

PROJEKT EDUKACYJNY

Kod przedmiotu: 11.3-WP-PED-PE

Typ przedmiotu: obowiązkowy

Język nauczania: polski

Odpowiedzialny za przedmiot: dr Jacek Jędryczkowski

Prowadzący: dr Jacek Jędryczkowski

Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze	Liczba godzin w tygodniu	Semestr	Forma zaliczenia	Punkty ECTS
Studia stacjonarne					3
Laboratorium	30	2	5	Zaliczenie z oceną	
Studia niestacjonarne					
Laboratorium	18	2	5	Zaliczenie z oceną	

CEL PRZEDMIOTU:

Wyposażenie studenta w umiejętności i kompetencje z zakresu: projektowania (oraz realizacji) jednostek dydaktycznych wzbogaconych o nowoczesne formy upogładowienia. Projektowanie i realizacja multimediów edukacyjnych.

Zaopatrzenie w kompetencje umożliwiające planowanie i realizację jednostki dydaktycznej, z zastosowaniem elektronicznych form upogładowienia.

Przekazanie wiadomości dotyczących zasad projektowania procesu dydaktycznego: taksonomia celów; treści kształcenia; wymagania programowe i programy; planowanie pracy dydaktycznej; programy nauczania, metody i zasady nauczania-uczenia się.

Wyposażenie w kompetencje umożliwiające wizualizację i upogładowienie treści przekazu edukacyjnego. Projektowanie i realizacja multimediów edukacyjnych o ściśle określonej tematyce i zawartości: elektroniczne formy diagnozy – możliwości i preferencje poznawcze, zakres opanowania wiadomości i umiejętności wstępnych (wiedza uprzednia); indywidualizacja procesu nauczania uczenia się (parametry przekazu, forma przekazu, zawartość merytoryczna, stopień trudności, stymulacja procesów uwagi w obrębie preferowanych form przekazu; ewaluacja.

WYMAGANIA WSTĘPNE:

Podstawowe informacje z zakresu: dydaktyki ogólnej, metodyki i dydaktyki informatyki, technologii informacyjnej. Kompetencje związane z opanowaniem treści kształcenia w ramach zajęć z: multimedialnych technologii informacyjnych oraz mediów w edukacji.

ZAKRES TEMATYCZNY PRZEDMIOTU:

1. Metoda projektów. Zasady projektowania dydaktycznego.
2. Projektowanie procesu edukacyjnego oraz mediów edukacyjnych jako zaspakajanie potrzeb. Proces i przedmiot projektowania.
3. Formułowanie problemów i celów. Hipotetyczny opis jednostki dydaktycznej i stosowanego w jej ramach medium edukacyjnego.
4. Analiza zadania. Gromadzenie danych. Określenie funkcji projektowanego medium edukacyjnego. Założenia konstrukcyjne, a możliwości realizacyjne (dostępne środki).

5. Planowanie – konspekt jednostki dydaktycznej. Dokumentacja medium edukacyjnego: instrukcja metodyczna, scenariusze i scenopisy.
6. Opracowanie (i zatwierdzenie) konspektów oraz zawartości merytorycznej projektowanego, medium edukacyjnego.
7. Przygotowanie praktycznej realizacji projektu. Przygotowanie zaplecza, zgromadzenie i przetestowanie niezbędnych aplikacji.
8. Opracowanie szablonu – wzorca pojedynczego ekranu projektowanego medium edukacyjnego (multimedialna witryna edukacyjna, multimedialny program edukacyjny – płyta CD, gra edukacyjna, film o charakterze edukacyjnym). Opracowanie koncepcji / struktury hipertekstowej medium edukacyjnego – zgodnie z założeniami jednostki dydaktycznej oraz przyjętym scenariuszem.
9. Realizacja graficznych i tekstowych komponentów medium edukacyjnego.
10. Realizacja dźwiękowych komponentów medium edukacyjnego.
11. Realizacja filmów i animacji - komponenty medium edukacyjnego.
12. Realizacja interaktywnych symulacji procesów i zjawisk / gier edukacyjnych itp. - komponenty medium edukacyjnego.
13. Ewaluacja w obrębie medium edukacyjnego – realizacja testów i quizów.
14. Ocena projektów. Pokaz i prezentacja dokumentacji oraz mediów edukacyjnych.

METODY KSZTAŁCENIA:

Pokaz, demonstracja, praca z książką (samodzielne korzystanie z multimedialnych kursów online: blended learning oraz e-learning), metoda zajęć praktycznych, metoda laboratoryjna, metoda projektów.

EFEKTY KSZTAŁCENIA:

K_W19	<ul style="list-style-type: none"> - Student rozumie potrzebę poszanowania praw autorskich oraz cudzej własności intelektualnej podczas projektowania i realizacji mediów edukacyjnych. - Zna podstawowe sposoby metody tworzenia przypisów i odsyłaczy bibliograficznych. - Ocenia, czy licencja danej aplikacji zezwala swobodne wykorzystanie w ramach realizowanego projektu.
K_W20	<ul style="list-style-type: none"> - Zna wybrane koncepcje człowieka, psychologiczne i społeczne stanowiące teoretyczne podstawy realizacji mediów edukacyjnych (sposoby oddziaływania w świetle wybranych teorii). - Zna podstawowe teorie dotyczące procesu nauczania-uczenia się technologii informacyjnych oraz podstaw informatyki, rozumie uwarunkowania tego procesu w kontekście prawidłowego stosowania i realizacji mediów edukacyjnych.
K_U13	<ul style="list-style-type: none"> - Student w określonej sytuacji dydaktycznej wskazuje sytuację problemową wymagającą upogładowienia. - Formułuje problemy i cele oraz tworzy hipotetyczny opis jednostki dydaktycznej oraz medium edukacyjnego ułatwiającego realizację celów tej jednostki. - Określa funkcje hipotetycznego medium oraz jego założenia konstrukcyjne. - Planuje jednostkę dydaktyczną oraz tworzy dokumentację medium edukacyjnego (konspekty, instrukcja metodyczna, scenariusze, scenopisy itp.).
K_U15	<ul style="list-style-type: none"> - Student samodzielnie tworzy: fotografie, schematy, zrzuty ekranowe, animacje nagrania audio i wideo, hipertekst oraz interakcje. - Konstruuje (zgodnie z przyjętymi uprzednio w projekcie założeniami) różnego typu multimedia edukacyjne. Stosuje w tym celu samodzielnie opracowane komponenty. - Konstruując własne przekazy multimedialne respektuje założenia prawa autorskiego. Stosuje odpowiednie przypisy i odsyłacze bibliograficzne.
K_K08	<ul style="list-style-type: none"> - Potrafi zaprojektować proces dydaktyczny z uwzględnieniem wykorzystania istniejących lub samodzielnie realizowanych mediów edukacyjnych. - Potrafi dostosować do napotkanej sytuacji dydaktycznej odpowiednią formę oddziaływania multimedialnego. - Odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne (projektowanie dydaktyczne procesu edukacyjnego, projektowanie mediów edukacyjnych na potrzeby ściśle określonych sytuacji dydaktycznych, realizacja mediów edukacyjnych).

WERYFIKACJA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA I WARUNKI ZALICZENIA:

Wiedza teoretyczna zdobywana podczas zajęć oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online będzie sprawdzana z zastosowaniem testu z progami punktowymi. Umiejętności praktyczne oraz kompetencje społeczne będą weryfikowane na podstawie oceny jakości projektów –progi punktowe.

Zaliczenie z laboratorium: zaliczenie wszystkich podlegających ocenie zadań i prac.

Ocena ostateczna: średnia arytmetyczna wszystkich ocen.

OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA:

	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach:	30 godz.	18 godz.
Przygotowanie do zajęć	15 godz.	27 godz.
Wykonanie projektów	25 godz.	25 godz.
Konsultacje	5 godz.	5 godz.
Łącznie 75 godz. – 3 ECTS		
Zajęcia udziałem nauczyciela akademickiego	1 ECTS	1 ECTS
Zajęcia o charakterze praktycznym	2 ECTS	2 ECTS

LITERATURA PODSTAWOWA:

1. Baron-Polańczyk E., *Multimedialne materiały dydaktyczne. Projektowanie i wykorzystanie w edukacji techniczno-informatycznej*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra, 2006.
2. Gagné R. M., Briggs L. J., Wager W., *Zasady projektowania dydaktycznego*, WSiP, Warszawa 1992
3. Jędrzykowski J., *Prezentacje multimedialne w pracy nauczyciela*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2008.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

1. Arends R.I. (2000) *Uczymy się nauczać*. Warszawa, WSiP.
2. Jędrzykowski J. (2005) *Prezentacje multimedialne w procesie uczenia się studentów*. Toruń, Wyd. Adam Marszałek.
3. Joyce B., Calhoun E., Hopkins D. (1999) *Przykłady modeli uczenia się i nauczania*. Warszawa, WSiP.
4. Juszczak S., Janczyk J., Morańska D., Musioł M., *Dydaktyka informatyki i technologii informacyjnej*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2004.
5. Juszczak S. (red.), *Metodyka nauczania informatyki w szkole*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2002.
6. Kruszewski K. (red.) (2002a) *Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela. t.1*. Warszawa, PWN.
7. Niemierko B., *Ocenianie szkolne bez tajemnic*, WSiP Warszawa 2002.
8. Skrzypczak J., *Edukacyjne funkcje mediów w perspektywie metodologicznej*, eMPI2, Poznań 1997.
9. Strykowski W., *Kompetencje nauczyciela szkoły współczesnej*, Wyd. eMPI2, Poznań 2003.
10. Wragg E. (1999) *Trzy wymiary programu*. Warszawa, WSiP.

UWAGI: