

Multimedialne technologie informacyjne I - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Multimedialne technologie informacyjne I
Kod przedmiotu	11.3-WP-PEDP-MT1
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika / Informatyka szkolna i edukacja medialna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
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
Wykład	15	1	-	-	Zaliczenie
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przygotowanie studenta do praktycznego stosowania wiadomości z zakresu psychologicznych i pedagogicznych uwarunkowań procesu nauczania-uczenia się podczas realizacji multimediów wykorzystywanych offline. Nabycie umiejętności związanych z realizacją komponentów oraz gotowych prezentacji multimedialnych i filmów wideo.

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza z zakresu przedmiotu obowiązkowego technologie informacyjne oraz media w edukacji.

Zakres tematyczny

Wykłady

Definicje mediów i multimediów. Konstrukcja i oddziaływanie komunikatu multimedialnego. Procesu uczenia się z zastosowaniem multimediów. Pamięć a proces uczenia się. Systemy reprezentacji, a konstrukcja komunikatów medialnych; przedmiot, rozwój i możliwości wykorzystania mediów (multimediów) w procesie nauczania-uczenia się; zakres i możliwości oddziaływania. Indywidualizacja procesu nauczania-uczenia się – mechanizmy dostosowujące: formę przekazu do indywidualnych preferencji poznawczych, natężenie bodźców do indywidualnych możliwości poznawczych, treść przekazu oraz stopień trudności do przygotowania merytorycznego ucznia. Mechanizmy umożliwiające stymulację sensoryczną w przekazie multimedialnym. Obrazowa forma przekazu (J. Bruner – systemy reprezentacji, a możliwości stymulacji w multimedialnych): Grafika w multimedialnych – typy plików graficznych; konwersja plików graficznych; przegląd oprogramowania do obróbki grafiki. Teoria Alberta Bandury – dydaktyczne uzasadnienie stosowania animacji; animacja w multimedialnych – narzędzia do tworzenia animacji (pliki gif, animacja w prezentacji multimedialnej). Dźwiękowa (symboliczna – wg J. Brunera) forma przekazu: stymulacja różnych form uwagi (uwaga wolicjonalna, przetwarzanie mimowolne, torowanie, przeciwdziałanie habituacji, utrzymanie uwagi) poprzez dźwięki; L.S. Wygotski (Myślenie i mowa); cyfrowy zapis dźwięku; typy plików dźwiękowych; obróbka i konwersja plików dźwiękowych (przegląd oprogramowania); rejestracja dźwięku z różnych źródeł (mikrofon, PC, CD, radio internetowe, wejście liniowe); dźwięk w multimedialnych. Film – czynnościowa forma przekazu (J. Bruner, A. Bandura): oddziaływanie komunikatów filmowych; sposoby narracji stosowane w reklamie telewizyjnej (oraz „bajkach” dla najmłodszych) jako narzędzia służące ubezwłasnowolnieniu odbiorców; kamera wideo i USB; filmy ekranowe – rejestracja; udźwiękowanie filmów; montaż i konwersja plików filmowych; nagrywanie filmów na nośnikach CD i DVD. Telewizja cyfrowa HDTV; różne sposoby rejestracji cyfrowego wideo.

Laboratoria

Aplikacje do tworzenia multimediów; Stymulacja procesów uwagi poprzez multimedia rozwiązania praktyczne. Grafika rastrowa – obróbka plików graficznych. Animowane pliki GIF – edycja oraz tworzenie własnych animacji. Grafika i animacja w Microsoft PowerPoint. Podstawy tworzenia grafiki wektorowej. Fotografia cyfrowa oraz morfing. Realizacja filmu (morfingu) w formacie AVI, WMV, MP4. Różne formaty plików dźwiękowych. Nagrywanie i montaż dźwięku. Import dźwięku z plików filmowych. Efekty dźwiękowe oraz miksowanie. Dźwięk w prezentacji multimedialnej. Aplikacje do komponowania muzyki (legalny podkład dźwiękowy). Filmowanie kamerą internetową oraz cyfrową; konwersja; udźwiękowanie oraz podstawowy montaż. Urządzenia do nagrywania cyfrowego sygnału wideo w wysokiej rozdzielczości – możliwości i ograniczenia oraz ochrona praw autorskich. Cyfrowe wideo – realizacja i kopiowanie; elementy prawa autorskiego. Filmy ekranowe (różne formaty wideo oraz efekty specjalne). Aplikacje do tworzenia pokazów slajdów – udźwiękowione filmy tworzone z fotografii. Interaktywna prezentacja zawierająca wszystkie komponenty multimedialne.

Metody kształcenia

Wykłady – wykład konwersatoryjny.

Laboratoria – 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
konstruując własne przekazy multimedialne respektuje założenia prawa autorskiego. Samodzielnie przygotowuje komponenty przekazów multimedialnych lub stosuje odpowiednie przypisy i odsyłacze bibliograficzne.	• K_U14	• Test z proгами punktowymi; zadania praktyczne - metoda laboratoryjna; ocena prac - progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją).	• Wykład • Laboratorium
samodzielnie tworzy grafiki (fotografie, schematy, rzuty ekranowe), animacje nagrania audio i wideo oraz hipertekst i inne interakcje. Korzysta z zasobów Internetu w celu pozyskiwania odpowiednich materiałów oraz archiwizowania własnych prac (np. w chmurze). Zna docelową grupę odbiorców komunikatów multimedialnych (uczestników działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej i pomocowej). Ma elementarną wiedzę o metodycie wykonywania typowych zadań projektowych z zakresu technologii informacyjnych. Konstruuje różnego typu prezentacje multimedialne z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych komponentów. Projektuje prezentację multimedialną oraz jej komponenty zgodnie z określonymi wymogami lub na potrzeby zdefiniowanej sytuacji dydaktycznej.	• K_W15 • K_W16 • K_U14	• Test z proгами punktowymi; zadania praktyczne - meto-da laboratoryjna; ocena prac - progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją); konwersacja - ocena aktywności i przygotowania merytorycznego	• Wykład • Laboratorium
konstruując przekazy multimedialne postępuje zgodnie z zasadami projektowania dydaktycznego, dostosowuje do napotkanej sytuacji dydaktycznej odpowiednią formę oddziaływania multimedialnego. Rozumie potrzebę kształcenia całościowego, szczególnie w zakresie multimedialnych technologii informacyjnych oraz ich oddziaływań i zastosowań.	• K_K08	• Zadania praktyczne – me-toda laboratoryjna; ocena prac – progi punk-towe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją); konwersacja – ocena ak-tywności i przygotowania merytorycznego	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wiadomości z zajęć realizowanych zastosowaniem metody wykładu oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online są sprawdzane z zastosowaniem testów z proгами punktowymi; warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów. Umiejętności praktyczne oraz kompetencje społeczne są oceniane na podstawie oceny prac – zadań wykonywanych według instrukcji (<http://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz/mtiinstrukcje.html>) na każdych zajęciach – progi punktowe.

Wykłady

Zaliczenie wykładów: bez oceny (zal.), aktywny udział w zajęciach. Opanowanie treści z wykładu będzie weryfikowane poprzez test z proгами punktowymi. Warunkiem uzyskania zaliczenia jest zdobycie minimum 60% punktów.

Laboratoria

Zaliczenie z laboratorium: średnia arytmetyczna ocen ze wszystkich zadań o charakterze praktycznym (na każdych ćwiczeniach student wykonuje jedno zadanie zgodnie z dostępną w internecie instrukcją oraz wskazówkami z wykładu). Każde zadanie musi być zaliczone.

Ocena końcowa

Ocena końcowa jest oceną z laboratorium (średnia arytmetyczna wszystkich ocen).

Literatura podstawowa

1. De Kerckhove D., *Inteligencja otwarta*, Warszawa 2001.
2. Jędrzyckowski J., *Prezentacje multimedialne w procesie uczenia się studentów*, Toruń 2005.
3. Jędrzyckowski J., *Prezentacje multimedialne w pracy nauczyciela*, Zielona Góra 2008.
4. Jędrzyckowski J., <http://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz> , <http://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz/przedmioty.html> , <https://www.youtube.com/c/JJKursy>
5. Jędrzyckowski J. *Publikacje online*: <http://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz/publikacje.html>

Literatura uzupełniająca

1. Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Warszawa 2008.
2. Doliński D., *Psychologia reklamy*, Wrocław, 2001.
3. Furmanek M., red., *Technologie informacyjne w warsztacie pracy nauczyciela*, Zielona Góra, 2008.
4. Papert S., *Burze mózgów. Dzieci i komputery*, Warszawa 1996.
5. Reeves B., Nass C., *Media i ludzie*, Warszawa, 2000.
6. Strykowski W. *Wstęp do teorii filmu dydaktycznego*, Poznań, 1977.
7. Wawrzak-Chodaczek M., *Kształcenie kultury audiowizualnej młodzieży*, Wrocław 2000.

Uwagi

Kurs z materiałami dydaktycznymi, listami zadań i tematów oraz wymaganiami są dostępne na stronie wykładowcy: <http://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz//mtiinstrukcje.html>

Zmodyfikowane przez dr Jacek Jędryczkowski (ostatnia modyfikacja: 27-04-2018 09:09)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ