

Technologie informacyjne - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Technologie informacyjne
Kod przedmiotu	11.3-WP-PSChM-TI-L-S14_pNadGen8YAJ8
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Psychologia / Psychologia zdrowia seksualnego
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	jednolite magisterskie
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
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 do samodzielnego funkcjonowania we współczesnym społeczeństwie informacyjnym, a także wykształcenie praktycznych umiejętności świadomego i sprawnego posługiwania się ICT w pracy psychologa.

Wymagania wstępne

Podstawowe wiadomości o komputerze i systemie operacyjnym (zakres szkoły średniej).

Zakres tematyczny

- Terminy / pojęcia: Technologia informacyjna a informatyka. TIK (ICT); rola i miejsce TIK w edukacji; ochrona własności intelektualnej; system operacyjny; alternatywne systemy operacyjne (bezpieczeństwo danych i systemu); komputer i sieć komputerowa. urządzenia peryferyjne; edytory tekstu (Microsoft Word, OpenOffice Writer0; Internet – korzystanie z zasobów, komunikacja synchroniczna i asynchroniczna; publikowanie dokumentów HTML (protokół FTP); arkusze kalkulacyjne (Microsoft Excel, OpenOffice Calc); bazy danych (Microsoft Access, OpenOffice Base); pliki multimedialne; prezentacje multimedialne (Microsoft PowerPoint, OpenOffice Impress); prezentacje multimedialne – sieciowe (witryny, interaktywne animacje Flash): (MS Word; WebSite X5 Smart Edition PL; witryny CMS; iSpring; Aligator Flash Designer; authorPOINT). Literatura: <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/publikacje.html>.
- Bezpieczeństwo danych oraz systemu operacyjnego – Ćwiczenia praktyczne; blended learning, poszanowanie praw autorskich. Poszanowanie cudzej własności (prywatne dane, hasła, kody). Literatura: <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning/html/00bezp.htm>.
- Edytor tekstu Microsoft Word – formatowanie dokumentów. Marginesy i orientacja strony, listy wypunktowane i numerowane, nagłówki i stopki, podział tekstu na kolumny, tworzenie i formatowanie tabel, wstawianie i formatowanie obiektów graficznych, sprawdzanie pisowni i gramatyki w dokumencie, wykorzystywanie słownika synonimów, edytor równań matematycznych; style, automatyczny spis treści, automatyczne podpisywanie rysunków i tabel, Style nagłówków; tworzenie stron WWW; alternatywny edytor tekstu – OpenOffice Writer. Ćwiczenia praktyczne; blended learning. Literatura: <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning/word/word0/00hiper.htm>.
- Arkusz kalkulacyjny - Microsoft Excel lub OpenOffice / LibreOffice Calc (do wyboru). Tworzenie i formatowanie arkuszy danych, sortowanie, tworzenie i kopiowanie funkcji, podstawowe obliczenia, formatowanie wykresów; rejestracja makr; tworzenie formularzy. Formularz jako elektroniczny test lub ankieta. Arkusze sieciowe – import danych z wielu arkuszy, kwerenda sieci Web, sumy częściowe, tabela przestawna, autofiltrowanie, wykresy. Ćwiczenia praktyczne; blended learning. Dla zainteresowanych e-learning – tworzenie elektronicznych testów i ankiet: <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning/excel1/00ex.htm>.
- Multimedia: grafika i dźwięk, film. Grafika - typy plików graficznych, konwersja. Fotografia cyfrowa, programy do edycji zdjęć, skanery i skanowanie, tworzenie animowanych plików gif, tworzenie animacji w prezentacji multimedialnej. Dźwięk - rejestracja dźwięku z różnych źródeł, obróbka dźwięku, konwersja plików dźwiękowych. Osadzanie dźwięku w prezentacji multimedialnej. Film - rejestracja filmów z zastosowaniem kamery internetowej, rejestracja ekranu komputera z zastosowaniem aplikacji do tworzenia filmów ekranowych, zapisywanie i konwersja filmów rozpowszechnianych legalnie w Internecie, montaż plików filmowych, tworzenie prostych animacji, animowane napisy.
- Internet: FTP; WWW; CMS; Edytory HTML. Aplikacje w chmurze; Google Dokumenty oraz Microsoft SkyDrive; DropBox. Przegląd narzędzi do publikowania multimedialnych witryn w sieci Internet (MS Word lub kreatora, np. WebSite X5 Smart Edition PL); Podstawowe informacje o witrynach CMS. Projekt witryny (wykonanie witryny).

Metody kształcenia

Pokaz, demonstracja, praca z książką (samodzielne 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 procesy, narzędzia i technik komunikowania z zastosowaniem ICT.	• K_W04	• aktywność w trakcie zajęć	• Laboratorium
- Student korzysta z nowoczesnych technologii (ICT): wyszukuje, sortuje, przetwarza, archiwizuje i wizualizuje informacje oraz komunikuje się synchronicznie i asynchronicznie. - Przygotowuje dokument tekstowy, arkusz kalkulacyjny lub bazę danych, których konstrukcja jest zgodna z podanymi uprzednio wymogami, a zawartość merytoryczna nie budzi zastrzeżeń. - Znajduje informację o ściśle określonej tematyce i formie przekazu (tekst, grafika, film) – znajomość narzędzi do wyszukiwania, sortowania, przetwarzania, archiwizacji i wizualizacji niezbędnych informacji. - Korzysta z narzędzi do komunikacji online a także aplikacji i zasobów w chmurze.	• K_U04	• Aktywność na zajęciach; sprawdzian o charakterze praktycznym – progi punktowe.	• Laboratorium
- Opracowuje dane i prezentuje wyniki (z wykorzystaniem ICT). - Wizualizuje dowolną tematykę (np. w formie prezentacji multimedialnej, witryny internetowej, wykresu, fotografii, rysunku, filmu lub nagrania audio).	• K_U05	• Aktywność na zajęciach; sprawdzian o charakterze praktycznym – progi punktowe.	• Laboratorium
Odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne z zastosowaniem ICT. - Niezależnie od dziedziny i omawianej tematyki potrafi wskazać lub skorzystać z odpowiednich technik i narzędzi ICT. - Wykonuje wizualizację dowolnego zagadnienia z zastosowaniem ICT	• K_K06	• Ocena prac / projektów – progi punktowe; test – progi punktowe.	• Laboratorium
- Stosuje podstawowe terminy i pojęcia z zakresu podstaw informatyki. - Stosuje różne kanały i techniki komunikacji online.	• K_W07	• Aktywność na zajęciach; sprawdzian o charakterze praktycznym – progi punktowe.	• Laboratorium
- W obrębie samodzielnie przygotowywanych projektów (prezentacji multimedialnych lub witryn internetowych) stosuje tekst autorski lub zamieszcza prawidłowe przypisy ze wskazaniem źródeł. - Stosuje samodzielnie zrealizowane fotografie, nagrania audio i wideo (poszanowanie praw autorskich i cudzej własności intelektualnej). - Obchodzi i łamie zabezpieczenia w systemie operacyjnym tylko w przypadku awarii, np. w celu ratowania zagrożonych utratą danych. - Korzysta z darmowego oprogramowania lub wyłącznie z programów, których jest legalnym posiadaczem. - Zna i stosuje programy na licencji MSDN	• K_K05	• Ocena prac / projektów – progi punktowe; test – progi punktowe.	• Laboratorium
Odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne z zastosowaniem ICT. - Niezależnie od dziedziny i omawianej tematyki potrafi wskazać lub skorzystać z odpowiednich technik i narzędzi ICT. - Wykonuje wizualizację dowolnego zagadnienia z zastosowaniem ICT	• K_K04	• Ocena prac / projektów – progi punktowe; test – progi punktowe	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wiedza teoretyczna zdobywana podczas zajęć oraz samodzielnej pracy z książką oraz kursem online (przed wszystkim K_W08) będzie sprawdzana z zastosowaniem testów z progami punktowymi (pytania zamknięte i otwarte). Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów.

Umiejętności praktyczne, np. korzystanie z edytora tekstu, arkusza kalkulacyjnego itp. będą weryfikowane na podstawie oceny jakości prac – sprawdzian z progami punktowymi. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów.

Weryfikacja kompetencji społecznych odbywa się na podstawie analizy realizowanych samodzielnie projektów (prezentacje multimedialne oraz strony internetowe) z zastosowaniem progów punktowych. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów.

Zaliczenie laboratoriów: zaliczenie wszystkich podlegających ocenie kolokwiiów, zadań i prac.

Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną wszystkich ocen cząstkowych.

Literatura podstawowa

- Furmanek M., (red.), Technologie informacyjne w warsztacie pracy nauczyciela, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2008.
- Jędryczkowski J., Prezentacje multimedialne w pracy nauczyciela, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2008.
- Materiały prowadzącego: <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning.html>.

Literatura uzupełniająca

- Murray K., Microsoft Office 2010 PL. Praktyczne podejście, Wyd. Helion, Gliwice 2011.
- Sokół M., OpenOffice.ux.pl 3.1. Ćwiczenia praktyczne, Wyd. Helion, Gliwice 2010.
- Materiały prowadzącego: <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/publikacje.html>.

Uwagi

Kurs z materiałami dydaktycznymi, listami zadań oraz wymaganiami jest dostępny na platformie e-learningowej Katedry oraz na stronie prowadzącego:

<http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning.html>

Zmodyfikowane przez dr hab. Iwona Grzegorzewska, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 01-09-2016 10:42)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ