

Nowe narzędzia ICT - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Nowe narzędzia ICT
Kod przedmiotu	11.3-WP-PEDD-NNI-L_pNadGen7306P
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika / Edukacja medialna i informatyczna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr inż. Michał Grobelny

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	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przygotowanie do wykorzystywania nowoczesnych narzędzi ICT do usprawniania pracy pedagoga, wykorzystanie nowych technologii do planowania i realizacji określonych zadań edukacyjnych, wykształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami w życiu codziennym.

Wymagania wstępne

Znajomość obsługi komputera PC oraz podstawowych pakietów narzędziowych. Umiejętności i wiedza z zakresu architektury komputera oraz systemów operacyjnych. Wiedza na temat funkcjonowania podstawowych narzędzi internetowych.

Zakres tematyczny

Model przetwarzania informacji oparty na zewnętrznych dostawcach. Serwisy i aplikacje do synchronizacji, udostępniania i zabezpieczania danych online. Praktyczne wykorzystanie dysków internetowych. Oprogramowanie narzędziowe i edycja dokumentów on-line. Udostępnianie i współpraca w czasie rzeczywistym. Zabezpieczenie i kontrola dostępu. Wykorzystanie środowiska do projektowania i tworzenia materiałów internetowych. Wirtualizacja. Podstawowe pojęcia, zasady działania i cele stosowania. Praktyczne wykorzystanie oprogramowania do wirtualizacji. Zasady konfiguracji, dostosowywania, instalacji i administrowania wirtualnymi środowiskami. Przydzielanie zasobów. Modelowanie graficzne. Tworzenie map myśli, schematów organizacyjnych, planów i szkiców. Wprowadzenie do języka UML. Praca grupowa i planowanie projektów. Wspomaganie zarządzania przedsięwzięciami edukacyjnymi z wykorzystaniem oprogramowania do zarządzania projektami.

Metody kształcenia

Ćwiczenia laboratoryjne w pracowni komputerowej, metoda projektu.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student korzysta z typowych funkcji nowych narzędzi ICT w pracy pedagoga. Potrafi w podstawowym zakresie dobrać odpowiednie narzędzia ICT i wykorzystać ich możliwości. Potrafi skorzystać z metod zabezpieczania, udostępniania i współdzielenia materiałów	<ul style="list-style-type: none">K_W05K_W16K_W17K_U05	<ul style="list-style-type: none">Sprawdziany z progami punktowymi (wejściówki); Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna; Projekt; Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium
Przygotowuje i realizuje zadania o charakterze edukacyjnym z wykorzystaniem narzędzi ICT	<ul style="list-style-type: none">K_W05K_U05K_U13K_K01	<ul style="list-style-type: none">Sprawdziany z progami punktowymi (wejściówki); Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna; Projekt; Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium

Warunki zaliczenia

Efekty kształcenia będą weryfikowane trzema sposobami: poprzez systematyczną kontrolę wykonania zadań przewidzianych programem, okresowe sprawdziany (wejściówki) oraz wykonanie projektu. 20% oceny końcowej stanowi ocena z projektu (zgodność z tematem, struktura pracy, poprawny język, odpowiedni i twórczy dobór literatury; część praktyczna zgodna z przyjętymi założeniami).

Laboratoria

Zaliczenie wszystkich kolokwii (progi punktowe; warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów) oraz wszystkich innych podlegających ocenie zadań i prac. Składowikami oceny końcowej są: 80% (oceny częściowe), 20% (ocena projektu).

Ocena końcowa

Ocena końcowa jest oceną z laboratoriów.

Literatura podstawowa

1. Serafin M., *Wirtualizacja w praktyce*, Wydawnictwo Helion, 2011.
2. Wilczewski S., *MS Project 2013 i MS Project Server 2013. Efektywne zarządzanie projektem i portfelem projektów*, Helion, Gliwice 2014.
3. Frain B. *Responsive Web Design. Projektowanie elastycznych witryn w HTML5 i CSS3. Wydanie II*, Helion, Gliwice 2016.

Literatura uzupełniająca

1. Miles R., Hamilton K., *UML 2.0. Wprowadzenie*, Helion, Gliwice 2007.
2. Vossen G., Hagemann S., *Serwis Web 2.0. Od pomysłu do realizacji*, Gliwice 2010.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr inż. Michał Grobelny (ostatnia modyfikacja: 12-05-2017 11:10)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ