

Programy edukacyjne
Cele kształcenia
zapoznanie studentów z wybranymi programami wspomagającymi nauczanie matematyki w szkole oraz przygotowanie ich do prowadzenia lekcji i innych zajęć szkolnych z wykorzystaniem programów edukacyjnych takich, jak np. GeoGebra i Scratch
Treści programowe
<u>Oprogramowanie służące do uczenia się i nauczania matematyki np. GeoGebra</u> <ul style="list-style-type: none">• Tworzenie grafiki.• Zastosowanie programu w nauczaniu algebry, analizy i geometrii.• Tworzenie animacji. <u>Wizualny język programowania np. Scratch</u> <ul style="list-style-type: none">• Podstawy obsługi programu.• Układanie programów z wykorzystaniem: instrukcji warunkowych, pętli, zmiennych, list, wyrażeń arytmetycznych i logicznych, funkcji rekurencyjnych.• Tworzenie grafiki, animacji i gier.
Wykaz literatury
<ul style="list-style-type: none">• Manuale programów GeoGebra i Scratch