

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Umiejętności XXI wieku: kodowanie dla dzieci, PG_00150151						
Kierunek studiów	Pedagogika (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			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 hab. Małgorzata Cackowska					
	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		35.0		50
Cel przedmiotu	<i>Nabywanie umiejętności prowadzenia zajęć z kodowania w środowisku klasy szkolnej.</i>						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PEDMU2_U05] potrafi prezentować własne pomysły, wątpliwości i sugestie, popierać je rozbudowaną argumentacją w kontekście wybranych perspektyw teoretycznych, poglądów różnych autorów, kierując się przy tym zasadami etycznymi		Student potrafi swobodnie prezentować własne pomysły i wątpliwości, dotyczące problematyki projektowego myślenia.		[SU5] realizacja zadania problemowego		
	[PEDMU2_U11] potrafi twórczo animować prace nad własnym rozwojem oraz rozwojem uczestników procesów edukacyjno-wychowawczych oraz wspierać ich w świadomym i odpowiedzialnym podejmowaniu decyzji, a także inspirować do działań na rzecz uczenia się przez całe życie		Student potrafi twórczo projektować prace nad własnym rozwojem oraz rozwojem twórczego i projektowego myślenia u dzieci, wykorzystując znajomość najnowszych technologii oraz potrafi wybrać najlepsze sposoby inspirowania i wspierania samodzielności dzieci w uczeniu się przez projektowanie gier.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych		

Treści przedmiotu	<p>1. Dziecko jako użytkownik nowych technologii mapa aktywności dziecięcej (odbiorcy gotowych produktów kultury cyfrowej/ twórcy kultury cyfrowej).</p> <p>2. Zasady i formy pracy nad tworzeniem projektów przez dzieci. Gamifikacja.</p> <p>3. Rozwijanie twórczego myślenia u dzieci, dziecięce eksperymentowanie.</p> <p>4. Programowanie dla dzieci (zastosowanie aplikacji i programów kodowania).</p> <p>5. Kodowanie w oparciu o proste rozwiązania (code.org).</p> <p>6. Kodowanie dla średniozaawansowanych (scratch.mit.edu).</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe) programowanie gier	Próg zaliczeniowy 100.0%	Składowa oceny końcowej 100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p><i>Druin A., The Role of Children in the Design of New Technology. Behaviour and Information Technology (BIT) 21(1), 2002, pp. 1-25.</i></p> <p><i>Karwasz G., Kruk J., Idee i realizacje dydaktyki interaktywnej - wystawy, muzea i centra nauki, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń 2013.</i></p> <p><i>Kruk J., Dziecko w świecie przedmiotów: studium projektowe pomocy dydaktycznych, Oficyna Wydawnicza "Impuls", Kraków 2002.</i></p>	
	Uzupełniająca lista lektur	<p><i>Kruk J., Doświadczenie, reprezentacja i działanie wśród rzeczy i przedmiotów: projektowanie edukacyjne, Wydawnictwo UG, Gdańsk 2008.</i></p> <p><i>Gopnik A. i inni, Naukowiec w kołysce: czego o umyśle uczą nas małe dzieci, "Media Rodzina", Poznań 2004.</i></p>	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Zaprezentowanie do oceny zadań praktycznych zaprojektowanych gier (kryterium oryginalności, innowacyjności rozwiązań edukacyjnych).		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.