

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Wiedza informatyczna dla wczesnej edukacji , PG_00206973						
Kierunek studiów	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
Poziom kształcenia	jednolite magisterskie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Grażyna Penkowska, prof. UG				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	15.0	0.0	0.0	0.0	30
	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	30		0.0		70.0	100
Cel przedmiotu	Zapoznanie z aktualną wiedzą przydatną w budowaniu warsztatu pracy i potrzebną podczas prowadzenia edukacji informatycznej. Rozwijanie świadomości potencjału i skutków wykorzystywania urządzeń cyfrowych. Edukacja w zakresie funkcjonowania infrastruktury i do bezpiecznego korzystania z technologii. Zapoznanie z aplikacjami edukacyjnymi.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PPWJ5_W22] ma pogłębioną, uporządkowaną wiedzę w zakresie treści danego obszaru edukacji wczesnoszkolnej	K_W22 (B.5.W1) Student/ka zna korzyści edukacyjne związane z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych w edukacji. (B.5.W2) Student/ka zna i rozumie zasady modelowania rzeczywistych sytuacji i reprezentowania danych gromadzenia danych i ich przetwarzania. (B.5.W3) Student/ka zna i rozumie zasady projektowania algorytmów oraz ich realizacji przy użyciu komputera. (B.5.W4) Rozumie potencjał i ograniczenia wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych. (B5.W.5) Ma świadomość zagrożeń i możliwości ich profilaktyki w świecie zapośredniczonym medialnie. (B5.W.6) Posiada wiedzę w zakresie możliwości wykorzystania narzędzi informatycznych we wczesnej edukacji.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PPWJ5_U05] ma umiejętności pozwalające na skuteczne wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w realizacji zadań dydaktycznych	(B.5.U3) Potrafi ocenić walory użytkowe cyfrowych aplikacji edukacyjnych..	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
Treści przedmiotu	[PPWJ5_K09] ma kompetencje w zakresie krytycznej oceny własnej wiedzy z zakresu treści danego obszaru edukacji oraz jej pogłębiania	K_K09 (B.5.U1) Chętnie poszukuje nowych informacji i pogłębia własną wiedzę w zakresie edukacji informatycznej dla wczesnej edukacji. (B.5.U2) Ocenia własną wiedzę z zakresu informatyki w zakresie przydatności dla rozwijania własnego warsztatu pracy oraz jest gotów nieustannie poszerzać wiedzę z zakresu bezpieczeństwa dzieci lub uczniów znajdujących się pod jego opieką.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	Urządzenia elektroniczne i cyfrowe oraz Internet w życiu codziennym dzieci, rodziny i w szkole: dostęp, potencjał i konsekwencje edukacyjne. Różne poziomy rzeczywistości rozszerzonej medialnie, wirtualna rzeczywistość, rozwiązania hybrydowe. Zastosowanie we wczesnej edukacji. Przykłady zastosowania robotów w działaniach edukacyjnych. Budowanie indywidualnego środowiska edukacyjnego z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych. Zagrożenia rzeczywistości przetykanej cyfrowo. Nowe trendy technologiczne w edukacji. Poszukiwanie informacji o innowacjach.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Poprawność merytoryczna	51.0%	25.0%
	Oryginalność efektów pracy	51.0%	25.0%
	Spójność projektu	51.0%	25.0%
	Nawiązanie do treści wykładów	51.0%	25.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Glomb K. (red.) Smartfon jako osobiste narzędzie edukacyjne. Warszawa: Stowarzyszenie Miasta w Internecie. Jasiewicz J., Filiciak M., Mierzecka A. i inni (2016). Ramowy katalog kompetencji cyfrowych. Warszawa: Ministerstwo Cyfryzacji. A.2. studiowana samodzielnie przez studenta Pyżalski J. (red.) (2017). Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych - pomiędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami. Wydawnictwo "Eter".
	Uzupełniająca lista lektur	Umaschi Bers M., Resnick M. (2015). The Official ScratchJr Book: Help Your Kids Learn to Code. No Starch Press.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.