

1.	Nazwa kierunku	e-learning w środowisku zróżnicowanym kulturowo
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: C1. Nowoczesne technologie programistyczne i konfiguracja sieci komputerowych

Kod modułu: 12-EZ-S2-MDW.3-TPKSK

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	cehuje się odpowiedzialnością w zakresie działań zawodowych oraz w zakresie zarządzania e-learningiem w środowisku międzykulturowym	K_K02	3
_U_1	potrafi dobierać metody nauczania oraz środki dydaktyczne w procesie edukacji na odległość, potrafi dobierać i stosować narzędzia informacyjno-technologiczne do tworzenia kursów i platform e-learningowych	K_U02	4
_W_1	zna gruntownie typy sieci komputerowych, zasady ich funkcjonowania i stosowania w metodyce nauczania na odległość; zna zasady bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni, ma rozszerzoną wiedzę o zasadach i normach etycznych w edukacji na odległość	K_W03	2
_W_2	zna kilka środowisk do nauczania zdalnego, potrafi scharakteryzować ich zalety i wady	K_W03	5

3. Opis modułu

Opis	<p>Wykład:</p> <p>1. Definicje związane z sieciami komputerowymi. Zasady i tryby przesyłania danych w sieciach komputerowych. Warstwowe architektury sieciowe: model ISO-OSI i inne modele, rodzaje topologii fizycznych i logicznych sieci komputerowych, klasyfikacje sieci komputerowych, organizacje normujące rozwój sieci komputerowych. Transmisje w sieciach komputerowych: Transmisja sygnałów – popularne typy mediów transmisyjnych przewodowych i bezprzewodowych, tworzenie sieci transmisyjnych, topologie sieci komputerowych, urządzenia fizyczne w sieciach komputerowych (mosty, przełączniki, routery, koncentratory, przełącznice, bramy, huby itp.), transmisje wąskopasmowe i szerokopasmowe, techniki kodowania danych w medium transmisyjnym.</p> <p>2. Wprowadzenie do technologii webowych. Tworzenie nowoczesnych aplikacji webowych z wykorzystaniem HTML5, CSS3. Technologie oparte o język XML. Biblioteki JavaScript/AJAX Google Web Toolkit, JQuery itp.</p> <p>3. Użycie technologii webowych w przygotowaniu środowiska do nauczania zdalnego.</p> <p>Laboratorium:</p>
-------------	---

	1. Przygotowanie środowiska do nauczania zdalnego. Konfiguracja serwera sieciowego. Konfiguracja ustawień sieciowych i wizualnych środowiska zdalnego nauczania. 2. Przykładowe moduły zawierające materiały dydaktyczne. Tworzenie materiałów za pomocą technologii webowych. 3. Tworzenie ścieżek nauczania. 4. Własne dodatki do środowiska zdalnego nauczania. Projekt: 1. Wykonanie kursu na wybrany temat z użyciem narzędzi poznanych na laboratorium.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
_w_1	Kolokwium	Znajomość podstawowych zagadnień związanych z pracą sieci komputerowych. Znajomość zagadnień związanych z przygotowaniem do pracy środowiska zdalnego nauczania.	_W_1, _W_2
_w_2	Projekt	Umiejętność wykorzystania webowych technologii programistycznych przy tworzeniu kursu. Umiejętność planowania oraz zarządzania e-learningiem w środowisku międzykulturowym.	_K_1, _U_1

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
_fs_1	wykład	Rodzaje platform zdalnych, przykładowe instalacje platform (projektowanie i implementacja); Podstawy programowania w sieciach komputerowych. Instruktaż w jaki sposób tworzyć elementy składowe kursu.	15	Przygotowanie do wykonania kursu zdalnego na zadany temat przy użyciu platformy zdalnego nauczania.	50	_w_1
_fs_2	laboratorium	Instruktaż w jaki sposób tworzyć elementy składowe kursu.	15	Tworzenie przykładowych materiałów dydaktycznych (obiektów uczących).	75	_w_2