

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Multimedialna kultura w edukacji szkolnej, PG_00206908						
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	- Dostarczenie wiedzy na temat mozliwosci tworzenia rozszerzonej o multimedia i hipermedia rzeczywistosci edukacyjnej. - Zapoznanie z nowoczesnymi formami prowadzenia dzialan edukacyjnych w szkole i poza nia z wykorzystaniem multimediow, hipermediow i instalacji interaktywnych, - Zapoznanie z innowacyjnymi, m.in. trojmiejskimi przykladami dzialan wykorzystujacych multimedia i hipermedia w edukacji.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PPWJ5_U13] ma umiejętności pozwalające na racjonalne i zgodne z zasadami techniki pracy umysłowej gospodarowanie czasem zajęć, odpowiedzialne i celowe organizowanie pracy pozaszkolnej dziecka (ucznia) z poszanowaniem jego prawa do odpoczynku	Student /ka potrafi gospodarować czasem w szkolnej i pozaszkolnej rzeczywistości rozszerzonej cyfrowo i oceniać narzędzia cyfrowe wykorzystywane do zarządzania projektami, zadaniami, planowaniem celów edukacyjnych i harmonogramów działań.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU5] realizacja zadania problemowego
	[PPWJ5_W08] ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę na temat praw dziecka oraz osoby z niepełnosprawnością a także sposobów ich egzekwowania oraz ich propagowania w środowisku zarówno przedszkolnym i szkolnym jak i pozaprzedszkolnym oraz pozaszkolnym	Student /ka wie, jak kształtować multimedialną kulturę w edukacji szkolnej z uwzględnieniem budowania bezpiecznego środowiska edukacyjnego z wykorzystaniem mediów cyfrowych, m.in. w ramach wspierania uczniów i uczennic w zakresie ich praw, zapobiegania sytuacjom niebezpiecznym, budowania relacji bazujących na zaufaniu i współpracy pomiędzy uczniami oraz nauczycielami.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PPWJ5_K03] ma kompetencje społeczne umożliwiające budowanie relacji wzajemnego zaufania między wszystkimi podmiotami procesu wychowania i kształcenia, w tym rodzicami lub opiekunami dziecka lub ucznia oraz włączanie ich w działania sprzyjające efektywności edukacyjnej	Student /ka wie, jak organizować komunikację pomiędzy różnymi podmiotami środowiska edukacyjnego i jakie kanały komunikowania wykorzystywać, by unikać sytuacji konfliktowych i rozwiązywać ewentualne spory oraz budować pozytywne relacje w społeczności szkolnej pomiędzy uczniami, uczennicami.	[SK2] 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	(C.W2.) Student/ka ma wiedzę na temat cyfrowej infrastruktury szkolnej oraz rozumie sposoby wykorzystywania mediów cyfrowych w szkole. (C. W3) Student /ka z ma wiedzę na temat nowych form pracy twórczej, pozwalającej na wzajemne uczenie się, projektowanie i tworzenie materiałów edukacyjnych, wywodzące się z alternatywnych działań w zakresie edukacji cyfrowej, np. medialab, fablab, hackerspace. (C. W3.) Student/ka wymienia i omawia nowe metody współpracy w celu tworzenia materiałów edukacyjnych, m.in. booksprint i digital storytelling.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
Treści przedmiotu	1. Narzędzia medialne w służbie innowacji edukacyjnych w szkole, z uwzględnieniem roli dopełniającej instytucji kultury i organizacji pozarządowych. 2. Promocja wydarzeń edukacyjnych i kulturalnych w internecie. 3. Budowanie rozszerzonej cyfrowo rzeczywistości edukacyjnej. 4. Nowe technologie i kreatywne formy pracy edukacyjnej medialab, fablab, hackerspace. 5. Nowoczesne muzea i centra nauki interaktywna edukacja uzupełniająca działania szkoły. 6. Budowanie cyfrowych platform edukacyjnych z wykorzystaniem dostępnych, darmowych, sieciowych narzędzi edukacyjnych.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Aktywność	51.0%	20.0%
	Projekt	51.0%	80.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Filiciak M., Tarkowski A., Jałosinska A. (red.), (2012). Medialab instrukcja obsługi. Chrzelice: Fundacja Ortus. Stunza G. D. (2018). Wyzwania kultury i edukacji uczestnictwa. Pokolenie Z i pokolenie Alfa. Gdansk: Edukator Medialny. A.2. studiowana samodzielnie przez studenta Gruhn A. (red.), (2015). Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych. Warszawa: Fundacja Nowoczesna Polska. Chyrk P., Gałęcka J., Guzik A. i inni (2015). Księga trendów w edukacji 2.0. Gdansk: Young Digital Planet. Czarnecki S. (2015). Nowa widownia. O promocji w kulturze. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
	Uzupełniająca lista lektur	Stunza G. D. (red.), (2015). Biblioteka - tu można więcej! Jak budować centra edukacji medialnej i cyfrowej. Gdansk: Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna im. Josepha Conrada Korzeniowskiego. Peszko P., Stunza G. D. (red.), (2013). (Nie)boj się bloga. Jak wykorzystać blog w edukacji. Gdansk: Instytut Kultury Miejskiej. Karwasz G., Kruk J. (2012). Idee i realizacja dydaktyki interaktywnej: wystawy, muzea i centra nauki. Toruń : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Oryginalność efektów pracy projektowej, spójność, poprawność merytoryczna, aktywny udział wszystkich uczestników grup projektowych w tworzeniu zestawu materiałów, nawiązanie do treści omawianych w trakcie zajęć.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.