



Sylabus - studia Podyplomowe 2010/2014

1. **Prowadzący:** *Mirosław Piotr Marchlewski*
2. **Kierunek:** Przygotowanie pedagogiczne
3. **Przedmiot:** Zastosowanie tablicy interaktywnej w edukacji
4. **Wymiar godzin wg programu:** 15
5. **Cele dydaktyczne:**

L.p.	Jaką wiedzę powinien przyswoić student? ¹
1.	Student będzie potrafił rozróżniać i wymieniać podstawowe typy tablic interaktywnych
2.	Student będzie potrafił opisać zasady działania analogowej tablicy interaktywnej
3.	Student będzie potrafił rozróżnić analogową tablicę interaktywną spośród innych dostępnych typów
4.	Student będzie potrafił wymienić standardowe oraz opcjonalne akcesoria i ich zastosowanie
5.	Student będzie potrafił wskazać możliwe sposoby podłączenia tablicy interaktywnej do komputera oraz ich zalety i wady
6.	Student będzie potrafił wymienić możliwości zastosowania tablicy interaktywnej na zajęciach dydaktycznych w zakresie prezentacji
7.	Student będzie potrafił wymienić możliwości zastosowania tablicy interaktywnej na zajęciach dydaktycznych w zakresie aktywizacji
8.	Student będzie potrafił ocenić przydatność tablicy interaktywnej w nauczaniu wybranego przedmiotu
9.	Student będzie potrafił zidentyfikować oprogramowanie możliwe do zastosowania na tablicy interaktywnej, wskazać jego wady i zalety oraz ocenić jego przydatność
10.	Student będzie potrafił sformułować osąd na temat gotowych ćwiczeń i ocenić ich przydatność
11.	Student będzie potrafił zaplanować zastosowanie tablicy w nauczaniu wybranego przedmiotu, uzasadnić sposób i częstotliwość jej użycia
12.	Student będzie potrafił wskazać odpowiednie narzędzia i metody dla stworzenia określonego typu ćwiczenia aktywizującego, wskazać ich wady i zalety
13.	Student będzie potrafił wymienić wady i zalety stosowania różnych tablic interaktywnych w dydaktyce różnych przedmiotów

L.p.	Jakie umiejętności powinien zdobyć student? ²
1.	Student będzie potrafił odnaleźć, pobrać i zainstalować oprogramowanie do obsługi tablicy interaktywnej

¹ Zgodne z treściami programowymi pojęcia, definicje, zasady, prawa, koncepcje, teorie, charakterystyka przedmiotu wykładu itp. itd.

² Umiejętność definiowania określonych pojęć i ich klasyfikowania oraz rozumienia (wyjaśnienia), zastosowania (przewidywania), analizy, syntezy (dyskusji) i oceny (wyrażenia opinii) dostarczonej na wykładzie wiedzy.
Projekt „Nowe kompetencje – nowe możliwości nauczyciela przedmiotów zawodowych”



2.	Student będzie potrafił podłączyć tablicę do komputera i rzutnika multimedialnego
3.	Student będzie potrafił przygotować tablicę do pracy (skalibrować, uruchomić oprogramowanie, zweryfikować poprawność podłączenia, zidentyfikować i naprawić problem połączenia)
4.	Student będzie potrafił wykonać prezentację multimedialną na tablicę interaktywną w załączonym oprogramowaniu
5.	Student będzie potrafił wykonać ćwiczenia aktywizujące na tablicę interaktywną w załączonym oprogramowaniu
6.	Student będzie potrafił przeprowadzić zajęcia dydaktyczne z użyciem tablicy interaktywnej (w całości lub części) w zakresie prezentacji i/lub aktywizacji
7.	Student będzie potrafił zapisać opracowane materiały, przenieść je pomiędzy różnymi komputerami i uruchamiać
8.	Student będzie potrafił zabezpieczać, modyfikować opracowane materiały i udostępniać je w formie pliku Smart, pliku graficznego lub PDF
9.	Student będzie potrafił zmodyfikować / zaadaptować do własnych potrzeb ćwiczenia odnalezione w sieci

6. Treść przedmiotu:

L.p.	Szczegółowe treści przedmiotu	Liczba godzin (h)	Podstawowe formy aktywności (wykład, warsztat, ćwiczenia, case study itp.)
1.	<p>Wprowadzenie</p> <ul style="list-style-type: none"> rodzaje tablic interaktywnych, wady i zalety poszczególnych typów tablic budowa i sposób działania tablicy analogowej akcesoria standardowe i opcjonalne zastosowania tablic w dydaktyce, wady i zalety 	1	wykład
2.	<p>Przygotowanie do pracy</p> <ul style="list-style-type: none"> pobieranie i instalacja oprogramowania licencjonowanie ustawienie podłączenie sprawdzanie poprawności połączenia (bluetooth i kablowego) kalibracja konfiguracja oprogramowania 	1	warsztat
3.	<p>Wykonanie prezentacji multimedialnej</p> <ul style="list-style-type: none"> dodawanie slajdów opisywanie slajdów kopiowanie, klonowanie, usuwanie, czyszczenie slajdów wybór koloru tła zmiana kolejności 	2	warsztat



	<ul style="list-style-type: none">• grupowanie slajdów• zapisywanie, przenoszenie i odtwarzanie pliku		
4.	<p>Pokaz multimedialny</p> <ul style="list-style-type: none">• ustalenie i zmiana położenia menu• tryb prezentacji• wskaźnik• lupa• reflektor• lupa• pisaki• film• zrzuty ekranowe• pokaz poza aplikacją Notebook	2	warsztat
5.	<p>Wstawianie tekstu</p> <ul style="list-style-type: none">• wybór typu pisaka• dostępne preformatowania• zmiana formatowania• wybór języka• wbudowany OCS• przemieszczanie, zmiana rozmiaru, obrót• usuwanie, kopiowanie, klonowanie• wstawianie tekstu drukowanego• formatowanie tekstu• określanie rozmiaru pola tekstowego w poziomie i pionie• wpisywanie tekstu z klawiatury ekranowej	1,5	warsztat
6.	<p>Wstawienie obiektów</p> <ul style="list-style-type: none">• linie• autokształty• zmiana formatowania• zmiana wielkości i położenia• usuwanie, kopiowanie, klonowanie• wypełnianie barwą, gradientem, obrazem• ustawienia przezroczystości• praca na warstwach• blokowanie elementów• wstawianie obrazów• ustawienia przezroczystości obrazka• ustawienia przezroczystości wybranej barwy	1,5	warsztat
7.	<p>Praca z galerią</p> <ul style="list-style-type: none">• osadzanie animacji• wstawianie dźwięków• załączanie filmów• tworzenie struktury galerii• dodawanie elementów do galerii• zmiana nazw, przemieszczanie i grupowanie• usuwanie elementów z galerii	1	warsztat

Projekt „Nowe kompetencje – nowe możliwości nauczyciela przedmiotów zawodowych”

Wyższa Szkoła Gospodarki w Bydgoszczy, ul. Garbary 2, 85-229 Bydgoszcz, tel. 52 567-07-07, www.pp.wsg.byd.pl

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego
Człowiek – najlepsza inwestycja!



	<ul style="list-style-type: none"> hiperłącza 		
8.	<p>Aktywizacja</p> <ul style="list-style-type: none"> zadania z luką uzupełnianie dopasowywanie układanka zgadywanka tabele rozwiązania i feedback 	2	warsztat
9.	<p>Dodatkowe aplikacje i możliwości</p> <ul style="list-style-type: none"> Goole Earth Mind mapping Encyklopedie strony www Hot potaoes multimedialne CD załączane do podręczników 	1	wykład / warsztat
10.	<p>Planowanie procesu dydaktycznego</p> <ul style="list-style-type: none"> wykorzystanie tablicy do własnych potrzeb wyszukiwanie, ocena jakości i dostosowanie materiałów prawa autorskie udostępnianie materiałów wady i zalety tablic interaktywnych problemy w pracy z tablicą pytania posumowanie 	2	wykład / dyskusja

6. Literatura przedmiotu:

- H. Gulińska, M. Bartoszewicz, *Tablica interaktywna środkiem wspomagającym nauczanie*, „E-mentor ” 2007, nr: 1 (18), s. 27-34.
- M. Marchlewski, *Formy aktywizowania uczniów z wykorzystaniem map myśli*, publikacja pokonferencyjna: *VII Konferencji Informatyka w Edukacji*, Toruń 2010 (w druku).
- M. Marchlewski, *Interaktywne quizy Hot potatoes jako forma aktywizacji w nauczaniu języka obcego*, publikacja pokonferencyjna: *II Seminarium naukowo-dydaktyczne z cyklu Języki Obce w XXI wieku pt. „Innowacyjne rozwiązania i technologie w dydaktyce języków obcych”*, Bydgoszcz 2010 (w druku).
- M. Marchlewski, *Mind Mapping na tablicy interaktywnej*, [w zbiorze:] *Technologie informacyjne w warsztacie nauczyciela*, pod red. J. Migdałka i W. Foly, Wydawnictwo Księgarnia Akademicka, Kraków 2010, s. 245-254.
- E. Wawrzyniak, *Zamiast tablicy i kredy*, „PC World PRO Nowoczesna szkoła” (wydanie specjalne), nr 2/2010, s. 10-23.

Miroslaw Geddel