

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Robotyka dla dzieci, PG_00150170						
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	Rektor -> Wydział Nauk Społecznych -> Instytut Pedagogiki -> Zakład Filozofii Wychowania i Studiów Kulturowych						
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	Dostarczanie wiedzy i umiejętności w posługiwaniu się robotami edukacyjnymi; w ocenie przyjętych rozwiązań; w projektowaniu edukacyjnym (zadania praktyczne).						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PEDMU2_U10] Absolwent potrafi wybrać i zastosować właściwy dla danej działalności pedagogicznej sposób postępowania, potrafi dobierać środki i metody pracy w celu efektywnego wykonania pojawiających się zadań zawodowych		Student potrafi wybierać oryginalne i wartościowe dydaktycznie sposoby realizacji zadań praktycznych z zakresu robotyki.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych		
	[PEDMU2_U09] Absolwent potrafi generować oryginalne rozwiązania złożonych problemów pedagogicznych i prognozować przebieg ich rozwiązywania oraz przewidywać skutki planowanych działań w określonych obszarach praktycznych		Student potrafi projektować oryginalne rozwiązania z zakresu robotyki, wykorzystując wiedzę o kulturze mobilnej.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych		

Treści przedmiotu	1. Wymiary cyborgizacji szkoły: Internet rzeczy, smart objects, roboty i drony.		
	2. Kulturowe kontrowersje wokół nie-ludzkich aktorów edukacyjnych.		
	3. Typy dronów i robotów edukacyjnych. Zabawki czy nie-ludscy aktorzy edukacyjni?		
	4. Projektowanie edukacyjne z wykorzystaniem drona oraz wybranych robotów edukacyjnych.		
	5. Co to jest programowanie wizualne? Aplikacje edukacyjne i kodowanie / programowanie.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	aktywność na zajęciach	20.0%	20.0%
	wykonanie projektu	80.0%	80.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Chamayou G., <i>Théorie du drone</i> , La fabrique editions, Paris 2013.	
		Kopciewicz L., <i>Cyborgizacje: perspektywy, wyobrażenia, projekty edukacyjne</i> , "Ars Educandi" 2015.	
		Birtchnell T., Gibson Ch., <i>Less talk more drone: social research with UAVs</i> , "Journal of Geography in Higher Education" 2015, Volume 39, Issue	
		Hojnacki L. (red.), <i>M-learning, czyli (r)ewolucja w nauczaniu</i> , Think Global, Warszawa 2011.	
		Bougsiaa H., Kopciewicz L., <i>Dzieci w kulturze mobilnej. Partycypacja, uczenie się i emancypacja pokolenia cyfrowych tubylców</i> ,	
		"Teraźniejszość, Człowiek, Edukacja" 2016, nr 1.	
	Uzupełniająca lista lektur	McPherson T., <i>Digital Youth, Innovation, and the Unexpected</i> , MIT Press, 2008.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	zaprojektowanie i zaprezentowanie zadań praktycznych (merytoryczna i techniczna poprawność, oryginalność i innowacyjność zastosowanych rozwiązań robotyki).		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.