

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

**Moduł kształcenia:** Grafika komputerowa

**Kod modułu:** 12-PE-WM-S1-9GK

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

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 pedagogicznych dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.	K_K01	3
		K_K02	4
		KN_K01	4
_K_2	ma przekonanie o sensie, wartości i potrzebie podejmowania działań 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	K_K03	1
		K_K05	2
		KN_K02	2
_K_3	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	K_K07	1
		K_K08	2
		KN_K08	2
_U_1	potrafi wykorzystywać podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu pedagogiki i sztuk plastycznych w celu analizowania i interpretowania problemów edukacyjnych, potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł (w języku rodzimym i obcym) i nowoczesnych technologii (ICT), ze szczególnym uwzględnieniem grafiki komputerowej.	KN_U18	3
		K_U02	2
		K_U04	3
_U_2	posiada elementarne umiejętności pozwalające na spójną i jednoznaczną wypowiedź graficzną z wykorzystaniem poznanych technik i narzędzi ICT	KN_U18	2
		K_U05	1
		K_U10	2

_W_1	Ma elementarną wiedzę dotyczącą związków pedagogiki i sztuk plastycznych, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki komputerowej.	KNO_W02 K_W01 K_W02	3 1 3
_W_2	Zna podstawy zastosowania grafiki rastrowej, wektorowej i ich form zapisu, stosowanych w grafice komputerowej, na potrzeby procesu dydaktycznego.	KN_W15 K_W13	2 2
_W_3	Jest świadomy rozwoju narzędzi graficznych stosowanych w procesie nauczania.	KN_W15 K_W16	3 3

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Przedmiot Grafika komputerowa ma umożliwić studentom zapoznanie z graficznymi środkami wyrazu artystycznego niezbędnego w procesie dydaktycznym przyszłego nauczyciela. Zajęcia odbywać się w oparciu o narzędzia komputerowe ze szczególnym uwzględnieniem grafiki 2D. Głównym celem zajęć będzie poszerzenie i pogłębienie wiedzy i umiejętności z zakresu grafiki cyfrowej, narzędzi niezbędnych w procesie twórczym, opanowanie niezbędnych technik pracy.
<b>Wymagania wstępne</b>	Posiadanie podstawowych umiejętności obsługi komputera

### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
_w_1	Kolokwium w postaci Testu (bądź opracowanie referatu na wybrany temat z listy zaproponowanych)	Sprawdzenie czy student posiada teoretyczną wiedzę w zakresie grafiki cyfrowej	_K_1, _K_2, _K_3, _U_1, _U_2, _W_1, _W_2, _W_3
_w_2	projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	_K_1, _K_2, _K_3, _U_1, _U_2, _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	
_fs_1	wykład	Wykład wybranych zagadnień podstawowych z grafiki cyfrowej z wykorzystaniem multimediów i pomocy audiowizualnych	15	Lektura uzupełniająca (w wersji drukowanej bądź elektronicznej), jej analiza; Udział w kursie e-learningowym; praca z tekstem	30	_w_1
_fs_2	ćwiczenia	Kształtowanie praktycznych umiejętności w zakresie tworzenia grafiki komputerowej w oparciu o przygotowany projekt zaliczeniowy.	15	Utrwalenie praktycznych umiejętności w zakresie tworzenia i edycji grafiki komputerowej	15	_w_2