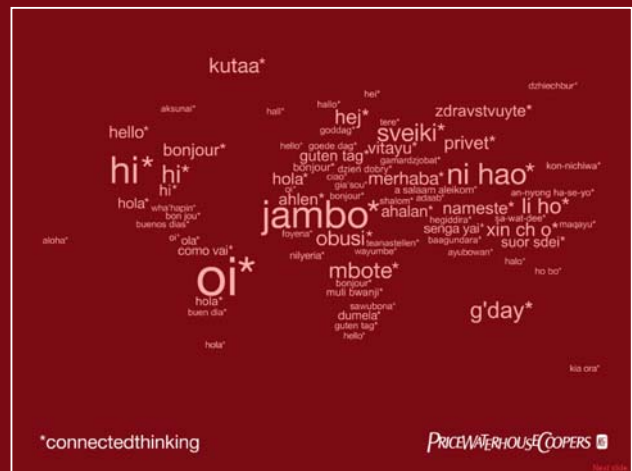


Hello map Bordeaux

To view animation put this slide in full screen mode (Shift + F5 on keyboard)



Next slide.

Kiedy gadżet staje się technologią
edukacyjną*
Listopad 2006

Agenda

Kryteria oceny nowych technologii
Przykłady nowych technologii

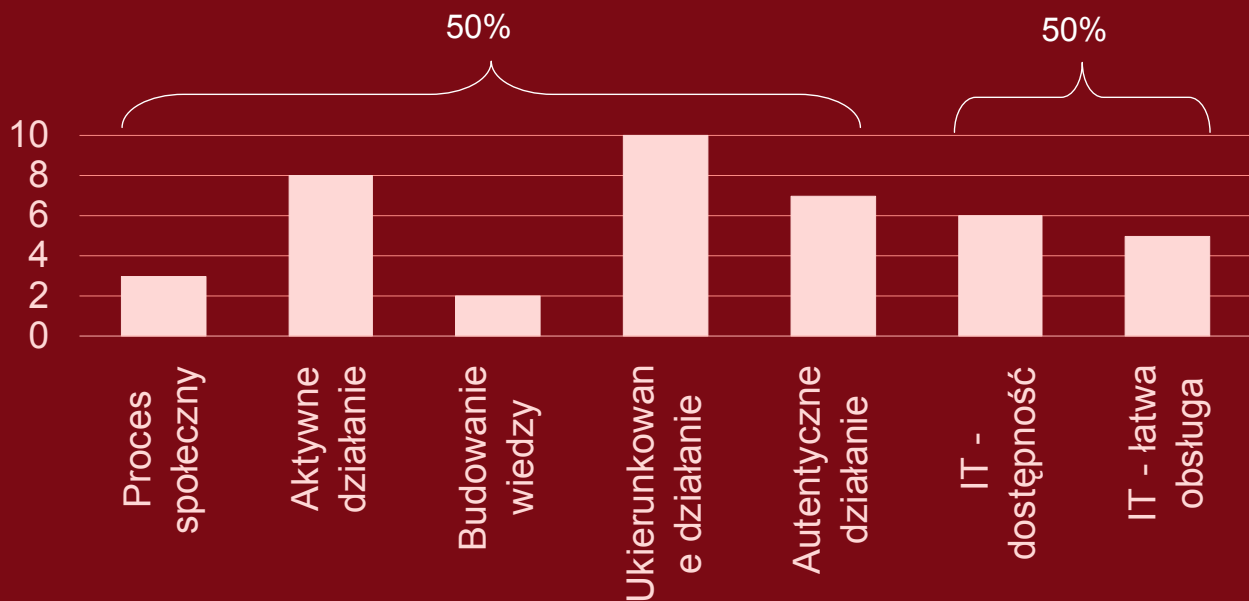
Założenie 1 – Proces uczenia się jako proces społeczny

- **Aktywne działanie**, w którym uczący się oddziałuje na środowisko, obserwuje konsekwencje i buduje własną interpretację przyczyn i skutków
- **Budowanie wiedzy**, w którym uczący się integruje nowe doświadczenia i interpretacje zjawisk z wcześniejszymi doświadczeniami budując własne modele mentalne
- **Ukierunkowane działanie**, w którym uczący się artykułuje własne cele, określa środki i ocenia efekt
- **Autentyczne działanie**, w którym uczący się wykonuje zadania w autentycznym/symulowanym środowisku

Założenie 2 – Narzędzia IT

- **Szeroko dostępne** – tanie, dostępne i już wykorzystywane narzędzia
- **Łatwe w obsłudze** – narzędzia wykorzystujące istniejące już umiejętności obsługi nowych technologii

Metodologia oceny ilościowej

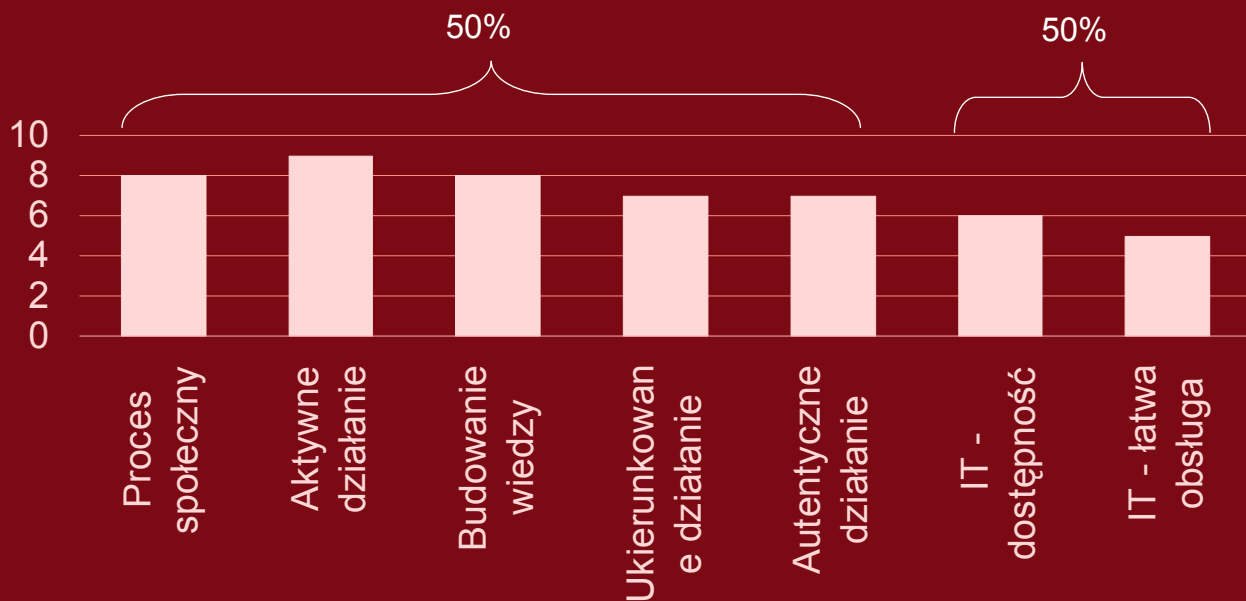


Personal Broadcasting

- Wiki, Blogging, VideoBlogging, Podcasting
- Wikipedia, YouTube, Weblog, iTunes, itp.

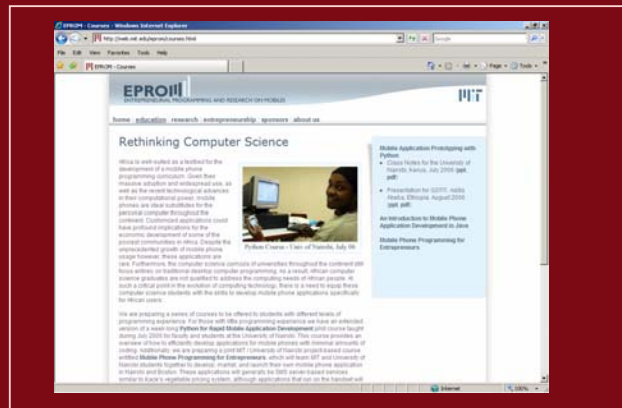


Personal Broadcasting – 6.65



Telefonia mobilna

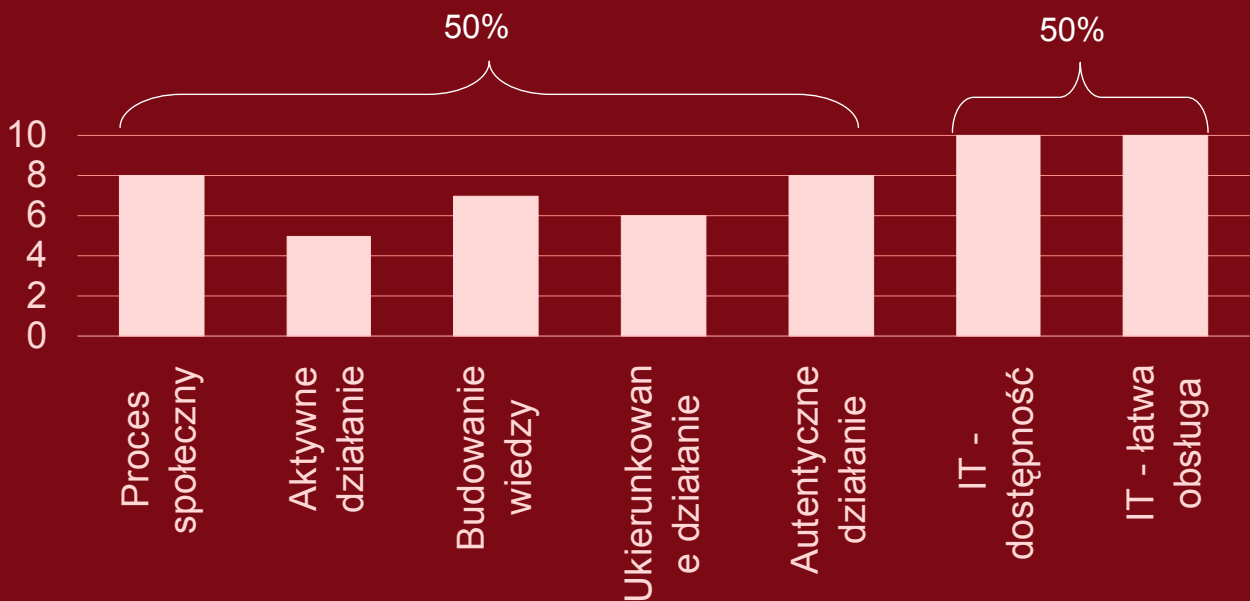
- SmartPhones, serwis SMS, serwis WWW, itp
- Dostarczanie treści, testowanie, gry edukacyjne, kwestionariusze, itp



PricewaterhouseCoopers

16.11.2006

Telefonia mobilna – 8.4



PricewaterhouseCoopers

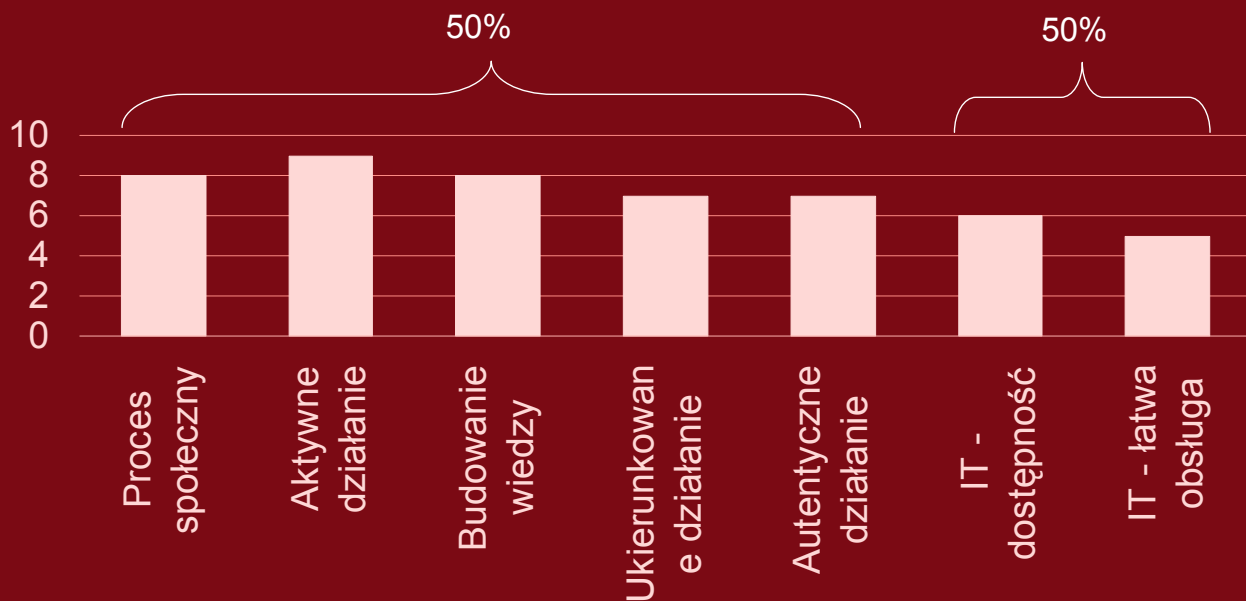
16.11.2006

Rzeczywistość wirtualna

- Symulacje relacji społecznych, rzeczywistość wirtualna
- SecondLife, Sims, ActiveWorlds, itp.

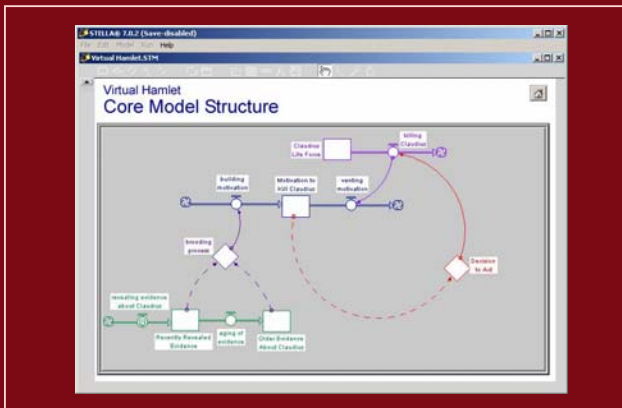


Rzeczywistość wirtualna – 6.65

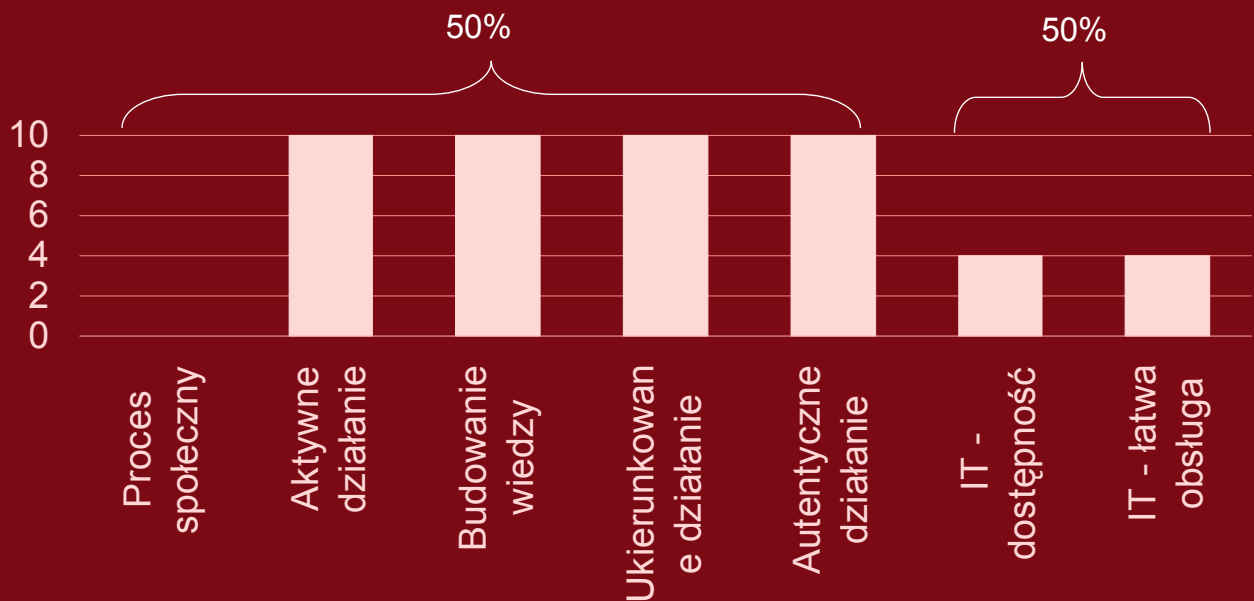


Symulacje

- Symulacje zjawisk fizycznych
- Stella, itp.

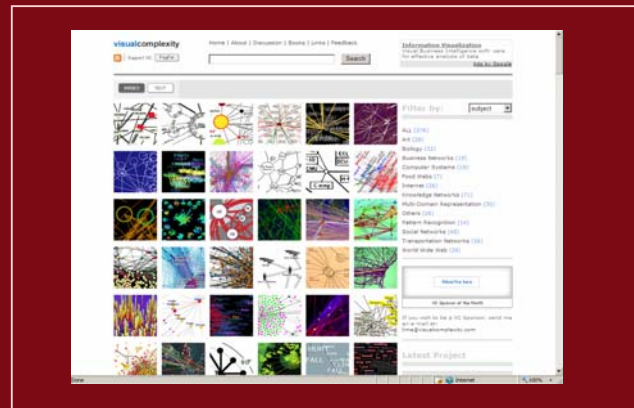
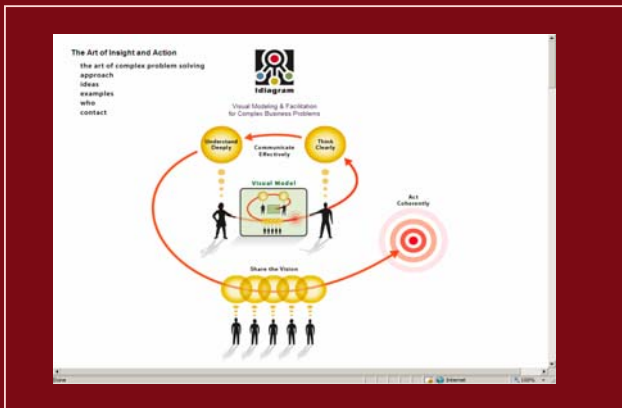


Symulacje - 6



Wizualizacje

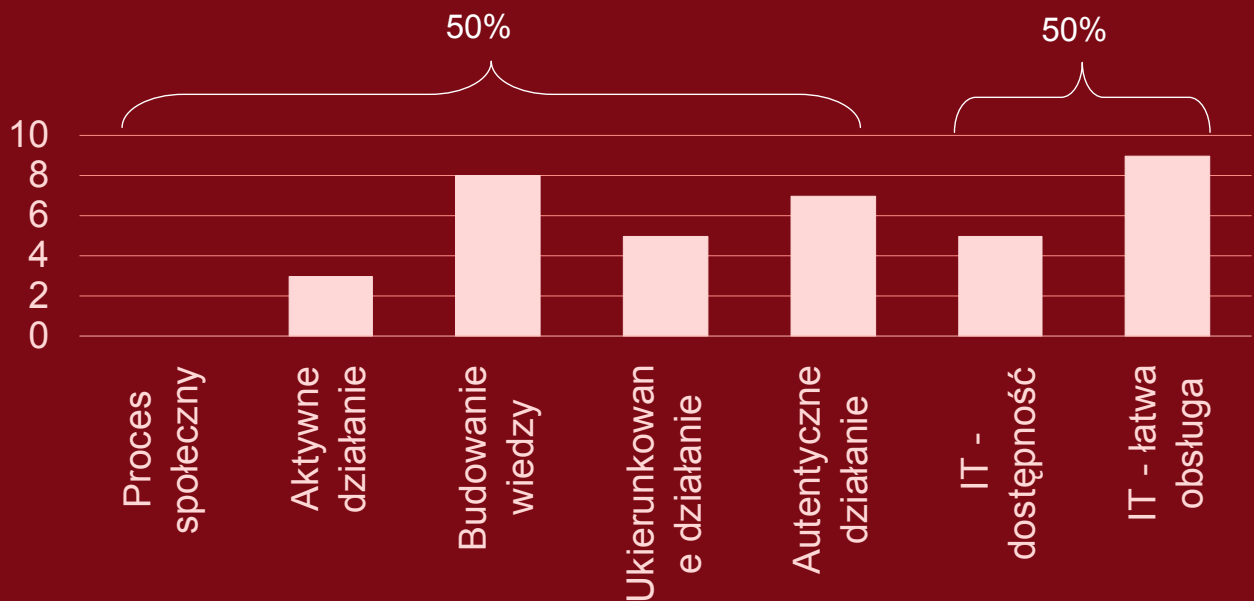
- VisualComplexity, Visual Modeling, Information Design



PricewaterhouseCoopers

16.11.2006

Wizualizacje – 5.8



PricewaterhouseCoopers

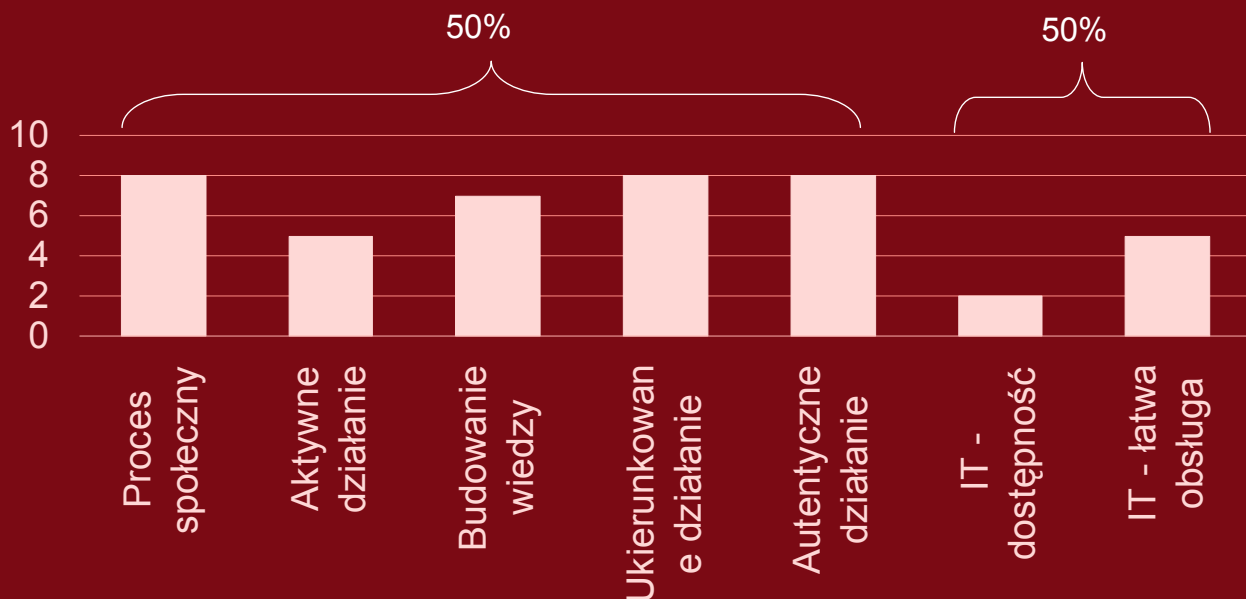
16.11.2006

Systemy dynamiczne – Context-aware environments

- Systemy dostosowujące działanie do kontekstu, np. położenia geograficznego



Systemy dynamiczne – 5.35



Źródła

- The Horizon Report 2006, The New Media Consortium
- Computers as Mindtools for Schools, David H. Jonassen
- Learning Spaces, Educause

Dziękuję*