

Program studiów**Część A) programu studiów*****Efekty uczenia się**

Wydział prowadzący studia:		Wydział Filozofii i Nauk Społecznych
Kierunek na którym są prowadzone studia:		pedagogika medialna
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:		poziom 6
Profil studiów:		ogólnoakademicki
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta:		licencjat
Przyporządkowanie kierunku do dyscypliny naukowej lub artystycznej (dyscyplin), do których odnoszą się efekty uczenia się:		Dyscyplina: pedagogika (100%) Dyscyplina wiodąca: pedagogika
Symbol	Po ukończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	
WIEDZA		
K_W01	zna terminologię używaną w pedagogice, pedagogice medialnej oraz w e-learningu i rozumie ich źródła oraz zastosowania w obrębie pokrewnych dyscyplin naukowych	
K_W02	ma uporządkowaną wiedzę o miejscu pedagogiki medialnej w systemie nauk oraz o jej przedmiotowych i metodologicznych powiązaniach z innymi dyscyplinami naukowymi w szczególności z naukami o charakterze pedagogicznym	
K_W03	ma uporządkowaną wiedzę szczegółową z zakresu: – pedagogiki medialnej, mediów, ICT, e-learningu, nowoczesnych form kształcenia oraz animacji kultury; – wychowania i kształcenia, jego filozoficznych, społeczno-kulturowych, historycznych, biologicznych, psychologicznych i medycznych podstaw; – rozwoju mózgu człowieka w aspekcie biologicznym, kulturowym oraz społecznym oraz rozumie wpływ powyższego rozwoju na proces edukacji; – neoutodydaktyki i neurowychowania; – kognitywistyki	
K_W04	posiada złożoną wiedzę na temat: – wybranych koncepcji człowieka - filozoficznych, psychologicznych i społecznych stanowiących teoretyczne podstawy działalności pedagogicznej; – rozwoju człowieka w cyklu życia zarówno w aspekcie biologicznym, jak i psychologicznym oraz społecznym; – procesów komunikacji oraz przetwarzania wiedzy w mózgu	
K_W05	ma uporządkowaną wiedzę o: – rodzajach więzi społecznych i o rządzących nimi prawidłowościach; – różnych rodzajach struktur społecznych i instytucjach życia społecznego oraz zachodzących między nimi relacjach	
K_W06	ma uporządkowaną wiedzę dotyczącą procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego, ich prawidłowości i zakłóceń zarówno w komunikacji bezpośredniej, jak i za pomocą mediów	
K_W07	zna teorie dotyczące wychowania, uczenia się i nauczania, rozumie różnorodne uwarunkowania tych procesów	

K_W08	ma uporządkowaną wiedzę o różnych środowiskach wychowawczych oraz edukacyjnych, ich specyfice i procesach w nich zachodzących
K_W09	zna najważniejsze tradycyjne i współczesne nurty i systemy pedagogiczne, rozumie ich historyczne i kulturowe uwarunkowania
K_W10	ma podstawową wiedzę o projektowaniu i prowadzeniu badań w zakresie pedagogiki medialnej, a w szczególności o problemach badawczych, metodach, technikach i narzędziach badawczych
K_W11	ma uporządkowaną wiedzę o: – strukturze i funkcjach systemu edukacji; – celach, podstawach prawnych, organizacji i funkcjonowaniu różnych instytucji edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, terapeutycznych, kulturalnych i pomocowych
K_W12	ma uporządkowaną wiedzę o uczestnikach działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej i pomocowej
K_W13	ma uporządkowaną wiedzę o metodyce wykonywania typowych zadań umysłowych, normach, procedurach stosowanych w różnych obszarach działalności pedagogicznej w szczególności w obszarze pedagogiki mediów
K_W14	ma wiedzę o: – bezpieczeństwie i higienie pracy w instytucjach edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych i pomocowych; – zasadach i normach etycznych
K_W15	ma uporządkowaną wiedzę na temat projektowania ścieżki własnego rozwoju
K_W16	ma uporządkowaną wiedzę na temat podstaw prawa w obszarze: prawa oświatowego, rodzinnego, praw dziecka, a także zagadnień związanych z ochroną własności intelektualnej
K_W17	zna metody i narzędzia, w tym techniki pozyskiwania danych w obszarze ICT oraz różnego typu mediów, właściwie ocenia jakość pozyskanych informacji
UMIEJĘTNOŚCI	
K_U01	potrafi dokonać obserwacji i interpretacji zjawisk społecznych, analizuje ich powiązania z różnymi obszarami działalności pedagogicznej w szczególności z pedagogiką medialną
K_U02	potrafi wykorzystywać nabytą wiedzę teoretyczną oraz praktyczną z zakresu: – pedagogiki oraz powiązanych z nią dyscyplin w celu analizowania i interpretowania problemów edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych i pomocowych, a także motywów i wzorów ludzkich zachowań; – pedagogiki medialnej w celu analizowania i interpretowania problemów związanych z patologią występującą w mediach, funkcjonowaniem człowieka w świecie wirtualnym, procesem uczenia się i nauczania przy użyciu mediów, procesem diagnozowania i terapii przy pomocy mediów, animacją czasu wolnego z wykorzystaniem mediów; – kognitywistyki, neurodydaktyki oraz neurowychowania do planowania oraz realizowania procesów edukacyjnych, interpretowania problemów edukacyjnych, motywów oraz wzorów ludzkich zachowań; – ICT oraz nowych mediów w edukacji
K_U03	potrafi posługiwać się wiodącymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania motywów i wzorów ludzkich zachowań, diagnozowania i prognozowania sytuacji oraz analizowania strategii działań praktycznych w odniesieniu do różnych kontekstów działalności pedagogicznej
K_U04	potrafi samodzielnie zdobywać oraz oceniać pozyskiwaną wiedzę, rozwijać swoje profesjonalne umiejętności korzystając z różnych źródeł (w języku rodzimym i obcym) i nowoczesnych technologii (ICT)

K_U05	posiada rozwinięte umiejętności badawcze pozwalające na analizowanie przykładów badań oraz konstruowanie i prowadzenie prostych badań pedagogicznych; potrafi sformułować wnioski, opracować i zaprezentować wyniki (z wykorzystaniem ICT) oraz wskazywać kierunki dalszych badań
K_U06	potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie, na tematy dotyczące wybranych zagadnień z pedagogiki w szczególności z obszaru pedagogiki medialnej oraz kognitywistyki z wykorzystaniem różnych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł
K_U07	ma rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej, potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki w szczególności pedagogiki medialnej, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów
K_U08	posiada umiejętność prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii w formie ustnej oraz pisemnej (w języku polskim oraz obcym), popierając je argumentacją w kontekście wybranych perspektyw teoretycznych, poglądów różnych autorów
K_U09	potrafi ocenić przydatność typowych metod, procedur i dobrych praktyk do realizacji zadań związanych z różnymi sferami działalności w zakresie pedagogiki mediów
K_U10	potrafi posługiwać się wiodącymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania, interpretowania oraz projektowania strategii działań pedagogicznych; potrafi generować rozwiązania konkretnych problemów i prognozować przebieg ich rozwiązywania oraz przewidywać skutki planowanych działań
K_U11	potrafi animować prace nad rozwojem uczestników procesów pedagogicznych oraz wspierać ich samodzielność w zdobywaniu wiedzy, a także inspirować do działań na rzecz różnych form uczenia się (także z udziałem mediów)
K_U12	potrafi posługiwać się zasadami i normami etycznymi w podejmowanej działalności, dostrzega i analizuje dylematy etyczne; przewiduje skutki konkretnych działań pedagogicznych (także z udziałem mediów)
K_U13	potrafi dokonać analizy własnych działań i wskazać ewentualne obszary wymagające modyfikacji w przyszłym działaniu
K_U14	potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role; jest przygotowany do aktywnego uczestnictwa w grupach, organizacjach i instytucjach realizujących działania pedagogiczne i zdolny do porozumiewania się z osobami będącymi i niebędącymi specjalistami w dziedzinie pedagogiki mediów
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
K_K01	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia się zawodowego i rozwoju osobistego, dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia
K_K02	docenia znaczenie nauk pedagogicznych oraz wiedzy na temat budowy i funkcjonowania ludzkiego mózgu dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych w szczególności w obszarze pedagogiki mediów
K_K03	ma przekonanie o sensie, wartości i potrzebie podejmowania działań pedagogicznych w środowisku społecznym; jest gotowy do podejmowania wyzwań zawodowych; wykazuje aktywność, podejmuje trud i odznacza się wytrwałością w realizacji indywidualnych i zespołowych działań profesjonalnych w zakresie pedagogiki w szczególności pedagogiki mediów

K_K04	dostrzega potrzebę: – zachowania się w sposób profesjonalny, – refleksji na tematy etyczne i przestrzegania zasad etyki zawodowej pedagoga medialnego, – poszukiwania optymalnych rozwiązań zgodnych z zasadami etyki, w tym etyki mediów, – formułowania oraz rozwiązywania problemów moralnych oraz dylematów etycznych związanych z własną i cudzą pracą, – poszanowania etycznego wymiaru w badaniach naukowych
K_K05	odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne z udziałem mediów

Część B) programu studiów

Opis procesu prowadzącego do uzyskania efektów uczenia się

Wydział prowadzący studia:	Wydział Filozofii i Nauk Społecznych
Kierunek na którym są prowadzone studia:	pedagogika medialna
Poziom studiów:	studia pierwszego stopnia
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:	6 poziom
Profil studiów:	ogólnoakademicki
Przyporządkowanie kierunku do dyscypliny naukowej lub artystycznej (dyscyplin), do których odnoszą się efekty uczenia się:	Dyscyplina: pedagogika (100 %) Dyscyplina wiodąca: pedagogika
Forma studiów:	studia stacjonarne
Liczba semestrów:	6 semestrów
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	180 punktów ECTS
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych:	1800 godzin, z czego na specjalności Edukacja on-line - 805 lub 785 godzin e-learningu, Nowe media w edukacji - 822 lub 802 godzin e-learningu <i>Wynika z przedmiotów komputer w diagnostyce i terapii logopedycznej oraz Komputer w diagnostyce i terapii pedagogicznej</i>
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	licencjat
Wskazanie związku programu studiów z misją i strategią UMK:	<i>Pedagogika medialna</i> wpisuje się w misję i strategię rozwoju UMK (przyjętą na lata 2011-2020) oraz Wydziału Nauk Pedagogicznych (na lata 2012-2020). <i>Pedagogika medialna</i> należy do obszaru nauk społecznych i jest elementem rozbudowy potencjału Wydziału Nauk Pedagogicznych w tej dziedzinie. <i>Pedagogika medialna</i> jest odpowiedzią na zapotrzebowanie społeczne w zakresie zaspokajania potrzeb społecznym i edukacyjnym w wymiarze regionalnym i ponadregionalnym. Utworzenie nowego kierunku zakłada również: – utrzymanie wysokiego poziomu nauczania, uwzględniając potrzeby studentów i rynku pracy, – rozszerzanie oferty dydaktycznej o nowe rozwiązania dydaktyczne i organizacyjne (kształcenie on-line), – przygotowanie do funkcjonowania w społeczeństwie wiedzy, – rozszerzenie udziału studentów w zajęciach ogólnouczelnianych i na innych kierunkach studiów UMK, – motywowanie do kształcenia ustawicznego.
Przedmioty/grupy zajęć wraz z zakładanymi efektami uczenia się*	

Grupy przedmiotów	Przedmiot	Zakładane efekty uczenia się	Formy i metody kształcenia zapewniające osiągnięcie efektów uczenia się	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta
Grupa przedmiotów I Nauk podstawowych	Biomedyczne podstawy rozwoju i wychowania człowieka	<u>Wiedza:</u> W1: posiada wiedzę dotyczącą: – rozwoju, jak również zaburzeń człowieka - (K_W01, K_W02, K_W03); – metod i narzędzi diagnostyki w zakresie rozwoju (K_W17); – zachowania człowieka - (K_W04); – relacji interpersonalnych - (K_W06, K_W08); – procesów poznawczych, emocjonalnych i społecznych - (K_W07); – rodzajów więzi społecznych i rządzących nimi prawidłowości - (K_W05); W2: zna podstawy fizjologii człowieka, idee i argumenty wybranych systemów filozoficznych, począwszy od starożytności, a skończywszy na wieku XX, szczególnie pod kątem filozofii edukacji - (K_W01, K_W03); W3: posiada wiedzę z zakresu etyki ogólnej – (K_W14); W4: potrafi projektować i prowadzić badania w zakresie pedagogiki medialnej - (K_W10); <u>Umiejętności:</u> U1: potrafi: – diagnozować rozwój biologiczny człowieka, jak również projektować i prowadzić zajęcia ruchowe na podstawie wiedzy anatomicznej i fizjologicznej człowieka - (K_U02);	Ćwiczenia Wykład	* egzamin pisemny, * kolokwium, * sprawdzian wiedzy, * test wiedzy, * aktywność, * udział w dyskusji, * prezentacja, * projekt, * esej.
	Wprowadzenie do filozofii edukacji			
	Wprowadzenie do psychologii			
	Wprowadzenie do socjologii			
	Psychologia społeczna			
	Psychologia rozwojowa			
	Metodologia badań społecznych			
	Badania w działaniu			
	Wychowanie społeczno-moralne			

		– przeprowadzić badanie i scharakteryzować sytuację rozwojową dziecka - (K_U01); U2: potrafi dokonać diagnozy własnego potencjału - (K_U13); U3: potrafi wskazać różne rozwiązania dylematów moralnych w zależności od przyjętych kryteriów dobra i zła – (K_U12); U4: potrafi zastosować główne pojęcia i idee wybranych, głównych kierunków filozoficznych przede wszystkim w aspekcie nauk pedagogicznych - (K_U01); U5: posiada umiejętność analizowania oraz dyskutowania na temat motywów, wzorów oraz prawidłowości ludzkich zachowań, jak również ogólnie rozumianej problematyki społecznej - (K_U03, K_U06, K_U08, K_U10); U6: potrafi dokonać obserwacji i interpretacji zjawisk społecznych, w tym analizować motywy i wzory ludzkich zachowań - (K_U01, K_U03); U7: posiada umiejętność pracy w zespole - (K_U02 , K_U13); U8: potrafi analizować, interpretować oraz projektować strategie działań pedagogicznych - (K_U10); U9: posiada elementarne umiejętności badawcze pozwalające na analizowanie przykładów badań, potrafi skutecznie się komunikować (K_U05); U10: potrafi zastosować nabytą wiedzę i umiejętności w realnych sytuacjach społecznych - (K_U14); <u>Kompetencje:</u>		
--	--	---	--	--

		K1: ma świadomość biologicznych uwarunkowań aktywności człowieka - (K_K01); K2: dostrzega moralny wymiar pracy pedagoga medialnego, jak również moralny wymiar ingerencji w życie innego człowieka w trakcie badań naukowych, potrafi przeanalizować sytuację, w jakiej musi podjąć decyzję, od strony moralnej - (K_K04, K_K05); K3: docenia rolę nauk pedagogicznych w kontekście utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych (K_K02); K4: ma świadomość konieczności wykorzystania wiedzy psychologicznej w praktyce pedagogicznej w obszarze mediów - (K_K05); K5: ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, jest gotów do ciągłego doskazywania się zawodowego i rozwoju osobistego, jest otwarty na nowe wyzwania (K_K01, K_K02); K: dostrzega potrzebę poszanowania etycznego wymiaru w badaniach naukowych – (K_K04).		
Grupa przedmiotów II Nauk kierunkowych	Edukacyjna platforma e-learning	<u>Wiedza:</u> W1: zna: – pojęcia związane z e-learningiem, blended-learningiem, nauczaniem asynchronicznym (K_W01; K_W03); – terminologię oraz sens stosowania mediów w edukacji, właściwie charakteryzuje proces komunikowania w oparciu o media (K_W01, K_W03, K_W06, K_W17);	Ćwiczenia Wykład	* aktywność na zajęciach, * aktywność on-line, * projekt, * praca zaliczeniowa, * test wiedzy, * egzamin pisemny, * egzamin ustny.
	Grafika komputerowa			
	Edukacja filmowa			

	Podstawy prawa dla pedagogów	– koncepcje dydaktyki konstruktywistycznej (K_W03, K_W07, K_W08);		
	Metodyka edukacji medialnej	W2: ma wiedzę na temat:		
	Media w edukacji	– prawnych aspektów funkcjonowania: uczestników działalności edukacyjnej, procedur stosowanych w różnych obszarach działalności pedagogicznej, różnych instytucji edukacyjnych, wychowawczych (prawo oświatowe) - (K_W01, K_W11, K_W16, K_W12, K_W13);		
	Pedagogika medialna	– ochrony dziecka przed niebezpiecznymi kontaktami oraz treściami związanymi z obecnością w sieci Internet, wie jak zabezpieczyć sieć oraz komputer przed włamaniami, szpiegowaniem, wirusami itp. (K_W01, K_W03);		
	Patologie w mediach	– przebiegu procesu oraz uwarunkowań procesu edukacji na odległość (K_W01, K_W03, K_W07, K_W09);		
	Wprowadzenie do dydaktyki kognitywistycznej	– ma uporządkowaną wiedzę o miejscu pedagogiki medialnej w systemie nauk oraz o jej przedmiotowych i metodologicznych powiązaniach z innymi dyscyplinami naukowymi w szczególności z naukami o charakterze pedagogicznym (K_W02);		
	Wprowadzenie do edukacji on-line	<u>Umiejętności:</u>		
	Etyka mediów	U1: potrafi:		
	Techniki uczenia się w wirtualnej klasie	– tworzyć oraz zarządzać stroną kursu e-learningowego, obsługiwać wybrane oprogramowanie do publikowania zasobów medialnych, ocenić przydatność technologii zdalnych, generować rozwiązania konkretnych problemów		
	Warsztat pisarstwa internetowego			

	Edukacja fotograficzna	związanych z wprowadzaniem nowych technologii zdalnych (K_U04, K_U07; K_U09, K_U10); – wykorzystać posiadaną wiedzę teoretyczną z zakresu prawa w działalności pedagogicznej i medialnej- (K_U02, K_U04, K_U07, K_U08, K_U12); – ocenić przydatność typowych metod związanych z realizacją zadań z różnych sfer działalności w zakresie pedagogiki mediów (K_U09); – posługiwać się poznanymi ujęciami teoretycznymi w celu diagnozowania, planowania i prognozowania sytuacji dydaktycznych wspartych nowymi technologiami (K_U03); – prezentować własne pomysły, wątpliwości i sugestie, popierając je argumentacją w kontekście wybranych perspektyw teoretycznych, poglądów różnych autorów (K_U08); – podejmować właściwe działania w celu ochrony dziecka przed dostępem do: stron internetowych o niebezpiecznych treściach, niebezpiecznych kontaktów w sieci Internet (K_U02, K_U04) – pracować zgodnie z zasadami pogładowości oraz stopniowania trudności, przeprowadzić rozumowanie dedukcyjne, podać przykłady poznania indukcyjnego, przeprowadzić logiczną argumentację oraz interdyscyplinarne rozumowanie poznawcze (K_U02) -efektywnie i asertywnie pracuje w zespole zadaniowym, aktywnie wykonuje zadania, umiejętnie współpracuje w grupie - (K_U14)		
--	--------------------------------------	--	--	--

		<u>Kompetencje:</u> K1: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje materiały graficzne i multimedialne, prezentuje je pozostałym uczestnikom grupy - (K_K01, K_K05); K2: w sposób kulturalny komunikuje swoje potrzeby poznawcze i oczekiwania względem zajęć - (K_K04); K3: wykorzystuje oprogramowanie komputerowe zgodnie z jego przeznaczeniem - (K_K04); K5: tworzy prace zaliczeniowe zgodnie z zasadami etyki i norm prawnych - (K_K04); K6: wyraża zaangażowanie i zainteresowanie przedmiotem - (K_K03); K7: ma świadomość swojego poziomu wiedzy, rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia się zawodowego i rozwoju osobistego - (K_K01); K8: ma przekonanie o wadze zachowania się w sposób profesjonalny - (K_K04); K9 dostrzega problemy moralne i etyczne związane z własną i cudzą pracą - (K_K04).		
Grupa przedmiotów III Ogólnopedagogiczny	Pedagogika specjalna	<u>Wiedza:</u> W1: ma wiedzę na temat: – rozwoju człowieka zarówno w aspekcie biologicznym, jak i psychologicznym oraz społecznym oraz diagnozy pedagogicznej (K_W03); – zdrowia i uwarunkowań zdrowotnych, profilaktyki zdrowotnej - (K_W01); – wybranych koncepcji człowieka - filozoficznych, psychologicznych i społecznych stanowiących teoretyczne	Wykład Ćwiczenia Konwersatorium	* praca pisemna - referat, * prezentacja, * kolokwium, * aktywność, * test wiedzy,
	Historia wychowania			
	Pedagogika zdrowia			
	Teoria wychowania			

	Pedeutologia	podstawy działalności pedagogicznej - (K_W04);		* egzamin ustny, * egzamin pisemny
	Pedagogika społeczna	– procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego (K_W14);		
	Socjologia wychowania	W2: zna: – terminologię używaną w pedagogice (K_W01); – wybrane teorie dotyczące wychowania, uczenia i nauczania się, jak również ich podstaw biologicznych, i psycho-społecznych (K_W01, K_W03, K_W07, K_W08);		
	Diagnostyka pedagogiczna	– środowiskowe uwarunkowania procesów wychowawczych (K_W03); – najważniejsze tradycje i współczesne nurty i systemy pedagogiczne, rozumie ich historyczne i kulturowe uwarunkowania (K_W09);		
	Teoria kształcenia	– metody i narzędzia, którymi posługuje się współczesna pedagogika - (K_W17);		
	Pedagogika ogólna			
	Preorientacja specjalności	<u>Umiejętności:</u> U1: ma rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej, potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki (K_U07); U2: potrafi: – animować prace nad rozwojem uczestników procesów pedagogicznych (K_U04); – wykorzystać wiedzę z zakresu pedagogiki w celu analizowania problemów edukacyjnych i wychowawczych, analizuje motywy ludzkich zachowań (K_U02, K_U03);		

		–dokonać obserwacji i interpretacji zjawisk edukacyjnych występujących w środowisku wychowawczym, analizuje i interpretuje procesy wychowawcze (K_U01, K_U02); –wypowiadać się w sposób spójny w mowie i na piśmie, na tematy dotyczące wybranych zagadnień z pedagogiki medialnej - (K_U06); –posługiwać się normami i zasadami etycznymi w podejmowanej działalności - (K_U12); –ocenić przydatność typowych metod, procedur i dobrych praktyk pedagogicznych do realizacji zadań w obszarze pedagogiki medialnej - (K_U09); –prezentować własne pomysły w formie pisemnej i ustnej (K_U08); U3: posiada umiejętności profilaktyki I i II stopnia - (K_U01) <u>Kompetencje:</u> K1: docenia znaczenie: – wiedzy z zakresu pedagogiki dla własnej pracy zawodowej (K_K02); K2: ma przekonanie o wadze zachowania się pedagoga w sposób profesjonalny, refleksji na tematy etyczne (K_K04) K3: ma świadomość własnej wiedzy oraz poczucie odpowiedzialności za własne zdrowie - (K_K01); K4: ma przekonanie o potrzebie podejmowania działań pedagogicznych w środowisku społecznym, jest gotowy do podejmowania wyzwań zawodowych (K_K03, K_K04). K5: potrafi stosować zdobytą wiedzę w praktyce, odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy (K_K05); K6: dostrzega potrzebę samokształcenia - (K_K04);		
--	--	--	--	--

Grupa przedmiotów IV Edukacja on-line	Narzędzia internetowe w nauczaniu	Wiedza: W1: zna: – terminologię z zakresu prawa oraz aspektów prawnych e-learningu, w szczególności zagadnienia dotyczące ochrony własności intelektualnej - (K_W16); – wybraną terminologię z obszaru psychologii i pedagogiki twórczości - (K_W01); – zagadnienia związane z mediami - (K_W01, K_W06); – terminologię związaną z pracą z dźwiękiem, obrazem, grafiką, e-learningiem, otwartymi zasobami edukacyjnymi, wolną licencją, domeną publiczną, open source, open software, GPL, LGPL – (K_W01); – strukturę scenariusza zajęć on-line oraz narzędzia komputerowe wykorzystywane do opracowywania różnego typu materiałów e-learningowych (K_W03); – metody i techniki edukacji zespołowej w sieci komputerowej -(K_W17); – możliwości i ograniczenia otwartych zasobów -edukacyjnych - (K_W08, K_W13, K_W15, K_W16, K_W17); – wybraną wiedzę z zakresu metodyki nauczania i środków kształcenia (cele, zasady, treści kształcenia, metody nauczania, środki nauczania, style nauczania) - (K_W13); W2: ma interdyscyplinarną wiedzę: – z zakresu komunikacji i przetwarzania wiedzy w mózgu, ich prawidłowości i występujących zakłóceń - (K_W04);	Wykład Ćwiczenia	* praca zaliczeniowa, * projekt, * projekt on-line, * aktywność, * aktywność on-line, * test wiedzy, * egzamin (ustny lub pisemny), * konkurs tygodnia, * quiz.
	Edukacja wizualna			
	Psychologia internetu			
	Praca z dźwiękiem			
	Metodyka edukacji on-line			
	Prawne aspekty e-learningu			
	Otwarte zasoby edukacyjne			
	Komunikacja - człowiek - komputer			
	Twórcze aspekty mediów w edukacji on-line			

	Interaktywne narzędzia w edukacji	– na temat rozwoju mózgu człowieka w aspekcie biologicznym, kulturowym oraz społecznym - (K_W03); – na temat otwartych zasobów edukacyjnych i internetowych narzędzi wykorzystywanych w edukacji on-line - (K_W01, K_W03, K_W16); – na temat komunikacji wizualnej (K_W06);	
	Konstruktywizm i kognitywizm w środowisku internetowym	W3: posiada zaawansowaną wiedzę o koncepcjach oceniania - (K_W03); <u>Umiejętności:</u> U1: potrafi: – zaprezentować własne pomysły w formie ustnej i pisemnej, uwzględniając zasady ochrony własności intelektualnej - (K_U08); – samodzielnie zdobywać i rozwijać swoją wiedzę korzystając z różnych źródeł i nowoczesnych technologii (ICT) - (K_U04); – wykorzystać uzyskaną wiedzę w praktyce edukacyjnej w celu analizowania i interpretowania problemów edukacyjnych z udziałem mediów - (K_U02); – analizować strategię działań praktycznych w odniesieniu do różnych kontekstów działalności pedagogicznej, w tym pedagogiki mediów - (K_U03); – sprawnie posługiwać się wybranymi narzędziami komputerowymi służącymi do opracowywania zasobów edukacyjnych, w tym e-learningowych - (K_U02); – samodzielnie wyszukiwać oraz oceniać internetowe narzędzia do edukacji on-line, rozwijać swoje profesjonalne umiejętności obsługi narzędzi	

		wykorzystywanych w edukacji on-line - (K_U04); – scharakteryzować główne elementy takich form medialnych jak: ilustracja, fotografia, typografia, ikonografia, infografika, film i animacja w zastosowaniach edukacyjnych - (K_U02); – korzystać w celach edukacyjnych, projektować i tworzyć otwarte zasoby edukacyjne przeznaczone do edukacji on-line - (K_U01, K_U02, K_U04, K_U08, K_U09, K_U10, K_U12); – rozpoznać oraz omówić z wykładawcą problemy napotkane podczas procesu edukacji, efektywnie szukać ich rozwiązań - (K_U04, K_U08, K_U13); – tworzyć komunikaty wykorzystując elementy składowe informacji wizualnej - (K_U07); – przywołać tytuły i dokonać charakterystyki projektów artystów, wymienić festiwale i konkursy sztuki komputerowej o zasięgu międzynarodowym - (K_U02); U2: uwzględnia elementy hierarchizacji (wielkość, kształt, kolorystyka elementów), strukturyzacji informacji oraz kontekstu informacji w projektowanych formach wizualnych (K_U07); U3: potrafi animować prace nad rozwojem uczestników procesów pedagogicznych oraz wspierać ich samodzielność w zdobywaniu wiedzy, a także inspirować do działań na rzecz różnych form uczenia się (także z udziałem mediów) (K_U11); <u>Kompetencje społeczne:</u> K1: ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności zdając sobie jednocześnie sprawę z konieczności		
--	--	---	--	--

		dalszego rozwoju i pogłębiania wiedzy i kompetencji - (K_K01); K2: dostrzega potrzebę przestrzegania zasad etycznych i norm prawnych w związku z e-learningiem oraz wykorzystaniem nowoczesnych metod nauczania - (K_K04); K3: docenia znaczenie pedagogiki oraz pedagogiki kognitywistycznej i medialnej dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych, odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych - (K_K02); K4: analizuje w sposób refleksyjny własne działania konfrontuje je z innymi studentami - (K_K01); K5: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne - (K_K05, K_K03); K6: wykorzystuje i tworzy otwarte zasoby edukacyjne zgodnie z zasadami etyki - (K_K04, K_K05); K7: dostrzega zalety i wady otwartych zasobów edukacyjnych, multimediów oraz e-learningu, a także możliwości wykorzystania ich w samokształceniu i w rozwoju osobowym - (K_K01, K_K02);		
Grupa przedmiotów V Nowe media w edukacji	Edukacja medialna	<u>Wiedza:</u> W1: ma interdyscyplinarną wiedzę: – z zakresu komunikacji i przetwarzania wiedzy w mózgu, ich prawidłowości i występujących zakłóceń - (K_W04); – na temat rozwoju mózgu człowieka w aspekcie biologicznym, kulturowym oraz społecznym - (K_W03); – z zakresu krytycznej oceny i tworzenia tekstów medialnych - (K_W01);	Wykład Ćwiczenia	* praca zaliczeniowa, * prezentacja, * projekt, * projekt on-line, * aktywność,
	Komunikacja interpersonalna			
	Otwarta edukacja			
	Komunikacja w mediach			

	Twórcze aspekty mediów	– z zakresu: mediów, praktyki wykorzystania ICT, zastosowań edukacyjnych oprogramowania do edycji filmu - (K_W01, K_W06); W2: zna: – narzędzia komputerowe wykorzystywane do opracowywania różnego typu materiałów edukacyjnych - (K_W03), – terminologię z obszaru psychologii i pedagogiki twórczości - (K_W01); – sposoby wyszukiwania, gromadzenia, oceniania, archiwizowania informacji, a także niezbędnych do pracy materiałów graficznych i dźwiękowych - (K_W01, K_W03); – tradycyjne i elektroniczne źródła informacji - (K_W03); – podstawowe modele rozwijania umiejętności informacyjnych - (K_W13); – terminologię związaną z pracą z dźwiękiem, obrazem, grafiką, e-learningiem, projektowaniem stron WWW, otwartą edukacją, wolną licencją, domeną publiczną, open source, open software, GPL, LGPL - (K_W01); – możliwości i ograniczenia w ramach otwartych narzędzi edukacyjnych - (K_W08, K_W13, K_W15, K_W16, K_W17); W3: charakteryzuje kompetencje informacyjne i kompetencje kluczowe - (K_W01, K_W03, K_W04); W4: ma uporządkowaną wiedzę o miejscu pedagogiki medialnej w systemie nauk oraz o jej przedmiotowych i metodologicznych powiązaniach z innymi dyscyplinami naukowymi w szczególności z naukami o charakterze pedagogicznym (K_W02); <u>Umiejętności:</u>		* aktywność on-line, * test wiedzy, * egzamin (ustny lub pisemny), * konsultacje on-line, * quiz.
	Interaktywne media cyfrowe			
	Podstawy teorii konstruktywistycznej-kognitywistycznej mediów			
	Warsztat umiejętności informacyjnych			
	Media w obszarze animacyjno-teatralnym			
	Tworzenie edukacyjnych witryn internetowych			

		U1: potrafi: – zaprezentować posiadaną wiedzę w formie ustnej i pisemnej, uwzględniając zasady ochrony własności intelektualnej - (K_U08); – samodzielnie zdobywać i rozwijać swoją wiedzę korzystając z różnych źródeł i nowoczesnych technologii (ICT) - (K_U04); – wykorzystać uzyskaną wiedzę w praktyce edukacyjnej w celu analizowania i interpretowania problemów edukacyjnych, motywów i wzorów ludzkich zachowań - (K_U02); – sprawnie posługiwać się wybranymi narzędziami komputerowymi służącymi do opracowywania zasobów edukacyjnych - (K_U02, K_U08, K_U09); – wymienić i scharakteryzować formy twórczości komputerowej, wymienić festiwale i konkursy sztuki komputerowej, przywołać tytuły i dokonać charakterystyki projektów artystów prezentujących swoje prace w Internecie - (K_U02); – identyfikować nadawców komunikatów, jak również właściwie dobrać rodzaj medium do przekazywania komunikatów - (K_U01); – dokonać analizy własnych potrzeb informacyjnych i problemów badawczych związanych z szukaną informacją - (K_U04, K_U07, K_U08, K_U09); – dotrzeć do różnego typu danych, zaś w ramach znalezionego źródła ocenić przydatność i jakość informacji, korzystać z nich w sposób etyczny - (K_U04, K_U09, K_U12);		
--	--	--	--	--

		– korzystać w celach edukacyjnych z otwartych zasobów edukacyjnych - (K_U02, K_U04, K_U09, K_U12); – projektować i tworzyć otwarte zasoby edukacyjne dostosowując je do wymagań metodycznych, merytorycznych i etycznych - (K_U01, K_U02, K_U04, K_U08, K_U09, K_U10, K_U12); – zaprojektować i wykonać serwis WWW (K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U12); U2: interpretuje wiadomości i wartości oferowane przez media (K_U01); U3: potrafi animować prace nad rozwojem uczestników procesów pedagogicznych oraz wspierać ich samodzielność w zdobywaniu wiedzy, a także inspirować do działań na rzecz różnych form uczenia się (także z udziałem mediów) (K_U11); U4: potrafi współdziałać i pracować w grupie przy wspólnych projektach, przyjmując w niej różne role (K_U14); <u>Kompetencje społeczne:</u> K1: ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności zdając sobie jednocześnie sprawę z konieczności dalszego rozwoju i pogłębiania wiedzy i kompetencji (K_K01); K2: dostrzega potrzebę przestrzegania zasad etycznych i norm prawnych w związku z wykorzystaniem nowoczesnych metod i technologii nauczania (K_K04); K3: docenia znaczenie pedagogiki oraz pedagogiki kognitywistycznej i medialnej dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych (K_K02); K4: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy - (K_K05); K5: pozyskuje i wykorzystuje zdobyte informacje lub materiały multimedialne		
--	--	--	--	--

		zgodnie z zasadami etyki i praw własności (K_K04); K6: rozumie potrzebę dalszego kształcenia się oraz nieustannego uzupełniania swojej wiedzy (K_K01); K7: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje powierzone zadania (K_K05);		
Grupa przedmiotów VI - Seminarium	Seminarium dyplomowe	<u>Wiedza:</u> W1: zna terminologię używaną w obszarze pedagogiki medialnej oraz animacji kultury, rozumie jej źródła oraz zastosowania w obrębie pokrewnych dyscyplin naukowych (K_W01); W2: ma uporządkowaną wiedzę szczegółową z zakresu: pedagogiki medialnej, mediów, ICT, e-learningu, nowoczesnych form kształcenia oraz animacji kultury (K_W03); W3: ma uporządkowaną wiedzę o projektowaniu i prowadzeniu badań w zakresie pedagogiki medialnej oraz animacji kultury, a w szczególności o problemach badawczych, metodach, technikach i narzędziach badawczych (K_W10); W4: zna metody i narzędzia, w tym techniki pozyskiwania danych w obszarze ICT oraz różnego typu mediów, właściwie ocenia jakość pozyskanych informacji (K_W10). <u>Umiejętności:</u> U1: potrafi dokonać obserwacji i interpretacji zjawisk społecznych (K_U01); U2: potrafi samodzielnie zdobywać oraz oceniać pozyskiwaną wiedzę, rozwijać swoje profesjonalne umiejętności korzystając z różnych źródeł (w języku rodzimym i obcym) i nowoczesnych technologii (ICT) (K_U04);	Konwersatorium	* bieżące przygotowanie do zajęć, * aktywność podczas zajęć, * prace kontrolne, * referaty, * praca licencjacka.

		U3: posiada umiejętności badawcze pozwalające na analizowanie przykładów badań oraz konstruowanie i prowadzenie prostych badań pedagogicznych; potrafi sformułować wnioski, opracować i zaprezentować wyniki (z wykorzystaniem ICT) oraz wskazywać kierunki dalszych badań (K_U05); U4: posiada umiejętność prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii w formie ustnej oraz pisemnej (w języku polskim oraz obcym), popierając je argumentacją w kontekście wybranych perspektyw teoretycznych, poglądów różnych autorów (K_U08). U5: potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role (K_U14), <u>Kompetencje społeczne:</u> K1: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne (K_K05).		
Grupa przedmiotów VII – do wyboru, przedmioty podstawowe wzbogacające program studiów	Pedagogika kognitywistyczna	<u>Wiedza:</u> W1: opanował interdyscyplinarne wiadomości z zakresu szeroko rozumianej komunikacji interpersonalnej, społecznej oraz przetwarzania wiedzy w mózgu - (K_W04, K_W06); W2: ma zaawansowaną wiedzę na temat: – rozwoju mózgu człowieka w aspekcie biologicznym, kulturowym oraz społecznym - (K_W03), – neurowychowania i neurodydaktyki, jak również neurobiologicznego uwarunkowania procesu uczenia się - (K_W03, K_W04, K_W07);	Wykład Ćwiczenia	* aktywność podczas zajęć, * projekt, * test wiedzy, * egzamin, * aktywność on-line.
	Wstęp do neurodydaktyki i neurowychowania			
	Technologie informacyjne			
	Tablica interaktywna w procesie edukacji			

	Warsztat pracy studenta	– wybranych metod, strategii oraz narzędzi wspomagających proces uczenia się - (K_W07, K_W13);		
	Metodyka uczenia się	– projektowania ścieżki własnego rozwoju z wykorzystaniem ICT (K_W15); – oprogramowania (software) i sprzętu komputerowego oraz urządzeń peryferyjnych (hardware) - (K_W15); – możliwości wykorzystania ICT, multimediów oraz telewizji interaktywnej w praktyce pedagogicznej i edukacyjnej w sposób etyczny - (K_W14, K_W17); – zasad higieny pracy umysłowej - (K_W13); W3: określa istotę procesu uczenia się, opisuje jego uwarunkowania (K_W07); W4: planuje własną pracę, efektywnie korzysta z zajęć, wyraża nabytą wiedzę, projektuje ścieżki własnego rozwoju z wykorzystaniem ICT (K_W06, K_W13, K_W14, K_W15); W5: zna w zaawansowanym stopniu informacje dotyczące obsługi komputera i korzystania z elementarnego oprogramowania użytkowego (K_W17); <u>Umiejętności:</u> U1: potrafi: – wykorzystywać posiadaną wiedzę teoretyczną z zakresu neurodydaktyki i neurowychowania oraz kognitywistyki w celu analizowania i interpretowania problemów edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturowych, jak również motywów i wzorów ludzkich zachowań - (K_U02, K_U03, K_U06); – biegle posługiwać się oprogramowaniem typu: edytor tekstu, program prezentacyjny, edytor graficzny w pracy własnej i zawodowej - (K_U04);		

		– biegle komunikować się oraz wyszukiwać potrzebne informacje w sieci Internet - (K_U04); – określać działania praktyczne pedagoga w kontekście zagrożeń ICT - (K_U02); – samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł i nowoczesnych technologii ICT - (K_U04); – samodzielnie planować własny proces uczenia się - (K_U02, K_U04, K_U08); U2: dostrzega możliwości i ograniczenia wykorzystania ICT w życiu zawodowym i pracy własnej - (K_U13); U3: efektywnie dobiera metody, strategie i narzędzia planując proces samodzielnego uczenia się - (K_U03), (K_U04); U4: potrafi dokonać analizy własnych działań i wskazać ewentualne obszary wymagające modyfikacji w przyszłym działaniu (K_U13); <u>Kompetencje społeczne:</u> K1: docenia znaczenie pedagogiki, pedagogiki kognitywistycznej i medialnej, neurodydaktyki i neurowychowania dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych - (K_K02); K2: ma przekonanie o sensie, wartości i potrzebie podejmowania działań pedagogicznych w środowisku społecznym i medialnym, potrafi pracować w grupie - (K_K03, K_K05); K3: ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności z obszaru ICT oraz pedagogiki medialnej, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego, dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali		
--	--	---	--	--

		umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia (K_K01); K4: wykazuje aktywność, podejmuje trud i odznacza się wytrwałością w realizacji indywidualnych i zespołowych działań (K_K03); K5: dostrzega potrzebę poszukiwania optymalnych rozwiązań zgodnych z zasadami etyki, formułowania oraz rozwiązywania problemów moralnych oraz dylematów etycznych związanych z mediami oraz własną i cudzą pracą (K_K04); K6: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje powierzone działania (K_K05); K7: dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia z wykorzystaniem ICT (K_K01); K8: jest przygotowany do podejmowania działań zawodowych w zakresie pedagogiki z wykorzystaniem ICT oraz wiedzy z zakresu kognitywistyki, neurodydaktyki i neurowychowania (K_K03);		
Grupa przedmiotów VIII – do wyboru, przedmioty specjalistyczne wzbogacające program studiów	Komputer w diagnostyce i terapii pedagogicznej	<u>Wiedza:</u> W1: ma uporządkowaną wiedzę szczegółową z zakresu: – wykorzystania komputera w procesie diagnostyki i terapii pedagogicznej oraz logopedycznej- (K_W03); – zasad i norm etycznych (K_W14); W2: zna: – metody i narzędzia, w tym techniki pozyskiwania zasobów graficznych niezbędnych do przygotowania programów do diagnostyki i terapii pedagogicznej - (K_W03, K_W17);	Wykład Ćwiczenia	* aktywność podczas zajęć, * projekt, * egzamin, * test wiedzy, * quiz,
	Komputer w diagnostyce i terapii logopedycznej			
	Projektowanie interaktywnych			

	materiałów e-learningowych	– najnowsze teorie dotyczące projektowania i organizacji uczenia się i nauczania, rozumie różnorodne uwarunkowania tych procesów (K_W07); – wybrane narzędzia do opracowywania interaktywnych materiałów dydaktycznych, w tym e-learningowych (K_W13, K_W17); – zasady budowania komunikatu strumieniowego, modułów e-learning (K_W13); – społeczno-kulturowe teorie uczenia się (K_W03, K_W07); – zasady dydaktyczne stosowane w procesie nauczania-uczenia się w środowisku ICT - (K_W01, K_W03, K_W_06, KW_07, K_W16); W3: posiada uporządkowaną, interdyscyplinarną wiedzę: – zasadach projektowania dydaktycznego, w tym projektowania zasobów e-learning oraz prezentacji strumieniowych, potrafi je scharakteryzować - (K_W01, K_W03, K_W17, K_W13); W4: zna oraz potrafi omówić możliwości i ograniczenia w tworzeniu tradycyjnych i cyfrowych narzędzi dydaktycznych - (K_W03, K_W08, K_W12, K_W13, K_W17); W5: wskazuje przykłady zastosowań poszczególnych narzędzi i technologii w praktyce edukacyjnej (K_W03, K_W08, K_W12, K_W13, K_W17); W6: rozumie zasady funkcjonowania Internetu społecznościowego mechanizmu wiki, technologii RSS (K_W01, K_W03); W7: wskazuje przykłady zastosowań poszczególnych narzędzi i technologii informacyjnej (K_W03, K_W08, K_W12, K_W13, K_W17); <u>Umiejętności:</u>		* aktywność on-line.
	Projektowanie edukacyjnych aktywności on-line			
	Animacja komputerowa			
	Ocenianie w edukacji on-line			
	Media społecznościowe w edukacji			
	Dydaktyka 2.0			
	Prowadzenie edukacyjnego serwisu edukacyjnego			
	E-portfolio			

		U1: potrafi: – dokonać obserwacji oraz oceny dostępnych na rynku programów do diagnostyki i terapii pedagogicznej oraz logopedycznej, a także opracować autorskie programy - (K_U01, K_U02, K_U04); – zaprojektować i wykonać prezentację w technologii strumieniowej (K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U12); – korzystać w celach edukacyjnych z materiałów i technologii dostępnych w Internecie (K_U04, K_U12); – projektować i tworzyć serwis edukacyjny dostosowując go do wymagań metodycznych, merytorycznych i etycznych (K_U02, K_U04, K_U07, K_U12, K_U13); – rozpoznać oraz wyrazić napotkane problemy, efektywnie szuka ich rozwiązań (K_U01, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U12, K_U14); – zaprojektować i wykonać cyfrowe materiały dydaktyczne (K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U12); – zbudować środowisko testowe oraz zamieścić materiały na platformie Moodle lub serwerze WWW (K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U12); – wykorzystać możliwości szeroko rozumianych narzędzi TI do planowania działań edukacyjnych - (K_U02, K_U04, K_U09, K_U12); U2: projektuje i wykonuje działania pedagogiczne w środowisku ICT zgodnie z zasadami dydaktycznymi (K_U02, K_U04, K_U09); U3: efektywnie i asertywnie pracuje w zespole zadaniowym (K_U14); <u>Kompetencje:</u>		
--	--	---	--	--

		K1: dostrzega potrzebę: zachowania się w sposób profesjonalny podczas wykonywanej pracy; refleksji na tematy etyczne i przestrzegania zasad etyki zawodowej - (K_K04); K2: komunikuje swoje potrzeby poznawcze i oczekiwania względem zajęć w sposób efektywny i zgodny z przyjętymi zasadami moralnymi i etycznymi (K_K04,, K_K01); K3: samodzielnie i odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje materiały graficzne i multimedialne, prezentuje je pozostałym uczestnikom grupy (K_K01, K_K05); K4: wykorzystuje oprogramowanie komputerowe zgodnie z jego przeznaczeniem (K_K04); K5: w sposób kulturalny komunikuje swoje potrzeby poznawcze i oczekiwania względem zajęć, wyraża zaangażowanie i zainteresowanie przedmiotem kształcenia (K_K01); K6: korzysta z możliwości technologii i tworzy interaktywne narzędzia dydaktyczne edukacyjne zgodnie z zasadami etyki (K_K04, K_K05); K7: dostrzega zalety i możliwości wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności w samokształceniu i rozwoju (K_K01, K_K05); K8: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje powierzone zadania (K_K01, K_K06); K9: komunikuje się efektywnie i zgodnie z przyjętymi zasadami moralnymi i etycznymi (K_K04);		
Grupa przedmiotów IX – Zajęcia ogólnouczelniane lub zajęcia oferowane na innym kierunku	Zajęcia ogólnouniwersyte ckie	Efekty ustalone przez wykładowców prowadzących oferowane zajęcia		Sposób zaliczenia zgodny z uwagami prowadzącego

Grupa przedmiotów X - Wychowanie fizyczne	Wychowanie fizyczne	Efekty kształcenia dla poszczególnych dyscyplin sportowych dostępne w Uniwersyteckim Centrum Sportowym.		* zaliczenie na ocenę
Grupa przedmiotów XI - Lektorat z języka obcego	Język angielski/rosyjski/niemiecki/francuski specjalistyczny I	Efekty kształcenia dla poszczególnych języków dostępne w Studium Języków Obcych.		* zaliczenie na ocenę, * egzamin.
Grupa przedmiotów XII - BHP	Elementy bezpieczeństwa i higieny pracy oraz ergonomii (szkolenie ogólne)	Efekty kształcenia dostępne w Dziale Szkoleń BHP.		* zaliczenie bez oceny.
Praktyki**				
Wymiar praktyk				
Forma odbywania praktyk				
Zasady odbywania praktyk				
Szczegółowe wskaźniki punktacji ECTS				
Dyscypliny naukowe lub artystyczne, do których odnoszą się efekty uczenia się:				
	Dyscyplina naukowa lub artystyczna		Punkty ECTS	
			liczba	%
1.	pedagogika		180	100

Grupy przedmiotów zajęć	Przedmiot	Liczba punktów ECTS	Liczba ECTS w dyscyplinie: (wpisać nazwy dyscyplin)****				Liczba punktów ECTS z zajęć do wyboru	Liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	Liczba punktów ECTS, które student uzyskuje realizując zajęcia związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów*****/ zajęcia
			pedagogika	pozostale					
Grupa przedmiotów I Nauk podstawowych	Biomedyczne podstawy rozwoju i wychowania człowieka	2	2	0			0	1	2
	Wprowadzenie do filozofii edukacji	2	2	0			0	1	2
	Wprowadzenie do psychologii	3	1	2			0	1,5	3
	Wprowadzenie do socjologii	2	1	1			0	1	2
	Psychologia społeczna	4	3	1			0	2	4
	Psychologia rozwojowa	4	2	2			0	2	4

	Metodologia badań społecznych	5	5	0			0	2,5	5
	Metody zbierania danych	5	5	0			0	2,5	5
	Wychowanie społeczno-moralne	3	3	0			0	1,5	3
Grupa przedmiotów II Nauk kierunkowych	Edukacyjna platforma e-learning	3	2	1			0	1,5	3
	Grafika komputerowa	3	2	1			0	1,5	3
	Edukacja filmowa	1	1	0			0	0,75	1
	Podstawy prawa dla pedagogów	3	3	0			0	1,5	3
	Metodyka edukacji medialnej	4	3	1			0	2	4
	Media w edukacji	3	3	0			0	2	3
	Pedagogika medialna	3	2	1			0	1,5	3
	Patologie w mediach	3	3	0			0	1,5	3
	Wprowadzenie do dydaktyki kognitywistycznej	4	2	2			0	2	4

	Wprowadzenie do edukacji on-line	4	3	1			0	2	4
	Etyka mediów	2	1	1			0	1	2
	Techniki uczenia się w wirtualnej klasie	1	1	0			0	0,5	1
	Warsztat pisarstwa internetowego	1	1	0			0	0,5	1
	Edukacja fotograficzna	2	2	0			0	1	2
Grupa przedmiotów III Ogólnopedagogiczny	Pedagogika specjalna	3	3	0			0	1,5	3
	Historia wychowania	4	4	0			0	2	4
	Pedagogika zdrowia	2	2	0			0	1	2
	Teoria wychowania	4	4	0			0	2	4
	Pedeutologia	3	3	0			0	1,5	3
	Pedagogika społeczna	3	2	1			0	1,5	3
	Socjologia wychowania	4	3	1			0	2	4
	Diagnostyka pedagogiczna	5	5	0			0	2,5	5

	Teoria kształcenia	4	4	0			0	2	4
	Pedagogika ogólna	4	4	0			0	2	4
	Preorientacja specjalności	2	2	0			0	0,75	2
Grupa przedmiotów IV Edukacja on-line	Narzędzia internetowe w nauczaniu	4	4	0			4	2	4
	Edukacja wizualna	3	2	1			3	2	3
	Psychologia internetu	2	2	0			2	1	2
	Praca z dźwiękiem	2	2	0			2	1	2
	Metodyka edukacji on-line	3	3	0			3	1,5	3
	Prawne aspekty e-learningu	2	2	0			2	1	2
	Otwarte zasoby edukacyjne	2	2	0			2	1	2
	Komunikacja - człowiek - komputer	2	1	1			2	1	2
	Twórcze aspekty mediów w edukacji on-line	1	1	0			1	0,5	1

	Interaktywne narzędzia w edukacji	2	2	0			2	1,5	2
	Konstruktywizm i kognitywizm w środowisku internetowym	2	1	1			2	1	2
Grupa przedmiotów V Nowe media w edukacji	Edukacja medialna	3	2	1			3	1,5	3
	Komunikacja interpersonalna	3	2	1			3	1,5	3
	Otwarta edukacja	2	2	0			2	1	2
	Komunikacja w mediach	2	1	1			2	1	2
	Twórcze aspekty mediów	2	2	0			2	1	2
	Interaktywne media cyfrowe	2	2	0			2	1	2
	Podstawy teorii konstruktywistyczno-kognitywistycznej mediów	2	1	1			2	1	2
	Tworzenie edukacyjnych witryn internetowych	3	3	0			3	1,5	3

	Warsztat umiejętności informacyjnych	2	2	0			2	1	2
	Media w obszarze animacyjno-teatralnym	4	4	0			4	2	4
Grupa przedmiotów VI - Praca dyplomowa i/lub egzamin dyplomowy***	Seminarium dyplomowe	10	9	1			10	5	10
Grupa przedmiotów VII – do wyboru, przedmioty podstawowe wzbogacające program studiów	Pedagogika kognitywistyczna	4	3	1			4	2	4
	Wstęp do neurodydaktyki i neurowychowania								
	Technologie informacyjne	3	3	0			3	1,5	3
	Tablica interaktywna w procesie edukacji								
	Warsztat pracy studenta	3	3	0			3	1,5	3
	Metodyka uczenia się								
Grupa przedmiotów VIII – do wyboru, przedmioty specjalistyczne wzbogacające program studiów	Komputer w diagnostyce i terapii pedagogicznej	5	5	0			5	2,5	5

	Komputer w diagnostyce i terapii logopedycznej								
	Projektowanie interaktywnych materiałów e-learningowych	4	4	0			4	2	4
	Projektowanie edukacyjnych aktywności on-line								
	Animacja komputerowa	3	3	0			3	1,5	3
	Ocenianie w edukacji on-line								
	Media społecznościowe w edukacji	2	1	1			2	1	2
	Dydaktyka 2.0								
	Prowadzenie serwisu edukacyjnego	1	1	0			1	0,75	1
	E-portfolio								
Grupa przedmiotów IX – Zajęcia ogólnouczelniane lub zajęcia oferowane na innym kierunku	Zajęcia ogólnouniwersyteckie	8	8	0			8	4	8
Grupa przedmiotów X - Wychowanie fizyczne	Wychowanie fizyczne	0	0	0			0	0	0

Grupa przedmiotów XI - Lektorat z języka obcego	Język angielski/rosyjski/niemiecki/francuski specjalistyczny I	7	7	0			7	4,5	7
Grupa przedmiotów XII - BHP	Elementy bezpieczeństwa i higieny pracy oraz ergonomii (szkolenie ogólne)	0	0	0			0	0	0
RAZEM:		180	157,5/ 87,5%	22,5/ 12,5 %	-	-	75/41,7%	92/51,1%	180/ 100%
			Punkty zostały uśrednione w zależności od wyboru specjalności						

Obowiązuje od semestru zimowego roku akademickiego 2019/2020.