


**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez  
Unię Europejską w ramach  
Europejskiego Funduszu  
Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu			Kod ECTS
Edukacja cyfrowa i interaktywna			14.0.3444
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Pracownia Komputerowa			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia
Wydział Nauk Społecznych	Pedagogika	forma	stacjonarne
		moduł specjalnościowy	pedagogika szkolna i opiekuńczo-wychowawcza
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Grzegorz Stunża			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin			Liczba punktów ECTS
Formy zajęć			2 20 godz. - udział w zajęciach dydaktycznych, 30 godzin - studiowanie literatury, przygotowywanie się do zajęć, przygotowanie pracy zaliczeniowej; razem: 50 godzin - 2 punkty ECTS
Sposób realizacji zajęć			
zajęcia on-line, zajęcia poza pomieszczeniami dydaktycznymi UG, zajęcia w sali dydaktycznej			
Liczba godzin			
Ćw. audytoryjne: 20 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2022/2023 zimowy			
Status przedmiotu	Język wykładowy		
obowiązkowy	polski		
Metody dydaktyczne	Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne		
	Sposób zaliczenia		
	Zaliczenie na ocenę		
	Formy zaliczenia		
	- wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja - ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen częściowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru		
	Podstawowe kryteria oceny		
	Aktywny udział w dyskusjach na forum dyskusyjnym lub w grupie w serwisie społecznościowym. Poprawność merytoryczna przygotowanych zleconych wypowiedzi pisemnych, odwołanie do omawianej i samodzielnie studiowanej literatury. Inspiracja placówkami kulturalnymi stosującymi interaktywne rozwiązania edukacyjne w przygotowanych zestawach materiałów edukacyjnych. Oryginalność efektów pracy projektowej (zestawu materiałów edukacyjnych dla nauczycieli - opisu rozwijanych kompetencji, zestawu narzędzi i odnośników oraz przykładowego scenariusza zajęć), spójność, poprawność merytoryczna, aktywny udział wszystkich uczestników grup projektowych w tworzeniu zestawu materiałów, nawiązanie do treści omawianych w trakcie zajęć.		
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			
K_U04 weryfikacja: dyskusje grupowe, projekt			
K_U07 weryfikacja: projekt			
efekty spoza matrycy: K_W01 , K_W16 - weryfikacja: dyskusje grupowe, projekt / K_W10, K_K07 - weryfikacja: dyskusje grupowe / K_U10			
weryfikacja: projekt / K_K01, weryfikacja: dyskusje grupowe, projekt, prezentacja / K_K03, K_K08, weryfikacja: projekt, prezentacja			

**Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi****A. Wymagania formalne**

brak

**B. Wymagania wstępne**

Podstawy obsługi komputera i korzystania z internetu.

**Cele kształcenia**

- zapoznanie studentek i studentów z nowoczesnymi formami prowadzenia działań edukacyjnych z wykorzystaniem hipermediów, multimediów i instalacji interaktywnych,
- poszerzenie wiedzy z zakresu innowacyjnych metod edukacyjnych, promocji wydarzeń edukacyjnych i kulturalnych oraz rozwój kompetencji związanych z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi medialnych w edukacji i pracy projektowej,
- zapoznanie z innowacyjnymi, m.in. trójmiejskimi przykładami działań z zakresu edukacji interaktywnej.

**Treści programowe**

1. Narzędzia medialne w służbie innowacji edukacyjnych w instytucjach kultury i organizacjach pozarządowych.
2. Promocja wydarzeń edukacyjnych i kulturalnych w internecie.
3. Nowe technologie i kreatywne formy pracy – medialab, fablab, hackerspace.
4. Nowe media i tworzenie materiałów edukacyjnych.
5. Nowoczesne muzea i centra nauki – przestrzenie interaktywnej edukacji.
6. Edupunk - budowanie cyfrowych platform edukacyjnych z wykorzystaniem dostępnych, darmowych, sieciowych narzędzi edukacyjnych.

**Wykaz literatury****A. Literatura obowiązkowa****A.1. wykorzystywana podczas zajęć**

- Filiciak M., Tarkowski A., Jałosińska A. (red.), (2012). Medialab – instrukcja obsługi. Chrzelice: Fundacja Ortus.
- Stunża G. D. (2018). Wyzwania kultury i edukacji uczestnictwa. Pokolenie Z i pokolenie Alfa. Gdańsk: Edukator Medialny.

**A.2. studiowana samodzielnie przez studenta**

- Gruhn A. (red.), (2015). Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych. Warszawa: Fundacja Nowoczesna Polska.
- Chyrk P., Galecka J., Guzik A. i inni (2015). Księga trendów w edukacji 2.0. Gdańsk: Young Digital Planet.
- Czarnecki S. (2015). Nowa widownia. O promocji w kulturze. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.

**B. Literatura uzupełniająca**

- Stunża G. D. (red.), (2015). Biblioteka - tu można więcej! Jak budować centra edukacji medialnej i cyfrowej. Gdańsk: Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna im. Josepha Conrada Korzeniowskiego.
- Peszko P., Stunża G. D. (red.), (2013). (Nie)bój się bloga. Jak wykorzystać blog w edukacji. Gdańsk: Instytut Kultury Miejskiej.
- Karwasz G., Kruk J. (2012). Idee i realizacja dydaktyki interaktywnej: wystawy, muzea i centra nauki. Toruń : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

**Kierunkowe efekty uczenia się**

K\_U04, K\_U07

efekty spoza matrycy: K\_W01, K\_W10, K\_W16, K\_U10,  
K\_K01, K\_K03, K\_K08, K\_K07**Wiedza**

efekty spoza matrycy:

[K\_W01] Student/ka zna i rozumie [D.1/E.1.W8.] edukacyjne zastosowania mediów i technologii informacyjno-komunikacyjnej; potrzebę wyszukiwania, adaptacji i tworzenia elektronicznych zasobów edukacyjnych i projektowania multimediów; zna i rozumie nowe formy pracy twórczej, pozwalającej na wzajemne uczenie się, projektowanie i tworzenie materiałów edukacyjnych, np. medialab, fablab, hackerspace. Student/ka wymienia i omawia nowe metody współpracy w celu tworzenia materiałów edukacyjnych, m.in. booksprint i digital storytelling.

[K\_W10] Student/ka zna dostępne narzędzia medialne, jakie można wykorzystać w instytucjach kultury i organizacjach pozarządowych do szybkiej organizacji pracy nad tworzeniem treści i narzędzi edukacyjnych. Student zna nowoczesne sposoby interaktywnej prezentacji treści edukacyjnych i omawia przykłady zastosowań w konkretnych instytucjach edukacyjnych i kulturalnych.

[K\_W16] Student zna sposób, w jaki można wykorzystywać cyfrowe narzędzia pozwalające na organizację pracy oraz tworzenie i publikację treści edukacyjnych, ponadto zna i rozumie [D.1/E.1.W9.] znaczenie kształtowania postawy odpowiedzialnego i krytycznego wykorzystywania mediów cyfrowych oraz poszanowania praw własności intelektualnej.

**Umiejętności**

[K\_U04] Student/ka potrafi dobrać odpowiednie narzędzia do twórczej, grupowej pracy związanej z wyszukiwaniem informacji, projektowaniem i tworzeniem narzędzi i treści edukacyjnych; potrafi [D.1/E.1.U7.] dobierać metody z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnej, aktywizujące uczniów i uwzględniające ich zróżnicowane potrzeby edukacyjne.

[K\_U07] Student/ka potrafi obsługiwać oprogramowanie do twórczej pracy z tekstem (edytory do pracy grupowej) i narzędzia do planowania i nadzorowania przebiegu projektów edukacyjnych i kulturalnych.

efekt spoza matrycy: [K\_U10] Student/ka potrafi zaplanować działanie w ramach instytucji edukacyjnej/instytucji kultury lub oddolnie, działań projektowych opartych na jednej z nowych form produkcji treści i narzędzi: medialab, fablab, hackerspace.

**Kompetencje społeczne (postawy)**

[K\_K01] Student/ka jest gotów/-owa do [D.1/E.1.K8.] kształtowania nawyku systematycznego uczenia się i korzystania z różnych źródeł wiedzy, w tym z Internetu; jest gotów/-owa zachować otwartość na nowe sposoby współpracy i narzędzia umożliwiające kreatywną pracę w grupie.

[K\_K03] Student/ka jest gotów/-owa pracować w zespole przygotowującym materiały edukacyjne.

[K\_K07] Student/ka jest gotów/-owa na interakcje z innymi osobami za pomocą medialnych narzędzi komunikowania.

[K\_K08] Student/ka jest gotów/-owa planować i przewodzić działaniom zespołu.

**Kontakt**

pedgds@univ.gda.pl