

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 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obieralny
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
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	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
tworzy wizualizacje procesów i zjawisk. 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 filmy dydaktyczne na ściśle określony temat.	K_U10	Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	Laboratorium
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.	K_W17	Test z progami punktowymi (zadania otwarte i zamknięte)	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://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz>, <http://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz/przedmioty.html>, <https://www.youtube.com/c/JJKursy>

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

Kurs z materiałami dydaktycznymi, listami zadań oraz wymaganiami jest dostępny na stronie: <http://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz/przedmioty.html> po wybraniu nazwy przedmiotu wraz z numerem grupy.

Zmodyfikowane przez dr Jacek Jędrzykowski (ostatnia modyfikacja: 10-05-2017 16:46)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ