

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Jednostka prowadząca: WYDZIAŁ MATEMATYKI, FIZYKI I INFORMATYKI WE WSPÓŁPRACY Z WYDZIAŁEM PEDAGOGIKI I PSYCHOLOGII

Nazwa studiów podyplomowych: Doskonalące studia podyplomowe dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej w zakresie edukacji informatycznej

Dziedzina nauki/sztuki.¹: *Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych, Dziedzina nauk społecznych*

Dyscyplina naukowa/artystyczna: *Informatyka, Pedagogika*

Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji - 7

Symbole efektów kierunkowych	Kierunkowe efekty uczenia się – opis słowny	Odniesienie do uniwersalnych charakterystyk PRK ²	Odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia PRK dla właściwego poziomu ³
1	2	3	4
	WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE	Kod składnika opisu	Kod składnik opisu
K_W01	miejsce edukacji informatycznej w edukacji wczesnoszkolnej	P7U_W	P7S_WG
K_W02	w pogłębionym stopniu, podstawę programową edukacji wczesnoszkolnej w klasach I-III w zakresie wszystkich rodzajów edukacji, cele kształcenia i treści nauczania, strukturę wiedzy w zakresie edukacji wczesnoszkolnej oraz kompetencje kluczowe i ich kształtowanie w ramach nauczania wczesnoszkolnego	P7U_W	P7S_WG
K_W03	integrację w zakresie wszystkich rodzajów edukacji; zagadnienia związane z programem nauczania – tworzenie i modyfikację, analizę, ocenę, dobór i zatwierdzanie oraz zasady projektowania procesu kształcenia oraz rozkładu materiału	P7U_W	P7S_WG
K_W04	kompetencje merytoryczne, dydaktyczne i wychowawcze nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej w zakresie edukacji informatycznej, w tym potrzebę zawodowego rozwoju, także z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnej oraz dostosowywania	P7U_W	P7S_WG

¹ Wpisać zgodnie z rozporządzeniem Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych. Kierunek należy przyporządkować do co najmniej 1 dyscypliny.

² Należy odnieść się do właściwego poziomu PRK 6-8 zgodnie z załącznikiem do ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji

³ Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji typowych dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach systemu szkolnictwa wyższego i nauki po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4 – zgodnie z rozporządzeniem Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

	sposobu komunikowania się do poziomu rozwoju uczniów i stymulowania aktywności poznawczej uczniów, w tym kreowania sytuacji dydaktycznych; znaczenie autorytetu nauczyciela oraz zasady interakcji ucznia i nauczyciela w toku lekcji; moderowanie interakcji między uczniami; rolę nauczyciela jako popularyzatora wiedzy oraz znaczenie współpracy nauczyciela w procesie dydaktycznym z rodzicami lub opiekunami uczniów, pracownikami szkoły i środowiskiem pozaszkolnym		
K_W05	konwencjonalne i niekonwencjonalne metody nauczania stosowane w edukacji informatycznej w klasach I-III, w tym metody aktywizujące i metodę projektów, proces uczenia się przez działanie, odkrywanie lub dociekanie naukowe oraz pracę badawczą ucznia, a także zasady doboru metod nauczania typowych dla przedmiotu	P7U_W	P7S_WG
K_W06	w pogłębionym stopniu metodykę realizacji poszczególnych treści kształcenia w zakresie edukacji informatycznej na etapie edukacji i wczesnoszkolnej – rozwiązania merytoryczne i metodyczne, dobre praktyki, dostosowanie oddziaływań do potrzeb i możliwości uczniów lub grup uczniowskich o różnym potencjale i stylu uczenia się, typowe dla przedmiotu błędy uczniowskie, ich rolę i sposoby wykorzystania w procesie dydaktycznym	P7U_W	P7S_WG
K_W07	organizację pracy w klasie szkolnej i grupach: potrzebę indywidualizacji nauczania, zagadnienie nauczania interdyscyplinarnego, formy pracy specyficzne dla zajęć komputerowych obejmujących edukację informatyczną	P7U_W	P7S_WG
K_W08	sposoby organizowania przestrzeni klasy szkolnej, z uwzględnieniem zasad projektowania uniwersalnego: środki dydaktyczne (podręczniki i pakiety edukacyjne), pomoce dydaktyczne – dobór i wykorzystanie zasobów edukacyjnych, w tym elektronicznych i obcojęzycznych, edukacyjne zastosowania mediów i technologii informacyjno-komunikacyjnej; myślenie komputacyjne w rozwiązywaniu problemów w zakresie życia codziennego; potrzebę wyszukiwania, adaptacji i tworzenia elektronicznych zasobów edukacyjnych i projektowania multimediów	P7U_W	P7S_WG
K_W09	metody kształcenia w odniesieniu do edukacji informatycznej na poziomie klas I-III, a także znaczenie kształtowania postawy odpowiedzialnego i krytycznego wykorzystywania mediów cyfrowych oraz poszanowania praw własności intelektualnej	P7U_W	P7S_WK
K_W10	znaczenie rozwijania umiejętności osobistych i społeczno-emocjonalnych uczniów: potrzebę kształtowania umiejętności współpracy uczniów, w tym grupowego rozwiązywania problemów oraz budowania systemu wartości i rozwijania postaw etycznych uczniów, a także kształtowania kompetencji komunikacyjnych i nawyków kulturalnych	P7U_W	P7S_WG
K_W11	potrzebę kształtowania u ucznia pozytywnego stosunku do nauki, rozwijania ciekawości, aktywności i samodzielności poznawczej, logicznego i krytycznego myślenia, kształtowania motywacji do uczenia się danego przedmiotu i nawyków systematycznego uczenia się, korzystania z różnych źródeł wiedzy, w tym z Internetu, oraz przygotowania ucznia do uczenia się przez całe życie przez stymulowanie go do samodzielnej pracy	P7U_W	P7S_WG
K_W12	ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z nauczaniem informatyki, w tym zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego, a także formy rozwoju indywidualnej przedsiębiorczości	P7U_W	P7S_WK
K_W13	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji	P7U_W	P7S_WK
	UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI	Kod składnika opisu	Kod składnik opisu
K_U01	identyfikować typowe zadania szkolne z celami kształcenia edukacji informatycznej, w szczególności z kompetencjami kluczowymi	P7U_U	P7S_UW
K_U02	przeanalizować rozkład materiału z zakresie edukacji informatycznej, wykorzystać posiadaną wiedzę poprzez dobór właściwych źródeł informacji, metod i narzędzi w pracy nauczyciela	P7U_U	P7S_UW
K_U03	dostosować sposób komunikacji treści informatycznych do poziomu rozwojowego uczniów	P7U_U	P7S_UK
K_U04	kreować sytuacje dydaktyczne służące aktywności i rozwojowi zainteresowań uczniów oraz popularyzacji wiedzy	P7U_U	P7S_UO
K_U05	dobierać metody, narzędzia oraz środki dydaktyczne, w tym z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnej, aktywizujące	P7U_U	P7S_UW

	uczniów i uwzględniające ich zróżnicowane potrzeby edukacyjne		
K_U6	rozpoznać typowe dla nauczanego przedmiotu lub prowadzonych zajęć błędy uczniowskie i wykorzystać je w procesie dydaktycznym	P7U_U	P7S_UW
K_U7	kierować pracą zespołu, a także współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach	P7U_U	P7S_UO
K_U8	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie, z wykorzystaniem różnych źródeł, w tym obcojęzycznych oraz ukierunkować innych w tym zakresie	P7U_U	P7S_UU P7S_UK
K_U9	komunikować się na tematy specjalistyczne z zakresu informatyki ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców oraz prowadzić debatę	P7U_U	P7S_UK
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO	Kod składnika opisu	Kod składnik opisu
K_K01	adaptowania metod pracy do potrzeb i różnych stylów uczenia się uczniów	P7U_K	P7S_KK
K_K02	popularyzowania wiedzy z zakresu edukacji informatycznej wśród uczniów i w środowisku szkolnym oraz pozaszkolnym	P7U_K	P7S_KO
K_K03	promowania odpowiedzialnego i krytycznego wykorzystywania mediów cyfrowych oraz poszanowania praw własności intelektualnej	P7U_K	P7S_KK
K_K04	budowania systemu wartości i rozwijania postaw etycznych uczniów, w oparciu o treści nauczania informatyki w ramach edukacji informatycznej w klasach I-III, oraz kształtowania ich kompetencji komunikacyjnych i nawyków kulturalnych	P7U_K	P7S_KR
K_K05	rozwijania u uczniów ciekawości, aktywności i samodzielności poznawczej w odniesieniu do informatyki oraz logicznego i krytycznego myślenia	P7U_K	P7S_KK
K_K06	kształtowania nawyku systematycznego uczenia się i korzystania z różnych źródeł wiedzy, w tym z Internetu	P7U_K	P7S_KK
K_K07	stymulowania uczniów do uczenia się przez całe życie przez samodzielną pracę	P7U_K	P7S_KR
K_K08	odpowiedzialnego pełnienia roli nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej w zakresie edukacji informatycznej, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym: rozwijania dorobku zawodu, podtrzymywania etosu nauczyciela, przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej nauczyciela oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad	P7U_K	P7S_KR
K_K09	krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz uznawania wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	P7U_K	P7S_KK
K_K10	inicjowania działań na rzecz interesu publicznego, wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego, a także myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	P7U_K	P7S_KO