

PEDAGOGIKA
SPECJALNOŚĆ: EDUKACJA MOBILNA W KULTURZE CYFROWEJ
(studia stacjonarne i niestacjonarne II^o)

WYMAGANIA PROGRAMOWE:

Rekrutacja przeprowadzana jest na kierunek. O przyjęcie na specjalność mogą ubiegać się absolwenci wszystkich kierunków studiów wyższych

Wybór specjalności następuje na pierwszym roku studiów, na podstawie listy rankingowej średniej wszystkich ocen z I semestru studiów.

SYLWETKA ABSOLWENTA I PERSPEKTYWY ZATRUDNIENIA:

Absolwent studiów magisterskich uzyskuje wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie subdyscyplin pedagogiki należących do obszaru kształcenia nauk humanistycznych i społecznych. Posiada gruntowne przygotowanie teoretyczne, umożliwiające identyfikowanie, nazywanie i opisywanie problemów społecznych w skali środowiska lokalnego oraz skali makrospołecznej, potrafi planować i realizować własne projekty badawcze z zakresu wychowania, nauczania i uczenia się, oraz funkcjonowania systemów instytucji oświatowych, jak również samodzielnie rozwiązywać problemy praktyczne w zakresie studiowanej specjalności. Jest przygotowany do podjęcia studiów III stopnia.

Absolwent jest przygotowany do prowadzenia badań naukowych dotyczących kultury cyfrowej, projektowania oraz organizowania szkolnego i pozaszkolnego środowiska m-learningu, do prowadzenia zajęć edukacyjnych dla dzieci z zakresu kodowania i robotyki. Absolwent zdobywa kompetencje w zakresie organizowania szkolnego i pozaszkolnego środowiska m-learningu oraz pracy w instytucjach szkoleniowo–doradczych, organizacjach pozarządowych, wydawnictwach i firmach projektujących i oferujących edukacyjne oprogramowanie dla dzieci. Zyskuje kompetencje edukatora medialnego, przewodnika w kulturze cyfrowej, pedagogicznego konsultanta e-booków oraz edukacyjnych aplikacji (oprogramowania) dla dzieci. Jest przygotowany do podjęcia pracy w szkołach, instytucjach szkoleniowo-doradczych, organizacjach pozarządowych, wydawnictwach i firmach projektujących lub oferujących edukacyjne oprogramowanie dla dzieci.