

Karta przedmiotu

|  |  |   |                              |                        |  |                       |       |
|--|--|---|------------------------------|------------------------|--|-----------------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu                   | Aplikacje mobilne i e-booki, PG_00150173   |   |                              |                        |  |                       |       |
| 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<br>Grupa zajęć fakultatywnych |                       |       |
| Forma studiów                            | stacjonarne  | Sposób realizacji   |                              |                        | na uczelni   |                       |       |
| Rok studiów                              | 2  | Język wykładowy   |                              |                        | polski   |                       |       |
| Semestr studiów                          | 3  | 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   | 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                           | <i>Stworzenie słuchaczom okazji do krytycznego odbioru i oceny e-booków, aplikacji książkowych i aplikacji edukacyjnych przeznaczonych na urządzenia mobilne, poznanie polskiej i światowej produkcji w tym polu i społecznego jej znaczenia oraz wskazanie możliwości wykorzystania zdobytej wiedzy w praktyce edukacyjnej i socjalizacji pierwotnej oraz instytucjonalnej.</i> |   |                              |                        |  |                       |       |

| Efekty uczenia się przedmiotu | Efekt kierunkowy   | Efekt z przedmiotu  | Sposób weryfikacji i oceny efektu   |
|-------------------------------|--|---|---|
|                               | [PEDMU2_U03] potrafi sprawnie porozumiewać się przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów, korzystając z nowoczesnych rozwiązań technologicznych  | Student potrafi organizować sposoby i kanały komunikacji ze specjalistami w zakresie edukacji medialnej, jak i z dziećmi, rodzicami i nauczycielami wykorzystując w porozumiewaniu się wartościowe aplikacje edukacyjne przeznaczone dla edukacji domowej i instytucjonalnej dzieci.  | [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport  |
|                               | [PEDMU2_U08] potrafi sprawnie posługiwać się wybranymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania podejmowanych działań praktycznych   | Student potrafi sprawnie posługiwać się wybranymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania podejmowanych działań w obrębie edukacji i działań kulturalnych z wykorzystaniem e-booków i innych publikacji cyfrowych.   | [SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja<br>[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport<br>[SU5] realizacja zadania problemowego |
|                               | [PEDMU2_U06] potrafi rozróżniać orientacje w metodologii badań pedagogicznych, formułować problemy badawcze, dobrać adekwatne metody, techniki i konstruować narzędzia badawcze; opracowywać, prezentować i interpretować wyniki badań, wyciągać wnioski, wskazywać kierunki dalszych badań w obrębie własnej subdyscypliny pedagogiki | Student potrafi zaproponować projekty badań empirycznych związanych z analizą pola kultury cyfrowej, potrafi wybrać adekwatne orientacje metodologiczne, potrafi formułować problemy badawcze, dobrać adekwatne metody, techniki i konstruować narzędzia badawcze; potrafi opracować i interpretować wyniki badań w obrębie pedagogiki medialnej; | [SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja<br>[SU5] realizacja zadania problemowego   |
|                               | [PEDMU2_W15] zna w pogłębionym stopniu podmioty działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej, pomocowej i terapeutycznej   | Student zna i rozumie oraz definiuje, wymienia i opisuje specyfikę podmioty działalności edukacyjnej: grup e-czytelników (dzieci, młodzieży i dorosłych) w sytuacjach edukacyjnych i socjalizacji pierwotnej i instytucjonalnej.  | [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja<br>[SW5] realizacja zadania problemowego   |
|                               | [PEDMU2_U07] potrafi w sposób pogłębiony obserwować, diagnozować, racjonalnie oceniać złożone sytuacje edukacyjne oraz analizować motywy i wzorce ludzkich zachowań  | Student/ka jest gotowy/a do porozumiewania się i współpracy z otoczeniem, w tym z osobami niebędącymi specjalistami w zakresie pedagogiki medialnej, jest gotów/-owa zaangażować się w działania wychowawcze i edukacyjne w środowisku cyfrowym; potrafi być wrażliwy/a na problemy edukacyjne w m-kulturze.                                      | [SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja  |
|                               | [PEDMU2_W16] zna i rozumie w pogłębionym stopniu zasady i normy etyczne oraz etykę zawodową  | Student zna i potrafi zidentyfikować zasady i normy etyczne oraz zasady etyki zawodowej edukatorów w kulturze cyfrowej.   | [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja  |
|                               | [PEDMU2_K07] jest gotowy do rozpoznawania specyfiki środowiska lokalnego, komunikowania się z nim i podejmowania współpracy na rzecz dobra wychowanka i jego środowiska, a także do porozumiewania się z wychowankiem i jego otoczeniem w sposób dialogowy i sprzyjający rozwiązywaniu konfliktów                                      | Student potrafi obserwować, diagnozować, racjonalnie oceniać złożone sytuacje edukacyjne oraz analizować motywy i wzory ludzkich zachowań w kontekście uczenia się z wykorzystaniem e-booków i innych publikacji cyfrowych.   | [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta   |

| Treści przedmiotu   | <p><i>Aplikacje edukacyjne</i></p> <p>1. Rodzaje, typy i kategorie aplikacji multimedialnych i gier na urządzenia mobilne dla dzieci, definicje i egzemplifikacje.</p> <p>2. <i>Uczenie się w domu i w szkole jako współtworzenie czynnej wiedzy osobistej. Przykłady tworzenia interdyscyplinarnego środowiska nauki i uczącej się wspólnoty w klasie szkolnej z wykorzystaniem aplikacji edukacyjnych na urządzeniach mobilnych z ekranem dotykowym.</i></p> <p>3. <i>Aplikacje edukacyjne rozwijające zdolności językowe dzieci.</i></p> <p>4. <i>Aplikacje edukacyjne rozwijające zdolności matematyczne i przyrodnicze.</i></p> <p>5. <i>Aplikacje edukacyjne rozwijające twórcze myślenie, pamięć i spostrzegawczość.</i></p> <p>6. <i>Znaczenie i wykorzystanie aplikacji edukacyjnych w terapii osób niepełnosprawnych.</i></p> <p><i>E-booki</i></p> <p>1. <i>Podstawowe pojęcia, ich definicje i egzemplifikacje</i></p> <p>2. <i>Społeczne i kulturowe znaczenie publikacji cyfrowych w polu produkcji wydawnictw książkowych. Przemiany pola i praca efektów publikacji cyfrowych</i></p> <p>3. <i>Światowy i polski rynek e-booków i mobilnych aplikacji książkowych</i></p> <p>4. <i>E-czytelnicy, ich kształtowanie i kompetencje (porównanie dorosłych i niedorosłych)</i></p> <p>5. <i>Zawartość i wielkości zasobów bibliotek cyfrowych; prawo autorskie a biblioteki cyfrowe</i></p> <p>6. <i>E-podręczniki i mobilne aplikacje książkowe: ich jakość, zawartość i zastosowanie w edukacji szkolnej</i></p> <p>7. <i>Światowe trendy i osiągnięcia w produkcji i zastosowaniu aplikacji edukacyjnych dla dzieci</i></p> |                             |                   |                         |          |       |       |              |       |       |  |  |
|---|--|-----------------------------|-------------------|-------------------------|----------|-------|-------|--------------|-------|-------|--|--|
| Wymagania wstępne i dodatkowe                                 |  |                             |                   |                         |          |       |       |              |       |       |  |  |
| Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th> <th>Próg zaliczeniowy</th> <th>Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>recenzja</td> <td>20.0%</td> <td>20.0%</td> </tr> <tr> <td>videoanaliza</td> <td>80.0%</td> <td>80.0%</td> </tr> </tbody> </table>  | Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa oceny końcowej | recenzja | 20.0% | 20.0% | videoanaliza | 80.0% | 80.0% |  |  |
| Sposób oceniania (składowe)                                   | Próg zaliczeniowy  | Składowa oceny końcowej     |                   |                         |          |       |       |              |       |       |  |  |
| recenzja  | 20.0%  | 20.0%                       |                   |                         |          |       |       |              |       |       |  |  |
| videoanaliza  | 80.0%  | 80.0%                       |                   |                         |          |       |       |              |       |       |  |  |

|   |   |  |
|---|---|--|
| Zalecana lista lektur   | Podstawowa lista lektur   | <p><i>Junko Yokota, From Print to Digital? Considering the Future of Picturebooks for Children, red. Giorgia Grilli Bologna. Fifty Years of Children's</i></p> <p><i>Books from Around the World, Bologna University Press, 2014</i></p> <p><i>Ghada Al-Yaqout, Maria Nikolajeva, Re-conceptualising picturebook theory in the digital age. Paper presented at the conference Text, image, ideology Picturebooks as meeting places at Stockholm University 13th -15th September 2013.</i></p> <p><i>Print Books vs. E-books. Comparing parent-child co-reading on print, basic, and enhanced e-book platforms. The Joan Ganz Cooney Center</i></p> <p>Zając, M. (2013). Aplikacje książkowe dla dzieci młodszych: między książką a grą komputerową. <i>Ars Educandi</i>, (10), 63-70.</p> <p><a href="https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.04">https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.04</a></p> <p>Cackowska, M. (2013). Możliwości nowych technologii w edukacji. Przegląd aplikacji interaktywnych o potencjale rozwojowym. <i>Ars Educandi</i>, (10), 71-81. <a href="https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.05n">https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.05n</a></p> |
|   | Uzupełniająca lista lektur  | <p><i>QuickReport by Cynthia Chiong, Jinny Ree, Lori Takeuchi, and Ingrid Erickson, 2012</i></p> <p><i>B. Klukowski, E-booki w kraju i na świecie. Wydawnictwo SBP, Warszawa 2012.</i></p> <p><i>A. Zygierewicz, E-book. Produkt, technologia, rynek, Biuro Analiz Sejmowych, 2013.</i></p>  |
|   | Adresy eZasobów   |  |
| Przykładowe zagadnienia/<br>przykładowe pytania/<br>realizowane zadania | Projekt: zawartość merytoryczna recenzji wybranych publikacji cyfrowych (e-booków, epodręczników, książkowych i edukacyjnych aplikacji mobilnych), wskazanie na aspekty formalne i treściowe oraz ich relacje w interpretacji pedagogicznych i psychologicznych zagadnień dotyczących funkcjonowania i rozwoju użytkownika w kulturze cyfrowej. |  |
| Praktyki zawodowe<br>w ramach przedmiotu                                | Nie dotyczy   |  |

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.