

1.	Nazwa kierunku	pedagogika
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (semestr zimowy), 2016/2017 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Systemy programistyczne w pracy metodyka

Kod modułu: 12-PE-WM-N1-7SP

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego, dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia; dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą, poszukuje optymalnych rozwiązań, postępuje zgodnie z zasadami etyki	K_K01 K_K05 KN_K01	4 3 3
_K_2	jest przygotowany do aktywnego uczestnictwa w grupach, organizacjach i instytucjach realizujących działania pedagogiczne i zdolny do porozumiewania się z osobami będącymi i niebędącymi specjalistami w danej dziedzinie; odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne (dydaktyczne, wychowawcze i opiekuńcze)	K_K07 K_K08 KN_K07	1 3 3
_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; potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności związane z działalnością pedagogiczną (dydaktyczną, wychowawczą i opiekuńczą), korzystając z różnych źródeł i nowoczesnych technologii	KN_U04 K_U02 K_U04	3 2 3
_U_2	ma rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej, potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych zarówno z osobami będącymi podmiotami działalności pedagogicznej, jak i z innymi osobami współdziałającymi w procesie dydaktyczno-wychowawczym oraz specjalistami wspierającymi ten proces; 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	KNO_U03 K_U07 K_U13	4 4 5
_U_3	potrafi dokonać analizy własnych działań i wskazać ewentualne obszary wymagające modyfikacji w przyszłym działaniu	K_U14	5
_U_4	potrafi wykorzystywać technologię informacyjną w pracy pedagogicznej; potrafi korzystać z usług w sieciach informatycznych, pozyskiwać i przetwarzać informacje	KN_U17	5

		KN_U18	5
_W_1	zna elementarną terminologię używaną w pedagogice i rozumie jej źródła oraz zastosowania w obrębie pokrewnych dyscyplin naukowych; ma elementarną wiedzę o miejscu pedagogiki w systemie nauk oraz o jej przedmiotowych i metodologicznych powiązaniach z innymi dyscyplinami naukowymi; posiada wiedzę z zakresu dydaktyki i szczegółowej metodyki działalności pedagogicznej, popartą doświadczeniem w jej praktycznym wykorzystywaniu	KNO_W02 K_W01 K_W02	4 1 2
_W_2	ma podstawową wiedzę o uczestnikach działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej i pomocowej; ma elementarną wiedzę o bezpieczeństwie i higienie pracy w instytucjach edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych i pomocowych	K_W15 K_W17	2 1
_W_3	ma elementarną wiedzę na temat projektowania ścieżki własnego rozwoju oraz uporządkowaną wiedzę na temat zasad i norm etycznych; posiada wiedzę na temat etyki zawodu nauczyciela	KN_W13 K_W18 K_W19	3 3 1

3. Opis modułu

Opis	<p>Przedmiot Systemy programistyczne w pracy metodyka ma na celu zaznajomienie studentów z podstawowymi informacjami na temat algorytmów i struktur danych. Studenci mają poznać zastosowanie podejścia algorytmicznego – czy szerzej: myślenia komputacyjnego – przy rozwiązywaniu problemów i realizacji projektów.</p> <p>Przedmiot ma zapoznać studenta ze sposobami graficznej prezentacji algorytmów (w tym: z wykorzystaniem komputera) oraz ze sposobami implementacji algorytmów w środowiskach programistycznych o charakterze edukacyjnym, przeznaczonych dla dzieci i młodzieży.</p> <p>Uzyskana wiedza i umiejętności mają także pomóc studentom – przyszłym metodykom kształcenia na odległość – weryfikować zgodność zastosowanych technologii z wymaganiami danej platformy e-learningowej oraz pomóc w ocenie skuteczności i efektywności narzędzi i technologii stosowanych w tworzeniu kursu elektronicznego.</p>
Wymagania wstępne	Zrealizowane moduły (przedmioty): Systemy operacyjne oraz Technologia informacyjna

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
_w_1	kolokwium w postaci testu	Sprawdzenie, czy student posiada teoretyczną wiedzę w zakresie algorytmiki oraz umiejętność graficznej prezentacji algorytmów.	_K_1, _U_1, _U_2, _W_3
_w_2	ukończenie kursu e-learningowego- Edukacyjne środowisko programistyczne(m.in.na poziomie 50%)	Sprawdzenie, czy student posiada wiedzę i umiejętności, pozwalające mu na dokonanie implementacji wskazanych algorytmów w wybranym edukacyjnym środowisku programistycznym. Sprawdzenie, czy student nabył umiejętność pracy z kursem e-learningowym.	_K_1, _U_1, _U_3, _U_4, _W_3
_w_3	Projekt grupowy i publiczna prezentacja efektów pracy grupy	Tematyka projektów będzie związana z treściami omawianymi w czasie zajęć z przedmiotu. Publiczna prezentacja efektów pracy grupy projektowej powinna być wzbogacona o przygotowane przez grupę materiały multimedialne, np.: schematy blokowe, prezentacje multimedialne, filmy. Przy tworzeniu materiałów multimedialnych studenci zobowiązani są do przestrzegania zasad etyki i prawa autorskiego. Ocena dla grupy projektowej będzie uwzględniać zarówno przygotowane materiały, jak i sposób ich prezentacji.	_K_1, _K_2, _U_1, _U_2, _U_3, _U_4, _W_1, _W_2, _W_3

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	
_fns_1	laboratorium	praca z tekstem (indywidualna i w zespołach), praca z materiałami multimedialnymi (indywidualna i w zespołach), praca przy komputerze; pogadanka problemowa, burza mózgów, dyskusja omówienie zasad obowiązujących uczestników kursów e-learningowych oraz przedstawienie warunków uzyskania zaliczenia kursu (min. na poziomie 50%)	14	lektura uzupełniająca (w wersji drukowanej bądź elektronicznej); praca z kursem e-learningowym	68	_w_1, _w_2, _w_3