

Multimedialne technologie informacyjne I - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Multimedialne technologie informacyjne I
Kod przedmiotu	11.3-WP-PEDP-MT1-W-S14_pNadGenBXZH9
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika / Informatyka szkolna i edukacja medialna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
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
Wykład	15	1	9	0,6	Zaliczenie
Laboratorium	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przygotowanie studenta do praktycznego stosowania wiadomości z zakresu psychologicznych i pedagogicznych uwarunkowań procesu nauczania-uczenia się podczas realizacji multimediów wykorzystywanych offline. Nabycie umiejętności związanych z realizacją komponentów oraz gotowych prezentacji multimedialnych i filmów wideo.

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza z zakresu przedmiotu obowiązkowego technologie informacyjne oraz media w edukacji.

Zakres tematyczny

Wykłady

Definicje mediów i multimediów. Konstrukcja i oddziaływanie komunikatu multimedialnego. Procesu uczenia się z zastosowaniem multimediów. Pamięć a proces uczenia się. Systemy reprezentacji, a konstrukcja komunikatów medialnych; przedmiot, rozwój i możliwości wykorzystania mediów (multimediów) w procesie nauczania-uczenia się; zakres i możliwości oddziaływania. Indywidualizacja procesu nauczania-uczenia się – mechanizmy dostosowujące: formę przekazu do indywidualnych preferencji poznawczych, natężenie bodźców do indywidualnych możliwości poznawczych, treść przekazu oraz stopień trudności do przygotowania merytorycznego ucznia. Mechanizmy umożliwiające stymulację sensoryczną w przekazie multimedialnym. Obrazowa forma przekazu (J. Bruner – systemy reprezentacji, a możliwości stymulacji w multimedialnych): Grafika w multimedialnych – typy plików graficznych; konwersja plików graficznych; przegląd oprogramowania do obróbki grafiki. Teoria Alberta Bandury – dydaktyczne uzasadnienie stosowania animacji; animacja w multimedialnych – narzędzia do tworzenia animacji (pliki gif, animacja w prezentacji multimedialnej). Dźwiękowa (symboliczna – wg J. Brunera) forma przekazu: stymulacja różnych form uwagi (uwaga wolicjonalna, przetwarzanie mimowolne, torowanie, przeciwdziałanie habituacji, utrzymanie uwagi) poprzez dźwięki; L.S. Wygotski (Myślenie i mowa); cyfrowy zapis dźwięku; typy plików dźwiękowych; obróbka i konwersja plików dźwiękowych (przegląd oprogramowania); rejestracja dźwięku z różnych źródeł (mikrofon, PC, CD, radio internetowe, wejście liniowe); dźwięk w multimedialnych. Film – czynnościowa forma przekazu (J. Bruner, A. Bandura): oddziaływanie komunikatów filmowych; sposoby narracji stosowane w reklamie telewizyjnej (oraz „bajkach” dla najmłodszych) jako narzędzia służące ubezwłasnowolnieniu odbiorców; kamera wideo i USB; filmy ekranowe – rejestracja; udźwiękowanie filmów; montaż i konwersja plików filmowych; nagrywanie filmów na nośnikach CD i DVD. Telewizja cyfrowa HDTV; różne sposoby rejestracji cyfrowego wideo.

Laboratoria

Aplikacje do tworzenia multimediów; Stymulacja procesów uwagi poprzez multimedia rozwiązania praktyczne. Grafika rastrowa – obróbka plików graficznych. Animowane pliki GIF – edycja oraz tworzenie własnych animacji. Grafika i animacja w Microsoft PowerPoint. Podstawy tworzenia grafiki wektorowej. Fotografia cyfrowa oraz morfing. Realizacja filmu (morfingu) w formacie AVI, WMV, MP4. Różne formaty plików dźwiękowych. Nagrywanie i montaż dźwięku. Import dźwięku z plików filmowych. Efekty dźwiękowe oraz miksowanie. Dźwięk w prezentacji multimedialnej. Aplikacje do komponowania muzyki (legalny podkład dźwiękowy). Filmowanie kamerą internetową oraz cyfrową; konwersja; udźwiękowanie oraz podstawowy montaż. Urządzenia do nagrywania cyfrowego sygnału wideo w wysokiej rozdzielczości – możliwości i ograniczenia oraz ochrona praw autorskich. Cyfrowe wideo – realizacja i kopiowanie; elementy prawa autorskiego. Filmy ekranowe (Cam studio; BB FlashBack – różne formaty wideo oraz efekty specjalne). Aplikacje do tworzenia pokazów slajdów – udźwiękowione filmy tworzone z fotografii. Interaktywna prezentacja zawierająca wszystkie komponenty multimedialne.

Metody kształcenia

Wykłady – wykład konwersatoryjny.

Laboratoria – pokaz, demonstracja, korzystanie z multimedialnych kursów online: blended learning oraz e-learning, metoda zajęć praktycznych, metoda laboratoryjna.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna wybrane koncepcje psychologiczne człowieka. Zna zależność pomiędzy odpowiednią konstrukcją multimedialnego przekazu edukacyjnego, a stymulacją procesów uwagi co stanowi warunek efektywne-go zapamiętywania. Określa związek pomiędzy koncepcją systemów reprezentacji J. Brunera, a formami przekazu multimedialnego. Określa związek pomiędzy koncepcją A. Bandury, a praktycznym wykorzystaniem filmu dydaktycznego w procesie nauczania-uczenia się. Określa możliwości multimediów w zakresie indywidualizacji procesu nauczania-uczenia się	• K_W04	• Test z progami punktowymi	• Wykład
konstruuując własne przekazy multimedialne respektuje założenia prawa autorskiego. Samodzielnie przygotowuje komponenty przekazów multimedialnych lub stosuje odpowiednie przypisy i odsyłacze bibliograficzne	• K_W19 • K_U12	• Test z progami punktowymi; zadania praktyczne - metoda laboratoryjna; ocena prac - progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją).	• Laboratorium
samodzielnie tworzy grafiki (fotografie, schematy, rzuty ekranowe), animacje nagrania audio i wideo oraz hipertekst i inne interakcje. Korzysta z zasobów Internetu w celu pozyskiwania odpowiednich materiałów oraz archiwizowania własnych prac (np. w chmurze). Zna docelową grupę odbiorców komunikatów multimedialnych (uczestników działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej i pomocowej). Ma elementarną wiedzę o metodyce wykonywania typowych zadań projektowych z zakresu technologii informacyjnych. Konstruuje różnego typu prezentacje multimedialne z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych komponentów. Projektuje prezentację multimedialną oraz jej komponenty zgodnie z określonymi wymogami lub na potrzeby zdefiniowanej sytuacji dydaktycznej	• K_W15 • K_W16 • K_W20 • K_U14	• Test z progami punktowymi; zadania praktyczne - metoda laboratoryjna; ocena prac - progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją); konwersacja - ocena aktywności i przygotowania merytorycznego	• Laboratorium
szanuje cudzą własność intelektualną. Konstruuując przekazy multimedialne unika treści mogących narazić czyjeś dobre imię, chroni dane osobowych uczniów, zabezpiecza dane wrażliwe	• K_K04	• Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna; ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją);	• Laboratorium
konstruuując przekazy multimedialne postępuje zgodnie z zasadami projektowania dydaktycznego, dostosowuje do napotkanej sytuacji dydaktycznej odpowiednią formę oddziaływania multimedialnego. Rozumie potrzebę kształcenia całościowego, szczególnie w zakresie multimedialnych technologii informacyjnych oraz ich oddziaływań i zastosowań	• K_K08	• Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna; ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją); konwersacja – ocena aktywności i przygotowania merytorycznego	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wiadomości z zajęć realizowanych zastosowaniem metody wykładu oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online są sprawdzane z zastosowaniem testów z progami punktowymi; warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów. Umiejętności praktyczne oraz kompetencje społeczne są oceniane na podstawie oceny prac – zadań wykonywanych według instrukcji (<http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/mtiinstrukcje.html>) na każdych zajęciach – progi punktowe.

Wykłady

Zaliczenie wykładów: bez oceny (zal.), aktywny udział w zajęciach. Opanowanie treści z wykładu będzie weryfikowane poprzez test z progami punktowymi. Warunkiem uzyskania zaliczenia jest zdobycie minimum 60% punktów.

Laboratoria

Zaliczenie z laboratorium: średnia arytmetyczna ocen ze wszystkich zadań o charakterze praktycznym (na każdych ćwiczeniach student wykonuje jedno zadanie zgodnie z dostępną w internecie instrukcją oraz wskazówkami z wykładu). Każde zadanie musi być zaliczone.

Ocena końcowa

Ocena końcowa jest oceną z laboratorium (średnia arytmetyczna wszystkich ocen).

Literatura podstawowa

1. De Kerckhove D., *Inteligencja otwarta*, Warszawa 2001.
2. Jędryczkowski J., *Prezentacje multimedialne w procesie uczenia się studentów*, Toruń 2005.
3. Jędryczkowski J., *Prezentacje multimedialne w pracy nauczyciela*, Zielona Góra 2008.
4. Jędryczkowski J., <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/mtiinstrukcje.html>
5. Zimbardo P. G., Gerrig R.J., *Psychologia i życie*, Warszawa 2012.

Literatura uzupełniająca

1. Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Warszawa 2008.
2. Doliński D., *Psychologia reklamy*, Wrocław, 2001.
3. Furmanek M., red., *Technologie informacyjne w warsztacie pracy nauczyciela*, Zielona Góra, 2008.
4. Papert S., *Burze mózgów. Dzieci i komputery*, Warszawa 1996.
5. Reeves B., Nass C., *Media i ludzie*, Warszawa, 2000.
6. Strykowski W. *Wstęp do teorii filmu dydaktycznego*, Poznań, 1977.
7. Wawrzak-Chodaczek M., *Kształcenie kultury audiowizualnej młodzieży*, Wrocław 2000.

Uwagi

Kurs z materiałami dydaktycznymi, listami zadań i tematów oraz wymaganiami są dostępne na platformie e-learningowej Katedry lub na stronie wykładowcy:

<http://staff.uz.zgora.pl/~jjedrycz/mtiinstrukcje.html>

Zmodyfikowane przez dr Jacek Jędryczkowski (ostatnia modyfikacja: 11-07-2016 22:19)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ