

Projekt edukacyjny - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Projekt edukacyjny
Kod przedmiotu	11.3-WP-PEDP-PE
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	

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

Cel przedmiotu

Przygotowanie projektów na egzamin dyplomowy. Wyposażenie studenta w umiejętności i kompetencje z zakresu: metodyki projektowania (oraz realizacji) jednostek dydaktycznych wzbogaconych o nowoczesne formy upogłdowienia. Projektowanie i realizacja multimediów edukacyjnych. Zaopatrzenie w kompetencje umożliwiające planowanie i realizację jednostki dydaktycznej, z zastosowaniem elektronicznych form upogłdowienia. Przekazanie wiadomości dotyczących zasad projektowania procesu dydaktycznego: taksonomia celów; treści kształcenia; wymagania programowe i programy; planowanie pracy dydaktycznej; programy nauczania, metody i zasady nauczania-uczenia się. Wyposażenie w kompetencje umożliwiające wizualizację i upogłdowienie treści przekazu edukacyjnego. Projektowanie i realizacja multimediów edukacyjnych o ściśle określonej tematyce i zawartości: elektroniczne formy diagnozy – możliwości i preferencje poznawcze, zakres opanowania wiadomości i umiejętności wstępnych (wiedza uprzednia); indywidualizacja procesu nauczania uczenia się (parametry przekazu, forma przekazu, zawartość merytoryczna, stopień trudności, stymulacja procesów uwagi w obrębie preferowanych form przekazu; ewaluacja.

Wymagania wstępne

Podstawowe informacje z zakresu: dydaktyki ogólnej, metodyki i dydaktyki informatyki, technologii informacyjnej. Kompetencje związane z opanowaniem treści kształcenia w ramach zajęć z: multimedialnych technologii informacyjnych oraz mediów w edukacji.

Zakres tematyczny

1. Metoda projektów. Zasady projektowania dydaktycznego.
2. Projektowanie procesu edukacyjnego oraz mediów edukacyjnych jako zaspakajanie potrzeb. Proces i przedmiot projektowania.
3. Formułowanie problemów i celów. Hipotetyczny opis jednostki dydaktycznej i stosowanego w jej ramach medium edukacyjnego.
4. Analiza zadania. Gromadzenie danych. Określenie funkcji projektowanego medium edukacyjnego. Założenia konstrukcyjne, a możliwości realizacyjne (dostępne środki).
5. Planowanie – konspekt jednostki dydaktycznej. Dokumentacja medium edukacyjnego: instrukcja metodyczna, scenariusze i scenopisy.
6. Opracowanie (i zatwierdzenie) konspektów oraz zawartości merytorycznej projektowanego, medium edukacyjnego.
7. Przygotowanie praktycznej realizacji projektu. Przygotowanie zaplecza, zgromadzenie i przetestowanie niezbędnych aplikacji.
8. Opracowanie szablonu – wzorca pojedynczego ekranu projektowanego medium edukacyjnego (multimedialna witryna edukacyjna, multimedialny program edukacyjny – płyta CD, gra edukacyjna, film o charakterze edukacyjnym). Opracowanie koncepcji / struktury hipertekstowej medium edukacyjnego – zgodnie z założeniami jednostki dydaktycznej oraz przyjętym scenariuszem.
9. Realizacja graficznych i tekstowych komponentów medium edukacyjnego.
10. Realizacja dźwiękowych komponentów medium edukacyjnego.
11. Realizacja filmów i animacji - komponenty medium edukacyjnego.
12. Realizacja interaktywnych symulacji procesów i zjawisk / gier edukacyjnych itp. - komponenty medium edukacyjnego.
13. Ewaluacja w obrębie medium edukacyjnego – realizacja testów i quizów.
14. Ocena projektów. Pokaz i prezentacja dokumentacji oraz mediów edukacyjnych.

Metody kształcenia

Pokaz, demonstracja, praca z książką (samodzielne korzystanie z multimedialnych kursów online: blended learning oraz e-learning), metoda zajęć praktycznych, metoda laboratoryjna, metoda projektów.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna elementarną terminologię używaną w pedagogice i rozumie jej źródła oraz zastosowania w obrębie pokrewnych dyscyplin naukowych. Zna podstawowe teorie dotyczące uczenia się i nauczania, rozumie różnorodne uwarunkowania tych procesów ma elementarną wiedzę o projektowaniu dydaktycznym. Rozumie potrzebę poszanowania praw autorskich oraz cudzej własności intelektualnej podczas projektowania i realizacji mediów edukacyjnych. Zna podstawowe sposoby metody tworzenia przypisów i odsyłaczy bibliograficznych. Rozumie, że licencja danej aplikacji zezwala swobodne wykorzystanie w ramach realizowanego projektu	• K_W01 • K_W12 • K_W19	• Aktywność oraz test z progami punktowymi	• Laboratorium
Potrafi zdefiniować odbiorcę projektu oraz jego potrzeby i oczekiwania. Ma elementarną wiedzę o metodyce wykonywania typowych zadań, normach, procedurach stosowanych w różnych obszarach działalności pedagogicznej. Zna podstawowe teorie dotyczące procesu nauczania-uczenia się, rozumie uwarunkowania tego procesu w kontekście prawidłowego stosowania i realizacji mediów edukacyjnych	• K_W15 • K_W16 • K_W20	• Aktywność oraz test z progami punktowymi	• Laboratorium
W określonej sytuacji dydaktycznej wskazuje sytuację problemową wymagającą upogłdowienia. Formułuje problemy i cele oraz tworzy hipotetyczny opis jednostki dydaktycznej oraz medium edukacyjnego ułatwiającego realizację celów tej jednostki. Określa funkcje hipotetycznego medium oraz jego założenia konstrukcyjne. Planuje jednostkę dydaktyczną oraz tworzy dokumentację medium edukacyjnego (konspekty, instrukcja metodyczna, scenariusze, scenopisy itp.)	• K_U13	• Ocena dokumentacji projektu – progi punktowe	• Laboratorium
Samodzielnie tworzy: fotografie, schematy, zrzuty ekranowe, animacje nagrania audio i wideo, hipertekst oraz interakcje. Konstruuje (zgodnie z przyjętymi uprzednio w projekcie założeniami) różnego typu multimedia edukacyjne. Stosuje w tym celu samodzielnie opracowane komponenty. Konstruuując własne przekazy multimedialne respektuje założenia prawa autorskiego; stosuje odpowiednie przypisy i odsyłacze bibliograficzne	• K_U14	• Ocena komponentów multimedialnych projektu – progi punktowe	• Laboratorium
Zaprojektuje proces dydaktyczny z uwzględnieniem wykorzystania istniejących lub samodzielnie realizowanych mediów edukacyjnych. Potrafi dostosować do napotkanej sytuacji dydaktycznej odpowiednią formę oddziaływania multimedialnego. Odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne (projektowanie dydaktyczne procesu edukacyjnego, projektowanie mediów edukacyjnych na potrzeby ściśle określonych sytuacji dydaktycznych, realizacja mediów edukacyjnych)	• K_K08	• Ocena projektów – progi punktowe	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wiedza teoretyczna zdobywana podczas zajęć oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online będzie sprawdzana z zastosowaniem testu z progami punktowymi. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów. Umiejętności praktyczne oraz kompetencje społeczne będą weryfikowane na podstawie oceny jakości projektów – progi punktowe. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów.

Zaliczenie z laboratoriów: zaliczenie wszystkich podlegających ocenie zadań i prac.

Ocena końcowa: średnia arytmetyczna wszystkich ocen.

Literatura podstawowa

1. Baron-Polańczyk E., *Multimedialne materiały dydaktyczne: projektowanie i wykorzystanie w edukacji techniczno-informatycznej*, Zielona Góra 2006.
2. Franken R. E., *Psychologia motywacji*, Gdańsk 2013
3. Gagné R. M., Briggs L. J., Wager W., *Zasady projektowania dydaktycznego*, Warszawa 1992.
4. Jędrzykowski J., *Prezentacje multimedialne w pracy nauczyciela*, Zielona Góra 2008.
5. Szmidt K.J., *Pedagogika twórczości*, Gdańsk 2013.

Literatura uzupełniająca

1. Arends R.I., *Uczymy się nauczać*, Warszawa 2000.
2. Jędrzykowski J., *Prezentacje multimedialne w procesie uczenia się studentów*, Toruń 2005.
3. Joyce B., Calhoun E., Hopkins D., *Przykłady modeli uczenia się i nauczania*, Warszawa 1999.
4. Juszczak S., Janczyk J., Morańska D., Musiał M., *Dydaktyka informatyki i technologii informacyjnej*, Toruń 2004.
5. Juszczak S., red., *Metodyka nauczania informatyki w szkole*, Toruń 2002.
6. Kruszewski K., red., *Sztuka nauczania: czynności nauczyciela*, T. I., Warszawa 2002.
7. Niemierko B., *Ocenianie szkolne bez tajemnic*, Warszawa 2002.
8. Skrzypczak J., *Edukacyjne funkcje mediów w perspektywie metodologicznej*, Poznań 1997.
9. Strykowski W., *Kompetencje nauczyciela szkoły współczesnej*, Poznań 2003.
10. Wragg E., *Trzy wymiary programu*, Warszawa 1999.

Uwagi

