

KARTA KURSU DLA STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

NAZWA	Multimedialne narzędzia rozrywkowo-edukacyjne
NAZWA W J. ANG.	<i>Multimedia entertainment and educational tools</i>

PUNKTACJA ECTS*	6
-----------------	---

OPIS KURSU (Cele kształcenia)

Celem przedmiotu jest praktyczne zaznajomienie studentów z nowoczesnymi narzędziami IT wykorzystywanymi w nauce i rozrywce. Studenci po ukończeniu kursu będą potrafili wykorzystać w swojej pracy i podczas spędzania wolnego czasu najnowsze osiągnięcia współczesnej techniki, a także przygotować i skonfigurować nowoczesne stanowisko pracy.
Kurs jest prowadzony w języku polskim.

EFEKTY KSZTAŁCENIA

	Efekt kształcenia dla kursu	Efekty kształcenia dla studiów podyplomowych
WIEDZA	<p>Po zakończeniu kursu słuchacz studiów podyplomowych:</p> <p>W01: umie wybrać odpowiednie narzędzia multimedialne w celu efektywniejszego i ciekawszego prowadzenia zajęć oraz w celu optymalizacji procesu samokształcenia.</p> <p>W02: zna zasady łączenia urządzeń multimedialnych w celu optymalizacji pracy własnej oraz swoich podopiecznych.</p>	W01, W03

	Efekt kształcenia dla kursu	Efekty kształcenia dla studiów podyplomowych
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Po zakończeniu kursu słuchacz studiów podyplomowych:</p> <p>U01: umie posługiwać się najnowszymi narzędziami multimedialnymi wychodzącymi poza zakres standardowych narzędzi dydaktycznych.</p>	U05

	Efekt kształcenia dla kursu	Efekty kształcenia dla studiów podyplomowych
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>Po zakończeniu kursu słuchacz studiów podyplomowych:</p> <p>K01: jest otwarty na korzystanie z nowoczesnych rozwiązań multimedialnych.</p> <p>K02: jest świadomy korzyści wynikających z umiejętności posługiwania się narzędziami multimedialnymi.</p>	K02, K04

ORGANIZACJA									
FORMA ZAJĘĆ	WYKŁAD (W)	ZAJĘCIA W GRUPACH							
		A	K	L	S	P	EL		
LICZBA GODZIN				15					5

OPIS METOD PROWADZENIA ZAJĘĆ

Ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia produkcyjne. Do zajęć laboratoryjnych studenci będą zobowiązani przygotować się i zapoznać zamieszczonymi na platformie e-learningowej materiałami dydaktycznymi w tym - rozwiązać testy.

FORMY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W01	x				x	x							
W02	x				x	x							
U01	x				x	x							
K01	x				x	x							
K02	x				x	x							

TREŚCI MERYTORYCZNE (wykaz tematów)

1. Współczesne osiągnięcia techniki w nauce i rozrywce.
2. Mobilne narzędzia rozrywkowo edukacyjne – na przykładzie tabletów i smartfonów.
3. Akcesoria do urządzeń mobilnych – klasyfikacja i zastosowania.
4. Google Play i App Store – dostępność aplikacji rozrywkowych i edukacyjnych.
5. Organizacja mobilnego warsztatu pracy.
6. Domowe centrum rozrywki.
7. Konsole – jako narzędzie rozrywkowe i edukacyjne.
8. Alternatywne urządzenia peryferyjne wspomagające prace projektowe i prezentacyjne.
9. Multimedialne tablice interaktywne.

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	15+5
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	5
Liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	10
	Przygotowanie projektu	15
	Przygotowanie do zajęć (ćwiczenia w domu)	20
	Przygotowanie do testów	10
Ogółem bilans czasu pracy		80
Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		6