Karta modułu/przedmiotu

Wypełnia Zespół Kierunku							
	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): **Przedmioty kształcenia ogólnego**					Kod modułu: A	
	Nazwa przedmiotu: **Przedmiot techniczny do wyboru**					Kod przedmiotu: A/2	
	Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej przedmiot / moduł: **INSTYTUT PEDAGOGICZNO-JĘZYKOWY**						
	Nazwa kierunku: **PEDAGOGIKA PRZEDSZKOLNA I WCZESNOSZKOLNA**						
	Forma studiów: **stacjonarne**		Profil kształcenia: **praktyczny**			Poziom studiów: **jednolite studia magisterskie**	
	Rok / semestr: **I/2**		Status przedmiotu /modułu: **obowiązkowy**			Język przedmiotu / modułu: **język polski**	
	Forma zajęć	Wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne
	Wymiar zajęć (godz.)			30			

Koordynator przedmiotu / modułu*	mgr Zbigniew Babiński
Prowadzący zajęcia*	mgr Zbigniew Babiński
Cel kształcenia przedmiotu / modułu	Zapoznanie z podstawami działania programu rastrowego Photoshop - umiejętność posługiwania się głównymi narzędziami programu. Rozwijanie umiejętności samodzielnego przetwarzania i obrabiania zdjęć w programie z wykorzystaniem dostępnych filtrów. Wdrożenie do przygotowywania przetworzonych plików do druku.
Wymagania wstępne	Student posiada podstawowe umiejętności obsługiwania komputera

** 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 zagadnienia z zakresu technologii internetowych na temat działania menedżera widoków, warstw, kolorów oraz formatów i trybów graficznych, głównych narzędzi graficznych i tekstowych; ma wiedzę w zakresie słownictwa i skrótów programowych odnoszących się do funkcjonowania narzędzi, zorientowanych na zastosowanie praktyczne.	Ped2P_W17
02	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do gromadzenia informacji oraz tworzenia zasobów działalności pedagogicznej (w tym edukacyjnej) z wykorzystaniem narzędzi edytorskich, wykorzystania multimediów, doboru elektronicznych środków dydaktycznych, wyszukiwania treści edukacyjnych; potrafi używać narzędzi programowych i konwertować dane do wybranych formatów, stworzyć grafikę wektorową za pomocą poznanych narzędzi lub filtrów jako własny układ graficzno-tekstowy oraz przygotować gotowe pliki graficzne do druku.	Ped2P_U14
03	Potrafi organizować pracę w zespole i właściwie wywiązywać się z pełnionych ról	Ped2P_U09

	oraz wyznaczać i przyjmować wspólne cele działań; kierować pracą zespołu i przyjąć rolę lidera zespołu, tworzyć część wspólnego projektu.	
04	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych, samodzielnego i krytycznego rozszerzania ich o wymiar interdyscyplinarny.	Ped2P_K01

TREŚCI PROGRAMOWE

Wykład

Ćwiczenia

Laboratorium

Podstawy działania graficznego programu rastrowego. Poznanie narzędzi, ich właściwości oraz możliwości wykorzystania w obróbce i przetwarzaniu bitmap. Korzystanie z filtrów i podstawowych menedżerów: warstw, obiektów, kolorów. Praca oraz zapis plików w różnych formatach i trybach graficznych. Przygotowanie plików do druku.

Projekt

Seminarium

Inne

Literatura podstawowa*	1. Adobe Photoshop CS4/CS4 PL. Oficjalny podręcznik, Adobe Creative Team, *Helion, Gliwice 2009* 2. ABC grafiki komputerowej, Wydanie II, R.Zimek, Ł.Oberlan, *Helion, Gliwice 2005*
Literatura uzupełniająca*	1. Kompendium DTP, Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce, Wydanie II, P. Zakrzewski, *Helion, Gliwice 2011*
Metody kształcenia stacjonarnego	Ćwiczenia graficzne powtórzeniowe i odtworzeniowe na podstawie przedstawianych na ekranie przykładów graficznych z sugestią użycia odpowiednich narzędzi. Samodzielne ćwiczenia w bitmapowym programie graficznym typu Photoshop.
Metody kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	Z wykorzystaniem platformy Ms Teams

** Literatura może być zmieniona po akceptacji Dyrektora Instytutu*

Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się/grupy efektów
Indywidualne zadania graficzne w ramach zaliczenia		01,02,
Zaangażowanie podczas pracy graficznej, umiejętność posługiwania się skrótami klawiszowymi		03
Samodzielny i kreatywny projekt graficzny		01-04
Formy i warunki zaliczenia	Wykonanie projektu graficznego przy pomocy poznanych narzędzi i filtrów, odpowiednio do zakresu i poziomu poznawania programu – 100%	

NAKŁAD PRACY STUDENTA	
	Liczba godzin

Rodzaj działań/zajęć	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	20	10
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	5	-	
Przygotowanie projektu / eseju / itp.	10	10	
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	5	-	
Udział w konsultacjach	1	-	
Inne			
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	51	30	10
Liczba punktów ECTS za przedmiot	**2**		
Liczba punktów ECTS związana z zajęciami praktycznymi	**1,2**		
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	**1,6**		

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