

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Aplikacje mobilne i e-booki, PG_00150173						
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	3		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Małgorzata Cackowska				
	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	Stworzenie słuchaczom okazji do krytycznego odbioru i oceny e-booków, aplikacji książkowych i aplikacji edukacyjnych przeznaczonych na urządzenia mobilne, poznanie polskiej i światowej produkcji w tym polu i społecznego jej znaczenia oraz wskazanie możliwości wykorzystania zdobytej wiedzy w praktyce edukacyjnej i socjalizacji pierwotnej oraz instytucjonalnej.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PEDMU2_K07] jest gotowy do rozpoznawania specyfiki środowiska lokalnego, komunikowania się z nim i podejmowania współpracy na rzecz dobra wychowanka i jego środowiska, a także do porozumiewania się z wychowankiem i jego otoczeniem w sposób dialogowy i sprzyjający rozwiązywaniu konfliktów	Student potrafi obserwować, diagnozować, racjonalnie oceniać złożone sytuacje edukacyjne oraz analizować motywy i wzory ludzkich zachowań w kontekście uczenia się z wykorzystaniem e-booków i innych publikacji cyfrowych.	[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PEDMU2_W16] Absolwent zna i rozumie zasady i normy etyczne oraz etykę zawodową	Student zna i potrafi zidentyfikować zasady i normy etyczne oraz zasady etyki zawodowej edukatorów w kulturze cyfrowej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[PEDMU2_U07] Absolwent potrafi w sposób pogłębiony obserwować, diagnozować, racjonalnie oceniać złożone sytuacje edukacyjne oraz analizować motywy i wzorce ludzkich zachowań	Student/ka jest gotowy/a do porozumiewania się i współpracy z otoczeniem, w tym z osobami niebędącymi specjalistami w zakresie pedagogiki medialnej, jest gotów/-owa zaangażować się w działania wychowawcze i edukacyjne w środowisku cyfrowym; potrafi być wrażliwy/a na problemy edukacyjne w m-kulturze.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[PEDMU2_W15] Absolwent zna w pogłębionym stopniu podmioty działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej, pomocowej i terapeutycznej	Student zna i rozumie oraz definiuje, wymienia i opisuje specyfikę podmioty działalności edukacyjnej: grup e-czytelników (dzieci, młodzieży i dorosłych) w sytuacjach edukacyjnych i socjalizacji pierwotnej i instytucjonalnej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW5] realizacja zadania problemowego
	[PEDMU2_U06] Absolwent potrafi rozróżniać orientacje w metodologii badań pedagogicznych, formułować problemy badawcze, dobierać adekwatne metody, techniki i konstruować narzędzia badawcze; opracowywać, prezentować i interpretować wyniki badań, wyciągać wnioski, wskazywać kierunki dalszych badań w obrębie własnej subdyscypliny pedagogiki	Student potrafi zaproponować projekty badań empirycznych związanych z analizą pola kultury cyfrowej, potrafi wybrać adekwatne orientacje metodologiczne, potrafi formułować problemy badawcze, dobrać adekwatne metody, techniki i konstruować narzędzia badawcze; potrafi opracować i interpretować wyniki badań w obrębie pedagogiki medialnej;	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU5] realizacja zadania problemowego
	[PEDMU2_U08] Absolwent potrafi sprawnie posługiwać się wybranymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania podejmowanych działań praktycznych	Student potrafi sprawnie posługiwać się wybranymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania podejmowanych działań w obrębie edukacji i działań kulturalnych z wykorzystaniem e-booków i innych publikacji cyfrowych.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[PEDMU2_U03] Absolwent 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	Student potrafi organizować sposoby i kanały komunikacji ze specjalistami w zakresie edukacji medialnej, jak i z dziećmi, rodzicami i nauczycielami wykorzystując w porozumiewaniu się wartościowe aplikacje edukacyjne przeznaczone dla edukacji domowej i instytucjonalnej dzieci.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport

Treści przedmiotu	Aplikacje edukacyjne		
	1. Rodzaje, typy i kategorie aplikacji multimedialnych i gier na urządzenia mobilne dla dzieci, definicje i egzemplifikacje.		
	2. Uczenie się w domu i w szkole jako współtworzenie czynnej wiedzy osobistej. Przykłady tworzenia interdyscyplinarnego środowiska nauki i		
	uczącej się wspólnoty w klasie szkolnej z wykorzystaniem aplikacji edukacyjnych na urządzeniach mobilnych z ekranem dotykowym.		
	3. Aplikacje edukacyjne rozwijające zdolności językowe dzieci.		
	4. Aplikacje edukacyjne rozwijające zdolności matematyczne i przyrodnicze.		
	5. Aplikacje edukacyjne rozwijające twórcze myślenie, pamięć i spostrzegawczość.		
	6. Znaczenie i wykorzystanie aplikacji edukacyjnych w terapii osób niepełnosprawnych.		
	E-booki		
	1. Podstawowe pojęcia, ich definicje i egzemplifikacje		
Wymagania wstępne i dodatkowe	2. Społeczne i kulturowe znaczenie publikacji cyfrowych w polu produkcji wydawnictw książkowych. Przemiany pola i praca efektów publikacji		
	cyfrowych		
	3. Światowy i polski rynek e-booków i mobilnych aplikacji książkowych		
	4. E-czytelnicy, ich kształtowanie i kompetencje (porównanie dorosłych i niedorosłych)		
	5. Zawartość i wielkości zasobów bibliotek cyfrowych; prawo autorskie a biblioteki cyfrowe		
	6. E-podręczniki i mobilne aplikacje książkowe: ich jakość, zawartość i zastosowanie w edukacji szkolnej		
	7. Światowe trendy i osiągnięcia w produkcji i zastosowaniu aplikacji edukacyjnych dla dzieci		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	videoanvaliza	80.0%	80.0%
	recenzja	20.0%	20.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<i>Junko Yokota, From Print to Digital? Considering the Future of Picturebooks for Children, red. Giorgia Grilli Bologna. Fifty Years of Children's</i> <i>Books from Around the World, Bologna University Press, 2014</i> <i>Ghada Al-Yaqout, Maria Nikolajeva, Re-conceptualising picturebook theory in the digital age. Paper presented at the conference Text, image, ideology Picturebooks as meeting places at Stockholm University 13th -15th September 2013.</i> <i>Print Books vs. E-books. Comparing parent-child co-reading on print, basic, and enhanced e-book platforms. The Joan Ganz Cooney Center</i> <i>Zając, M. (2013). Aplikacje książkowe dla dzieci młodszych: między książką a grą komputerową. Ars Educandi, (10), 63-70.</i> https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.04 <i>Cackowska, M. (2013). Możliwości nowych technologii w edukacji. Przegląd aplikacji interaktywnych o potencjale rozwojowym. Ars Educandi, (10), 71-81. https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.05n</i>
	Uzupełniająca lista lektur	<i>QuickReport by Cynthia Chiong, Jinny Ree, Lori Takeuchi, and Ingrid Erickson, 2012</i> <i>B. Klukowski, E-booki w kraju i na świecie. Wydawnictwo SBP, Warszawa 2012.</i> <i>A. Zygierewicz, E-book. Produkt, technologia, rynek, Biuro Analiz Sejmowych, 2013.</i>
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Projekt: zawartość merytoryczna recenzji wybranych publikacji cyfrowych (e-booków, epodręczników, książkowych i edukacyjnych aplikacji mobilnych), wskazanie na aspekty formalne i treściowe oraz ich relacje w interpretacji pedagogicznych i psychologicznych zagadnień dotyczących funkcjonowania i rozwoju użytkownika w kulturze cyfrowej.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.