**KARTA PRZEDMIOTU**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kod przedmiotu** | 0313.3.PSY.F23.MiMwEiW | |
| **Nazwa przedmiotu w języku** | polskim | **Media i multimedia w edukacji i wychowaniu**  *Media and Multimedia in Education* |
| angielskim |

1. **USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW**

|  |  |
| --- | --- |
| **1.1. Kierunek studiów** | Psychologia |
| **1.2. Forma studiów** | Stacjonarne i niestacjonarne |
| **1.3. Poziom studiów** | Studia jednolite magisterskie |
| **1.4. Profil studiów\*** | Ogólnoakademicki |
| **1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu** | dr Katarzyna Krzystanek |
| **1.6. Kontakt** | katarzyna.krzystanek@ujk.edu.pl |

1. **OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU**

|  |  |
| --- | --- |
| **2.1. Język wykładowy** | Język polski |
| **2.2. Wymagania wstępne\*** | Wiedza z zakresu psychologii wychowania i psychologii społecznej |

1. **SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * 1. **Forma zajęć** | | Wykład, ćwiczenia, e-learning |
| * 1. **Miejsce realizacji zajęć** | | Pomieszczenie dydaktyczne UJK |
| * 1. **Forma zaliczenia zajęć** | | Egzamin (w), zaliczenie z oceną (ćw), zaliczenie (e) |
| * 1. **Metody dydaktyczne** | | **Wykład:** wykład informacyjny (WI); wykład problemowy (WP)  **Ćwiczenia:** dyskusja wielokrotna (grupowa) (DG), dyskusja – burza mózgów (BM), metoda inscenizacji (MI), film (FL), gry komputerowe (GK), referat (prezentacja multimedialna), praca ze źródłem drukowanym  **E-learning** – metoda projektów (MP) |
| * 1. **Wykaz literatury** | **podstawowa** | 1. Bandura A. (2015) Teoria społecznego uczenia się. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN. 2. Izdebska J. (red.), (2008) Media elektroniczne w życiu dziecka w kontekście wartości wychowawczych oraz zagrożeń. Białystok: Trans Humana. 3. Kozak S. (2014) Patologia cyfrowego dzieciństwa i młodości: przyczyny, skutki, zapobieganie w rodzinach i w szkole. Warszawa: Difin. 4. Jeger A. (red.) (2013) Rodzice, nauczyciele, media: kto ponosi odpowiedzialność za wychowanie i edukację dzieci. Warszawa Difin 5. Ogonowska A. (2014) Uzależnienia medialne czyli o patologicznym wykorzystywaniu mediów i ich wpływie na nasze zdrowie. Kraków: Wydawnictwo Edukacyjne |
| **uzupełniająca** | 1. Andrzejewska A. (2007) Magia szklanego ekranu: zagrożenia płynące z telewizji. Warszawa: „Fraszka Edukacyjna” 2. Braun-Gałkowska M. (2002) Zabawa w zabijanie: oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach. Lublin: Wydawnictwo „Gaudium” 3. Gajda J. (2010) Media w edukacji. Kraków: „Impuls” 4. Krzystanek K. (2011) Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na dorastającą mlodzież. Kielce: Wydawnictwo Uniwersytetu Jana Kochanowskiego 5. Pyżalski J., Ł.,(2012) Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls” |

1. **CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ**

|  |
| --- |
| * 1. **Cele przedmiotu *(z uwzględnieniem formy zajęć)***   Wykład  C1 – zapoznanie studentów z problematyką współczesnych mediów i multimediów oraz ich wpływem na edukację i  wychowanie dzieci i młodzieży ;  C2 – rozwijanie umiejętności prawidłowego oceniania wpływu mediów i multimediów na edukację i wychowanie  dzieci i młodzieży  C3 – kształtowanie u studentów prawidłowych postaw wobec wychowawczej roli mediów i multimediów  Ćwiczenia  C1 – zapoznanie z pozytywnymi i negatywnymi aspektami korzystania z mediów i multimediów  C2 – rozwijanie umiejętności właściwego interpretowania i oceniania treści przekazów medialnych  i multimedialnych oraz podejmowania podstawowych działań profilaktycznych  C3 – kształtowanie umiejętności realizowania zadań zawodowych związanych z oddziaływaniem mediów i multimediów  E-learning  C1 – rozwijanie umiejętności analizowania programów i gier komputerowych w aspekcie edukacyjnym i wychowawczym |
| * 1. **Treści programowe *(z uwzględnieniem formy zajęć)***   ***Wykład***   1. Przedstawienie karty przedmiotu i wymagań dotyczących zaliczenia przedmiotu 2. Pojęcie mediów i multimediów, funkcje i zadania, rozwój na przestrzeni dziejów, udział w środowisku wychowawczym 3. Psychologiczne koncepcje wyjaśniające oddziaływanie mediów na rozwój dzieci i młodzieży 4. Historia badań psychologicznych nad uczeniem się przez obserwację 5. Techniki projekcyjne w badaniach nad oddziaływaniem mediów na odbiorcę: rysunek projekcyjny, niedokończone opowiadania, testy obrazkowe 6. Wpływ telewizji na postawy dzieci i młodzieży 7. Psychologiczne mechanizmy oddziaływania gier komputerowych 8. Cechy indywidualne odbiorcy a reakcja na gry komputerowe: poziom agresywności, postawy rodzicielskie, sytuacja rodzinna, kontakt z „agresywnymi” grami komputerowymi 9. Internet jako nowa przestrzeń wychowawcza i interakcji społecznych: mechanizmy grupowe w sieci, szanse i zagrożenia związane z aktywnością społeczną w Internecie 10. Portale społecznościowe i ich znaczenie w rozwoju osobowościowym i społecznym 11. Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym 12. Zagrożenia mediów cyfrowych: społeczno-wychowawcze, zdrowia fizycznego i psychicznego, moralne, poznawczo-intelektualne, cyberprzemoc. 13. Edukacja medialna oraz profilaktyka zagrożeń medialnych – pojęcie, zadania   ***Ćwiczenia***   1. Przedstawienie karty przedmiotu i wymagań dotyczących zaliczenia przedmiotu 2. Telewizja jako źródło kształtowania i zmiany postaw. 3. Pozytywne i negatywne konsekwencje telewizji 4. Analiza wybranych programów telewizyjnych – aspekt wychowawczy 5. Gry komputerowe: rodzaje gier, cechy gier, popularność komputerowej rozrywki, użytkownicy wirtualnej rozrywki, pozytywne i negatywne skutki gier 6. Oddziaływanie „agresywnych gier komputerowych” – obraz siebie, kontakty społeczne, postawy wobec rzeczywistości, zachowania agresywne 7. Analiza różnych rodzajów gier komputerowych 8. Bohater telewizyjny i gier komputerowych jako wzorzec zachowania dzieci i młodzieży 9. Charakter reklam radiowych, telewizyjnych i prasowych i ich oddziaływanie na postawy konsumenckie i hierarchie wartości dzieci i młodzieży 10. Analiza wybranych czasopism dla dzieci 11. Portale społecznościowe w życiu młodzieży 12. Szanse i zagrożenia korzystania z mediów i multimediów 13. Przymus korzystania z nowych technologii jako nowa forma uzależnienia 14. Zadania rodziny i szkoły wobec zagrożeń płynących z multimediów 15. Ocena zajęć i zaliczenie ćwiczeń   **E-learning**   1. Przedstawienie karty przedmiotu i wymagań dotyczących zaliczenia przedmiotu 2. Analiza programów i gier komputerowych w aspekcie edukacyjnym i wychowawczym |

* 1. **Przedmiotowe efekty uczenia się**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Efekt** | **Student, który zaliczył przedmiot** | **Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się** |
| w zakresie **WIEDZY:** | | |
| W01 | zna terminologię z zakresu psychologii mediów i multimediów oraz jej odniesienie do innych teorii psychologicznych i dyscyplin naukowych | PSYCH\_W07 |
| W02 | ma pogłębioną wiedzę dotyczącą szans i zagrożeń płynących z mediów i multimediów na rozwój i wychowanie dzieci i młodzieży | PSYCH\_W13 |
| W03 | ma rozszerzona wiedzę o psychologicznych mechanizmach oddziaływania mediów i multimediów na rozwój i wychowanie dzieci i młodzieży | PSYCH\_W13 |
| w zakresie **UMIEJĘTNOŚCI:** | | |
| U01 | potrafi w sposób prawidłowy wyjaśniać wpływ mediów i multimediów na rozwój i wychowanie | PSYCH\_U01 |
| U02 | potrafi diagnozować zagrożenia powodowane przez media, oraz posiada umiejętność podejmowania podstawowych działań profilaktycznych | PSYCH\_U02 |
| U03 | umie analizować poszczególne programy i gry komputerowe w aspekcie edukacyjnym i wychowawczym | PSYCH\_U02 |
| w zakresie **KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:** | | |
| K01 | potrafi realizować zadania zawodowe związane z oddziaływaniem mediów i multimediów oraz rozumie potrzebę współpracy w tym zakresie ze specjalistami innych dyscyplin | PSYCH\_K03 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * 1. **Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Efekty przedmiotowe**  ***(symbol)*** | **Sposób weryfikacji (+/-)** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Egzamin pisemny** | | | **Kolokwium\*** | | | **Projekt\*** | | | **Aktywność na zajęciach\*** | | | **Praca własna\*** | | | **Praca w grupie\*** | | | **Inne** *(prezentacja multimedialna)*\* | | |
| ***Forma zajęć*** | | | ***Forma zajęć*** | | | ***Forma zajęć*** | | | ***Forma zajęć*** | | | ***Forma zajęć*** | | | ***Forma zajęć*** | | | ***Forma zajęć*** | | |
| *W* | *C* | *...* | *W* | *C* | *...* | *W* | *C* | *E* | *W* | *C* | *...* | *W* | *C* | *...* | *W* | *C* | *...* | *W* | *C* | *...* |
| W01 | ***X*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| W02 | ***X*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***X*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| W03 | ***X*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***X*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| U01 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***X*** |  |  |  |  |  | ***X*** |  |  | ***X*** |  |
| U02 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***X*** |  |  |  |  |  | ***X*** |  |  | ***X*** |  |
| U03 |  |  |  |  |  |  |  |  | ***X*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***X*** |  |
| K01 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***X*** |  |  |  |  |  | ***X*** |  |  | ***X*** |  |

***\*niepotrzebne usunąć***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * 1. **Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się** | | |
| **Forma zajęć** | **Ocena** | **Kryterium oceny** |
| **wykład (W)** | **3** | 51 -60 % pkt. z testu egzaminacyjnego |
| **3,5** | 61 -70 % pkt. z testu egzaminacyjnego |
| **4** | 71 -80 % pkt. z testu egzaminacyjnego |
| **4,5** | 81 -90 % pkt. z testu egzaminacyjnego |
| **5** | 91 - 100 % pkt. z testu egzaminacyjnego |
| **ćwiczenia (C)\*** | **3** | 51 -60 % pkt. z zadań stawianych studentowi |
| **3,5** | 61 -70 % pkt. z zadań stawianych studentowi |
| **4** | 71 -80 % pkt. z zadań stawianych studentowi |
| **4,5** | 81 -90 % pkt. z zadań stawianych studentowi |
| **5** | 91- 100 % pkt. z zadań stawianych studentowi |
| **e-learning (E)\*** | **zaliczenie** | Od 50% przygotowania projektu - Analiza wybranych programów i gier komputerowych w aspekcie edukacyjnym i wychowawczym |

Do zadań stawianych studentowi należy: przygotowanie i aktywność na zajęciach, praca w grupie, prezentacja multimedialna,

1. **BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kategoria** | **Obciążenie studenta** | |
| **Studia**  **stacjonarne** | **Studia**  **niestacjonarne** |
| *LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/* | ***72*** | ***22*** |
| *Udział w wykładach\** | 30 | 10 |
| *Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach\** | 30 | 10 |
| *Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym\** | 2 | 2 |
| *Inne (jakie?)\* e-learning* | 10 | 0 |
| *SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/* | ***53*** | ***103*** |
| *Przygotowanie do wykładu\** | 0 | 0 |
| *Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium\** | 20 | 45 |
| *Przygotowanie do egzaminu/kolokwium\** | 20 | 45 |
| *Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa\** | 8 | 8 |
| *Opracowanie prezentacji multimedialnej\** | 5 | 5 |
| ***ŁĄCZNA LICZBA GODZIN*** | ***125*** | ***125*** |
| **PUNKTY ECTS za przedmiot** | **5** | **5** |

***\*niepotrzebne usunąć***

***Przyjmuję do realizacji*** *(data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)*

*............................................................................................................................*