

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Nowe media w polonistyce, PG_00177242						
Kierunek studiów	Filologia polska (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		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 Język polski		
Semestr studiów	4		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Jolanta Laskowska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	0.0	0.0	0.0	30
	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	30		2.0		18.0	50
Cel przedmiotu	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z nowoczesnymi technologiami i narzędziami cyfrowymi wspierającymi nauczanie języka polskiego oraz rozwijanie umiejętności tworzenia angażujących i interaktywnych materiałów dydaktycznych z wykorzystaniem elementów nowych mediów.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[FPL3_U02] Potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać i selekcjonować informacje z zakresu językoznawstwa z wykorzystaniem źródeł mówionych i pisanych dostępnych we wszystkich mediach.		Student potrafi samodzielnie tworzyć dłuższe wypowiedzi ustne i pisemne na różne tematy z wykorzystaniem podstawowych źródeł bibliograficznych i elektronicznych.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych		
	[FPL3_U05] Posiada językowe kompetencje wystarczające do przygotowania typowych prac pisemnych oraz wystąpień w języku polskim o różnej formie, celu, objętości i stylu, z wykorzystaniem podstawowych metodologii oraz źródeł.		Student potrafi samodzielnie tworzyć dłuższe pisemne wypowiedzi na różne tematy z wykorzystaniem podstawowych źródeł bibliograficznych i elektronicznych.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego		
	[FPL3_W07] Ma uporządkowaną wiedzę szczegółową o komunikacji językowej i kulturze języka.		Student zna reguły grzeczności językowej odpowiednie dla różnych sytuacji komunikacyjnych. Student zna formy adresatywne typowe dla polszczyzny.		[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja		
	[FPL3_K03] Rzetelnie, z zaangażowaniem realizuje zadania zawodowe zgodnie z właściwym danej profesji kodeksem etycznym.		Student umie pracować w grupie i wspólnie realizować powierzone mu zadania.		[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		

Treści przedmiotu	1. Gamifikacja w dydaktyce polonistycznej - Definicja i cele gamifikacji w edukacji. - Projektowanie gry terenowej z elementami literatury i języka (np. Literacki escape room). - Narzędzia do tworzenia gier: Genially - Przykład: gra ze znajomości lektur szkolnych Cierpienia młodego polonisty z wykorzystaniem kodów QR, zadań literackich i zagadek językowych. 2. Quizy edukacyjne jako narzędzie powtórkowe - Projektowanie quizów sprawdzających wiedzę uczniów: ortografia, gramatyka, analiza tekstu, epoki literackie. - Narzędzia: Kahoot, Quizizz, Wordwall, LearningApps. - Tworzenie interaktywnych testów sprawdzających wiedzę. 3. Strony i platformy dla maturzystów - Analiza istniejących portali edukacyjnych (np. Zday, Matura100procent, E-podręczniki, kanały na YouTube). - Tworzenie własnej strony ("narzędziownika") polonisty - Praca z narzędziami: WordPress, Canva 4. Gry online i aplikacje wspierające naukę języka polskiego - Przegląd dostępnych gier językowych i literackich (np. Ortograffiti, Literackie kalambury, Scrabble online). - Scenariusze wykorzystania gier na lekcji języka polskiego. 5. Interaktywne narzędzia internetowe dla polonisty - Tworzenie interaktywnych materiałów dydaktycznych (np. hiperteksty, prezentacje multimedialne, mapy myśli). - Wykorzystanie: Padlet, Canva, Genially, Prezi, Chmura słów - Scenariusze lekcji z użyciem nowych mediów. 6. Media społecznościowe i YouTube w dydaktyce - Jak wykorzystać TikToka, Instagrama i YouTube w edukacji polonistycznej. - Przykład: seria Repetytorium maturalne na TikToku.
Wymagania wstępne i dodatkowe	

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	praca zaliczeniowa	50.0%	70.0%
	aktywność na zajęciach	50.0%	30.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Kaźmierczak, P. (2024). "Gamifikacja", "grywalizacja" czy "gryfikacja" aktywizacja uczniów podczas zajęć zdalnych. <i>Acta Universitatis Lodziensis. Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców</i>, 30, 203216. 2. Podemska-Kałuża, A. (2017). Grywalizacja w edukacji polonistycznej. <i>Polonistyka</i>. 3. Cieślińska, B. (2019). Gamifikacja na lekcjach języka polskiego. <i>edupolis.pl</i>. 4. Rodwald, P. (2019). Gamifikacja w edukacji akademickiej co na to studenci? <i>Journal of Education, Technology and Computer Science</i>, 29(3), 173180. 5. Schultis, S., Lafarga Ostáriz, P., & Soler Costa, R. (2022). Gamifikacja w szkolnictwie wyższym: trend edukacyjny o potrzebach cyfrowych. <i>Pedagogika. Studia i Rozprawy</i>, 31(1).	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Wobalis, M. (2023). Luka lekturowa - lektury szkolne a cyfrowe lektury domowe w edukacji polonistycznej. <i>Polonistyka. Innowacje</i>, 17. 2. Gierczak, S. K. (2023). Nowe media jako "lekarstwo" na opór uczniów wobec lektur szkolnych. <i>Folia Bibliologica</i>., 3. A., & Krauz, M. (2021). <i>Obszary polonistyki 5. Internet a język, literatura i kultura współczesna</i>. Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Opracowanie gry terenowej		
	Opracowanie spisu podstawowych narzędzi elektronicznych wspomagających pracę polonisty		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.