzystania przez dzieci w młodszym wieku szkolnym, projektuje realizację zajęć komputerowych na etapie edukacji wczesnoszkolnej, prawidłowo formułując cele poznawcze, kształcące i wychowawcze.
Na ocenę 3+ (dst+)	Student charakteryzuje korzyści, zagrożenia i niebezpieczeństwa wynikające z użytkowania multimediów przez dziecko w młodszym wieku szkolnym, aranżuje wybraną sytuację dydaktyczno-wychowawczą podczas zajęć komputerowych, dobierając odpowiednie treści kształcenia.
Na ocenę 4 (db)	Student charakteryzuje znaczenie nowoczesnych technologii oraz trudności związane z procesem ich wykorzystania przez dzieci w młodszym wieku szkolnym, projektuje realizację zajęć komputerowych na etapie edukacji wczesnoszkolnej, prawidłowo formułując cele, odpowiednio dobierając treści, metody, formy i środki dydaktyczne, przejawia samodzielność w zdobywaniu wiedzy z zakresu zajęć komputerowych z dziećmi w młodszym wieku szkolnym.
Na ocenę 4+ (db+)	Student szczegółowo charakteryzuje uwarunkowania właściwego doboru środków i narzędzi ICT w procesie kształcenia dziecka w młodszym wieku szkolnym, uwzględniając korzyści, zagrożenia i niebezpieczeństwa wynikające z użytkowania multimediów przez dzieci oraz wskazuje na możliwości ich kontroli, projektuje realizację zajęć komputerowych na etapie edukacji wczesnoszkolnej, prawidłowo formułując cele, odpowiednio dobierając treści, metody, formy i środki dydaktyczne oraz precyzując wymagania dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w młodszym wieku szkolnym, rozwija swoje informatyczne umiejętności korzystając z różnych źródeł, podejmuje próby ich implementacji do projektowania zajęć komputerowych dla I etapu edukacji.
Na ocenę 5 (bdb)	Student szczegółowo charakteryzuje znaczenie nowoczesnych technologii oraz trudności związane z procesem ich wykorzystania przez dzieci w młodszym wieku szkolnym oraz przedstawia możliwości ich niwelowania, aranżuje wybraną sytuację dydaktyczno-wychowawczą podczas zajęć komputerowych, posługując się językiem informatycznym, aktywizującymi metodami kształcenia oraz nowoczesnymi środkami i narzędziami ICT, poszukuje optymalnych rozwiązań problemów dydaktycznych w pracy z dzieckiem w młodszym wieku szkolnym z wykorzystaniem multimedialnych źródeł informacji, dokonuje ich analizy i właściwego doboru postępując zgodnie z zasadami etyki.

<b>Prowadzący zajęcia:</b>	mgr Elżbieta Miterka
<b>Adres e-mail:</b>	emiterka@pwsz.chelm.pl
<b>Jednostka organizacyjna:</b>	Instytut Matematyki i Informatyki, Katedra Pedagogiki