

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE (MODULE)										
NAZWA MODUŁU: Technologia informacyjna										
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:			WSM w Warszawie, Instytut Pedagogiki i Psychologii, katedra Pedagogiki							
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:			Psychologia, jednolite magisterskie, niestacjonarne							
Profil kształcenia:			Praktyczny							
Nazwa specjalności:			Psychologia							
Rodzaj modułu kształcenia:			podstawowy							
Rok / Semestr:			2020 / letni - 2							
Osoba koordynująca przedmiot:			Prof., dr hab. Volodymyr Rudenko							
Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):			Znajomość podstawowych aplikacji komputerowych oraz innych treści technologii informacyjnej objętych programem nauczania w szkole średniej w zakresie podstawowym.							
II. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN										
	Wykład	Ćwiczenia	Konwersatorium	Laboratorium	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne										
Studia niestacjonarne			12						zaliczenie	12
III. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH										
Formy zajęć			Metody dydaktyczne							
Wykład			Wykład problemowy. Dyskusja dydaktyczna w grupie. Wykład z prezentacją multimedialną prowadzony metodą aktywizującą.							
Udział w zajęciach dydaktycznych (ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) ¹			Praca indywidualna z użyciem komputera. Praktyczne i aktywizujące metody projektów. Składanie i omówienie prezentacje komputerowych.							
IV. PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA KIERUNKU I OBSZARÓW										
Lp.	Opis przedmiotowych efektów kształcenia								Odniesienie do efektu kierunkowego	
Wiedza:										
EKW1	Potrafi wiązać wiedzę z innych przedmiotów z wiedzą uzyskaną podczas zajęć z technologii informacyjnej oraz wskazać i opisać narzędzia informatyczne wykorzystywane w procesach komunikowania.								K_W07	
EKW2	Posiada uporządkowaną wiedzę w zakresie technologii informatycznych z uwzględnieniem podstaw działania systemu operacyjnego, przydatnych typów oprogramowania, zasad funkcjonowania Internetu.								K_W08	

¹ Właściwe podkreślić

Umiejętności:		
EKU1	Gromadzi, analizuje, porządkuje i przetwarza informacje z wykorzystaniem narzędzi informatycznych.	K_U04
EKU2	Potrafi komunikować się za pomocą narzędzi informatycznych z innymi osobami w ramach różnorodnych przedsięwzięć.	K_U07
Kompetencje społeczne:		
EKK1	Potrafi dobierać narzędzia informatyczne do rozwiązywania zadań z uwzględnieniem dynamiki zmian w rozwoju technologii informacyjnych.	K_K01
EKK2	Spostrzega możliwości praktycznego wykorzystania technologii informatycznych w pracy zawodowej, rozwija swoje umiejętności w tym zakresie, wykorzystuje je w pracy indywidualnej i zespołowej z zachowaniem zasad etyki i skutecznej komunikacji.	K_K03
V. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów kształcenia
1.	Wprowadzenie w technologie informacyjne. Architektura sprzętu komputerowego (elementy teorii informacji, podstawy matematyczne i logiczne).	EKW1
2.	System oprogramowania komputerowego (typy i rola oraz modele cyklu życia oprogramowania). Główne zasady stosowania i funkcji edytorów tekstu.	EKW2
3.	Główne zasady stosowania i funkcji arkuszy kalkulacyjnych. Główne zasady stosowania i funkcji baz danych.	EKU1
4.	Główne zasady stosowania i funkcji prezentacji multimedialnych. Omówienie informatycznych systemów testowania psychologo-pedagogicznego.	EKK1
5.	Główne zasady funkcjonowania sieci komputerowych.	EKK2
6.	Web-design. Główne zasady systemu oprogramowania html. Projekty Web-site.	EKU2
Lp.	Udział w zajęciach dydaktycznych (ćwiczenia, <u>konwersatoria</u> , projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) ²	Odniesienie do przedmiotowych efektów kształcenia
1.	Omówienie zasad stosowania i funkcji edytorów tekstu.	EKU1
2.	Omówienie zasad stosowania i funkcji prezentacji multimedialnych.	EKK1
3.	Omówienie zasad stosowania i funkcji arkuszy kalkulacyjnych i funkcji baz danych.	EKU2
4.	Omówienie możliwości wykorzystania sieci komputerowych (Internet).	EKK2
VI. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW KSZTAŁCENIA		
Efekty kształcenia /EK/	Metoda weryfikacji	Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EK
	Wiedza:	
Kolokwium zaliczeniowe; dyskusje dot. zasad stosowania i funkcji oprogramowania komputerowego oraz sieci komputerowych Internet.		

² Właściwe podkreślić

	Umiejętności:			
Praktyczne metody projektów realizowanych na podstawie założeń podanych przez prowadzącego. Zadania sprawdzające.				
	Kompetencje społeczne:			
Dyskusje, projekty, prezentacje dot. problemów globalizacji informacyjną, Agresja i wojna w cyberprzestrzeni oraz role Technologie informacyjne w zakresie kierunku kształcenia				
VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA				
Efekty kształcenia	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie/nie potrafi/nie jest gotów:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie /potrafi/jest gotów:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie /potrafi/jest gotów:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie /potrafi/jest gotów:
	W przypadku oceny projektu < 9 pkt.	W przypadku oceny projektu < 9 –13 pkt.	W przypadku oceny projektu < 13,5–17,5 pkt.	W przypadku oceny projektu >17,5 pkt.
VIII. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS				
Rodzaj aktywności ECTS			Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II				12
Egzamin/zaliczenie				5
Udział w konsultacjach				8
Projekt / esej				5
Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych				5
Przygotowanie się do zaliczenia zajęć dydaktycznych				15
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS				50 / 2
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem				15
Obciążenie studenta w ramach zajęć o charakterze praktycznym				20
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym				15
IX. CECHY WYZNACZAJĄCE AUTORSKI CHARAKTER DZIEŁA W ROZUMIENIU USTAWY Z DNIA 4 LUTEGO 1994 R. O PRAWIE AUTORSKIM I PRAWACH POKREWNYCH (t.j. Dz. U. Z 2017 R. POZ. 880, 1089, Z 2018 R. POZ. 650).				
DOTYCZY PROFESORÓW, DOKTORÓW HABILITOWANYCH I DOKTORÓW.				
W TYM PUNKCIE NALEŻY WSKAZAĆ MIĘDZY INNYMI PREZENTACJE KOMPUTEROWE (RYSUNKI, SCHEMATY WŁASNEJ KONSTRUKCJI, TABELI, ITP.), AUTORSKIE NARZĘDZIA BADAWCZE I MATERIAŁY DYDAKTYCZNE, WYKAZ PUBLIKACJI WŁASNYCH, KTÓRE ZOSTAŁY WYKORZYSTANE DO OPRACOWANIA TREŚCI PRZEDMIOTOWYCH.				

X. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE
Literatura podstawowa przedmiotu: 1. Grzywak A., <i>Internet w społeczeństwie informacyjnym</i>, Wyższa Szkoła Biznesu, Dąbrowa Górnicza, 2003. 2. <i>Podstawy sieci komputerowych</i> / Russell Brandford, tł. Krzysztof Gracki. - Warszawa: WKŁ 2009. 3. <i>Word 2016 PL: Nieoficjalny podręcznik. Poznaj najgłębiej ukryte tajniki Worda 2016</i>. Chris Grover, tł. Ireneusz Jakóbik, tł. Julia Szajkowska. - Gliwice: Helion 2016. 4. <i>Więcej niż Excel 2016: 166 gotowych rozwiązań i trików w języku VBA</i> / Mirosław Lewandowski. - Gliwice: Helion, 2016
Literatura uzupełniająca przedmiotu: 1. Durka P. J., Jerzy P., <i>Komputer, internet, cyfrowa rewolucja</i>, PWN, Warszawa, 2000 2. Bereziński M., <i>Polska szkoła wobec wyzwań społeczeństwa informacyjnego: Interdyscyplinarność, komputery i internet w nauczaniu</i>, Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej i Zarządzania, Warszawa, 2004. 3. Bajdak A. (red.), <i>Internet w marketingu</i>, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa, 2003.
Inne materiały dydaktyczne: 1. Źródła z Internetu (np. Gazeta IT — www.gazeta-it.pl - dział Etyka) 2. Zakładki Pomocy w programach MS Word i MS Excel. 3. http://wazniak.mimuw.edu.pl/index.php?title=Sieci_komputerowe 4. http://wazniak.mimuw.edu.pl/index.php?title=Bezpiecze%C5%84stwo_system%C3%B3w_komputerowych