

Multimedialny warsztat pedagoga - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Multimedialny warsztat pedagoga
Kod przedmiotu	05.1-WP-PEDD-MMWP-L_pNadGenCSH38
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika / Edukacja medialna i informatyczna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr Jacek Jędryczkowski

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 studenta do wykorzystania w praktyce pedagogicznej kompetencji związanych z realizacją multimediów. Przygotowanie zaplecza zawodowego pedagoga.

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza z zakresu przedmiotu obowiązkowego „multimedialne technologie informacyjne”.

Zakres tematyczny

Wizualizacja procesów technicznych; zasada działania urządzeń elektrycznych (urządzenia związane z techniką komputerową, mass mediami itp.). Wizualizacja wyprowadzenia wzoru, np. matematycznego lub fizycznego lub twierdzenia. Ilustracja treści związanych z funkcjonowaniem komputerów, mass mediów, internetu itp. Wykład online opracowany. Wizualizacje procesów technicznych, zasady działania urządzeń technicznych, wyprowadzenie wzoru, udowodnienie twierdzenia. Tworzenie ebooków. Excel – interaktywne i multimedialne testy i ankiety sieciowe. Apel lub słuchowisko – montaż audio na zatwierdzony uprzednio temat. Nagrywanie z różnych źródeł. Zaawansowane opcje programu Audacity. Wypalanie płyty CD audio. Pogromy do projektowania okładek. Płyta DVD z filmami edukacyjnymi na określony temat. Montaż wideo. Zatwierdzenie projektu. Płyta CD/DVD jako interaktywne archiwum mediów edukacyjnych. Projektowanie ikon (pliki ICO). Tworzenie interaktywnego menu płyty.

Metody kształcenia

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

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symboly efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student wskazuje zależności pomiędzy odpowiednią konstrukcją multimedialnego przekazu edukacyjnego, a stymulacją procesów uwagi co stanowi warunek efektywnego uczenia się. Omawia możliwości multimediów w zakresie indywidualizacji procesu nauczania-uczenia się	<ul style="list-style-type: none">K_W05K_W17	<ul style="list-style-type: none">Test z programami punktowymi (zadania otwarte i zamknięte)	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium
Przestrzega praw autorskich oraz szanuje cudzą własność intelektualną, szczególnie podczas projektowania i realizacji multimediów. Stosuje podstawowe sposoby tworzenia przypisów i odsyłaczy bibliograficznych. Ocenia, czy licencja danej aplikacji zezwala swobodne wykorzystanie w ramach realizowanego projektu	<ul style="list-style-type: none">K_W16	<ul style="list-style-type: none">Test z programami punktowymi (zadania otwarte i zamknięte)	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium
Samodzielnie tworzy wizualizacje procesów i zjawisk. Tworzy multimedia ilustrujące dowody wzorów i twierdzeń związanych ze współczesnymi technologiami informacyjnymi. Konwertuje posiadane wizualizacje do postaci wykładów online wzbogaconych o komentarz audio i wideo. Tworzy interaktywne, multimedialne testy i ankiety umożliwiające ocenianie w szkolnej pracowni z wykorzystaniem sieci komputerowej. Przygotowuje słuchowisko, pogadankę lub apel na płycie audio CD. Przygotowuje płytę DVD wideo zawierającą filmy dydaktyczne na ściśle określony temat (ICT, podstawy informatyki, zagrożenia medialne itp.). Przygotowuje płytę DVD z danymi (multimedialne materiały do zajęć) zaopatrzoną w interaktywne menu. Projektuje okładki oraz ikony	<ul style="list-style-type: none">K_U10K_U13	<ul style="list-style-type: none">Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Tworzy media edukacyjne poprawnie używając przypisów i odsyłaczy bibliograficznych. Dostosowuje do napotkanej sytuacji dydaktycznej odpowiednią formę i treść komunikatu multimedialnego	• K_K05	• Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wiedza teoretyczna zdobywana podczas zajęć oraz samodzielnej pracy z książką oraz kursem online jest sprawdzana z zastosowaniem testów z progami punktowymi (zadania otwarte i zamknięte), Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów. Umiejętności praktyczne oraz kompetencje społeczne są weryfikowane na podstawie oceny projektów – progi punktowe. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest aktywna praca studenta podczas zajęć oraz wykonanie projektów. Ocena projektu: zgodność z tematem i dokumentacją, zgodność opracowanego medium edukacyjnego z przyjętymi założeniami.

Laboratoria

Pozytywne zaliczenie wszystkich testów (zadania otwarte i zamknięte; progi punktowe; warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów) oraz pozytywna ocena projektów. Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną wszystkich ocen cząstkowych.

Ocena końcowa

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

Literatura podstawowa

1. Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Warszawa 2008.
2. Jędrzykowski J., *Prezentacje multimedialne w procesie uczenia się studentów*, Toruń 2005.
3. Jędrzykowski J., *Prezentacje multimedialne w pracy nauczyciela*, Zielona Góra 2008.
4. Jędrzykowski J., <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/mti.htm>.

Literatura uzupełniająca

1. Doliński D., *Psychologia reklamy*, Wrocław 2001.
2. Furmanek M., red., *Technologie informacyjne w warsztacie pracy nauczyciela*, Zielona Góra 2008.
3. Reeves B., Nass C., *Media i ludzie*, Warszawa 2000.
4. Strykowski W., *Wstęp do teorii filmu dydaktycznego*, Poznań 1977.
5. Wawrzak-Chodaczek M., *Kształcenie kultury audiowizualnej młodzieży*, Wrocław 2000.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Jacek Jędrzykowski (ostatnia modyfikacja: 15-07-2016 17:12)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ