



SYLABUS PRAKTYKI

NAZWA i KOD PRAKTYKI: praktyka pedagogiczna dyplomowa śródroczna zawodowa (10-4P- EZG2a)

KIERUNEK STUDIÓW: pedagogika

SPECJALNOŚĆ: edukacja zdalna z grafiką komputerową

POZIOM STUDIÓW: II

ROK STUDIÓW: II

WYMIAR PRAKTYKI: 60 godzin (3 tygodnie)

FORMA PRAKTYKI: śródroczna

MIEJSCE REALIZACJI PRAKTYKI:

Praktyka pedagogiczna (śródroczna) w działach czy sekcjach zatrudnienia firm oraz instytucji wykorzystujących w działalności własnej lub usługowej edukację zdalną oraz w działach medialnych placówek edukacyjnych typu biblioteki, domy kultury, fundacje i stowarzyszenia, w których funkcjonują działy o charakterze medialnym lub które zajmują się edukacją zdalną.

Praktyki studenckie są integralną częścią studiów, zgodnie z planami, programami kształcenia, podlegają zaliczeniu i są bezpośrednio powiązane z przedmiotami metodycznymi określonej specjalności. Wymiar realizacyjny praktyk jest zgodny ze standardami kształcenia dla poszczególnych kierunków studiów na specjalnościach nauczycielskich.

1. OGÓLNE CELE PRAKTYKI:

Zasadniczym celem praktyki pedagogicznej w działach, sekcjach zatrudnienia w firmach – medialnych, edukacyjnych, instytucjach medialnych, jest zapoznanie studentów ze specyfiką oraz sposobem funkcjonowania miejsc praktyki pod kontem aspektów edukacyjnych, wykorzystania najnowszych mediów cyfrowych i technologii informacyjno-komunikacyjnych w doskonaleniu kwalifikacji, jak i w innowacyjnych rozwiązaniach stosowanych w edukacji na odległość.

Praktyka pedagogiczna obejmuje obserwację i uczestnictwo w różnych formach działalności dydaktyczno – wychowawczych, realizowanych przez pracowników firm oraz inny personel zgodny z nabywanymi kwalifikacjami oraz próbną, samodzielną wykonywanie zadań zgodnie z założeniami programowymi danej specjalności.

2. ZAKŁADANE EFEKTY KSZTAŁCENIA

1	Kod efektu	PRZYGOTOWANIE MERYTORYCZNE – WIEDZA
	PE_W08 PE_W18	ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą różnorodnych struktur społecznych i instytucjach życia społecznego oraz zachodzących między nimi relacjach istotnych z punktu widzenia edukacji zdalnej tworzenia dydaktycznych materiałów graficznych ma uszczegółowioną wiedzę dotyczącą koncepcji teoretycznych w zakresie założeń przygotowania i realizacji kształcenia zdalnego z wykorzystaniem graficznych materiałów dydaktycznych
2.	Kod efektu	PRZYGOTOWANIE MERYTORYCZNE – UMIEJĘTNOŚCI

		<p>posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania i przetwarzania wiedzy na temat zjawisk społecznych zachodzących w różnorodnych instytucjach, przy użyciu narzędzi kształcenia na odległość i multimedialnych materiałów dydaktycznych</p> <p>potrafi wykorzystywać i integrować wiedzę teoretyczną z zakresu pedagogiki oraz powiązanych z nią dyscyplin w celu analizy złożonych problemów edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych, pomocowych i terapeutycznych, a także diagnozowania i projektowania działań praktycznych przy wykorzystaniu edukacji zdalnej oraz multimedialnych materiałów dydaktycznych</p> <p>potrafi sprawnie porozumiewać się przy użyciu platform kształcenia zdalnego ze specjalistami w zakresie pedagogiki, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów, korzystając z nowoczesnych rozwiązań technologicznych</p> <p>posiada pogłębione umiejętności prezentowania własnych rozwiązań w zakresie edukacji zdalnej oraz przygotowania graficznych materiałów dydaktycznych, kierując się przy tym zasadami etycznymi</p> <p>ma pogłębione umiejętności obserwowania, diagnozowania, racjonalnego oceniania złożonych sytuacji edukacyjnych w kontekście założeń i specyfiki realizowanych zadań z wykorzystaniem cyfrowych platform edukacyjnych i multimedialnych materiałów dydaktycznych</p> <p>potrafi generować oryginalne rozwiązania złożonych problemów pedagogicznych i prognozować przebieg ich rozwiązywania oraz przewidywać skutki planowanych działań w obszarach edukacji zdalnej oraz projektowania multimedialnych materiałów dydaktycznych</p> <p>potrafi twórczo animować prace nad własnym rozwojem oraz rozwojem uczestników procesów edukacyjno-wychowawczych oraz wspierać ich samodzielność w zdobywaniu wiedzy, a także inspirować do działań na rzecz uczenia się przez całe życie z wykorzystaniem cyfrowych platform edukacyjnych</p> <p>potrafi realizować zadania i rozwiązywać problemy teoretyczne i praktyczne w zakresie przygotowania i realizacji kształcenia oraz doskonalenia zawodowego z wykorzystaniem technik edukacji zdalnej</p>
3.	Kod efektu	KOMPETENCJE SPOŁECZNE
	PE_K01	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego z wykorzystaniem technik edukacji zdalnej i grafiki komputerowej
	PE_K04	utożsamia się z wartościami, celami i zadaniami realizowanymi w praktyce pedagogicznej, odznacza się rozważą, dojrzałością i zaangażowaniem w projektowaniu, planowaniu i realizowaniu działań pedagogicznych z uwzględnieniem narzędzi edukacji zdalnej i grafiki komputerowej

3. ZADANIA PRAKTYKI

Zadania praktyki	60 godzin do rozplanowania przez opiekuna praktyk w placówce
1. zapoznanie się z całokształtem funkcjonowania placówki, szczególnie z jej strukturą organizacyjną, ogólnymi planami pracy oraz sposobami ich realizacji; 2. zdobywanie/poszerzanie wiedzy dotyczącej możliwości zastosowania wiedzy i praktyki z zakresu nowych mediów w działalności edukacyjnej;	
3. orientacja w zakresie praktycznego stosowania technologii w przygotowaniu materiału edukacyjnego; stosowanie technologii w doskonaleniu kwalifikacji zawodowych; 4. poszerzenie wiedzy na temat komunikowania masowego oraz komunikowania interpersonalnego;	
5. doskonalenie umiejętności rozpoznawania i przeprowadzania charakterystyki zagrożeń związanych ze stosowaniem multimediiów w praktyce poznawanej placówki czy firmy; 6. zdobycie umiejętności dokonywania analizy i oceny analizowania przebiegu oraz efektów pracy własnej;	
7. praktyczna weryfikacja wiedzy teoretycznej zdobytej podczas studiów oraz pozyskanie nowych wiadomości i umiejętności; 8. nabycie podstawowych umiejętności samodzielnego opracowania i wykonania zadań związanych w tworzeniem materiałów do wykorzystania w kursach czy wykładach edukacji zdalnej;	
9. poszerzanie i rozwijanie własnych zainteresowań oraz zdolności, wykorzystywanie ich w procesie tworzenia projektów edukacyjnych.	

4. OCENA I ZALICZENIE PRAKTYKI

4.1 Podstawą zaliczenia praktyki jest wypełnienie obowiązków wynikających z programu oraz udokumentowanie przebiegu praktyki. Zakładowy opiekun praktyk, potwierdza odbycie przez studenta praktyki i ocenia ją. W opinii o przebiegu praktyki powinny być wskazane osiągnięcia studenta oraz jego braki i trudności ujawniane w trakcie zajęć.

5.2 Zaliczenia dokonuje opiekun praktyk z ramienia uczelni po uprzednim ustaleniu terminu, **nie później niż do 20 maja danego roku akademickiego**. Opiekun praktyk z ramienia uczelni jest zobowiązany **do weryfikacji osiągniętych efektów praktyki na drodze analizy dokumentacji i indywidualnej rozmowy ze studentem**.

5.3 Student zobowiązany jest przedłożyć opiekunowi praktyk z ramienia uczelni dokumentację potwierdzającą realizację praktyki.

Dokumentacja praktyk obejmuje:

a) Syllabus

b) Kartę praktykanta APS (Załącznik)

5.4 Zaliczenie praktyki dokonywane jest po indywidualnej rozmowie, w której student powinien potwierdzić odpowiednie nabycie efektów kształcenia zakładanych dla praktyki zawodowej. Opiekun praktyk z ramienia uczelni jest zobowiązany do weryfikacji

osiągniętych efektów praktyki na drodze analizy dokumentacji i indywidualnej rozmowy ze studentem.

6. NAKŁAD PRACY STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe	60
E-learning	-
Przygotowanie się do zajęć	10
Przygotowanie się do egzaminu	-
Przygotowanie referatu, eseju, prezentacji	-
Inne formy (przygotowanie dokumentacji praktyki)	5
Sumaryczna liczba punktów ECTS	3

Dane kontaktowe:

Wydział Nauk Pedagogicznych APS
Sekcja ds. Praktyk

Mgr Mieczysława Krawczyńska
Mgr Jolanta Prasek

tel. 22 589 36 31