

<b>Część B) programu studiów</b>	
<b>Opis procesu prowadzącego do uzyskania efektów uczenia się</b>	
<b>Wydział prowadzący studia:</b>	Wydział Nauk Pedagogicznych
<b>Kierunek na którym są prowadzone studia:</b> <i>(nazwa kierunku musi być adekwatna do zawartości programu studiów a zwłaszcza do zakładanych efektów uczenia się)</i>	pedagogika medialna
<b>Poziom studiów:</b> <i>(studia pierwszego, drugiego stopnia, jednolite studia magisterskie)</i>	studia pierwszego stopnia
<b>Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:</b> <i>(poziom 6, poziom 7)</i>	6 poziom
<b>Profil studiów:</b> <i>(ogólnoakademicki, praktyczny)</i>	ogólnoakademicki
<b>Przyporządkowanie kierunku do dyscypliny naukowej lub artystycznej (dyscyplin), do których odnoszą się efekty uczenia się:</b>  <i>W przypadku przyporządkowania kierunku studiów do więcej niż 1 dyscypliny, wskazuje się dyscypliny (malejąco wg udziału %); jako pierwszą wykazuje się dyscyplinę wiodącą, w ramach której będzie uzyskiwana ponad połowa efektów uczenia się (zob. szczegółowe wskaźniki – punktacji ECTS)</i>	Dyscyplina: Pedagogika (100 %)  Dyscyplina wiodąca: Pedagogika
<b>Forma studiów:</b> <i>(studia stacjonarne, studia niestacjonarne)</i>	Studia stacjonarne
<b>Liczba semestrów:</b>	6 semestrów
<b>Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:</b>	180 punktów ECTS
<b>Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych:</b>	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>
<b>Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:</b>	licencjat

<p><b>Wskazanie związku programu studiów z misją i strategią UMK:</b></p>	<p><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.</p> <p>Utworzenie nowego kierunku zakłada również:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– utrzymanie wysokiego poziomu nauczania, uwzględniając potrzeby studentów i rynku pracy,</li> <li>– rozszerzanie oferty dydaktycznej o nowe rozwiązania dydaktyczne i organizacyjne (kształcenie on-line),</li> <li>– przygotowanie do funkcjonowania w społeczeństwie wiedzy,</li> <li>– rozszerzenie udziału studentów w zajęciach ogólnouczelnianych i na innych kierunkach studiów UMK,</li> <li>– motywowanie do kształcenia ustawicznego.</li> </ul>
---	---

**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
<p><b>Grupa przedmiotów I</b></p> <p><b>Nauk podstawowych</b></p>	<p><b>Biomedyczne podstawy rozwoju i wychowania człowieka</b></p> <hr/> <p><b>Wprowadzenie do filozofii edukacji</b></p> <hr/> <p><b>Wprowadzenie do psychologii</b></p> <hr/> <p><b>Wprowadzenie do socjologii</b></p>	<p><u>Wiedza:</u></p> <p>W1: posiada wiedzę dotyczącą:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozwoju, jak również zaburzeń człowieka - (K_W01, K_W02, K_W03);</li> <li>– metod i narzędzi diagnostyki w zakresie rozwoju (K_W17);</li> <li>– zachowania człowieka - (K_W04);</li> <li>– relacji interpersonalnych - (K_W06, K_W08);</li> <li>– procesów poznawczych, emocjonalnych i</li> </ul>	<p><b>Ćwiczenia</b></p> <p><b>Wykład</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* egzamin pisemny,</li> <li>* kolokwium,</li> <li>* sprawdzian wiedzy,</li> <li>* test wiedzy,</li> <li>* aktywność,</li> <li>* udział w dyskusji,</li> </ul>

	<b>Psychologia społeczna</b>	społecznych - (K_W07); – rodzajów więzi społecznych i rządzących nimi prawidłowości - (K_W05);		* prezentacja, * projekt, * esej.
<b>Psychologia rozwojowa</b>	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);			
<b>Metodologia badań społecznych</b>	W3: posiada wiedzę z zakresu etyki ogólnej – (K_W14);			
<b>Badania w działaniu</b>	W4: potrafi projektować i prowadzić badania w zakresie pedagogiki medialnej - (K_W10);			
<b>Wychowanie społeczno-moralne</b>	<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); – 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 dyskusowania 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);

Kompetencje:

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 dokształcania 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).		
<b>Grupa przedmiotów II</b>  <b>Nauk kierunkowych</b>	<b>Edukacyjna platforma e-learning</b>	<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); – koncepcje dydaktyki konstruktywistycznej (K_W03, K_W07, K_W08); W2: ma wiedzę na temat: – 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); – 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); – przebiegu procesu oraz uwarunkowań procesu edukacji na odległość (K_W01, K_W03, K_W07, K_W09); – 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	<b>Ćwiczenia</b> <b>Wykład</b>	* aktywność na zajęciach, * aktywność on-line, * projekt, * praca zaliczeniowa, * test wiedzy, * egzamin pisemny, * egzamin ustny.
	<b>Grafika komputerowa</b>			
	<b>Edukacja filmowa</b>			
	<b>Podstawy prawa dla pedagogów</b>			
	<b>Metodyka edukacji medialnej</b>			
	<b>Media w edukacji</b>			
	<b>Pedagogika medialna</b>			
	<b>Patologie w mediach</b>			
	<b>Wprowadzenie do dydaktyki kognitywistycznej</b>			
<b>Wprowadzenie do edukacji on-line</b>				

	<b>Etyka mediów</b>	<p>charakterze pedagogicznym (K_W02);</p> <p><u>Umiejętności:</u></p> <p>U1: potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tworzyć oraz zarządzać stroną kursu e-learningowego, obsługiwać wybrane oprogramowanie do publikowania zasobów medialnych, ocenić przydatność technologii zdalnych, generować rozwiązania konkretnych problemów związanych z wprowadzaniem nowych technologii zdalnych (K_U04, K_U07; K_U09, K_U10);</li> <li>- wykorzystać posiadaną wiedzę teoretyczną z zakresu prawa w działalności pedagogicznej i medialnej- (K_U02, K_U04, K_U07, K_U08, K_U12);</li> <li>- ocenić przydatność typowych metod związanych z realizacją zadań z różnych sfer działalności w zakresie pedagogiki mediów (K_U09);</li> <li>- posługiwać się poznanymi ujęciami teoretycznymi w celu diagnozowania, planowania i prognozowania sytuacji dydaktycznych wspartych nowymi technologiami (K_U03);</li> <li>- prezentować własne pomysły, wątpliwości i sugestie, popierając je argumentacją w kontekście wybranych perspektyw teoretycznych, poglądów różnych autorów (K_U08);</li> <li>- podejmować właściwe działania w celu ochrony dziecka przed dostępem do: stron internetowych o niebezpiecznych treściach, niebezpiecznych kontaktów w sieci Internet (K_U02, K_U04)</li> <li>- pracować zgodnie z zasadami pogłębienia oraz stopniowania trudności, przeprowadzić rozumowanie dedukcyjne, podać przykłady</li> </ul>			
<b>Techniki uczenia się w wirtualnej klasie</b>	<b>Warsztat pisarstwa internetowego</b>				
<b>Edukacja fotograficzna</b>					

		<p>poznania indukcyjnego, przeprowadzić logiczną argumentację oraz interdyscyplinarne rozumowanie poznawcze (K_U02)</p> <p>-efektywnie i asertywnie pracuje w zespole zadaniowym, aktywnie wykonuje zadania, umiejętnie współpracuje w grupie - (K_U14)</p> <p><u>Kompetencje:</u></p> <p>K1: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje materiały graficzne i multimedialne, prezentuje je pozostałym uczestnikom grupy - (K_K01, K_K05);</p> <p>K2: w sposób kulturalny komunikuje swoje potrzeby poznawcze i oczekiwania względem zajęć - (K_K04);</p> <p>K3: wykorzystuje oprogramowanie komputerowe zgodnie z jego przeznaczeniem - (K_K04);</p> <p>K5: tworzy prace zaliczeniowe zgodnie z zasadami etyki i norm prawnych - (K_K04);</p> <p>K6: wyraża zaangażowanie i zainteresowanie przedmiotem - (K_K03);</p> <p>K7: ma świadomość swojego poziomu wiedzy, rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia się zawodowego i rozwoju osobistego - (K_K01);</p> <p>K8: ma przekonanie o wadze zachowania się w sposób profesjonalny - (K_K04);</p> <p>K9 dostrzega problemy moralne i etyczne związane z własną i cudzą pracą - (K_K04).</p>		
<p><b>Grupa przedmiotów III</b></p> <p><b>Ogólnopedagogiczny</b></p>	<p><b>Pedagogika specjalna</b></p>	<p><u>Wiedza:</u></p> <p>W1: ma wiedzę na temat:</p> <p>–rozwoju człowieka zarówno w aspekcie biologicznym, jak i psychologicznym oraz</p>	<p><b>Wykład</b></p> <p><b>Ćwiczenia</b></p> <p><b>Konwersatorium</b></p>	<p>* praca pisemna - referat,</p> <p>* prezentacja,</p>
	<p><b>Historia</b></p>			

	<b>wychowania</b>	<p>społecznym oraz diagnozy pedagogicznej (K_W03);</p> <p>– zdrowia i uwarunkowań zdrowotnych, profilaktyki zdrowotnej - (K_W01);</p> <p>– wybranych koncepcji człowieka - filozoficznych, psychologicznych i społecznych stanowiących teoretyczne podstawy działalności pedagogicznej - (K_W04);</p> <p>– procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego (K_W14);</p> <p>W2: zna:</p> <p>– terminologię używaną w pedagogice (K_W01);</p> <p>– wybrane teorie dotyczące wychowania, uczenia i nauczania się, jak również ich podstaw biologicznych, i psycho-społecznych (K_W01, K_W03, K_W07, K_W08);</p> <p>– środowiskowe uwarunkowania procesów wychowawczych (K_W03);</p> <p>– najważniejsze tradycje i współczesne nurty i systemy pedagogiczne, rozumie ich historyczne i kulturowe uwarunkowania (K_W09);</p> <p>– metody i narzędzia, którymi posługuje się współczesna pedagogika - (K_W17);</p> <p><u>Umiejętności:</u></p> <p>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);</p> <p>U2: potrafi:</p> <p>– animować prace nad rozwojem uczestników procesów pedagogicznych (K_U04);</p> <p>– wykorzystać wiedzę z zakresu pedagogiki w</p>		<p>* kolokwium,</p> <p>* aktywność,</p> <p>* test wiedzy,</p> <p>* egzamin ustny,</p> <p>* egzamin pisemny</p>
<b>Pedagogika zdrowia</b>				
<b>Teoria wychowania</b>				
<b>Pedeutologia</b>				
<b>Pedagogika społeczna</b>				
<b>Socjologia wychowania</b>				
<b>Diagnostyka pedagogiczna</b>				
<b>Teoria kształcenia</b>				
<b>Pedagogika ogólna</b>				
<b>Preorientacja specjalności</b>				



celu analizowania problemów edukacyjnych i wychowawczych, analizuje motywacje 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)

Kompetencje:

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);		
<b>Grupa przedmiotów IV</b>  <b>Edukacja on-line</b>	<b>Narzędzia internetowe w nauczaniu</b>	<u>Wiedza:</u> 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); – na temat rozwoju mózgu człowieka w aspekcie biologicznym, kulturowym oraz społecznym - (K_W03);	<b>Wykład</b> <b>Ćwiczenia</b>	* praca zaliczeniowa,  * projekt, * projekt on-line, * aktywność, * aktywność on-line, * test wiedzy, * egzamin (ustny lub pisemny), * konkurs tygodnia, * quiz.
	<b>Edukacja wizualna</b>			
	<b>Psychologia internetu</b>			
	<b>Praca z dźwiękiem</b>			
	<b>Metodyka edukacji on-line</b>			
	<b>Prawne aspekty e-learningu</b>			
	<b>Otwarte zasoby edukacyjne</b>			
	<b>Komunikacja - człowiek - komputer</b>			
	<b>Twórcze aspekty mediów w edukacji on-line</b>			
<b>Interaktywne</b>				

	<p><b>narzędzia w edukacji</b></p>	<p>– na temat otwartych zasobów edukacyjnych i internetowych narzędzi wykorzystywanych w edukacji on-line (K_W01, K_W03, K_W16);</p>	
	<p><b>Konstruktywizm i kognitywizm w środowisku internetowym</b></p>	<p>– na temat komunikacji wizualnej (K_W06); W3: posiada zaawansowaną wiedzę o koncepcjach oceniania - (K_W03);</p> <p><u>Umiejętności:</u> U1: potrafi:</p>	
		<p>– zaprezentować własne pomysły w formie ustnej i pisemnej, uwzględniając zasady ochrony własności intelektualnej - (K_U08);</p> <p>– samodzielnie zdobywać i rozwijać swoją wiedzę korzystając z różnych źródeł i nowoczesnych technologii (ICT) - (K_U04);</p> <p>– wykorzystać uzyskaną wiedzę w praktyce edukacyjnej w celu analizowania i interpretowania problemów edukacyjnych z udziałem mediów - (K_U02);</p> <p>– analizować strategię działań praktycznych w odniesieniu do różnych kontekstów działalności pedagogicznej, w tym pedagogiki mediów - (K_U03);</p> <p>– sprawnie posługiwać się wybranymi narzędziami komputerowymi służącymi do opracowywania zasobów edukacyjnych, w tym e-learningowych - (K_U02);</p> <p>– samodzielnie wyszukiwać oraz oceniać internetowe narzędzia do edukacji on-line, rozwijać swoje profesjonalne umiejętności obsługi narzędzi wykorzystywanych w edukacji on-line - (K_U04);</p> <p>– scharakteryzować główne elementy takich form medialnych jak: ilustracja, fotografia, typografia, ikonografia, infografika, film i animacja w zastosowaniach edukacyjnych - (K_U02);</p> <p>– korzystać w celach edukacyjnych, projektować i tworzyć otwarte zasoby</p>	

edukacyjne przeznaczone do edukacji on-line - (K\_U01, K\_U02, K\_U04, K\_U08, K\_U09, K\_U10, K\_U12);

-rozpoznać oraz omówić z wykładowcą 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: uwzględnić 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);

#### Kompetencje społeczne:

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

		<p>działania konfrontuje je z innymi studentami - (K_K01);</p> <p>K5: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne - (K_K05, K_K03);</p> <p>K6: wykorzystuje i tworzy otwarte zasoby edukacyjne zgodnie z zasadami etyki - (K_K04, K_K05);</p> <p>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);</p>		
<p><b>Grupa przedmiotów V</b></p> <p><b>Nowe media w edukacji</b></p>	<b>Edukacja medialna</b>	<p><u>Wiedza:</u></p> <p>W1: ma interdyscyplinarną wiedzę:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-z zakresu komunikacji i przetwarzania wiedzy w mózgu, ich prawidłowości i występujących zakłóceń - (K_W04);</li> <li>-na temat rozwoju mózgu człowieka w aspekcie biologicznym, kulturowym oraz społecznym - (K_W03);</li> <li>-z zakresu krytycznej oceny i tworzenia tekstów medialnych - (K_W01);</li> <li>-z zakresu: mediów, praktyki wykorzystania ICT, zastosowań edukacyjnych oprogramowania do edycji filmu - (K_W01, K_W06);</li> </ul> <p>W2: zna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- narzędzia komputerowe wykorzystywane do opracowywania różnego typu materiałów edukacyjnych - (K_W03),</li> <li>- terminologię z obszaru psychologii i pedagogiki twórczości - (K_W01);</li> <li>- sposoby wyszukiwania, gromadzenia, oceniania, archiwizowania informacji, a także niezbędnych do pracy materiałów graficznych i dźwiękowych - (K_W01, K_W03);</li> <li>- tradycyjne i elektroniczne źródła informacji</li> </ul>	<p><b>Wykład</b></p> <p><b>Ćwiczenia</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* praca zaliczeniowa,</li> <li>* prezentacja,</li> <li>* projekt,</li> <li>* projekt on-line,</li> <li>* aktywność,</li> <li>* aktywność on-line,</li> <li>* test wiedzy,</li> <li>* egzamin (ustny lub pisemny),</li> <li>* konsultacje on-line,</li> <li>* quiz.</li> </ul>
	<b>Komunikacja interpersonalna</b>			
	<b>Otwarta edukacja</b>			
	<b>Komunikacja w mediach</b>			
	<b>Twórcze aspekty mediów</b>			
	<b>Interaktywne media cyfrowe</b>			
	<b>Podstawy teorii konstruktywistycznej o-kognitywistycznej mediów</b>			
	<b>Warsztat umiejętności informacyjnych</b>			

	<p><b>Media w obszarze animacyjno-teatralnym</b></p>	<p>- (K_W03);</p> <p>- podstawowe modele rozwijania umiejętności informacyjnych - (K_W13);</p> <p>- 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);</p>		
	<p><b>Tworzenie edukacyjnych witryn internetowych</b></p>	<p>- możliwości i ograniczenia w ramach otwartych narzędzi edukacyjnych - (K_W08, K_W13, K_W15, K_W16, K_W17);</p> <p>W3: charakteryzuje kompetencje informacyjne i kompetencje kluczowe - (K_W01, K_W03, K_W04);</p> <p>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);</p>		
		<p><u>Umiejętności:</u></p> <p>U1: potrafi:</p> <p>- zaprezentować posiadaną wiedzę w formie ustnej i pisemnej, uwzględniając zasady ochrony własności intelektualnej - (K_U08);</p> <p>- samodzielnie zdobywać i rozwijać swoją wiedzę korzystając z różnych źródeł i nowoczesnych technologii (ICT) - (K_U04);</p> <p>- wykorzystać uzyskaną wiedzę w praktyce edukacyjnej w celu analizowania i interpretowania problemów edukacyjnych, motywów i wzorów ludzkich zachowań - (K_U02);</p> <p>- sprawnie posługiwać się wybranymi narzędziami komputerowymi służącymi do opracowywania zasobów edukacyjnych - (K_U02, K_U08, K_U09);</p>		

- 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);
- Kompetencje społeczne:

		<p>K1: ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności zdając sobie jednocześnie sprawę z konieczności dalszego rozwoju i pogłębiania wiedzy i kompetencji (K_K01);</p> <p>K2: dostrzega potrzebę przestrzegania zasad etycznych i norm prawnych w związku z wykorzystaniem nowoczesnych metod i technologii nauczania (K_K04);</p> <p>K3: docenia znaczenie pedagogiki oraz pedagogiki kognitywistycznej i medialnej dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych (K_K02);</p> <p>K4: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy - (K_K05);</p> <p>K5: pozyskuje i wykorzystuje zdobyte informacje lub materiały multimedialne zgodnie z zasadami etyki i praw własności (K_K04);</p> <p>K6: rozumie potrzebę dalszego kształcenia się oraz nieustannego uzupełniania swojej wiedzy (K_K01);</p> <p>K7: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje powierzone zadania (K_K05);</p>		
<b>Grupa przedmiotów VI - Seminarium</b>	<b>Seminarium dyplomowe</b>	<p><u>Wiedza:</u></p> <p>W1: zna terminologię używaną w obszarze pedagogiki medialnej oraz animacji kultury, rozumie jej źródła oraz zastosowania w obrębie pokrewnych dyscyplin naukowych (K_W01);</p> <p>W2: ma uporządkowaną wiedzę szczegółową z zakresu: pedagogiki medialnej, mediów, ICT, e-learningu, nowoczesnych form kształcenia oraz animacji kultury (K_W03);</p> <p>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);</p>	<b>Konwersatorium</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* bieżące przygotowanie do zajęć,</li> <li>* aktywność podczas zajęć,</li> <li>* prace kontrolne,</li> <li>* referaty,</li> <li>* praca licencjacka.</li> </ul>



		<p>W4: zna metody i narzędzia, w tym techniki pozyskiwania danych w obszarze ICT oraz różnego typu mediów, właściwie ocenia jakość pozyskanych informacji (K_W10).</p> <p><u>Umiejętności:</u></p> <p>U1: potrafi dokonać obserwacji i interpretacji zjawisk społecznych (K_U01);</p> <p>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);</p> <p>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);</p> <p>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).</p> <p>U5: potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role (K_U14),</p> <p><u>Kompetencje społeczne:</u></p> <p>K1: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne (K_K05).</p>		
<p><b>Grupa przedmiotów VII – do wyboru, przedmioty podstawowe wzbogacające program studiów</b></p>	<p><b>Pedagogika kognitywistyczna</b></p> <p><b>Wstęp do neurodydaktyki i</b></p>	<p><u>Wiedza:</u></p> <p>W1: opanował interdyscyplinarne wiadomości z zakresu szeroko rozumianej komunikacji interpersonalnej, społecznej oraz przetwarzania wiedzy w mózgu - (K_W04, K_W06);</p>	<p><b>Wykład</b></p> <p><b>Ćwiczenia</b></p>	<p>* aktywność podczas zajęć,</p> <p>* projekt,</p>

	<b>neurowychowania</b>	W2: ma zaawansowaną wiedzę na temat:		* test wiedzy,
	<b>Technologie informacyjne</b>	– rozwoju mózgu człowieka w aspekcie biologicznym, kulturowym oraz społecznym - (K_W03),		* egzamin,
	<b>Tablica interaktywna w procesie edukacji</b>	– neurowychowania i neurodydaktyki, jak również neurobiologicznego uwarunkowania procesu uczenia się - (K_W03, K_W04, K_W07);		* aktywność on-line.
	<b>Warsztat pracy studenta</b>	– wybranych metod, strategii oraz narzędzi wspomagających proces uczenia się - (K_W07, K_W13);		
	<b>Metodyka uczenia się</b>	– projektowania ścieżki własnego rozwoju z wykorzystaniem ICT (K_W15); – oprogramowania (software) i sprzętu komputerowego oraz urządzeń peryferyjnych (hardware) - (K_W15); – możliwości wykorzystania ICT, multimediiów 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);

Kompetencje społeczne:

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

		<p>medialnej, rozumie potrzebę ciągłego doształcania się zawodowego i rozwoju osobistego, dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia (K_K01);</p> <p>K4: wykazuje aktywność, podejmuje trud i odznacza się wytrwałością w realizacji indywidualnych i zespołowych działań (K_K03);</p> <p>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);</p> <p>K6: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje powierzone działania (K_K05);</p> <p>K7: dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia z wykorzystaniem ICT (K_K01);</p> <p>K8: jest przygotowany do podejmowania działań zawodowych w zakresie pedagogiki z wykorzystaniem ICT oraz wiedzy z zakresu kognitywistyki, neurodydaktyki i neurowychowania (K_K03);</p>		
<p><b>Grupa przedmiotów VIII – do wyboru, przedmioty specjalistyczne wzbogacające program studiów</b></p>	<p><b>Komputer w diagnostyce i terapii pedagogicznej</b></p>	<p><u>Wiedza:</u></p> <p>W1: ma uporządkowaną wiedzę szczegółową z zakresu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystania komputera w procesie diagnostyki i terapii pedagogicznej oraz logopedycznej- (K_W03);</li> <li>– zasad i norm etycznych (K_W14);</li> </ul> <p>W2: zna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– metody i narzędzia, w tym techniki pozyskiwania zasobów graficznych niezbędnych do przygotowania programów do diagnostyki i terapii pedagogicznej - (K_W03, K_W17);</li> </ul>	<p><b>Wykład</b> <b>Ćwiczenia</b></p>	<p>* aktywność podczas zajęć,</p> <p>* projekt,</p> <p>* egzamin,</p> <p>* test wiedzy,</p> <p>* quiz,</p>
	<p><b>Komputer w diagnostyce i terapii logopedycznej</b></p>			
	<p><b>Projektowanie</b></p>			

	<b>interaktywnych materiałów e-learningowych</b>	– najnowsze teorie dotyczące projektowania i organizacji uczenia się i nauczania, rozumie różnorodne uwarunkowania tych procesów (K_W07);		* aktywność on-line.
	<b>Projektowanie edukacyjnych aktywności on-line</b>	– wybrane narzędzia do opracowywania interaktywnych materiałów dydaktycznych, w tym e-learningowych (K_W13, K_W17);		
	<b>Animacja komputerowa</b>	– zasady budowania komunikatu strumieniowego, modułów e-learning (K_W13);		
	<b>Ocenianie w edukacji on-line</b>	– społeczno-kulturowe teorie uczenia się (K_W03, K_W07);		
	<b>Ocenianie w edukacji on-line</b>	– zasady dydaktyczne stosowane w procesie nauczania-uczenia się w środowisku ICT - (K_W01, K_W03, K_W_06, KW_07, K_W16);		
	<b>Media społecznościowe w edukacji</b>	W3: posiada uporządkowaną, interdyscyplinarną wiedzę;		
	<b>Dydaktyka 2.0</b>	– zasadach projektowania dydaktycznego, w tym projektowania zasobów e-learning oraz prezentacji strumieniowych, potrafi je scharakteryzować - (K_W01, K_W03, K_W17, K_W13);		
	<b>Prowadzenie edukacyjnego serwisu edukacyjnego</b>	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);		
	<b>E-portfolio</b>	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> U1: potrafi:		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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);</li> <li>- zaprojektować i wykonać prezentację w technologii strumieniowej (K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U12);</li> <li>- korzystać w celach edukacyjnych z materiałów i technologii dostępnych w Internecie (K_U04, K_U12);</li> <li>- projektować i tworzyć serwis edukacyjny dostosowując go do wymagań metodycznych, merytorycznych i etycznych (K_U02, K_U04, K_U07, K_U12, K_U13);</li> <li>- rozpoznać oraz wyrazić napotkane problemy, efektywnie szuka ich rozwiązań (K_U01, K_U07, K_U08, K_U09, K_U10, K_U12, K_U14);</li> <li>- zaprojektować i wykonać cyfrowe materiały dydaktyczne (K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U12);</li> <li>- zbudować środowisko testowe oraz zamieścić materiały na platformie Moodle lub serwerze WWW (K_U04, K_U07, K_U08, K_U09, K_U12);</li> <li>- wykorzystać możliwości szeroko rozumianych narzędzi TI do planowania działań edukacyjnych - (K_U02, K_U04, K_U09, K_U12);</li> </ul> <p>U2: projektuje i wykonuje działania pedagogiczne w środowisku ICT zgodnie z zasadami dydaktycznymi (K_U02, K_U04, K_U09);</p> <p>U3: efektywnie i asertywnie pracuje w zespole zadaniowym (K_U14);</p> <p><u>Kompetencje:</u></p> <p>K1: dostrzega potrzebę: zachowania się w sposób profesjonalny podczas wykonywanej pracy; refleksji na tematy etyczne i</p>		
--	--	---	--	--

		<p>przestrzegania zasad etyki zawodowej - (K_K04);</p> <p>K2: komunikuje swoje potrzeby poznawcze i oczekiwania względem zajęć w sposób efektywny i zgodny z przyjętymi zasadami moralnymi i etycznymi (K_K04,, K_K01);</p> <p>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);</p> <p>K4: wykorzystuje oprogramowanie komputerowe zgodnie z jego przeznaczeniem (K_K04);</p> <p>K5: w sposób kulturalny komunikuje swoje potrzeby poznawcze i oczekiwania względem zajęć, wyraża zaangażowanie i zainteresowanie przedmiotem kształcenia (K_K01);</p> <p>K6: korzysta z możliwości technologii i tworzy interaktywne narzędzia dydaktyczne edukacyjne zgodnie z zasadami etyki (K_K04, K_K05);</p> <p>K7: dostrzega zalety i możliwości wykorzystania nabytej wiedzy i umiejętności w samokształceniu i rozwoju (K_K01, K_K05);</p> <p>K8: odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje powierzone zadania (K_K01, K_K06);</p> <p>K9: komunikuje się efektywnie i zgodnie z przyjętymi zasadami moralnymi i etycznymi (K_K04);</p>		
<b>Grupa przedmiotów IX – Zajęcia ogólnouczelniane lub zajęcia oferowane na innym kierunku</b>	<b>Zajęcia ogólnouniwersyteck ie</b>	Efekty ustalone przez wykładowców prowadzących oferowane zajęcia		Sposób zaliczenia zgodny z uwagami prowadzącego
<b>Grupa przedmiotów X - Wychowanie fizyczne</b>	<b>Wychowanie fizyczne</b>	Efekty kształcenia dla poszczególnych dyscyplin sportowych dostępne w Uniwersyteckim Centrum Sportowym.		* zaliczenie na ocenę

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



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					
<b>Grupa przedmiotów I</b> <b>Nauk podstawowych</b>	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
<b>Grupa przedmiotów II</b> <b>Nauk kierunkowych</b>	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
<b>Grupa przedmiotów III</b> <b>Ogólnopedagogiczny</b>	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
<b>Grupa przedmiotów IV</b>	Narzędzia internetowe w	4	4	0			4	2	4

<b>Edukacja on-line</b>	nauczaniu								
	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	
<b>Grupa przedmiotów V</b>	Edukacja medialna	3	2	1			3	1,5	3

<b>Nowe media w edukacji</b>	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
<b>Grupa przedmiotów VI - Praca dyplomowa i/lub egzamin dyplomowy***</b>	Seminarium dyplomowe	10	9	1			10	5	10
<b>Grupa przedmiotów VII – do wyboru, przedmioty podstawowe wzbogacające</b>	Pedagogika kognitywistyczna	4	3	1			4	2	4

<b>program studiów</b>	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								
<b>Grupa przedmiotów VIII – do wyboru, przedmioty specjalistyczne wzbogacające program studiów</b>	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								
<b>Grupa przedmiotów IX – Zajęcia ogólnouczelniane lub zajęcia oferowane na innym kierunku</b>	Zajęcia ogólnouniwersyteckie	8	8	0			8	4	8
<b>Grupa przedmiotów X - Wychowanie fizyczne</b>	Wychowanie fizyczne	0	0	0			0	0	0
<b>Grupa przedmiotów XI - Lektorat z języka obcego</b>	Język angielski/rosyjski/niemiecki/francuski specjalistyczny I	7	7	0			7	4,5	7
<b>Grupa przedmiotów XII - BHP</b>	Elementy bezpieczeństwa i higieny pracy oraz ergonomii (szkolenie ogólne)	0	0	0			0	0	0
	<b>RAZEM:</b>	<b>180</b>	157,5/ 87,5%	22,5/ 12,5 %	-	-	75/41,7%	92/51,1%	180/ 100%
			Punkty zostały uśrednione w zależności od wyboru specjalności						

Program studiów obowiązuje od semestru zimowego roku akademickiego 2019/2020

Program studiów został uchwalony na posiedzeniu Rady Wydziału Nauk Pedagogicznych w dniu 24.04.2019 r.

Dziekan Wydziału Nauk Pedagogicznych  
dr hab. Piotr Petrykowski, prof. UMK