

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Studiów Podyplomowych Programowanie w Edukacji Wczesnoszkolnej z Wykorzystaniem Gier Strategicznych

1. Jednostka prowadząca studia podyplomowe: WYDZIAŁ PEDAGOGIKI I PSYCHOLOGII
2. Kwalifikacje po ukończeniu studiów podyplomowych na poziomie 6
3. Umiejscowienie studiów w obszarze i dziedzinie nauk społecznych, dyscyplina: Pedagogika
4. Ogólne cele kształcenia:
 - przygotowanie nauczycieli, którzy nie są informatykami do nauczania programowania w klasach I - III,
 - zdobycie przez nauczycieli szczegółowej wiedzy dotyczącej metodyki nauczania z wykorzystaniem interaktywnych zajęć z zastosowaniem gier logicznych, gier symulacyjnych oraz innowacji metodyczno-informatycznych.
 - zdobycie przez nauczycieli praktycznych umiejętności projektowania i prowadzenia zajęć z wykorzystaniem elementów programowania,
 - uwrażliwienie nauczycieli na konieczność kształcenia wśród dzieci na poziomie wczesnej edukacji takich cech jak: kreatywność, twórcze rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie, wyobraźnia abstrakcyjna.
5. Wskazanie, czy w procesie definiowania efektów uczenia się uwzględniono zapotrzebowanie otoczenia społeczno-gospodarczego:
Powołana została Rada Programowa w skład której wchodzi: pracownicy naukowo – dydaktyczni Wydziału Pedagogiki i Psychologii, Wydziału Matematyki i Informatyki, studenci oraz praktycy pracujący z dziećmi we wczesnym etapie edukacji (dyrektorzy szkół, nauczyciele wykorzystujący w procesie edukacji nowe technologie multimedialne).
6. Wymagania wstępne:
studia adresowane są do absolwentów: studiów wyższych (licencjackich lub magisterskich) posiadających przygotowanie pedagogiczne, studiów wyższych posiadających przygotowanie nauczycielskie, w sposób szczególny do nauczycieli na poziomie wczesnej edukacji, nauczających innych przedmiotów niż informatyka, którzy chcieliby poszerzyć swoje kompetencje i zaproponować uczniom nową ofertę edukacyjną.

Kod składnika opisu	OPIS CHARAKTERYSTYK II STOPNIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KLASYFIKACJI NA POZIOMIE 6 PRK	Symbol efektu uczenia się	OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po ukończeniu studiów podyplomowych absolwent:
WIEDZA, absolwent zna i rozumie:			
P6S_WG	w zaawansowanym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych lub artystycznych tworzących podstawy teoretyczne oraz wybrane zagadnienia z zakresu wiedzy szczegółowej – właściwe dla programu studiów	SP6_WG01	posiada wiedzę dotyczącą programowania z wykorzystaniem wybranych języków programowania
		SP6_WG02	ma uporządkowaną wiedzę dotyczącą gier strategicznych oraz szachów
		SP6_WG03	ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą wychowawczych i edukacyjnych aspektów nowych technologii
P6S_WK	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	SP6_WK01	ma szczegółową wiedzę w zakresie rozwijania kreatywności w sferze poznawczej, emocjonalno-motywacyjnej oraz działaniowej
		SP6_WK02	posiada wiedzę dotyczącą metod rozwijania zdolności matematycznych i logicznego myślenia

	podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości		
UMIEJĘTNOŚCI, absolwent potrafi:			
P6S_UW	wykorzystywać posiadaną wiedzę - formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez:	SP6_UW01	posiada pogłębione umiejętności rozwijania wśród dzieci takich cech jak: kreatywność, twórcze rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie, wyobraźnia abstrakcyjna.
	<ul style="list-style-type: none"> właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych 	SP6_UW02	ma rozwinięte umiejętności logicznego myślenia, precyzyjnego prezentowanie pomysłów
	komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii	SP6_UW03	posiada praktyczne umiejętności związane z planowaniem i rozwiązywaniem różnorodnych sytuacji życiowych w sposób algorytmiczny (od pomysłu do rozwiązania)
P6S_UK	brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	SP6_UK01	ma rozwinięte umiejętności komunikacji, posługuje się różnymi sposobami komunikowania się z wykorzystaniem w sposób szczególnie nowych technologii multimedialnych
P6S_UO	planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole	SP6_UO01	posiada praktyczne umiejętności w zakresie projektowania i prowadzenia zajęć z wykorzystaniem elementów programowania
	współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	SP6_UO02	posiada umiejętności współpracy szczególnie w zespołach zajmujących się programowaniem
P6S_UU	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	SP6_UU01	potrafi dokonać analizy własnych działań i wskazać ewentualne obszary wymagające modyfikacji w przyszłym działaniu oraz wykorzystać nowoczesne metody i technologie w swojej pracy pedagogicznej
KOMPETENCJE SPOŁECZNE, absolwent jest gotów do:			
P6S_KK	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści	SP6_KK01	ma świadomość wagi i rozumie znaczenie elementów programowania w różnych zastosowaniach, szczególnie w procesie edukacji
	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	SP6_KK02	potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia procesów programowania lub odnalezieniu jego brakujących elementów
		SP6_KK03	zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia
P6S_KO	wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego	SP6_KO01	ma świadomość roli programowania w organizowaniu życia społecznego
	inicjowania działań na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	SP6_KO02	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 danej dziedzinie; posiada rozwinięte kompetencje komunikacyjne
PS6_KR		SP6_KR01	dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne

	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: <ul style="list-style-type: none"> • przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych, • dbałości o dorobek i tradycje zawodu 		związane z własną i cudzą pracą, poszukuje optymalnych rozwiązań, postępuje zgodnie z zasadami etyki
		SP6_KR02	odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne

Objaśnienia oznaczeń:

* **S_P6S_WG** – przykładowy symbol opisu charakterystyk II stopnia PRK

<i>S</i> - obszar kształcenia w zakresie nauk społecznych
<i>H</i> - obszar kształcenia w zakresie nauk humanistycznych
<i>P</i> - obszar kształcenia w zakresie nauk przyrodniczych
<i>X</i> - obszar kształcenia w zakresie nauk ścisłych
<i>T</i> - obszar kształcenia w zakresie nauk technicznych
P6 lub P7 – poziom PRK
S – charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego
W – wiedza (kategoria opisowa)
G – głębia i zakres
K - kontekst
U – umiejętności (kategoria opisowa)
W – wykorzystanie wiedzy
K – komunikowanie się
O – organizacja pracy
U – uczenie się
K – kompetencje społeczne (kategoria opisowa)
K – krytyczna ocena
O - odpowiedzialność
R – rola zawodowa

** **SP6_WG01** – przykładowy symbol efektu uczenia się

SP7 efekty uczenia się dla studiów podyplomowych na poziomie 6 lub 7 PRK
W – wiedza (kategoria opisowa)
G – głębia i zakres
K - kontekst
U – umiejętności (kategoria opisowa)
W – wykorzystanie wiedzy
K – komunikowanie się
O – organizacja pracy
U – uczenie się
K – kompetencje społeczne (kategoria opisowa)
K – krytyczna ocena
O - odpowiedzialność
R – rola zawodowa
01, 02, 03 i kolejne – numer efektu uczenia się

.....
(pieczętka i podpis Dziekana)