

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projektowanie uczenia się w kulturze cyfrowej, PG_00150146						
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	Rektor -> Wydział Nauk Społecznych -> Instytut Pedagogiki -> Zakład Filozofii Wychowania i Studiów Kulturowych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Piotr Stańczyk				
	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	Wprowadzenie do paradygmatu konektywistycznego jako nowego sposobu myślenia o wiedzy i uczeniu się w środowisku wzbogaconym w technologie cyfrowe.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu			Sposób weryfikacji i oceny efektu	
	[PEDMU2_W06] zna w pogłębionym stopniu klasyczne i współczesne teorie rozwoju człowieka, zarówno w aspekcie biologicznym, jak i psychologicznym i społecznym		Student zna i rozumie właściwości najmłodszego pokolenia socjalizowanego w kulturze cyfrowej i adekwatnie rozpoznaje te właściwości w związku z kolektywistyczną teorią uczenia się			[SW5] realizacja zadania problemowego	
	[PEDMU2_K05] jest gotowy do podejmowania działań pedagogicznych w sposób profesjonalny, oparty o zasady etyki zawodowej; a także do poszukiwania optymalnych rozwiązań i korygowania nieprawidłowych działań pedagogicznych		Student jest gotów do przestrzegania zasad panujących na platformach komunikacyjnych, nie naraża się na ryzyko wykluczenia z możliwości ich użytkowania, w miarę możliwości korzysta z materiałów edukacyjnych na otwartej licencji, przestrzega reguł ich cytowania.			[SK5] realizacja zadania problemowego	

Treści przedmiotu	<p>1. Czym jest m-learning? Teorie i perspektywy badań mobilnego uczenia się.  2. Społeczno-kulturowe i technologiczne zaplecze konektywizmu  3. Konektywizm i konstruktywizm - różnice i podobieństwa w teoriach uczenia się i tworzenia wiedzy  4. Konektywizm a tendencja do odmiejszczenia edukacji.  5. Czym jest flipped classroom? Tutoriale jako nowa strategia organizacji i wizualizacji wiedzy. Tutorial a aplikacja edukacyjna. 6. Jak projektować i realizować tutoriale?  7. Videostorytelling jako płaszczyzna tworzenia wiedzy. Jak tworzyć takie przekazy edukacyjne? Jaki jest ich cel?</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projektowanie zadań edukacyjnych	60.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur		
	<p>Mistewicz E., Twitter - sukces komunikacji w 140 znakach, Helion, Gliwice 2014.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pegrum M., Mobile learning. Languages, literacies, cultures, Palgrave Macmillan, New York 2014</li> <li>• Seipold J., Mobile Learning. Structures, Concepts and Practices of the British and German Mobile Learning Discussion from a Media Education</li> <li>• Perspective, MedienPadagogik 24/2014, p.31, 2014.</li> <li>• Seipold J., Pachler N., Evaluation Mobile Learning Practice, MedienPadagogik 19, 2011.</li> <li>• Traxler J., Education and the Impact of Mobiles and Mobility: An Introduction to Mobiles in our Societies, [in:] Ben Bachmair, Medienbildung in neuen</li> <li>• Kulturraum: Die deutschsprachige und britische Diskussion, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2010.</li> <li>• Traxler J., Mobile learning. Starting in the right place, going in the right direction? In Parsons D. (ed). Innovations in Mobile Educational Technologies and Applications, ISR, Hershey 2013.</li> </ul>		
	Uzupełniająca lista lektur		
<p>1. Illich I., Odszkolnic społeczeństwo, Wydawnictwo Bec Zmiana, Warszawa 2010.</p> <p>2. Szkudlarek T., Media szkic z filozofii i pedagogiki dystansu, Oficyna Wydawnicza Impuls, Krakow 2009.</p> <p>The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media, red. J. Van Dijk, Oxford University Press, 2013.</p>			
Adresy eZasobów			
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Weryfikacja: realizacja grupowych projektów edukacyjnych z wykorzystaniem teorii konektywistycznych podczas zajęć.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		