Karta modułu/przedmiotu

Wypełnia Zespół Kierunku							
	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): **MODUŁ WYBIERALNY: PRZEDMIOTY SPECJALNOŚCIOWE - PEDAGOGIKA SZKOLNA**					Kod modułu: D	
	Nazwa przedmiotu: **KREATYWNOŚĆ W EDUKACJI CYFROWEJ**					Kod przedmiotu: D /19	
	Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej przedmiot/ moduł: **INSTYTUT PEDAGOGICZNO-JĘZYKOWY**						
	Nazwa kierunku: **PEDAGOGIKA**						
	Nazwa specjalności: **PEDAGOGIKA SZKOLNA Z TERAPIĄ PEDAGOGICZNĄ I DORADZTWEM ZAWODOWYM/ RESOCJALIZACJA DOROSŁYCH**						
	Forma studiów: **STACJONARNE**		Profil kształcenia: **PRAKTYCZNY**			Poziom studiów: **studia II stopnia**	
	Rok/semestr: **II/3**		Status przedmiotu /modułu: **FAKULTATYWNY**			Język przedmiotu/ modułu: **POLSKI**	
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	Seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć (godz.)			**30**			

Koordynator przedmiotu/ modułu*	Dr Joanna Nowak
Prowadzący zajęcia*	mgr Magdalena Szyk – Wojtkiewicz,
Cel kształcenia przedmiotu/ modułu	Celem zajęć jest: - zapoznanie studenta z aplikacjami i stronami internetowymi przydatnymi w działalności zawodowej, - opracowanie przez studenta, za pośrednictwem kilku z nich, własnego zadania edukacyjnego, mapy myśli, kart pracy i innych pomocy, - wykorzystywaniem narzędzi TIK do tworzenia bazy własnych materiałów i pomocy dydaktycznych przydatnych w pracy, - wykorzystanie nowoczesnych narzędzi do przeprowadzania badań pedagogicznych i analizowania ich; - rozwijanie umiejętności pracy w zespole oraz krytycznej oceny pracy własnej, innych i wykorzystanie ich do modyfikacji własnych działań, - poznanie możliwości współpracy międzynarodowej oraz sposobów wykorzystania nowoczesnych technologii w projektach współpracy.
Wymagania wstępne	Umiejętność posługiwania się systemem MS Windows.

**Zmianykoordynatoraprzedmiotuorazprowadzącegozajęciadokonuje 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
1.	Student zna i rozumie zagadnienia w zakresie technologii internetowych, technologii gromadzenia i przetwarzania danych, narzędzi edytorskich dostępnych	Ped2P_W17

	na rynku oraz technologii multimediów wykorzystywanych w procesie działalności zawodowej.	
2.	Student potrafi organizować pracę w zespole i właściwie wywiązywać się z pełnionych ról, w tym przyjąć rolę lidera zespołu oraz wyznaczać i przyjmować wspólne cele działań.	Ped2P_U10
3.	Student potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do tworzenia zasobów działalności zawodowej (w tym edukacyjnej) z wykorzystaniem zaawansowanych narzędzi edytorskich, wykorzystania multimediów, doboru elektronicznych środków dydaktycznych, wyszukiwania treści edukacyjnych, profilaktycznych i terapeutycznych powiązanych z subdyscypliną pedagogiczną.	Ped2P_U16
4.	Student jest gotów do krytycznej oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności oraz samodzielnego i krytycznego ich doskonalenia i poszerzania o wymiar interdyscyplinarny.	Ped2P_K01
5.	Student jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych, prowadzenia zindywidualizowanych działań zawodowych, dostosowanych do potrzeb i możliwości rozwojowych uczestników procesu.	Ped2P_K04

TREŚCIPROGRAMOWE

Wykład

Ćwiczenia

Laboratorium

1. Wykorzystanie aplikacji PADLET jako alternatywy tradycyjnego scenariusza zajęć oraz tworzenia zbiorów własnych materiałów.
2. Tworzenie ćwiczeń, kart pracy i zadań interaktywnych z wykorzystaniem np. wordwall.net, quiziz.com, learningapps.pl, kahoot.com, mentimeter.com.
3. Tworzenie opowiadań online przy pomocy aplikacji storyjumper.com.
4. Wykorzystanie formularzy Google, Canvy do przygotowania i przeprowadzenia ankiety do badań pedagogicznych.
5. Opracowanie analizy przeprowadzonej ankiety z wykorzystaniem aplikacji do prezentacji.
6. Wykorzystanie kości opowieści w procesie terapii, uspołeczniania czy integracji różnych grup wiekowych – storydice.
7. Przygotowanie scenariusza zajęć za pomocą sztucznej inteligencji – Chat GPT,
8. Generowanie materiałów dydaktycznych, obrazów za pomocą sztucznej inteligencji – ideogram.ai
9. Tworzenie kreatywnych kartek okolicznościowych – Iwishyouto.com
10. Opracowanie prezentacji multimedialnej z użyciem nowoczesnych technologii w aplikacjach prezi.com, canva.com.
11. Interaktywne mapy myśli – praca na platformie mindmeister.com.
12. Międzynarodowa platforma współpracy edukacyjnej – eTwinning: zapoznanie z dobrymi praktykami w ramach projektów edukacyjnych oraz tworzenie własnych projektów współpracy.
13. Rozwiązywanie problemów technicznych podczas pracy z wykorzystaniem narzędzi TIK: przygotowanie alternatywnego rozwiązania sytuacji problemowych przedstawionych przez prowadzącego - praca zespołowa przy tworzeniu mapy myślowej podczas pracy online.

Projekt
Seminarium
Inne

Literatura podstawowa*	1. https://padlet.com/ 2. https://wordwall.net/ 3. https://www.storyjumper.com/ 4. https://quizizz.com/ 5. https://davebirss.com/storydice/9dice.html 6. https://prezi.com/login/?next=https%3A%2F%2Fprezi.com%2Fdashboard%2Fnext%2F#/all 7. https://www.canva.com/ 8. https://chatgpt.com/auth/login 9. https://ideogram.ai/t/explore 10. https://kahoot.com/ 11. https://www.etwinning.net 12. https://etwinning.pl/ 13. https://www.mindmeister.com/app/folders 14. https://iwishyouto.com/ 15. https://www.mentimeter.com/ 16. „Budowanie kultury włączenia społecznego z eTwinning" – Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji https://www.frse.org.pl/czytelnia/budowanie-kultury-wlaczenia-spolecznego-poprzez-etwinning 17. „Nauczyciele w sieci" – Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji https://issuu.com/frse/docs/nauczyciele_w_sieci_online
Literatura uzupełniająca*	https://wordart.com/ https://gencraft.com/generate https://sketch.metademolab.com/
Metody kształcenia stacjonarnego	- prezentacja prowadzącego - ćwiczenia praktyczne, symulacje - ocenianie kształtujące /IZ, kryteria sukcesu, ocena koleżeńska, samoocena/ - dyskusja na temat pracy swojej i innych - rozwiązywanie sytuacji problemowych /metoda przypadków, dyskusja dydaktyczna, burza mózgów/
Metody kształcenia Z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	Wykorzystanie technik audiowizualnych, korzystanie z platform edukacyjnych.

*Literatura może być zmieniona po akceptacji Dyrektora Instytutu

Metody weryfikacji efektów uczenia się	Nr efektu uczenia się/grupy efektów
Zadania edukacyjne opracowane indywidualnie za pomocą prezentowanych narzędzi TIK	1, 3
Zadania edukacyjne opracowane w parach/ grupach za pomocą prezentowanych narzędzi TIK.	1,3,5
Zadanie projektowe realizowane grupowo – cyfrowa książeczka do wykorzystania w pracy terapeutycznej.	1,2,3
Zaplanowanie zajęć uspołeczniających lub integrujących grupę ludzi / uczniów z wykorzystaniem poznanych technik i aplikacji	1,3

Przygotowanie i przeprowadzenie kwestionariusza ankiety pośród grupy wybranych respondentów oraz opracowanie jej analizy w oparciu o nowoczesne technologie.	1,3,4
Wirtualna tablica w aplikacji PADLET zawierająca zgromadzone podczas zajęć materiały, źródła, zadania.	1,3
Przygotowanie prezentacji multimedialnej na wybrany temat w obrębie zagadnień pedagogiki.	1, 3,4
Wykorzystanie sztucznej inteligencji do przygotowania scenariusza zajęć dostosowanych do możliwości odbiorców.	1, 3
Generowanie obrazów i kart pracy za pomocą sztucznej inteligencji.	1, 3
Tworzenie interaktywnej mapy myśli w grupie.	1, 2,3,5
Obserwacja aktywności studentów podczas udzielania i wykorzystywania informacji zwrotnej na temat stosowanych form i technik pracy dydaktycznej z użyciem nowoczesnej technologii, w tym także sposobów rozwiązywania problemów.	2, 3,4,5

Formy i warunki zaliczenia	Zaliczenie z oceną, na którą składają się: - 3 zadania edukacyjne przygotowane w oparciu o nowoczesne narzędzia; - scenariusz zajęć uspołeczniających lub integrujących wybraną grupę odbiorców zawierających wytwory pracy własnej w oparciu o poznane techniki cyfrowe - cyfrowa książeczka przygotowana w oparciu o poznane technologie - prezentacja ankiety i jej analizy przygotowanej w oparciu o zagadnienia pedagogiki i subdyscyplin z wykorzystaniem poznanego narzędzia TIK - PADLET – wirtualna tablica ze zgromadzonymi materiałami w pracy na zajęciach oraz pracy własnej - prezentacja multimedialna na wybrany temat - stworzenie interaktywnej mapy myśli - aktywny udziału w ewaluacji działań – informacja zwrotna / samoocena / ocena koleżeńska - scenariusz zajęć przygotowany w oparciu o sztuczną inteligencję

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	30	15	
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	10	5	
Przygotowanie projektu/eseju/itp.	25	25	25
Przygotowanie się do egzaminu/zaliczenia	10		
Udział w konsultacjach	1		

Inne			
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	76	45	25
Liczba punktów ECTS za przedmiot	**3**		
Liczba punktów ECTS związana z zajęciami praktycznymi	**1,8**		
Liczba punktów ECTS związana z kształceniem na odległość (kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość)[1]	**1**		
Liczba punktów ECTS związana z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	**2,2**		

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