

Technologie informacyjne w pracy nauczyciela - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Technologie informacyjne w pracy nauczyciela
Kod przedmiotu	05.9-WP-AKTAS-TI
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Animacja kultury i twórczej aktywności w sieci
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr Jacek Jędrzykowski

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	30	2	30	2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

- opanowanie podstawowej wiedzy z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT) ze szczególnym uwzględnieniem aktualnych metod i środków oddziaływań oraz narzędzi,
- ukształtowanie umiejętności skutecznego korzystania z narzędzi ICT w pracy naukowej i zawodowej.
- ukształtowanie postaw: legalnego, bezpiecznego, etycznego i refleksyjnego posługiwania się ICT w pracy nauczyciela/ pedagoga/ animatora kultury.

Wymagania wstępne

Student posiada ogólną wiedzę na temat technik komputerowych oraz systemu operacyjnego (zakres szkoły średniej).

Zakres tematyczny

TI/ ICT – ustalenia terminologiczne.

Podstawowe pojęcia: budowa i zasada działania komputera oraz urządzeń peryferyjnych; bezpieczeństwo systemu operacyjnego i danych; alternatywne systemy operacyjne; lokalna sieć komputerowa; bazy danych; połączenia proxy (UZ); przestrzeganie prawa autorskiego, zasady legalne korzystanie aplikacji i Internetu.

Edytor tekstu - formatowanie dokumentów zgodnie z wymogami.

Arkusz kalkulacyjny- możliwości oraz podstawowe zastosowania.

Multimedia – definicje, narzędzia i realizacja.

Aplikacje w chmurze – przegląd, możliwości i zastosowania.

Wykorzystanie ICT w pracy nauczyciela/ animatora kultury – projektowanie i realizacja sieciowych mediów edukacyjnych.

Metody kształcenia

- wykład konwersatoryjny i problemowy z zastosowaniem prezentacji multimedialnych i symulacji,
- pokaz, demonstracja (np. z zastosowaniem narzędzi do prezentacji pulpitu nauczyciela lub studenta pozostałym odbiorcom w pracowni komputerowej),
- ćwiczenia audytoryjne: dyskusja, metoda projektów (projekt praktyczny), rozwiązywanie zadań, dyskusja,
- ćwiczenia laboratoryjne: analiza, projektowanie i realizacja dokumentów elektronicznych,
- praca z książką oraz kursem multimedialnym (na platformie i stronie internetowej przedmiotu),
- zajęcia zdalnie (e-learning oraz blended learning) - korzystanie z platformy oraz multimedialnych kursów online prowadzącego.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student wyszukuje, sortuje, przetwarza, archiwizuje i wizualizuje informacje oraz komunikuje się synchroniczne i asynchroniczne; tworzy i edytuje: dokument tekstowy, arkusz kalkulacyjny, których konstrukcja jest zgodna z podanymi uprzednio wymogami, a zawartość merytoryczna nie budzi zastrzeżeń. projektuje oraz realizuje sieciowe multimedia edukacyjne; projektuje oraz realizuje narzędzia badawcze (także testy) oraz gromadzi i opracowuje wyniki; korzystając z zasobów sieciowych selekcjonuje, ocenia, wartościuje i wyciąga wnioski ze zgromadzonych informacji.	<ul style="list-style-type: none">• K_U08	<ul style="list-style-type: none">• praca kontrolna• przygotowanie projektu	<ul style="list-style-type: none">• Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Tworząc projekty edukacyjne, stosuje autorski tekst oraz zamieszcza prawidłowe przypisy ze wskazaniem źródeł; samodzielnie wykonuje fotografie oraz nagrania audio i wideo (poszanowanie praw autorskich i cudzej własności intelektualnej); szanuje cudzą prywatność; obchodzi i łamie zabezpieczenia w systemie operacyjnym tylko w przypadku awarii, np. w celu ratowania danych; korzysta z legalnego oprogramowania.	• K_K04	• przygotowanie projektu	• Laboratorium
Student wymienia i definiuje podstawowe pojęcia z zakresu ICT; wymienia narzędzia ICT, charakteryzuje ich możliwości techniczne oraz zastosowania i oddziaływania (także w obszarze animacji kultury). Wymienia, definiuje oraz charakteryzuje zasady: BHP podczas pracy z komputerem oraz prawa autorskiego i ochrony danych.	• K_W03	• test z pytaniami zamkniętymi i otwartymi	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Próg zaliczenia prac częściowych: zadań praktycznych, projektów oraz testów nie mniej niż 55-60%. Oceny częściowe z laboratorium nie są zaokrąglane. Ocena z laboratoriów (końcowa) jest średnią arytmetyczną wszystkich ocen częściowych i jest zaokrąglana do wartości przewidzianych w regulaminie studiów. Wartość oceny końcowej jest określana według następującej skali: 95%; 100% =5,0; 85%; 95%=4,5; 75%; 85%=4,0; 65%; 75%=3,5; 55%; 65%=3,0; 0%; 55%=2,0;

Literatura podstawowa

1. Jędrzykowski J., Strona przedmiotu "technologie informacyjne w pracy nauczyciela": <https://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz/przedmioty.html> (po wybraniu nazwy przedmiotu oraz grupy).
2. Habraken J., *Microsoft Office 365 Inside Out*, wyd. Pearson Education, USA 2021.
3. Official Google Blog (2022), <https://blog.google/>
4. Official Microsoft Blog (2022), <https://blogs.microsoft.com/>

Literatura uzupełniająca

1. Bhanot R., *Educational Development Through Information and Communications Technology*, wyd. Routledge, Londyn 2017.
2. Jędrzykowski J., Kanał YouTube "JJ Kursy": <https://www.youtube.com/c/JJKursy/videos>
3. Jędrzykowski J., Publikacje: <https://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz/publikacje.html>

Uwagi

Kurs z materiałami dydaktycznymi, listami zadań oraz wymaganiami jest dostępny stronie prowadzącego: <https://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz/przedmioty.html> po wybraniu nazwy przedmiotu wraz z numerem grupy lub w planie zajęć po wybraniu odpowiedniego Classroomu.

Zmodyfikowane przez dr Jacek Jędrzykowski (ostatnia modyfikacja: 16-04-2022 22:24)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ