

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projektowanie uczenia się w kulturze cyfrowej, PG_00150146						
Kierunek studiów	Pedagogika (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	4		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Nauk Społecznych -> Instytut Pedagogiki -> Zakład Filozofii Wychowania i Studiów Kulturowych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Piotr Stańczyk				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	20
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	20		0.0		30.0	50
Cel przedmiotu	Wprowadzenie do paradygmatu konektywistycznego jako nowego sposobu myślenia o wiedzy i uczeniu się w środowisku wzbogaconym w technologie cyfrowe.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PEDMU2_W06] zna w pogłębionym stopniu klasyczne i współczesne teorie rozwoju człowieka, zarówno w aspekcie biologicznym, jak i psychologicznym i społecznym		Student zna i rozumie właściwości najmłodszego pokolenia socjalizowanego w kulturze cyfrowej i adekwatnie rozpoznaje te właściwości w związku z kolektywistyczną teorią uczenia się		[SW5] realizacja zadania problemowego		
	[PEDMU2_K05] jest gotowy do podejmowania działań pedagogicznych w sposób profesjonalny, oparty o zasady etyki zawodowej; a także do poszukiwania optymalnych rozwiązań i korygowania nieprawidłowych działań pedagogicznych		Student jest gotów do przestrzegania zasad panujących na platformach komunikacyjnych, nie naraża się na ryzyko wykluczenia z możliwości ich użytkowania, w miarę możliwości korzysta z materiałów edukacyjnych na otwartej licencji, przestrzega reguł ich cytowania.		[SK5] realizacja zadania problemowego		
Treści przedmiotu	1. Czym jest m-learning? Teorie i perspektywy badań mobilnego uczenia się. 2 Społeczno-kulturowe i technologiczne zaplecze konektywizmu 3. Konektywizm i konstruktywizm - różnice i podobieństwa w teoriach uczenia się i tworzenia wiedzy 4. Konektywizm a tendencja do odmiejszczenia edukacji. 5. Czym jest flipped classroom? Tutoriale jako nowa strategia organizacji i wizualizacji wiedzy. Tutorial a aplikacja edukacyjna. 6. Jak projektować i realizować tutoriale? 7. Videostorytelling jako płaszczyzna tworzenia wiedzy. Jak tworzyć takie przekazy edukacyjne? Jaki jest ich cel?						
Wymagania wstępne i dodatkowe							

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projektowanie zadań edukacyjnych	60.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Mistewicz E., Twitter - sukces komunikacji w 140 znakach, Helion, Gliwice 2014. • Pegrum M., Mobile learning. Languages, literacies, cultures, Palgrave Macmillan, New York 2014 • Seipold J., Mobile Learning. Structures, Concepts and Practices of the British and German Mobile Learning Discussion from a Media Education • Perspective, MedienPadagogik 24/2014, p.31, 2014. • Seipold J., Pachler N., Evaluation Mobile Learning Practice, MedienPadagogik 19, 2011. • Traxler J., Education and the Impact of Mobiles and Mobility: An Introduction to Mobiles in our Societies, [in:] Ben Bachmair, Medienbildung in neuen • Kulturraum: Die deutschsprachige und britische Diskussion, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2010. • Traxler J., Mobile learning. Starting in the right place, going in the right direction? In Parsons D. (ed). Innovations in Mobile Educational Technologies and Applications, ISR, Hershey 2013.	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Illich I., Odszkolnić społeczeństwo, Wydawnictwo Bec Zmiana, Warszawa 2010. 2. Szkudlarek T., Media szkic z filozofii i pedagogiki dystansu, Oficyna Wydawnicza Impuls, Krakow 2009. The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media, red. J. Van Dijk, Oxford University Press, 2013.	
	Adresy eZasobów		
	Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Weryfikacja: realizacja grupowych projektów edukacyjnych z wykorzystaniem teorii konektywistycznych podczas zajęć.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.