

Medialne programy edukacyjne - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Medialne programy edukacyjne
Kod przedmiotu	05.7-WP-PPOW-MED
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika opiekuńczo-wychowawcza
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	podyplomowe
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	• 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
Konwersatorium	-	-	10 (w tym jako e-learning)	0,67 (w tym jako e-learning)	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przygotowanie do samodzielnego wyboru i realizacji multimedialnych programów edukacyjnych stosowanych w procesie nauczania-uczenia się, a także wykształcenie praktycznych umiejętności świadomego i sprawnego posługiwania się ICT w pracy pedagoga.

Wymagania wstępne

Podstawowe wiadomości o komputerze i systemie operacyjnym:

- http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning/html/komp_000.htm

- <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning/html/00urz.htm>

- <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning/html/00sys.htm>

Zakres tematyczny

- Media i multimedia w procesie nauczania – uczenia się.** Przedmiot, rozwój i możliwości wykorzystania mediów w procesie nauczania-uczenia się. Ewolucja mediów, zakres i możliwości. Technologia informacyjno-komunikacyjna jako czynnik integrujący możliwości współczesnych mediów / masmediów. Cechy charakterystyczne nowych mediów (interaktywność, multimedialność, hipertekstowość, komunikacyjność).
- Multimedialne programy edukacyjne jako przykład integracji podstawowych cech nowych mediów.** Projektowanie dydaktyczne; kompletowanie komponentów multimedialnego programu edukacyjnego. Przegląd oprogramowania: (programy edukacyjne, encyklopedie, słowniki, kursy językowe, gry dydaktyczne, itp.): społeczeństwo, świat przyrody, nauki i techniki, nauka języków obcych, plastyka i muzyka, programy dla dzieci z trudnościami w nauce pisania i czytania, edukacyjne strony internetowe. Porównanie i ocena (wyodrębnienie wspólnych cech interfejsu i sposobów nawigacji). Prawo autorskie.
- Tekst i grafika w przekazie multimedialnym.** Skanowanie obrazu i tekstu. Struktura hipertekstowa multimediiów. Grafika i fotografia cyfrowa. Tworzenie animacji.
- Dźwięk w przekazie multimedialnym.** Stymulacja różnych form uwagi poprzez dźwięki. Cyfrowy zapis dźwięku. Obróbka, montaż i konwersja plików dźwiękowych.
- Film w przekazie multimedialnym.** Oddziaływanie komunikatów filmowych. Filmowanie. Montaż i konwersja plików filmowych.
- Realizacja multimedialnego programu edukacyjnego.** Integracja tekstowych, dźwiękowych oraz filmowych komponentów programu. Konstruowanie struktury hipertekstowej. Elementy interakcji. Instrukcja metodyczna oraz rozwiązania stymulujące procesy uwagi w multimedialnym programie edukacyjnym.

Metody kształcenia

Pokaz, demonstracja, wykład konwersatoryjny, praca z książką (samodzielne korzystanie z multimedialnych kursów online), metoda zajęć praktycznych, metoda laboratoryjna.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	------------------------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
zna elementarną terminologię używaną w pedagogice i rozumie jej źródła oraz zastosowania w obrębie pokrewnych dyscyplin naukowych.	• K_W01	<ul style="list-style-type: none"> • sprawdzian z progami punktowymi • Wiadomości z zajęć realizowanych zastosowaniem metody wykładu oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online (przede wszystkim K_W01, K_W04, K_W08, K_W09, K_W19, K_W20) będą sprawdzane z zastosowaniem testu z progami punktowymi. 	• Konwersatorium
zna wybrane koncepcje człowieka, psychologiczne i społeczne stanowiące teoretyczne podstawy realizacji mediów edukacyjnych (sposoby oddziaływania w świetle wybranych teorii).	• K_W04	<ul style="list-style-type: none"> • sprawdzian z progami punktowymi 	• Konwersatorium
ma elementarną wiedzę dotyczącą procesów, narzędzi i technik komunikowania interpersonalnego i społecznego (także z zastosowaniem ICT) oraz ich prawdziwości i zakłóceń.	• K_W08	<ul style="list-style-type: none"> • sprawdzian z progami punktowymi 	• Konwersatorium
zna podstawowe teorie dotyczące wychowania, uczenia się i nauczania, rozumie różnorodne uwarunkowania tych procesów w kontekście prawidłowego stosowania i realizacji mediów edukacyjnych.	• K_W09	<ul style="list-style-type: none"> • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach 	• Konwersatorium
ma uporządkowaną wiedzę na temat zasad i norm etycznych – poszanowanie praw autorskich i cudzej własności intelektualnej w procesie edukacyjnym oraz podczas projektowania i realizacji mediów edukacyjnych.	• K_W19	<ul style="list-style-type: none"> • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach 	• Konwersatorium
ma specjalistyczną wiedzę w zakresie wybranej specjalności. Znajomość sytuacji dydaktycznych wymagających upogłdowienia z zastosowaniem mediów edukacyjnych (sytuacje wymagające stosowania i realizacji multimedialnych programów edukacyjnych).	• K_W20	<ul style="list-style-type: none"> • test egzaminacyjny z progami punktowymi 	• Konwersatorium
potrafi wykorzystywać podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu pedagogiki oraz powiązanych z nią dyscyplin (np. ICT) w celu analizowania i interpretowania problemów edukacyjnych – rozwiązywanie problemów poprzez projektowanie dydaktyczne oraz realizację i stosowanie mediów edukacyjnych. • analizuje sytuacje dydaktyczne, wysuwa koncepcje rozwiązania problemowych poprzez projektowanie i realizację procesu dydaktycznego oraz mediów edukacyjnych – projekt (progi punktowe).	• K_U02	<ul style="list-style-type: none"> • sprawdzian z progami punktowymi 	• Konwersatorium
potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł (w języku rodzimym i obcym) i nowoczesnych technologii (ICT) – (dynamiczny rozwój mediów oraz rosnący zakres ich oddziaływań wymaga ciągłego uzupełniania wiedzy). • przygotowuje opracowanie na dany temat, którego treść i forma jest zgodna z podanymi uprzednio wymogami (progi punktowe), a zawartość merytoryczna nie budzi zastrzeżeń. • znajduje informację o ściśle określonej tematyce i formie przekazu (tekst, grafika, film) – na podstawie ilości i jakości zebranych materiałów oceniana jest znajomość narzędzi do wyszukiwania, sortowania, przetwarzania, archiwizacji i wizualizacji niezbędnych informacji. • korzysta z narzędzi do komunikacji online a także aplikacji i zasobów w chmurze (oceniana jest sprawność działania, oraz zgromadzone zasoby).	• K_U04	<ul style="list-style-type: none"> • sprawdzian z progami punktowymi 	• Konwersatorium
• zna i stosuje podstawowe terminy i pojęcia z zakresu podstaw informatyki i ICT test z progami punktowymi • ma rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej, potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów (wzbogacanie przekazu przez nowoczesne formy wizualizacji, realizacja multimedialnych form przekazu edukacyjnego). zna i stosuje różne kanały i techniki komunikacji online – także w obrębie realizowanych samodzielnie multimedialnych (progi punktowe)	• K_U07	<ul style="list-style-type: none"> • sprawdzian z progami punktowymi 	• Konwersatorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
potrafi posługiwać się podstawowymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania, interpretowania oraz projektowania strategii działań pedagogicznych; potrafi generować rozwiązania konkretnych problemów pedagogicznych i prognozować przebieg ich rozwiązywania oraz przewidywać skutki planowanych działań. Potrafi zaprojektować proces dydaktyczny z uwzględnieniem wykorzystania istniejących lub samodzielnie realizowanych mediów edukacyjnych. • realizuje założenia zasady pogłębłości poprzez wizualizację zagadnień o tematyce zgodnej z reprezentowaną specjalnością z uwzględnieniem ujęć teoretycznych (proces uczenia się oraz oddziaływanie mediów), np. w formie prezentacji multimedialnej, witryny internetowej, wykresu, fotografii, rysunku, filmu lub nagrania audio – projekt (progi punktowe).	• K_U10	• sprawdzian z progami punktowymi	• Konwersatorium
potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością (umiejętność adaptacji kompetencji związanych z realizacją i stosowaniem mediów edukacyjnych do realizacji mediów edukacyjnych tematycznie związanych z określoną specjalnością). • potrafi określić braki swojego projektu i wskazać rozwiązania oraz narzędzia, które mogłyby w wyniku dalszych działań spowodować jego usprawnienie (progi punktowe).	• K_U15	• sprawdzian z progami punktowymi	• Konwersatorium
dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą, rozumie potrzebę poszanowania cudzej własności intelektualnej, przestrzega praw autorskich. • w obrębie samodzielnie przygotowywanych projektów (prezentacji multimedialnych lub witryn internetowych) stosuje tekst autorski lub zamieszcza prawidłowe przypisy ze wskazaniem źródeł (progi punktowe). • stosuje samodzielnie zrealizowane fotografie, nagrania audio i wideo (poszanowanie praw autorskich i cudzej własności intelektualnej) - (progi punktowe) • korzysta z darmowego oprogramowania lub wyłącznie z programów, których jest legalnym posiadaczem (progi punktowe).	• K_K05	• sprawdzian z progami punktowymi	• Konwersatorium
odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne (projektowanie dydaktyczne procesu edukacyjnego, projektowanie mediów edukacyjnych, realizacja mediów edukacyjnych). • niezależnie od dziedziny i omawianej tematyki potrafi wskazać lub skorzystać z odpowiednich technik i narzędzi ICT (progi punktowe). • Potrafi wykonać wizualizację dowolnego zagadnienia z zastosowaniem ICT (multimedialny przekaz hipertekstowy oraz narzędzia do komunikacji online) - (progi punktowe). • rzetelnie realizuje powierzone oraz podejmowane samodzielnie działania pedagogiczne z zastosowaniem ICT (oceniany jest nakład pracy, staranność wykonania, zastosowane formy przekazu - progi punktowe).	• K_K08	• sprawdzian z progami punktowymi	• Konwersatorium

Warunki zaliczenia

Wiadomości z zajęć realizowanych zastosowaniem metody wykładu oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online (przede wszystkim K_W01, K_W04, K_W08, K_W09, K_W19, K_W20) będą sprawdzane z zastosowaniem testu z progami punktowymi.

Umiejętności praktyczne oceniane są na podstawie oceny jakości prac – projekt z progami punktowymi.

Weryfikacja kompetencji społecznych odbywa się na podstawie analizy realizowanego samodzielnie projektu z zastosowaniem progów punktowych.

Literatura podstawowa

1. Bruner J. S. (1974) *W poszukiwaniu teorii nauczania*, PIW, Warszawa.
2. De Kerckhove D. (2001) *Inteligencja otwarta*, Mikom, Warszawa.
3. De Kerckhove D. (2001) *Powłoka kultury*, Mikom, Warszawa.
4. Doliński D. (2001) *Psychologia reklamy*, Wyd.A.R. „Aida” S.C., Wrocław 2001.
5. Furmanek M. (red.) (2008) *Technologie informacyjne w warsztacie pracy nauczyciela*, Wyd. UZ, Zielona Góra.
6. Gajda J. (2002) *Media w edukacji*, Impuls, Kraków.
7. Jędrzyzkowski J. (2008) *Prezentacje multimedialne w pracy nauczyciela*, Wyd. UZ, Zielona Góra.
8. Jędrzyzkowski J. (2005) *Prezentacje multimedialne w procesie uczenia się studentów*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń.
9. Jędrzyzkowski J. (red.) (2011) *Technologie informacyjno-komunikacyjne w procesie kształcenia*, Wyd. UZ, Zielona Góra.
10. Jędrzyzkowski J., Kursy multimedialne: <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning.html>
11. Morbitzer J. (2007) *Edukacja wspierana komputerowo a humanistyczne wartości pedagogiki*, Wyd. Naukowe Akademii Ped., Kraków.
12. Reeves B., Nass C. (2000) *Media i ludzie*, PIW, Warszawa.
13. Siemieniecki B. (red.) (2002) *Edukacja medialna*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń.
14. Strykowski W. (1977) *Wstęp do teorii filmu dydaktycznego*, Wyd. UAM, Poznań.

Literatura uzupełniająca

Autor – dr Jacek Jędrzykowski:

1. <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/publikacje.html> (Publikacje do pobrania).
2. <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/dziecko/dziecko.htm> (Multimedia dla najmłodszych).
3. http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning/html/komp_000.htm (Zestaw komputerowy).
- 4.
5. <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning/html/00sys.htm> (System operacyjny Windows).
6. <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning/html/00bezp.htm> (Bezpieczeństwo systemu i danych).
7. <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning/htmlppt/00.htm> (Tworzenie multimedialnych gier i zabaw z zastosowaniem Microsoft PowerPoint).
8. <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning/impress/00hiper.htm> (Tworzenie prezentacji multimedialnych z zastosowaniem OpenOffice Impress).
9. <http://www.uz.zgora.pl/~jjedrycz/elearning/excel1/00ex.htm> (Tworzenie elektronicznych testów i ankiet).

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Grażyna Gajewska, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 28-12-2016 22:32)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ