

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Nowe media w polonistyce, PG_00179804						
Kierunek studiów	Etnofilologia kaszubska (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć				
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski polski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	praktyczny		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		
	[ETNOFL3_W11] ma orientację w powiązaniu językoznawstwa i literaturoznawstwa z innymi obszarami nauk humanistycznych (szczególnie historia, nauki o kulturze)		Student zna reguły grzeczności językowej odpowiednie dla różnych sytuacji komunikacyjnych. Student zna formy adresatywne typowe dla polszczyzny i kaszubszczyzny		[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport		
	[ETNOFL3_U01] potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje z różnych źródeł mówionych i pisanych		Student potrafi samodzielnie tworzyć dłuższe wypowiedzi ustne i pisemne na różne tematy z wykorzystaniem podstawowych źródeł bibliograficznych i elektronicznych.		[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport		
	[ETNOFL3_K01] jest gotowy, by określić zakres posiadanej przez siebie wiedzy i odbieranych treści, a także widzi potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju zawodowego		Student umie pracować w grupie i wspólnie realizować powierzone mu zadania.		[SK5] realizacja zadania problemowego		
	[ETNOFL3_U05] podejmuje próby samodzielnej analizy wybranych problemów językowych/ literackich, w szczególności charakterystycznych dla obszaru Kaszub i Pomorza		Student potrafi samodzielnie tworzyć dłuższe wypowiedzi ustne i pisemne w języku kaszubskim na różne tematy z wykorzystaniem podstawowych źródeł bibliograficznych i elektronicznych.		[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport		

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 osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	aktywność na zajęciach	50.0%	30.0%
	praca zaliczeniowa	50.0%	70.0%
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		
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.