

27 LUT. 2019

Zatwierdzony przez Radę Wydziału w dniu

PAŃSTWOWY WYDZIAŁ PEDAGOGICZNY
Wydział Pedagogiczny i Edukacji
Wydział
Wydział Pedagogiczny i Edukacji
ul. Podchorążych 2
pieczęć wydziału

PROGRAM STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Nazwa studiów	INFORMATYKA
---------------	-------------

Liczba semestrów 2 Liczba punktów ECTS 31

Dziedzina/dziedziny w których prowadzone jest kształcenie	Dyscyplina/dyscypliny w których prowadzone jest kształcenie
Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych	Informatyka

I. WARUNKI PRZYJĘCIA NA STUDIA (w tym dodatkowe wymagania)

Ukończenie dowolnych studiów wyższych II stopnia. Kierunek/specjalność: dowolny.

Wymaganie podstawowe: umiejętności i wiedza związane z obsługą komputera i usług internetowych (e-mail, www itp.).

Dodatkowo, w przypadku ukończenia nienauczycielskich studiów wyższych wymagany dokument potwierdzający posiadanie przygotowania pedagogicznego do pracy w szkole na stanowisku nauczyciela.

II. KWALIFIKACJE I UPRAWNIENIA UZYSKANE PO UKOŃCZENIU STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Charakterystyka kwalifikacji cząstkowych uzyskanych po ukończeniu studiów podyplomowych

Przygotowanie w zakresie merytorycznym i dydaktycznym do nauczania informatyki (prowadzenia zajęć) w zakresie szkół podstawowych i ponadpodstawowych o profilu kształcenia ogólnego

Uprawnienia związane z posiadanymi kwalifikacjami

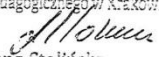
ogólnokształcących (podstawa prawna: Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 17 stycznia 2012 r. w sprawie standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela, Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 12 marca 2009 r. w sprawie szczegółowych kwalifikacji wymaganych od nauczycieli i Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 17 kwietnia 2012r. zmieniające rozporządzenie w sprawie szczegółowych kwalifikacji wymaganych od nauczycieli)

III. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Efekty uczenia się dla studiów podyplomowych	
WIEDZA	
W01	Rozumie cywilizacyjne znaczenie informatyki i jej zastosowań oraz wpływ na rozwój nauki i społeczeństwa informacyjnego
W02	Zna metody obliczeniowe stosowane do rozwiązywania typowych problemów algorytmicznych i modelowania oraz ich zastosowanie w multimedialach
W03	Zna języki i techniki programowania
W04	Zna systemy bazodanowe i rozumie ich rolę i zasady funkcjonowania
W05	Zna podstawowe zagadnienia z teoretycznych podstaw informatyki
W06	Zna i rozumie organizację i architekturę komputerów
W07	Zna budowę i rozumie zasady funkcjonowania sieci komputerowych i urządzeń sieciowych, usługi i technologie internetowe
W08	Zna zasady BHP korzystania z komputera i innych urządzeń elektronicznych
W09	Zna i rozumie zagrożenia związane ze szkodliwą działalnością użytkowników systemów komputerowych
W10	Zna zagadnienia dotyczące dydaktyki informatyki
W11	Zna i rozumie zasady ochrony prawej wszelkiej działalności twórczej człowieka, zachowania poufności informacji, ochrony własności przemysłowej oraz patentów
UMIĘJĘTNOŚCI	
U01	Posiada umiejętności analizy algorytmów pod względem ich poprawności i złożoności
U02	Korzysta z pakietu oprogramowania użytkowego na poziomie zaawansowanym oraz aplikacji graficznych
U03	Posiada umiejętność obsługi zróżnicowanych aplikacji multimedialnych, bazujących na przetwarzaniu dźwięku i obrazu
U04	Potrafi przedstawić problemy informatyczne i sposoby ich rozwiązania w postaci referatu lub projektu z opisem
U05	Potrafi w sposób przystępny przedstawić podstawowe fakty dotyczące historii informatyki, jej znaczenia oraz kierunki rozwoju poszczególnych dziedzin informatyki
U06	Potrafi uczyć się samodzielnie i potrafi korzystać z technik kształcenia zdalnego w systemie blended/e-learning w celu podnoszenia swoich kwalifikacji
U07	Korzysta z różnych rodzajów źródeł informacji, takich jak podręczniki, skrypty, Internet do uczenia się, przygotowania prac ustnych i pisemnych
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
K01	Rozumie potrzebę śledzenia na bieżąco aktualnych wydarzeń w odniesieniu do dyscypliny naukowej – informatyki, tak możliwe było planowanie swojego rozwoju zawodowego
K02	Potrafi współdziałać i pracować w grupie (zespole projektowym, programistycznym)
K03	Potrafi określić priorytety, właściwie hierarchizuje i ocenia trudności podczas realizacji zadań swoich i uczniów
K04	Ma przekonanie o potrzebie dzielenia się wiedzą informatyczną w sposób otwarty i zrozumiały dla innych
K05	Rozumie społeczne aspekty praktycznego stosowania zdobytej wiedzy i umiejętności oraz związaną z tym odpowiedzialność, zna i stosuje kodeks etyczny zawodu Informatyka i nauczyciela informatyki
K06	Ma świadomość znaczenia komunikacji interpersonalnej i przestrzegania zasad etykiety zawodowej

IV FORMY SPRAWDZANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (matryca efektów uczenia się)

	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
W01						X	X	X					X
W02					X		X				X		
W03	X				X		X				X		
W04					X								
W05					X			X					
W06					X			X					
W07	X				X								
W08					X	X	X	X					X
W09					X	X	X	X					X
W10					X	X		X				X	X
W11					X	X	X	X					X
U01					X		X	X			X	X	X
U02					X	X	X	X				X	X
U03					X	X	X	X				X	X
U04					X	X	X	X				X	X
U05						X	X	X					X
U06	X				X	X	X	X					X
U07					X		X	X					X
K01					X	X	X	X					X
K02							X	X					
K03						X	X						
K04					X	X	X	X					X
K05					X		X	X					
K06						X	X	X					X

p.o. DZIEKAN
Wydziału Matematyczno-Fizyczno-Technicznego
Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie

.....
pieczęć i podpis Dziekana

Załącznik Nr 4 do Zarządzenia Nr RD/Z. 0201-...../19

INFORMATYKA

PLAN STUDIÓW
semestr 1

zajęcia dydaktyczne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Teoretyczne podstawy informatyki	10	20						30	E	3
Podstawy programowania				30			5	35	E	3
Wstęp do algorytmiki	15			15				30	zał z oc.	2
Budowa i użytkowanie sprzętu komputerowego				30			5	35	zał z oc.	2
Oprogramowanie użytkowe 1				20				20	zał z oc.	1
Administracja sieciami komputerowymi 1	10			10				20	zał z oc.	1
Dydaktyka informatyki – teoria i praktyka 1	10					15		25	zał z oc.	1
Zajęcia praktyczne w szkole 1						30		30	zał z oc.	2
	45	20		105		45	10	225		15

pozostałe zajęcia

rodzaj zajęć	godz.	tyg.	punkty ECTS
Praktyka zawodowa z zakresu informatyki	30		2
			2

semestr 2
zajęcia dydaktyczne

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning			razem
		A	K	L	S	P				
Oprogramowanie użytkowe 2				20				20	zal z oc.	1
Grafika użytkowa				20				20	zal z oc.	1
Projektowanie stron i CMS				30			5	35	zal z oc.	2
Administracja sieciami komputerowymi 2				20				20	E	2
Programowania wizualne w szkole podstawowej				30				30	zal z oc.	2
Programowanie obiektowe				30				30	zal z oc.	2
Problemy społeczne i zawodowe informatyki				20				20	zal z oc.	1
Dydaktyka informatyki – teoria i praktyka 2	10					15	5	30	E	3
Zajęcia praktyczne w szkole 2						30		30	zal z oc.	2
	10			170		45	10	235		

pozostałe zajęcia

rodzaj zajęć	godz.	tyg.	punkty ECTS	kod grupy zajęć
Praktyka zawodowa z zakresu informatyki	30		2	
			2	

Informacje uzupełniające

1) rozkład „ćwiczeń praktycznych w szkole” na:

- zajęcia praktyczne (godziny zajęć z uczniami/wychowankami w szkole/placówce)
- zajęcia teoretyczne (analizy merytoryczno-dydaktyczne hospitowanych zajęć)

semestr	nazwa kursu	zajęcia	
		p	t
1	Ćwiczenia praktyczne w szkole	5	25
2	Ćwiczenia praktyczne w szkole	10	20
		15	45

2) praktyki zawodowe pedagogiczne

semestr	nazwa praktyki (rodzaj i zakres oraz miejsce realizacji)	tyg.	godziny zajęć z ucz./wych.		termin i system realizacji praktyki
			razem	prow.	
1	Praktyka zawodowa		30	5	praktyka nieciągła w pierwszym semestrze studiów
2	Praktyka zawodowa		30	10	praktyka nieciągła w drugim semestrze studiów
			60	15	

3) praktyki zawodowe (pozapedagogiczne)

semestr	nazwa praktyki (rodzaj i zakres oraz miejsce realizacji)	tyg.	godz.	termin i system realizacji praktyki