

Nazwa jednostki prowadzącej studia podyplomowe: Wydział Pedagogiki i Psychologii
 Nazwa studiów podyplomowych: PROGRAMOWANIE W EDUKACJI WZCZESNOSZKOLNEJ Z WYKORZYSTANIEM GIER STRATEGICZNYCH
 Plan studiów zatwierdzono na Radzie Wydziału dnia 25.05.2017 r.

L.P.	NAZWA PRZEDMIOTU	KOD przedmiotu USOS	Punkty ECTS	Egz. /Zal.	Liczba godzin zajęć						ZAJĘCIA TERENOWE
					RAZEM	WYKŁADY	CWICZENIA	KONWERSA-TORIA	LABORA-TORIA	SEMINARIA	
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MODUŁ 1 - Przygotowanie w zakresie merytorycznym											
1	Kompetencje cyfrowe nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej		2	zal./sem 1	10				10		
2	Wstęp do algorytmiki		3	egz./sem 1	20	5			15		
3	Przegląd wybranych środowisk programistycznych		2	egz./sem 1	15	5			10		
4	Programowanie w środowisku wizualnym np. Scratch		3	egz./sem 1	25	5			20		
5	Wprowadzenie do programowania w środowisku tekstowym np. Python, JavaScript		2	egz./sem 1	15	5			10		
6	Grafika komputerowa i multimedia		2	egz./sem 1	15	5			10		
7	Szachy i inne gry strategiczne		1	zal./sem 3	15	5	10				
8	Trening kreatywności		3	zal./sem 2	15		15				
MODUŁ 2 - Dydaktyka przedmiotu (rodzaju zajęć)											
9	Roboty w edukacji		2	zal./sem 1	20	5			15		
10	Metodyka nauczania programowania		2	zal./sem 2	10		10				
11	Projektowanie edukacyjnych aplikacji multimedialnych		1	zal./sem 2	10				10		
12	Wychowawcze i edukacyjne aspekty nowych technologii		2	zal./sem 2	15		15				
13	Wykorzystanie Tablicy Interaktywnej		3	zal./sem 2	20				20		
14	Nowoczesne środowisko uczenia się		2	egz./sem 2	15	5	10				
15	Projektowanie pracy w klasach 1-3 - podejście konstruktywistyczne		2	egz./sem 2	15	5	10				
16	Metodyka rozwijania zdolności logicznego myślenia		2	zal./sem 3	15		15				
17	Metodyka pracy z wykorzystaniem gier strategicznych oraz szachów		2	zal./sem 3	15		15				
MODUŁ 3 - Dyplomowy											
18	Seminarium dyplomowe (projekt dyplomowy)		5	zal./sem 3	30						30
MODUŁ 4 - Praktyka											
19	Praktyka (szkoła podstawowa - wczesna edukacja)		10	zal./sem 3	60						
					OGÓŁEM	355	45	100	120	30	30