Karta modułu/przedmiotu

Wypełnia Zespół Kierunku							
	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): **MODUŁ WYBIERALNY-PRZEDMIOTY MERYTORYCZNE DO PROWADZENIA KOLEJNYCH ZAJĘĆ: TERAPIA PEDAGOGICZNA**						Kod modułu: **G/G.1**
	Nazwa przedmiotu: **PROGRAMY KOMPUTEROWE W TERAPII PEDAGOGICZNEJ**						Kod przedmiotu: **G.1/41**
	Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej przedmiot / moduł: **INSTYTUT PEDAGOGICZNO-JĘZYKOWY**						
	Nazwa kierunku: **PEDAGOGIKA**						
	Nazwa specjalności: **PEDAGOGIKA OPIEKUŃCZO-WYCHOWAWCZA Z TERAPIĄ PEDAGOGICZNĄ**						
	Forma studiów: **STACJONARNE**		Profil kształcenia: **PRAKTYCZNY**			Poziom studiów: **STUDIA I STOPNIA**	
	Rok / semestr: **III/5**		Status przedmiotu /modułu: **OBOWIĄZKOWY**			Język przedmiotu / modułu: **POLSKI**	
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć (godz.)			**15**			

Koordynator przedmiotu / modułu*	dr Joanna Nowak
Prowadzący zajęcia*	dr Joanna Nowak
Cel kształcenia przedmiotu / modułu	Przedmiot wprowadza studentów w świat nowoczesnych narzędzi cyfrowych wspierających terapię pedagogiczną. Obejmuje przegląd programów komputerowych, aplikacji mobilnych i platform online wykorzystywanych w pracy z dziećmi/uczniami z trudnościami w uczeniu się, zaburzeniami funkcji percepcyjno-motorycznych, deficytami uwagi oraz specyficznymi trudnościami szkolnymi. Zajęcia mają charakter praktyczny — studenci testują, analizują i projektują scenariusze terapeutyczne z wykorzystaniem technologii.
Wymagania wstępne	posiada podstawową wiedzę z zakresu psychologii rozwojowej i pedagogiki oraz zna podstawy terapii pedagogicznej

** Zmiany koordynatora przedmiotu oraz prowadzącego zajęcia dokonuje Dyrektor Instytutu po akceptacji Prorektora ds. Kształcenia. Nowy koordynator przedmiotu oraz prowadzący przedmiot potwierdza zapoznanie się z treściami zawartymi w karcie przedmiotu.*

EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Nr efektu uczenia się/ grupy efektów	Opis efektu uczenia się	Kod kierunkowego efektu uczenia się
01	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu rodzaje programów komputerowych wykorzystywanych w terapii pedagogicznej oraz charakteryzuje funkcje narzędzi wspierających rozwój percepcji wzrokowej, słuchowej, motoryki, pamięci i uwagi, zorientowane na zastosowanie praktyczne.	K_W11

02	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do projektowania działań profilaktycznych i terapeutycznych, rozumie zasady bezpiecznego i etycznego korzystania z technologii w pracy z dzieckiem oraz zna kryteria oceny jakości programów terapeutycznych.	K_U03
03	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do analizowania i dobierania programów komputerowych do trudności ucznia oraz tworzenia scenariuszy zajęć terapeutycznych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.	K_U05
04	Jest gotów do identyfikowania i rozstrzygania problemów związanych z profesjonalnym i odpowiedzialnym podejściem do bezpieczeństwa cyfrowego dziecka/ucznia, w procesie działalności zawodowej.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE

Wykład

Ćwiczenia

Przegląd programów komputerowych wykorzystywanych w terapii pedagogicznej – m.in. programy do percepcji wzrokowej, słuchowej, funkcji językowych, grafomotoryki, uczenia matematyki, ćwiczenia pamięci itp.
Aplikacje mobilne i platformy online – narzędzia interaktywne, gry edukacyjne, aplikacje wspierające koncentrację i pamięć.
Programy wspierające uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się – dysleksja, dysgrafia, dysortografia, dyskalkulia, dyspraksja.
Tworzenie własnych materiałów cyfrowych – generatory ćwiczeń, aplikacje do tworzenia kart pracy, interaktywne quizy.
Projektowanie zajęć terapeutycznych z wykorzystaniem technologii – dobór narzędzi, cele, przebieg, ewaluacja.
Bezpieczeństwo cyfrowe i higiena pracy z ekranem.

Laboratorium

Projekt

Seminarium

Inne

Literatura podstawowa*	Ayres J., Dziecko a integracja sensoryczna, Gdańsk 2023 Borkowska M., Integracja w rozwoju dziecka, gdańsk 2025 Przybyła O., Emich-Widera e., Kazek B., Palicka I., Integracja sensoryczna a przetwarzanie sensoryczne, Warszawa 2024 Platforma m-Talent
Literatura uzupełniająca*	Foster S.M., Integracja sensoryczna, Sopot 2024 Kranowitz C., Nie-zgrane dziecko, Gdańsk 2024
Metody kształcenia stacjonarnego	ćwiczenia problemowe z elementami dyskusji oraz z prezentacją multimedialną, metody samokształceniowe oraz metody audio-wizualne dotyczące dziecka/ucznia z zaburzoną integracją sensoryczną.
Metody kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	ćwiczenia z prezentacją multimedialną (możliwe 10-20% w formie zdalnej), metody audio-wizualne z wykorzystaniem platform edukacyjnych.

** Literatura może być zmieniona po akceptacji Dyrektora Instytutu*

Metody weryfikacji efektów uczenia się	

	Nr efektu uczenia się/grupy efektów
aktywność podczas zajęć, analiza programu komputerowego (recenzja terapeutyczna – prezentacja multimedialna), wykonanie ćwiczeń praktycznych.	01,02,03,04
Formy i warunki zaliczenia	prezentacja multimedialna z analizą narzędzia cyfrowego

NAKŁAD PRACY STUDENTA			
Rodzaj działań/zajęć	Liczba godzin		
	Ogółem	W tym zajęcia powiązane z praktycznym przygotowaniem zawodowym	W tym udział w zajęciach przeprowadzanych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość
Udział w wykładach	-	-	
Samodzielne studiowanie		-	
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych, warsztatach, seminariach	15	10	10
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	10	5	
Przygotowanie projektu / eseju / itp.	15	10	
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	9		
Udział w konsultacjach	1		
Inne			
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	50	25	10
Liczba punktów ECTS za przedmiot	**2**		
Liczba punktów ECTS związana z zajęciami praktycznymi	**1**		
Liczba punktów ECTS związana z kształceniem na odległość (kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość)[1]	**0,4**		
Liczba punktów ECTS związana za zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	**1**		

[1] W przypadku zajęć kształtujących umiejętności praktyczne metody i techniki kształcenia na odległość mogą być wykorzystywane pomocniczo