

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	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Społeczno-psychologiczne i pedagogiczne aspekty internetu i gier

**Kod modułu:** 12-PE-WM-S1-5SPPAI

1. Liczba punktów ECTS: 1

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 doksztalcania 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 tworzenie optymalnych warunków uczenie 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.	KN_K07 KN_K08	1 2
_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

	<p>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</p>	K_U10	2
_U_3	<p>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</p>	K_U12 K_U13	4 5
_W_1	<p>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</p>	K_W01 K_W02	1 2
_W_2	<p>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.</p>	K_W15 K_W17	2 1
_W_3	<p>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.</p>	K_W18 K_W19	3 1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	<p>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>

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

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
_w_1	Kolokwium w postaci testu, bądź opracowanie referatu na wybrany temat z listy zagadnień.	Sprawdzenie podstawowej wiedzy teoretycznej obejmującej treść wykładów oraz wiedzę z zastosowaniem praktycznym.	_K_1, _K_2, _K_3, _U_1, _U_2, _U_3, _W_1, _W_2, _W_3
_w_2	Prezentacja- zadanie praktyczne	Sprawdzenie czy student potrafi opracować dokument tekstowy związany z programem gier z wykorzystaniem materiałów multimedialnych.	_W_1, _W_2, _W_3
_w_3	Opracowanie prezentacji multimedialnych w programie MS Power Point" (min. 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

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
_fs_1	wykład	Wykład wybranych zagadnień związanych z Internetem i gier komputerowych wraz z wykorzystaniem multimediiów i pomocy audiowizualnych	15	Lektura uzupełniająca (w wersji drukowanej ,bądź elektronicznej), jej analiza;	15	_w_1