

Scratch - Computer Language for Creative Teaching - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Scratch - Computer Language for Creative Teaching
Kod przedmiotu	0613-WP-PED-JP2
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	WNS - oferta ERASMUS / Pedagogika
Profil	-
Rodzaj studiów	Program Erasmus pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019
Jednostka obsługująca przedmiot	Wydział Nauk Społecznych

Informacje o przedmiocie	
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	angielski
Sylabus opracował	dr Elżbieta Kołodziejaska

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
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Get to know the programming language Scratch, as a tool for creative teaching. Prepare students to creative teaching by using the special programming language dedicated for children.

Wymagania wstępne

Knowledge and skills: Elementary knowledge in algorithmic. IT advanced knowledge and skills.

Zakres tematyczny

Introduction do Scratch: user interface, main rules, Scratch website and network society, example of children work

Scratch procedure and function: basic procedure; procedure and function defined by users.

Data type: words, tables, lists and function connected with them.

Variable: local and global variable, building, getting value and using variable in procedures.

Flow control procedures: iteration, condition, recurrence and other form for run controlling, solving typical algorithmic tasks.

Object-oriented programming: definition of classes, object, unit;

Object in Scratch.

Multimedia in Scratch environment: adding picture, sound, video.

The educational projects: creating and evaluation.

Metody kształcenia

Problem based learning: solving tasks and creating individual project.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student is able to: use standard procedures of Scratch to solve some programming tasks typical for schools and build own program; build educational projects with Scratch objects; evaluation of peers' projects.		Learning outcomes are verify using three methods: regular control of tasks, short periodic tests, assessment of the final project. Final grade is based mainly (80%) on an assessment of the project.	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Learning outcomes are verified using three methods: regular control of tasks, short periodic tests, assessment of the final project. Final grade is based mainly (80%) on an assessment of the project.

Literatura podstawowa

1. S. Papert, Mindstorms. Children, Computers, and Powerful Ideas, 1993
2. Resnick, M., and others (Maloney, J., Monroy-Hernández, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., Kafai, Y.) (2009). *Scratch: Programming for All*. "Communications of the ACM", November 2009. Vol 52, no 11, page 60-67

Literatura uzupełniająca

Stager G., 2005, Papertian Constructionism and the Design of Productive Context for Learning, [w:] X Conference EUROLOGO 2005 Proceedings, eurologo2005.oeiizk.waw.pl

Uwagi

Full course content is available on the Moodle platform: <https://ekmti.kmti.uz.zgora.pl/>

*The subject can be run every semester, in case there is not enough persons to make a group there will be individual class run during instructor hours.

Zmodyfikowane przez dr Magdalena Zapotoczna (ostatnia modyfikacja: 11-04-2018 17:06)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ