

1.	Nazwa kierunku	matematyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Programy i gry edukacyjne

Kod modułu: 03-MO1S-12-PGEEd

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PGEEd_1	potrafi wymienić poznane programy i gry edukacyjne i wskazać ich zastosowanie w pracy nauczyciela matematyki i informatyki	K_U38	1
PGEEd_2	potrafi wykorzystać poznane programy edukacyjne do wspomaganie pracy własnej, a w szczególności pracy nauczyciela matematyki i informatyki	KN_U08 K_U38	2 2
PGEEd_3	potrafi sam stworzyć własne projekty w poznanych programach edukacyjnych	K_K03	4
PGEEd_4	umie ułożyć i przeanalizować algorytm zgodny ze specyfikacją i zapisać go w poznanym programie	K_U26	3
PGEEd_5	potrafi sam wyszukać nowe programy i gry edukacyjne, które wspomogą pracę własną, a w szczególności pracę nauczyciela matematyki i informatyki	K_K01 K_K02 K_K06	2 2 2

3. Opis modułu

Opis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przedstawienie oprogramowania wykorzystywanego na lekcjach z zajęć komputerowych w szkole podstawowej. 2. Przegląd oprogramowania edukacyjnego wspomagającego pracę nauczyciela innych przedmiotów: <ol style="list-style-type: none"> a. oprogramowanie wykorzystywane na lekcjach matematyki, b. przegląd zawartości płyt CD załączonych do podręczników z informatyki i możliwość wykorzystania w szkole, 3. Przegląd oprogramowania edukacyjnego dla uczniów: <ol style="list-style-type: none"> a. EduRomy – elektroniczne podręczniki, b. program umożliwiający nauczanie przepisów ruchu drogowego. c. gry edukacyjne
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PGEd_w_1	aktywność na zajęciach	weryfikacja znajomości treści wykładów oraz umiejętności zdobytych na wcześniejszych zajęciach na podstawie zadawanych pytań przez prowadzącego laboratorium na zajęciach.	PGEd_1, PGEd_2
PGEd_w_2	sprawdziany pisemne	weryfikacja umiejętności na podstawie analizy rozwiązanych problemów w trakcie sprawdzianów pisemnych	PGEd_2, PGEd_4, PGEd_5
PGEd_w_3	egzamin pisemny	weryfikacja znajomości poznanych programów w oparciu o analizę odpowiedzi na pytania egzaminacyjne o charakterze teoretycznym i praktycznym, weryfikacja umiejętności na podstawie stworzonego przez studenta własnego projektu w poznanym programie edukacyjnym	PGEd_1, PGEd_2, PGEd_3, PGEd_4, PGEd_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PGEd_fs_1	wykład	wykład prezentujący programy aktualnie wykorzystywane w nauczaniu zajęć komputerowych i innych przedmiotów, zwłaszcza matematyki	15	samodzielne studiowanie wykładów	10	PGEd_w_1, PGEd_w_3
PGEd_fs_2	laboratorium	Laboratorium, w trakcie którego studenci dokładnie zapoznają się z możliwościami programów omawianych na wykładzie, a także kształtowane są umiejętności wymienione w zestawie efektów kształcenia modułu	15	samodzielne rozwiązywanie zadań domowych	10	PGEd_w_2