

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie

Część pierwsza

MOŻLIWOŚCI I OGRANICZENIA WYKORZYSTANIA HIPERMEDIÓW W PROCESIE DYDAKTYCZNYM

Uwagi wstępne

1. Proces dydaktyczny w kognitywno-konstruktywistycznej perspektywie
 - 1.1. Behawiorystyczne teorie uczenia się - pierwotne źródła programowania dydaktycznego
 - 1.2. Kognitywno-konstruktywistyczne (poznawcze) teorie uczenia się
 - 1.3. Psychologiczne modele procesów poznawania rzeczywistości
 - 1.4. Humanistyczne teorie uczenia się
 - 1.5. Między algorytmem a heurystyką w procesach dydaktycznych
2. Założenia do projektowania hipermedialnych programów dydaktycznych
 - 2.1. Multimedia w edukacji - aspekty socjologiczno-pedagogiczne
 - 2.2. Potrzeba edukacji medialnej w szkole ogólnokształcącej
 - 2.3. Multi- i hipermedialne programy dydaktyczne
 - 2.4. Funkcje i zasady projektowania hipermedialnych programów dydaktycznych (HPD)
 - 2.5. Procedura projektowania i ewaluacji HPD
3. Od liniowego programowania dydaktycznego do sztucznej inteligencji
 - 3.1. Dydaktyczna przydatność technologii hipertekstu
 - 3.2. Hipertekst jako perspektywa rozwoju metod programowania dydaktycznego
 - 3.3. Zastosowanie metod sztucznej inteligencji w programowaniu dydaktycznym

Część druga

METODOLOGIA MODELOWANIA HIPERMEDIALNYCH PROGRAMÓW DYDAKTYCZNYCH

Uwagi wstępne

1. Procedura projektowania hipermedialnych programów dydaktycznych (HPD)
 - 1.1. Określenie celu projektowanego programu
 - 1.2. Analiza dydaktyczna
 - 1.3. Określenie właściwości uczniów w momencie uczenia się
 - 1.4. Sformułowanie celów operacyjnych i kontrola wstępna
 - 1.5. Wybór strategii nauczania (strategii dydaktycznej)
 - 1.6. Opracowanie materiałów dydaktycznych
 - 1.7. Kontrola bieżąca (korektywna, kształtująca) i sumująca
2. Struktura treści hipertekstowych i multimedialnych programów dydaktycznych (HPD)
 - 2.1. Komponenty strukturalne HPD
 - 2.2. Projektowanie bloków informacyjnych - zastosowanie metod analizy treści kształcenia
 - 2.3. Projektowanie bloków ćwiczeniowo-kontrolnych
 - 2.4. Projektowanie bloków organizacyjno-sterujących
 - 2.5. Projektowanie bloków syntetyzujących
3. Struktura formy hipertekstowych i multimedialnych programów dydaktycznych
 - 3.1. Kryteria doboru środków audiowizualnych
 - 3.2. Rozwiązania graficzne stosowane w HPD
 - 3.3. Miejsce filmu w hipermedialnych programach dydaktycznych

3.4. Psychologiczno-pedagogiczne zasady dotyczące przygotowania HPD

3.5. Programy komputerowe stosowane do tworzenia programów hipermedialnych

Część trzecia

METODY OPTIMALIZACJI HIPERMEDIALNYCH PROGRAMÓW DYDAKTYCZNYCH

Uwagi wstępne

1. Sprawność potencjalna HPD jako funkcja efektywności kształcenia

2. Optimalizacja hipermedialnych programów dydaktycznych

3. Metody, techniki i narzędzia optimalizacji HPD

3.1. Weryfikacja HPD na podstawie sondażu diagnostycznego

3.2. Weryfikacja HPD na podstawie metod matematycznej analizy treści

3.3. Weryfikacja HPD w małej grupie uczniów w oparciu o obserwację i wywiad

3.4. Weryfikacja HPD na podstawie eksperymentu dydaktycznego

Zakończenie

Literatura