

Multimedialne technologie informacyjne II - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Multimedialne technologie informacyjne II
Kod przedmiotu	11.3-WP-PEDP-MT2-L-S14_pNadGenH027H
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	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
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	18	1,2	Zaliczenie na ocenę
Wykład	15	1	9	0,6	Egzamin

Cel przedmiotu

Przygotowanie studenta do praktycznego stosowania wiadomości z zakresu psychologicznych i pedagogicznych uwarunkowań procesu nauczania-uczenia się podczas realizacji multimediiów wykorzystywanych online. Nabycie umiejętności związanych z realizacją komponentów (interaktywne testy i ankiety, interaktywne symulacje procesów i zjawisk, interaktywne gry edukacyjne, filmy z elementami interakcji, tekst i trafika ujęte w struktury hipertekstowe) oraz gotowych witryn internetowych o charakterze edukacyjnym.

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza i umiejętności z zakresu przedmiotu obowiązkowego: Multimedialne technologie informacyjne 1.

Zakres tematyczny

Wykłady

Internet jako medium edukacyjne: kształcenie na odległość; szanse i zagrożenia. Zasady konstruowania edukacyjnych witryn internetowych: struktura katalogów; struktury nawigacyjne; podstawowe aplikacje; Microsoft FrontPage lub Microsoft Expression Web 4. Interfejs multimedialnego programu edukacyjnego: podstawowe pojęcia; rodzaje interfejsów; kompozycja; kolorystyka; lektor, wyniki badań. Filmy i animacje Flash w na stronie internetowej: Przegląd aplikacji; Realizacja filmów i animacji w formacie Flash; odtwarzacze na stronie internetowej; transmisja strumieniowa – możliwość rejestracji i konwersji. Interakcja w obrębie witryny internetowej – gry i zabawy w formacie Flash; Alligator Flash Designer – elementy programowania w ActionScript. Testy i ankiety online. Procesy poznawcze, a typy zadań testowych – testy elektroniczne (aplikacje do realizacji testów i ankiet online); skrypty na stronie internetowej, uaktywnianie dokumentów i aplikacji z poziomu strony internetowej; ochrona i bezpieczeństwo danych. Prezentacje multimedialne online. Projektowanie multimediiów; Realizacja materiału kształcenia w postaci multimedialnego programu edukacyjnego (offline lub online): instrukcja metodyczna (motywacja, nastawienie, stymulacja uwagi wolicjonalnej); uzupełnienie treści przekazu o elementy i rozwiązania: stymulujące uwagę wolicjonalną oraz przetwarzanie mimowolne (zastosowanie skryptów); wprowadzenie treści wypoczynkowych (także powodujących torowanie) oraz przeciwdziałających habituacji; opracowanie rozwiązań umożliwiających komunikację pomiędzy użytkownikami programu; wprowadzenie łącz hipertekstowych do stron o podobnej tematyce (z poziomu poszczególnych modułów programu, aktywne odsyłacze do komunikatorów internetowych, czaty na stronie internetowej); ewaluacja w multimedialnym programie edukacyjnym; opracowanie testów (zadania otwarte i zamknięte; zastosowanie wskazówek służących wydobywaniu w postaci pytań wykorzystujących trzy formy przekazu).

Laboratoria

Protokół FTP; zdobywanie adresu własnej strony WWW; tworzenie witryn internetowych z zastosowaniem Microsoft FrontPage lub Expression Web 4. FrontPage – struktury nawigacyjne; osadzanie obiektów multimedialnych; warstwy. FrontPage – skrypty. Narzędzia do komunikacji online w obrębie witryn internetowych; Hot Potatoes – elektroniczne formy ewaluacji w obrębie witryn internetowych oraz platform e-learningowych. Multimedialne komponenty stron internetowych oraz ich formaty; Inne aplikacje do tworzenia stron WWW: MS Word, OpenOffice, WebSite X5, Wysiwyg Web Builder, Adobe Dreamweaver, technologia CMS. Realizacja witryny internetowej z zastosowaniem WebSite X5. Alligator Flash Designer – tworzenie interaktywnej prezentacji oraz strony WWW w formacie Flash. Alligator Flash Designer – gra edukacyjna na stronie internetowej. BB FlashBack - filmowanie oraz montaż filmów ekranowych w formacie Flash, np. iSpring Presenter – realizacja multimedialnych prezentacji sieciowych w formacie Flash. Albumy internetowe. Banery internetowe w formacie Flash i HTML5. Witryna CMS.

Metody kształcenia

Wykłady – wykład konwersatoryjny.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma uporządkowaną wiedzę na temat roli i multimedii w procesie nauczania-uczenia się oraz zna uwarunkowania, społeczno-kulturowe, historyczne i psychologiczne będące podstawą ich oddziaływania. Zna wybrane koncepcje człowieka: filozoficzne, psychologiczne i społeczne stanowiące teoretyczne podstawy konstruowania przekazów multimedialnych. Ma szeroką wiedzę dotyczącą procesów, narzędzi i technik komunikowania zastosowaniem nowoczesnych narzędzi ICT oraz ich prawidłowości i założeń, w obrębie konstruowanych witryn zamieszcza mechanizmy umożliwiające komunikację synchroniczną (także z zastosowaniem kanałów audio i wideo) oraz asynchroniczną	<ul style="list-style-type: none"> • K_W03 • K_W04 • K_W08 • K_W20 • K_U07 	<ul style="list-style-type: none"> • Egzamin z progami punktowymi (część ustna i pisemna) Ocena samodzielnie przygotowanych stron internetowych (progi punktowe) Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją) 	<ul style="list-style-type: none"> • Wykład • Laboratorium
Identyfikuje zagrożenia związane ze swobodnym i nieograniczonym dostępem do treści multimedialnych w Internecie. Zna możliwości nielegalnego i nieetycznego wykorzystywania Internetu, potrafi wskazać takie działania i osobiście ich nie stosuje. Konstruując własne witryny internetowe respektuje założenia prawa autorskiego. Samodzielnie przygotowuje komponenty witryn internetowych lub stosuje odpowiednie przypisy i odsyłacze bibliograficzne	<ul style="list-style-type: none"> • K_W19 • K_U12 	<ul style="list-style-type: none"> • Egzamin z progami punktowymi (część ustna i pisemna) Ocena samodzielnie przygotowanych stron internetowych (progi punktowe) Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją) 	<ul style="list-style-type: none"> • Wykład • Laboratorium
Samodzielnie tworzy grafiki (fotografie, schematy, zrzuty ekranowe), animacje, filmy, interaktywne symulacje procesów i zjawisk oraz interaktywne gry i zabawy w formacie Flash. W obrębie witryn internetowych tworzy interaktywne testy i ankiety. Potrafi korzystać z zasobów Internetu w celu pozyskiwania odpowiednich materiałów oraz archiwizowania własnych prac (np. w chmurze). Konstruuje multimedialne witryny internetowe z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych komponentów. Potrafi zaprojektować multimedialną witrynę internetową oraz jej komponenty zgodnie z określonymi wymogami lub na potrzeby zdefiniowanej sytuacji dydaktycznej	<ul style="list-style-type: none"> • K_W20 • K_U14 	<ul style="list-style-type: none"> • Egzamin z progami punktowymi (część ustna i pisemna) Ocena samodzielnie przygotowanych stron internetowych (progi punktowe) Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją) 	<ul style="list-style-type: none"> • Wykład • Laboratorium
Rozumie potrzebę poszanowania cudzej własności intelektualnej. Konstruując witryny internetowe unika treści mogących narazić czyjeś dobre imię; w odpowiedni sposób zabezpiecza dane wrażliwe. Rozumie potrzebę dbałości o ochronę danych osobowych uczniów zabezpieczenie danych na serwerze (hasła dostępu, szyfrowanie plików). Konstruując multimedialne witryny internetowe stosuje zasady projektowania. Potrafi dostosować do napotkanej sytuacji poznawczej odpowiednią formę oddziaływania multimedialnego	<ul style="list-style-type: none"> • K_K04 	<ul style="list-style-type: none"> • Projekt zaliczeniowy Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją) 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wiadomości z zajęć realizowanych zastosowaniem metody wykładu oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online będą sprawdzane z zastosowaniem testu z progami punktowymi oraz na egzaminie (część ustna i pisemna). Umiejętności praktyczne oraz kompetencje społeczne są oceniane na podstawie oceny projektów oraz prac – zadań wykonywanych według instrukcji (<http://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz/mtiinstrukcje.html>) na każdych zajęciach – progi punktowe.

Wykłady

Zaliczenie wykładów: egzamin – część ustna i pisemna (treści z V i VI semestru). Część pisemna – test z progami punktowymi (zadania otwarte i zamknięte, jedno zadanie wymaga dokonania prostych obliczeń. Ocena końcowa z egzaminu to średnia arytmetyczna ocen uzyskanych w części ustnej i pisemnej.

Laboratoria

Zaliczenie z laboratorium: średnia arytmetyczna ocen ze wszystkich zadań o charakterze praktycznym (na każdych ćwiczeniach student wykonuje jedno zadanie zgodnie z

dostępna w internecie instrukcją oraz wskazówkami z wykładu). Każde zadanie musi być zaliczone.

Ocena końcowa

Ocena końcowa: jest wypadkową ocen z laboratoriów (VI semestr) i egzaminu. Składnikami oceny końcowej są: 25% (laboratorium), 75% (egzamin).

Literatura podstawowa

1. Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Warszawa 2008.
2. De Kerckhove D., *Inteligencja otwarta*, Warszawa 2001.
3. Jędrzykowski J., *Prezentacje multimedialne w procesie uczenia się studentów*, Toruń 2005.
4. Jędrzykowski J., *Prezentacje multimedialne w pracy nauczyciela*, Zielona Góra 2008.
5. Jędrzykowski J., <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/mtiinstrukcje.html>
6. Zimbardo P. G., *Psychologia i życie*, Warszawa 1999.

Literatura uzupełniająca

1. Doliński D., *Psychologia reklamy*, Wrocław, 2001.
2. Furmanek M., red., *Technologie informacyjne w warsztacie pracy nauczyciela*, Zielona Góra, 2008.
3. Heath R., *Uwieść podświadomość. Psychologia reklamy*, Gdańsk 2014.
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.
8. Zimbardo P. G., Gerrig R.J., *Psychologia i życie*, Warszawa 2012.

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 Jędrzykowski (ostatnia modyfikacja: 11-07-2016 21:19)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ