

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Aplikacje mobilne i e-booki w pracy szkoły, PG_00206905						
Kierunek studiów	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2030/2031		
Poziom kształcenia	jednolite magisterskie		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	5		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	10		Liczba punktów ECTS		1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Małgorzata Cackowska, prof. UG				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	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	Stworzenie słuchaczom okazji do krytycznego odbioru i oceny mobilnych aplikacji interaktywnych, e-booków i aplikacji książkowych 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.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PPWJ5_K04] ma kompetencje społeczne umożliwiające pracę w zespole, pełnienie w nim różnych ról oraz współpracę z nauczycielami, pedagogami, specjalistami, rodzicami lub opiekunami dzieci lub uczniów i innymi członkami społeczności przedszkolnej, szkolnej i lokalnej	Student/ka jest przygotowana/y do kształtowania wartościowych indywidualnie i społecznie zachowań i postaw dzieci lub uczniów, w tym wobec kultury i sztuki, oraz inspirowania dzieci lub uczniów do wyrażania swojej indywidualności w sposób twórczy za pomocą TIK. Student/ka potrafi twórczo i efektywnie pracować w zespole wykorzystując wiedzę o technologiach informacyjno-komunikacyjnych, pełni różne role przy organizowaniu pracy z dziećmi oraz posiada umiejętności współpracy z nauczycielami, pedagogami, specjalistami, rodzicami dzieci (uczniów) i innymi członkami społeczności przedszkolnej, szkolnej i lokalnej dając im wsparcie z zakresu wykorzystania potencjału technologii w edukacji.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych
	[PPWJ5_U11] ma umiejętności pozwalające na wykorzystywanie procesu oceniania i udzielania informacji zwrotnych do stymulowania dzieci lub uczniów w ich pracy nad własnym rozwojem	Student/ka kreatywnie wykorzystuje umiejętności związane z wykorzystaniem nowych technologii do procesu oceniania i udzielania informacji zwrotnych do stymulowania dzieci (uczniów) w ich pracy nad własnym rozwojem.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
	[PPWJ5_W11] ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci	Student/ka ma samodzielnie porządkuje teoretyczną wiedzę na temat znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy (potencjału aplikacji mobilnych) w procesie wychowywania i kształcenia dzieci.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PPWJ5_W05] ma wiedzę na temat struktury i funkcji systemu edukacji oraz alternatywnych form edukacji; rozumie kontekstowe uwarunkowania podstaw, celów, organizacji oraz funkcjonowania instytucji edukacyjnych, wychowawczych i opiekuńczych	Student/ka ma pogłębiłą wiedzę na temat struktury i funkcji systemu edukacji i obecności w niej mobilnych technologii oraz związanych z nią alternatywnych form edukacji; Student/ka rozumie kulturowe i technologiczne uwarunkowania podstaw, celów, organizacji oraz funkcjonowania instytucji edukacyjnych, wychowawczych i opiekuńczych.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	Aplikacje edukacyjne 1. Rodzaje, typy i kategorie aplikacji multimedialnych i gier na urządzenia mobilne dla dzieci, definicje i egzemplifikacje. 2. 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. 3. Aplikacje edukacyjne rozwijające zdolności językowe dzieci. 4. Aplikacje edukacyjne rozwijające zdolności matematyczne i przyrodnicze. 5. Aplikacje edukacyjne rozwijające twórcze myślenie, pamięć i spostrzegawczość. 6. Znaczenie i wykorzystanie aplikacji edukacyjnych w terapii osób niepełnosprawnych. E-booki: 1. Zawartość i wielkość zasobów bibliotek cyfrowych; prawo autorskie a biblioteki cyfrowe 2. E-podreczniki i mobilne aplikacje książkowe: ich jakość, zawartość i zastosowanie w edukacji szkolnej 3. Światowe trendy i osiągnięcia w produkcji i zastosowaniu aplikacji edukacyjnych dla dzieci		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	projekt/y	51.0%	80.0%
	aktywny udział	51.0%	20.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	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. (dostępna online) Print Books vs. E-books. Comparing parent-child co-reading on print, basic, and enhanced e-book platforms. The Joan Ganz Cooney Center (dostępne online) Zajac, M. (2013). Aplikacje książkowe dla dzieci młodszych: między książką a grą komputerową. <i>Ars Educandi</i>, (10), 63-70. https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.04 Cackowska, M. (2013). Możliwości nowych technologii w edukacji. Przegląd aplikacji interaktywnych o potencjałe rozwojowym. <i>Ars Educandi</i>, (10), 71-81. https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.05 QuickReport by Cynthia Chiong, Jinny Ree, Lori Takeuchi, and Ingrid Erickson, 2012 B. Klukowski, E-booki w kraju i na świecie. Wydawnictwo SBP, Warszawa 2012. A. Zygierecz, E-book. Produkt, technologia, rynek, Biuro Analiz Sejmowych, 2013. Podreczniki multimedialne w polskich szkołach. Raport z badania. Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2013
	Uzupełniająca lista lektur	nd.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<i>Przygotowanie krytycznych 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 rozwoju użytkownika w kulturze cyfrowej.</i>	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.