

1.	Field of study	Pedagogy
2.	Academic year of entry	2015/2016 (winter term), 2016/2017 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	part-time

Module: Społeczno-psychologiczne i pedagogiczne aspekty internetu i gier

Module code: 12-PE-WM-N1-5SPPAI

1. Number of the ECTS credits: 1

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
_K_1	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego doskazywania się zawodowego i rozwoju osobistego, dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia; docenia znaczenie nauk społecznych dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.	KN_K01 KN_K02	3 4
_K_2	ma przekonanie o sensie, wartości i potrzebie podejmowania działań psychologiczno- pedagogicznych w środowisku społecznym; jest gotowy do podejmowania wyzwań zawodowych; wykazuje aktywność, podejmuje trud i odznacza się wytrwałością w realizacji indywidualnych i zespołowych działań profesjonalnych w zakresie pedagogiki; dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą, poszukuje optymalnych rozwiązań, postępuje zgodnie z zasadami etyki; wykazuje umiejętność tworzenia optymalnych warunków uczenia w grupie za pomocą Internetu i gier komputerowych;	KN_K03 KN_K05	1 2
_K_3	jest przygotowany do aktywnego uczestnictwa w grupach, organizacjach i instytucjach realizujących działania pedagogiczne i jest zdolny do porozumiewania się z osobami będącymi i niebędącymi specjalistami w danej dziedzinie; odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania społeczno- pedagogiczne.		
_U_1	potrafi wykorzystywać podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu pedagogiki oraz powiązanych z nią dyscyplin w celu analizowania i interpretowania problemów edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych i pomocowych, a także motywów i wzorów ludzkich zachowań potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł (w języku rodzimym i obcym) i nowoczesnych technologii (ICT) z którymi związane są gry komputerowe; potrafi wspomagać za pomocą gier proces integracji sensorycznej; potrafi zrozumieć emocje występujące podczas gry i radzi sobie z ich przeżywaniem.	K_U02 K_U04	2 3
_U_2	posiada elementarne umiejętności badawcze pozwalające na analizowanie przykładów badań oraz konstruowanie i prowadzenie	K_U05	1

	prostych badań psychologiczno- pedagogicznych; potrafi sformułować wnioski, opracować i zaprezentować wyniki z badań psychologiczno- pedagogicznych, oraz wskazać kierunki dalszych badań; potrafi posługiwać się podstawowymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania, interpretowania oraz projektowania strategii działań pedagogicznych; potrafi generować rozwiązania konkretnych problemów pedagogicznych i prognozować przebieg ich rozwiązywania oraz przewidywać skutki planowanych działań zgodnie z obowiązującymi normami prawnymi, zawodowymi, moralnymi	K_U10	2
_U_3	potrafi posługiwać się zasadami i normami etycznymi w podejmowanej działalności, dostrzega i analizuje dylematy etyczne; przewiduje skutki konkretnych działań pedagogicznych związanych Internetem i grami komputerowymi; potrafi pracować w zespole pełniąc różne role; umie przyjmować i wyznaczać zadania, ma elementarne umiejętności organizacyjne pozwalające na realizację celów związanych z projektowaniem i podejmowaniem działań profesjonalnych potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie, na tematy dotyczące wybranych zagadnień pedagogicznych związanych z oddziaływaniem gier komputerowych i Internetu na edukację i wychowanie dziecka. posiada umiejętność prezentowania własnych pomysłów dotyczących strategii i rozwoju gier komputerowych. potrafi animować gry komputerowe dostosowane do określonego szkolenia wojskowego, operacyjnego, medycznego i tp. potrafi	K_U12 K_U13	4 5
_W_1	zna elementarną terminologię dotyczącą Internetu i gier używaną w pedagogice i psychologii. Rozumie jej źródła oraz zastosowanie w obrębie nauk społecznych ; ma elementarną wiedzę o miejscu pedagogiki w systemie nauk oraz o jej przedmiotowych i metodologicznych powiązaniach z innymi dyscyplinami naukowymi	K_W01 K_W02	1 2
_W_2	ma podstawową wiedzę o działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej i terapeutycznej ; ma elementarną wiedzę o bezpieczeństwie i higienie pracy w instytucjach edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych i pomocowych, w których promowane są gry komputerowe i Internet.	K_W15 K_W17	2 1
_W_3	ma elementarną wiedzę na temat projektowania ścieżki własnego rozwoju; ma uporządkowaną wiedzę na temat zasad i norm etycznych, które są niezbędne przy wyborze gier komputerowych; ma wiedzę do zastosowania strategii gier odzwierciedlających zjawiska w sytuacjach kryzysowych, operacyjnych, rozrywkowych, itp.	K_W18 K_W19	3 1

3. Module description

Description	Przedmiot Społeczno-psychologiczne i pedagogiczne aspekty Internetu i gier komputerowych ma umożliwić studentom zapoznanie ze środkami, narzędziami związane z Internetem i grami komputerowymi, Ogólne cele zajęć z przedmiotu polegają na aktualizacji, kształtowaniu, poszerzeniu, pogłębieniu u studentów wiedzy teoretycznej i umiejętności praktycznych w zakresie zastosowania programów użytkowych w przyszłej pracy zawodowej oraz w życiu codziennym, które są związana z wykorzystaniem Internetu oraz gier komputerowych w różnych strategiach wojskowych, społecznych, kulturowych i rozrywkowych. Zastosowanie gier komputerowych w szkoleniach, dają ogromne możliwości kształtowania procesu edukacyjnego i dopasowywania treści szkoleń do odbiorców i warunków. Rozwój oprogramowania komputerowego, a w ostatnich latach także nowych platform sprzętowych, pozwala niemal bez ograniczeń adaptować różne sposoby przekazywania wiedzy i przenosić je na nowe technologie. Coraz większe rozpowszechnienie tabletów i innych urządzeń przenośnych pozwala słuchaczowi lepiej rozumieć treść z programów szkoleniowych. Charakter gry i jej cele są decydujące w określeniu, do jakiej grupy docelowej oraz dla czyich potrzeb gra może zostać przeznaczona – np. gry wspomagane komputerowo, służące do rozwijania kompetencji menedżerskich, bądź użyte do szkolenia pracowników w instytucjach w sytuacji pożaru. . Gry takie mają na celu z jednej strony modelowanie ognia i dymu w celu stworzenia optymalnego planu ewakuacji, a równocześnie wytrenowanie pracowników, aby na wypadek pożaru zachowywali się świadomie i zgodnie z procedurami bezpieczeństwa. Prezentacja gier, które obejmują wiele scenariuszy szczegółowych, zaprojektowanych na wypadek różnych sytuacji kryzysowych- drogą analogii uczą jak radzić sobie z zjawiskami kryzysowymi, które w
--------------------	---

	<p>codziennym życiu rzadko występują- np. pożar lasu, powódź, która niszczy dobytek ludzki, wichury łamiące drzewa itp. Gry edukacyjne- występujące na przykład na portalu www.interklasa.pl, przeznaczone dla gimnazjalistów i nauczycieli, pokazuje różne scenariusze lekcji do wykorzystania i porady metodyczne. Można tu też znaleźć gry logiczne, zagadki, quizy itp. Portal www.zyrffa.pl to ciekawa strona internetowa przeznaczona dla dzieci w wieku szkolnym. Twórcy zadbali o bogatą szatę graficzną, która zachęci malucha do zabawy. Gry zręcznościowe, logiczne i pamięciowe mają wpływ na rozwój manualny i intelektualny dziecka.</p>
Prerequisites	Posiadanie podstawowych umiejętności obsługi komputera

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
_w_1	kolokwium-test lub referat na wybrany temat	Sprawdzenie czy student potrafi opracować dokument tekstowy związany z programem gier z wykorzystaniem materiałów multimedialnych.	_K_1, _K_2, _K_3, _U_1, _W_1, _W_2, _W_3
_w_2	prezentacja, wykorzystanie internetu w edukacji, prezentacja gier różnych typów	Sprawdzenie czy student potrafi opracować dokument tekstowy związany z programem gier z wykorzystaniem materiałów multimedialnych.	_U_3, _W_1, _W_2, _W_3
_w_3	opracowanie prezentacji multimedialnych w MS Power Point m.in. na poziomie 50%	Sprawdzenie czy student posiada kompetencje w zakresie opracowania prezentacji multimedialnej wraz z zastosowaniem praktycznym. Sprawdzenie czy student posiada kompetencje w zakresie pracy w zespole.	_U_1, _U_2, _W_1, _W_2, _W_3

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
_fns_1	lecture	Wykład wybranych zagadnień związanych z Internetem i gier komputerowych wraz z wykorzystaniem multimedii i pomocy audiowizualnych	7	Lektura uzupełniająca (w wersji drukowanej ,bądź elektronicznej), jej analiza;	23	_w_1