

PLAN STUDIÓW

semestr 1

zajęcia dydaktyczne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learning	Razem		
Programowanie i algorytmika				60				60	E	4
Dydaktyka medialna	10	10		30				50	E	4
Myślenie komputacyjne w praktyce	10							10		1
E-learning				30			10	40	E	4
Etyka i prawa autorskie w cyberprzestrzeni	10						5	15		1
Metodyka programowania w klasach 1-3 i 4-8		10		10				20		2
								195		16

semestr 2

zajęcia dydaktyczne

Moduły do wyboru (słuchacz wybiera 2 moduły obowiązkowe oraz 1 fakultatywny spośród 6 zaproponowanych)

moduły	rodzaj zajęć	godz	tyg.	punkty ECTS
Moduł 1 Programowanie rozszerzone	Programowanie w języku Balti	20		2
	Programowanie wizualne Scratch	20		2
	Programowanie w języku C++	20		2
	Projektowanie aplikacji mobilnych w środowisku AppInventor	20		2
Moduł 2 Programowanie rozszerzone (drugi język programowania)	Programowanie w języku Balti	20		2
	Programowanie wizualne Scratch	20		2
	Programowanie w języku C++	20		2
	Projektowanie aplikacji mobilnych w środowisku AppInventor	20		2
Moduł 3 Gry edukacyjne	Wprowadzenie do teorii gier	20		2
	Tworzenie scenariuszy gier edukacyjnych (edukacja małego dziecka)	10		1
	Tworzenie scenariuszy gier edukacyjnych (szkoła podstawowa klasy IV - VIII)	10		1
	Tworzenie gier edukacyjnych	10		2
	Robotyka z wykorzystaniem LEGO	30		2
Moduł 4 Kompetencje kreatywne w mediach	Tworzenie stron internetowych	20		2
	Tworzenie filmów edukacyjnych – Camtasia Studio – Movie Maker	10		1
	MOOC's	10		1
	Grafika komputerowa	30		3
	Programy do obróbki i zarządzania dźwiękiem	10		1
Moduł 5 Trening interpersonalny	Trening kreatywnego myślenia	10		2
	Trening myślenia heurystyczno-logicznego	20		2
	Mediacje i negocjacje	10		2
	Komunikacja interpersonalna	10		2
Moduł 6 Innowacje w edukacji	Coaching edukacyjny	10		1
	Praca z uczniem o specjalnych potrzebach edukacyjnych	10		2
	Open Acces (Otwarte Zasoby Edukacyjne)	10		1
	Media społecznościowe w edukacji	10		2
	WebQuest	10		2

Metodyka programowania w klasach 1-3 i 4-8

Reforma edukacyjna

Programowanie i algorytmika:

Programowanie w języku Balti Moduł 1 – 10h

Programowanie wizualne Scratch Moduł 1- 10h

Programowanie w języku C++ Moduł 1- 10h

Projektowanie aplikacji mobilnych w środowisku App Inventor Moduł 1- 10h

Algorytmika – 10h

Programowanie bez komputera – 10h

E-learning

Metodyka nauczania zdalnego

Platforma e-learningowa Moodle

Projektowanie e-learningu

Dydaktyka medialna

Technologie informacyjno-komunikacyjne w edukacji, **Nowe technologie w edukacji (cyfrowe środki dydaktyczne)**

Cyberzagrożenia i profilaktyka

Dzieło audiowizualne

Etyka w cyberprzestrzeni

Prawa autorskie

Myślenie komputacyjne w praktyce