

Nazwa zajęć: Innowacje w edukacji medialnej		Innovation in media education	
Kierunek: Pedagogika			Obowiązuje od roku ak. 2019/2020
Poziom: II stopnia	Profil: praktyczny	Grupa zajęć: Specjalnościowe	
Semestr: III	Forma zaliczenia: Z - zaliczenie na ocenę	Punkty ECTS: 3	Zajęcia do wyboru: Tak
		Język zajęć: polski	

Forma zajęć i liczba godzin na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych:

Ćwiczenia 30 / 16	Projekt 15 / 8	Suma godzin: 45 / 24
-----------------------------	--------------------------	--------------------------------

Specjalność:
Edukacja medialna

Nazwiska osób odpowiedzialnych za zajęcia:
dr Robert Żak

Opis zajęć:

Przedmiot "Innowacje w edukacji medialnej" przeznaczony jest dla studentów kierunku Pedagogika o specjalności Edukacja medialna. Celem zajęć jest zdobycie wiedzy na temat wykorzystania nowoczesnych metod i technologii komunikacyjno-informacyjnych w edukacji oraz rozwijanie umiejętności wykorzystania ich w pracy dydaktycznej z dziećmi i dorosłymi. Realizując praktyczne zadania studenci uzyskają umiejętność planowania i projektowania procesów szkoleniowych wykorzystując takie metody i narzędzia, jak rzeczywistość rozszerzona, aplikacje mobilne, audio i wideokonferencje, blogi, chaty, e-szkolenia, symulacje, infografiki, pigułki wiedzy, multimedia, podcasty, wideoblogi, quizy, opowiadanie historii, wirtualna współpraca, forum dyskusyjne, SMS-y, sztuczna inteligencja, wirtualny świat, poszukiwanie skarbów, druk 3D. Większość studentów zna wymienione tu technologie, ale nie wie w jaki sposób i przy pomocy jakich narzędzi efektywnie wykorzystać je do celów zawodowych – wspierania rozwoju innych osób. W trakcie zajęć projektowych studenci zaplanują proces rozwoju swoich podopiecznych, łącząc metody tradycyjne z nowoczesnymi.

Cele dydaktyczne:

- Kształcenie znajomości problematyki wykorzystania innowacyjnych rozwiązań z zakresu komunikacji i technologii informacyjnej w edukacji.
- Znajomość innowacyjnych metod i narzędzi ICT dostępnych na rynku.
- Umiejętność wykonywania nowoczesnych metod i narzędzi ICT podczas projektowania i opracowywania kursów i szkoleń.
- Rozumienie potrzeby ciągłego rozwoju zawodowego.

Metody dydaktyczne:

MP1	praca ze źródłem drukowanym
MP2	praca ze źródłem elektronicznym
MC1	ćwiczenie praktyczne
MC2	projekt
MS1	metoda sytuacyjna

Metody oceniania:

MO1	test kontrolny
MO2	praca projektowa

Ćwiczenia

C1	Innowacje a tradycyjne metody kształcenia. Wady i zalety wykorzystania ICT w edukacji.
C2	Technologie VR, AR oraz MR - wykorzystanie w edukacji.
C3	Ekspedycje Google - wirtualne wycieczki.
C4	Rozszerzona rzeczywistość - od kolorowanek do książek.
C5	Wykorzystanie drukarek 3D w edukacji.
C6	Najnowsze technologie i narzędzia z dziedziny ICT i możliwość ich zastosowania w edukacji.
C7	Digital storytelling jako element nowoczesnego kształcenia.
C8	Projektowanie procesu dydaktycznego przy pomocy Learning Battle Cards
C9	Podejście całościowe: Analiza-Świadomość-Wiedza-Umiejętności-Postawy-Wdrażanie-Pomiar.

Projekt

P1	Wybór tematyki i celu procesu rozwojowego / programu szkoleniowego.
P2	Opracowanie scenariusza zajęć.
P3	Dobór technologii i metod odpowiednich do sformułowanego celu, zgodnych ze scenariuszem.
P4	Przygotowanie materiałów przy pomocy właściwych narzędzi.
P5	Prezentacja przygotowanego projektu.

Literatura podstawowa

1	A. Świątecka, Digital storytelling: podręcznik dla edukatorów, Fundacja Ad Hoc 2013 (https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/digitalstorytelling-140504161951-phpapp02-1.pdf)
2	M. Hyla, M. Czarnecka, S. Łais, Projektowanie efektywnych szkoleń - Learning Battle Cards. Wolter Kluwer 2016

Literatura uzupełniająca

1	J. Dirksen, Projektowanie metod dydaktycznych. Efektywne strategie edukacyjne. Wydanie II, Helion 2017
2	M. Machalska, Digital learning. Od e-learningu do dzielenia się wiedzą, Wolters Kluwer 2019
3	M. Górską, Visual storytelling, jak opowiadać językiem video, PWN 2019
4	K. Wojewodzic, VR i AR dla szkół, TIK w edukacji nr 1(23)/2019, str. 12-13
5	R. Lorens, Nowe technologie w edukacji, PWN 2011

Źródła dodatkowe

1	Materiały ambasadorów EPAL - https://epale.ec.europa.eu/pl
2	A. de Saint - Exupery, Mały książę. Rozszerzona rzeczywistość, Wydawnictwo Galaktyka 2015
3	https://virtuallspeech.com/education
4	https://www.augment.com/
5	https://sketchfab.com/
6	https://www.youtube.com/watch?v=MArFzB6UM7o
7	http://www.quivervision.com/

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia jest, co najmniej w stopniu podstawowym, przyswojenie wiadomości i zdobycie umiejętności związanych z wykorzystaniem najnowszych osiągnięć z zakresu ICT do projektowania i opracowywania procesów dydaktycznych. Ocena końcowa zależy w połowie od realizacji ćwiczeń oraz wykonania i zaprezentowania samodzielnie przygotowanego projektu wykorzystującego innowacyjne rozwiązania w edukacji medialnej.

Przykłady pytań zaliczeniowych

Pokaż zastosowania (wybrana technologia, metoda, narzędzie) w edukacji.
 Dobierz właściwe narzędzie do (wybrana technologia, metoda) i zademonstruj jego wykorzystanie w edukacji.
 Zaprojektuj proces rozwojowy dla (dowolna grupa uczących się) z wykorzystaniem innowacji ICT.

Obciążenie pracą studenta

Studia stacjonarne/niestacjonarne

Forma pracy studenta	Ćwiczenia		Projekt		Suma	
Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela	30 g	16 g	15 g	8 g	45 g	24 g
Zapoznanie się z literaturą przedmiotu	5 g	10 g	5 g	12 g	10 g	22 g
Przygotowanie się do zajęć						
Przygotowanie się do kolokwium						
Realizacja zadanych ćwiczeń i zadań	5 g	10 g			5 g	10 g
Przygotowanie sprawozdania z ćwiczeń			15 g	19 g	15 g	19 g
Przygotowanie projektu / pracy						
Przygotowanie się i udział w egzaminie						
	40 g	36 g	35 g	39 g	75 g	75 g

Efekty uczenia się	KEK	Treści kształcenia	Metody dydaktyczne	M. oceniania
posiada pogłębioną wiedzę na temat wykorzystania najnowszych technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji	K_W02	C1-C9 P2-P4	MP1, MP2, MC1, MC2, MS1	MO1, MO2
potrafi dokonać analizy potrzeb edukacyjnych i generować oryginalne procesy rozwojowe integrujące tradycyjne metody i nowoczesne technologie	K_U01	C1-C9	MP1, MP2, MC1, MS1	MO1
potrafi wybrać właściwy sposób postępowania w procesie edukacyjnym, a przy wyborze metod, środków i technik wspomaga się narzędziem Learning Battle Cards	K_U02	C8-C9 P1-P5	MP1, MP2, MC1, MC2, MS1	MO1, MO2
potrafi analizować, planować, realizować i oceniać procesy kształcenia dostosowane do grupy odbiorców	K_U03	C1-C9 P1-P2	MP1, MP2, MC1, MC2, MS1	MO1, MO2
potrafi przystosować się do dynamicznie zmieniającego się rynku pracy poprzez wiedzę i umiejętności z zakresu ICT	U_U04	C1-C9 P1-P5	MP1, MP2, MC1, MC2, MS1	MO1, MO2
potrafi w sposób jasny i precyzyjny zaprezentować przygotowany przez siebie projekt i uzasadnić przyjęte rozwiązanie	K_U09	P5	MP1, MP2, MC2, MS1	MO2
rozumie potrzebę ustawicznego doskonalenia się i potrafi podjąć działania nad rozwojem uczestników procesów edukacyjno-wychowawczych	K_U14	C1-C9 P1-P4	MP1, MP2, MC1, MC2, MS1	MO1, MO2
odznacza się rozważą i dojrzałością w doborze treści i narzędzi, szczególnie z branży ICT	K_K01	C1-C9 P1-P5	MP1, MP2, MC1, MC2, MS1	MO1, MO2
rozumie potrzebę ustawicznego samorozwoju i rozumie potrzebę wykorzystania w tym celu nowoczesnych technologii ICT, z poszanowaniem praw autorskich i ochrony własności intelektualnej	U_K07	C1-C9 P1-P5	MP1, MP2, MC1, MC2, MS1	MO2
jako profesjonalista uświadamia sobie bogactwo metod i form kształcenia i jest gotów do ich wykorzystania po określeniu wartości i celów, które chce osiągnąć w praktyce pedagogicznej	K_K08	C1-C9 P1-P5	MP1, MP2, MC1, MC2, MS1	MO2