

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Drony i roboty edukacyjne: robotyka dla dzieci, PG_00150794						
Kierunek studiów	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2029/2030		
Poziom kształcenia	jednolite magisterskie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	5		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	9		Liczba punktów ECTS		1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Nauk Społecznych -> Instytut Pedagogiki -> Pracownia Edukacji Medialnej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Grzegorz Stunża				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	15.0	0.0	0.0	0.0	15
	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	15		0.0		10.0	25
Cel przedmiotu	- Dostarczenie wiedzy na temat edukacyjnego potencjału robotów i dronów, - nabycie umiejętności projektowania zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem robotów i dronów, - rozwijanie umiejętności programowania z użyciem robotów oraz budowania własnych robotów w oparciu o modułowe zestawy.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy [PPWJ5_U10] ma umiejętności pozwalające na tworzenie sytuacji wychowawczo-dydaktycznych motywujących dzieci lub uczniów do nauki i pracy nad sobą, analizowanie ich skuteczności oraz modyfikowanie działań w celu uzyskania pożądanych efektów wychowania i kształcenia	Efekt z przedmiotu K_U10 (C.U7.) Student /ka potrafi planować i zarządzać procesem programowania robotów i dronów przez uczniów. Umie motywować uczniów do wspólnej pracy z wykorzystaniem robotów i dronów. (C.U5.) Inspiruje uczniów do zdobywania informacji, testowania pomysłów organizując zabawy i zajęcia stymulujące aktywność poznawczą dzieci . (C.U8.) Potrafi skłonić uczniów do oceny efektów pracy z robotami i dronami oraz wyciągania przez nich wniosków do wykorzystania w kolejnych działaniach.	Sposób weryfikacji i oceny efektu [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PPWJ5_W11] ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci	K_W11 (C.W 3.) Student /ka wie, że działania na styku edukacji technicznej, informatycznej i elektronicznej mogą być realizowane przez zabawę. Zna możliwości wykorzystania dronów i robotów w edukacji. (C.W 2.) Rozumie i wspiera potrzebę samodzielnego odkrywania możliwości robotów i dronów przez uczniów.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PPWJ5_K07] ma kompetencje społeczne umożliwiające projektowanie i wdrażanie działań mających na celu edukację aksjologiczną i wychowanie do wartości – wprowadzanie dzieci lub uczniów w świat wartości	K_K07 (C.K1.) Student /ka ma świadomość coraz istotniejszej roli robotów i dronów zarówno w edukacji, jak i innych obszarach życia. (C.K2.) Potrafi skłonić uczniów do refleksji nad potencjałem urządzeń, a także obecnymi i możliwymi skutkami ich rozwoju. Wie w jaki sposób i potrafi przekazywać wartości humanistyczne i inspiruje dzieci do wyrażania swej indywidualności w sposób twórczy w trakcie pracy z robotami, dronami i botami.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
Treści przedmiotu	1. Drony, roboty i boty edukacyjne jako przykłady budowania cyfrowej rzeczywistości rozszerzonej w szkole. 2. Sposoby wykorzystania robotów, dronów i botów w edukacji. 3. Programowanie robotów: urządzenia bez interfejsów ekranowych, roboty programowane za pomocą urządzeń mobilnych, rozwiązania hybrydowe i programowanie botów niefizycznych. 4. Tworzenie scenariuszy zajęć z wykorzystaniem robotów, dronów lub botów edukacyjnych.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Oryginalność	51.0%	25.0%
	Odwołanie do wiedzy przedmiotu	51.0%	25.0%
	Spójność medialna	51.0%	25.0%
	Poprawność merytoryczna	51.0%	25.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Resnick M. (2017). Lifelong Kindergarten. Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play. MIT Press. Kopciewicz L. (2015). Cyborgizacje: perspektywy, wyobrażenia, projekty edukacyjne, "Ars Educandi". LEGO Play Well Report (2018). The LEGO Foundation. Thomas A. (2014). Making Makers: Kids, Tools, and the Future of Innovation. Maker Media.
	Uzupełniająca lista lektur	Cheng A. (2018). What Amazon Is Doing To Keep Alexa In The Lead. "Forbes" 26.07.2018.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.