

Spis treści

Uwagi wstępne	9
-------------------------	---

Rozdział pierwszy

Człowiek w galaktyce nowoczesnych technologii

I. Początki i stan obecny	16
II. Janusowe oblicze nowoczesnych technologii	19
1. Nurt optymistyczny	19
2. Nurt pesymistyczny	21
III. Homo informaticus	26
1. Charakterystyka	26
2. Cyfrowy świat	28
3. Tożsamość i etyka	32
4. Praktyki komunikacyjne	36
5. Przekaznik i mózg	42
IV. Cyfrowi tubylcy?	49
V. Podsumowanie	58

Rozdział drugi

E-learning: charakterystyka

I. Definicje e-learningu	62
II. Rola technologii w edukacji	67
III. Rodowód, możliwości i ograniczenia e-learningu	73
IV. Terminologia	76
1. Podział ze względu na system kształcenia i obszary zastosowania	76

2. Podział ze względu na ilość materiału nauczania dostarczanego zdalnie	78
3. Podział ze względu na sposób uczestnictwa w nauczaniu	81
4. Podział ze względu na tryb dostępu do środowiska nauczania	81
5. Podział ze względu na czas dostępu do środowiska nauczania	81
6. Podział ze względu na kontrolę (monitoring) procesu nauczania	82
7. Podział ze względu na sposób zaangażowania uczniów	82
8. Podział ze względu na funkcję programów w procesie nauczania	83
9. Podział ze względu na zastosowaną technologię nauczania	83
V. Kompetencje	89
1. Kompetencje ucznia	89
2. Rola i kompetencje nauczyciela	90
VI. Metodyka e-learningu	95
1. Teoretyczne podwaliny e-learningu – behawioryzm, kognitywizm, konstruktywizm	95
2. Motywacja	101
3. <i>Instructional Design</i>	106
VII. Podsumowanie	110

Rozdział trzeci

E-learning w pracy nauczyciela

I. Nowoczesne technologie w polskiej szkole	114
II. NEOdydaktyka i e-learning (blended learning)	119
III. Propozycje zastosowania e-learningu (blended learningu) w pracy polonisty	123
IV. Narzędzia e-learningowe w edukacji humanistycznej	133
1. Technologie Web 1.0	133
2. Technologie Web 2.0	137
3. Płyty CD-ROM, DVD	141
4. Platformy e-learningowe	143

5. Szybkie technologie (rapid e-learning)	148
6. Wirtualne światy, lustrzane światy	151
7. Technologie mobilne (m-learning)	162
8. Technologie rzeczywistości rozszerzonej	168
VII. Podsumowanie	173

Rozdział czwarty

Wybrane formy i metody e-learningu w pracy nauczyciela

I. Kursy e-learningowe	176
1. Charakterystyka	176
2. Zasady projektowania kursów e-learningowych	181
3. Ćwiczenia i zadania testowe	184
4. Kursy e-learningowe w pracy polonisty	189
II. Cyfrowa twórczość	202
1. Digital storytelling: charakterystyka	202
2. Sztuka opowiadania cyfrowych historii na przykładzie machinimy	211
3. WebQuest i cyfrowe narracje	219
III. Gry komputerowe	224
1. Charakterystyka	224
2. Gry komputerowe w edukacji	227
3. Rozrywkowe gry komputerowe w pracy polonisty	230
4. Edukacyjne gry komputerowe w pracy polonisty	232
IV. Podsumowanie	242
Zakończenie	245
Bibliografia	247
Indeks osobowy.	259