

**INFORMATYKA NAUCZYCIELSKA (IN)**  
**TRENER IT (specjalność nauczycielska)**  
(nazwa specjalności)

**Semestr III**

Zajęcia dydaktyczne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							forma zaliczenia	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					e-learning			razem
		A	K	L	S	P/T				
Psychologiczne podstawy wychowania i nauczania	20	20						40	E	2
Bezpieczeństwo i higiena pracy ucznia			10					10	zal	1
Koncepcje i praktyki wychowania	20	20						40	E	3
	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>10</b>					<b>90</b>		<b>6</b>

**Semestr IV**

Zajęcia dydaktyczne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							forma zaliczenia	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					e-learning			razem
		A	K	L	S	P/T				
Psychologiczne podstawy wychowania i nauczania dla szkoły podstawowej	5		10					15	E	2
Koncepcje i praktyki wychowania dla szkoły podstawowej	15		30					45	E	2
Koncepcje i praktyki nauczania	20	10						30	E	2
Dydaktyka informatyki dla szkoły podstawowej 1	15			45				60	zal z oc.	4
Wizualne języki programowania i programowanie w Pythonie				30				30	zal z oc.	2
Konfiguracja i zarządzanie systemami CMS				30				30	zal z oc.	2
	<b>55</b>	<b>10</b>	<b>40</b>	<b>105</b>				<b>210</b>		<b>14</b>

# INFORMATYKA

## Semestr V

### Zajęcia dydaktyczne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							forma zaliczenia	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					e-learning			razem
		A	K	L	S	P/T				
Dydaktyka informatyki dla szkoły podstawowej 2	10			30				40	E	3
Ćwiczenia praktyczne w szkole podstawowej z zakresu dydaktyki informatyki						45		45	zal z oc.	2
Wystąpienia publiczne - komunikacja werbalna i pozawerbalna				15				15	zal z oc.	1
Projektowanie i programowanie robotów edukacyjnych				20				20	zal z oc.	1
	<b>10</b>			<b>65</b>		<b>45</b>		<b>120</b>		<b>7</b>

### Praktyki zawodowe

nazwa praktyki	godz.	tyg.	forma zaliczenia	punkty ECTS
PRAKTYKA 1 (nieciągła, psychologiczno-pedagogiczna praktyka realizowana w sem. 5)	30		zal	1
PRAKTYKA 2 CIĄGŁA ZAWODOWA Z INFORMATYKI w instytucjach/firmach realizujących projekty informatyczne, dobranych pod kątem realizowanej specjalności. Termin: <b>wrzesień-październik</b>	200	8	zal z oc.	5
	<b>230</b>			<b>6</b>

# INFORMATYKA

## Semestr VI

### Zajęcia dydaktyczne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							forma zaliczenia	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					e-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Design thinking - projekt edukacyjny				15				15	zal z oc.	1
Animacje komputerowe				30				30	zal z oc.	3
Administracja serwerem sieci lokalnej				20				20	zal z oc.	1
Projekt zespołowy				20		5		25	zal z oc.	3
				<b>85</b>		<b>5</b>		<b>90</b>		<b>8</b>

### Praktyki

nazwa praktyki	godz.	tyg.	forma zaliczenia	punkty ECTS
PRAKTYKA 3 (ciągła praktyka pedagogiczna w szkole podstawowej z zakresu informatyki i zajęć opiekuńczo-wychowawczych) Termin: <b>4 tygodnie semestru</b>	90	4	zal z oc.	6
	<b>90</b>	<b>4</b>		<b>6</b>

**PROGRAM SPECJALNOŚCI  
STUDIÓW WYŻSZYCH  
ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU AKADEMICKIM  
2018/2019**

zmodyfikowany przez Radę Instytutu dnia  
27.11.2019 r.

Nazwa specjalności

~~Informatyka Nauczycielska (IN)~~  
**TRENER IT (specjalność nauczycielska)**

Liczba punktów ECTS

46 (z praktyką)

**Uzyskiwane kwalifikacje oraz uprawnienia zawodowe:**

Absolwent, który uzyskuje tytuł zawodowy inżyniera informatyki specjalności **TRENER IT (specjalność nauczycielska)** ~~Informatyka nauczycielska~~ jest przygotowany do pracy w zawodzie informatyka a ponadto jest gruntownie przygotowany do pracy jako nauczyciel przedmiotów informatycznych na poziomie szkoły podstawowej.

Absolwent:

- wykazuje się znajomością zagadnień związanych z wykorzystaniem różnego rodzaju narzędzi informatycznych z obszaru nowoczesnych technologii wspomagających pracę różnych instytucji, w szczególności edukacyjnych;
- posiada umiejętność samodzielnego przygotowania rozbudowanych materiałów dydaktycznych takich jak: prezentacje, cyfrowe karty pracy, instrukcje realizacji zadań wykorzystujące elementy interaktywne. Korzysta z e-learningowych narzędzi dydaktycznych (aplikacji chmurowych) i platform edukacyjnych, w tym samodzielnie dostosowanych do specyfiki prowadzonych zajęć edukacyjnych.

Absolwent kierunku Informatyka **specjalności nauczycielskiej nauczycielska** jest również przygotowany do pracy jako administrator szkolnej pracowni komputerowej, w zakresie niezbędnych czynności projektowych, wykonawczych, instalacyjnych, konfiguracyjnych oraz konserwacyjnych, animator edukacyjnych inicjatyw w zakresie IT, trener i projektant kursów informatycznych

Sylwetka absolwenta Informatyka - nauczyciela

W ramach specjalności nauczycielskiej kompetencje Absolwentów poszerzone są o wiedzę i umiejętności z zakresu zagadnień dydaktycznych i metodycznych prowadzenia zajęć z przedmiotów informatycznych. Dodatkowo pozyskują wiedzę z zakresu psychologii oraz wychowania dzieci i młodzieży. Oprócz zagadnień teoretycznych, przewidziane w toku studiów zajęcia praktyczne mają na celu zdobycie doświadczenia w przygotowaniu planów dydaktyczno-wychowawczych, rozkładów materiału, scenariuszy lekcji oraz prowadzenia zajęć (w tym lekcji) z uczniami.

W zawodzie nauczyciela bardzo istotne są kompetencje społeczne, a szczególnie oczekiwanymi przez pracodawców są otwartość na uczenie się oraz umiejętności komunikacyjne. W ramach przedmiotów specjalnościowych studenci będą mają możliwość nie tylko pozyskiwania tych kompetencji, ale także nabywania nawyków związanych z kształceniem ustawicznym, śledzeniem innowacji z dziedziny informatyki, uczestnictwem w coraz bardziej powszechnych specjalistycznych webinarach. Absolwenci specjalności informatyka nauczycielska doskonale posługują się narzędziami komunikacji internetowej, w celu uaktualnienia swojej wiedzy.

Wiele z treści omawianych w trakcie studiów proponowane jest do realizacji jako zadania grupowe. Ma to na celu wykształcenie umiejętności współpracy w grupie, przyjmowania w nich różnych ról oraz uczenia odpowiedzialności za powodzenie projektu.

Zawód nauczyciela jest zawodem społecznego zaufania, stąd kładziony jest duży nacisk na dbałość

o etykę zawodową.

### Efekty uczenia się dla specjalności

<b>WIEDZA</b> Absolwent:	
S3_W01	posiada wiedzę psychologiczną i pedagogiczną pozwalającą na rozumienie procesów rozwoju, wychowania i nauczania — uczenia się
S3_W02	zna zasady planowania i kierowania przebiegiem procesów dydaktycznych w nauczaniu informatyki
S3_W03	posiada wiedzę teoretyczną z zakresu dydaktyki informatyki dotyczącą procesów nauczania i uczenia się informatyki
S3_W04	zna wirtualne środowiska uczenia się i nauczania
S3_W05	ma wiedzę z zakresu projektowania i programowania robotów edukacyjnych, wizualnych i obiektowych języków programowania
S3_W06	zna zasady projektowania systemów CMS
S3_W07	ma wiedzę z zakresu administrowania serwerami sieci lokalnej
S3_W08	posiada wiedzę z zakresu komunikacji i występów publicznych
S3_W09	zna zasady bezpiecznego korzystania z komputera oraz innych urządzeń elektronicznych w kontekście BHP i zagrożeń związanych z szkodliwą (przestępczą) działalnością użytkowników systemów komputerowych
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b> Absolwent:	
S3_U01	posiada umiejętności i kompetencje niezbędne do kompleksowej realizacji dydaktycznych, wychowawczych i opiekuńczych zadań szkoły, w tym do samodzielnego przygotowania i dostosowania programu nauczania do potrzeb i możliwości uczniów
S3_U02	wykazuje umiejętność uczenia się i doskonalenia własnego warsztatu pedagogicznego z wykorzystaniem nowoczesnych środków i metod pozyskiwania, organizowania i przetwarzania informacji i materiałów
S3_U03	umiejętnie komunikuje się przy użyciu różnych technik, zarówno z osobami będącymi podmiotami działalności pedagogicznej, jak i z innymi osobami współdziałającymi w procesie dydaktyczno-wychowawczym oraz specjalistami wspierającymi ten proces
S3_U04	potrafi stosować wiedzę z informatyki i dydaktyki informatyki w nauczaniu
S3_U05	potrafi planować, organizować i realizować procesy nauczania i uczenia się informatyki
S3_U06	potrafi ewaluować własną pracę dydaktyczno-pedagogiczną i pracę uczniów oraz diagnozować ich możliwości edukacyjnych
S3_U07	administruje siecią komputerową, w tym: wdraża i konfiguruje oprogramowanie i urządzenia sieciowe, diagnozuje i rozwiązuje/eliminuje problemy związane z siecią komputerową
S3_U08	potrafi posługiwać się nowoczesnymi środowiskami programistycznymi do pisania, wykonywania i testowania programów w różnych językach programowania
S3_U09	projektuje serwisy WWW z wykorzystaniem nowoczesnych technologii internetowych i konfiguruje zintegrowane systemy zarządzania treścią
S3_U10	posługuje się aplikacjami realizującymi interakcje z użytkownikami komputerów (użytkowe, multimedialne i inne)

S3_U11	potrafi przygotować lekcję informatyki w tym, formułuje cele, metody nauczania, kryteria ocen oraz dobiera środki dydaktyczne
S3_U12	potrafi uczyć się samodzielnie korzystając z różnych rodzajów źródeł informacji (takich jak podręczniki, skrypty, artykuły naukowe, zasoby internetowe) i efektywnie pozyskiwać wiedzę w systemie kształcenia zdalnego (blended / e-learning)
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> Absolwent:	
S3_K01	krytycznie ocenia poziom swojej wiedzy i umiejętności, rozumie konieczność kształcenia ustawicznego (ciągłego uaktualniania i podnoszenia kwalifikacji zawodowych)
S3_K02	jest praktycznie przygotowany do realizowania zadań zawodowych (dydaktycznych, wychowawczych i opiekuńczych) wynikających z roli nauczyciela.
S3_K03	rozumie potrzebę śledzenia na bieżąco aktualnych wydarzeń w odniesieniu do dyscypliny naukowej - informatyki, tak, by możliwe było planowanie zarówno własnego rozwoju zawodowego jak i wdrażanie pojawiających się nowych rozwiązań w procesie dydaktycznym
S3_K04	ma przekonanie o potrzebie popularyzacji wiedzy z zakresu nowych technologii oraz dzielenia się wiedzą informatyczną w sposób otwarty i zrozumiały dla innych
S3_K05	posiada umiejętności komunikowania się z otoczeniem oraz współpracy i działania w grupie
S3_K06	posiada umiejętność rozpoznawania sytuacji problemowych o charakterze dydaktycznym oraz kreatywnego poszukiwania ich rozwiązań
S3_K07	rozumie konieczność przestrzegania zasad etyki zawodowej i netykiety

## Formy sprawdzania efektów kształcenia

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
S3_W01			X			X		X				X	
S3_W02			X			X		X				X	
S3_W03			X			X		X			X	X	
S3_W04	X		X		X	X	X	X	X				
S3_W05	X		X		X	X	X	X	X				
S3_W06			X		X	X	X	X					
S3_W07			X		X	X	X	X					
S3_W08			X					X	X				
S3_W09			X		X								
S3_U01	X		X			X	X	X	X				
S3_U02	X		X		X	X	X	X	X				
S3_U03	X		X		X	X	X	X					
S3_U04			X		X	X	X	X	X			X	
S3_U05			X		X	X	X	X	X			X	
S3_U06			X		X	X		X	X			X	
S3_U07			X		X	X	X	X	X				
S3_U08			X		X	X	X	X	X				
S3_U09			X		X	X	X	X	X				
S3_U10			X		X	X	X	X	X				
S3_U11			X		X	X	X	X	X			X	
S3_U12	X		X		X	X	X	X	X				
S3_K01	X		X			X	X	X	X				
S3_K02			X			X		X	X				
S3_K03	X		X			X		X	X				
S3_K04			X			X	X	X	X				
S3_K05			X				X	X	X				
S3_K06			X					X	X				
S3_K07			X					X	X				

p.o. Z-cy Dyrektora  
Instytutu Informatyki  
i Kształcenia  
mgr Agnieszka Głowacka-Proszkiewicz