

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>matematyka</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (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-15-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 zajęć komputerowych	K_U38	1
PGEEd_2	potrafi wykorzystać poznane programy edukacyjne do wspomagania pracy własnej, a w szczególności pracy nauczyciela matematyki i zajęć komputerowych	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 zajęć komputerowych	K_K01 K_K02 K_K06	2 2 2

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	1. Przedstawienie oprogramowania wykorzystywanego na lekcjach z zajęć komputerowych w szkole podstawowej. 2. Przegląd oprogramowania edukacyjnego wspomagającego pracę nauczyciela innych przedmiotów: a. oprogramowanie wykorzystywane na lekcjach matematyki, b. przegląd zawartości płyt CD załączonych do podręczników z zajęć komputerowych i możliwość wykorzystania w szkole, 3. Przegląd oprogramowania edukacyjnego dla uczniów
<b>Wymagania wstępne</b>	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PGE <sub>d</sub> _w_1	aktywność na zajęciach	weryfikacja znajomości treści oraz umiejętności zdobytych na wcześniejszych zajęciach na podstawie zadawanych pytań przez prowadzącego laboratorium na zajęciach.	PGE <sub>d</sub> _1, PGE <sub>d</sub> _2
PGE <sub>d</sub> _w_2	prace pisemne	weryfikacja umiejętności na podstawie stworzonych przez studenta własnych programów (projektów) w poznanych programach edukacyjnych	PGE <sub>d</sub> _1, PGE <sub>d</sub> _2, PGE <sub>d</sub> _3, PGE <sub>d</sub> _4, PGE <sub>d</sub> _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	
PGE <sub>d</sub> _fs_1	laboratorium	W trakcie laboratorium: 1. zaprezentowane zostaną programy (a także ich możliwości) aktualnie wykorzystywane w nauczaniu zajęć komputerowych i innych przedmiotów, zwłaszcza matematyki, 2. kształtowane są umiejętności wymienione w zestawie efektów kształcenia modułu	30	samodzielne rozwiązywanie zadań domowych	20	PGE <sub>d</sub> _w_1, PGE <sub>d</sub> _w_2