

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.
Wymagania
Niedostępny dla specjalności nauczycielskiej.
Treści programowe
Oprogramowanie służące do uczenia się i nauczania matematyki np. GeoGebra: <ul style="list-style-type: none">• Tworzenie grafiki.• Zastosowanie programu w nauczaniu algebry, analizy i geometrii.• Tworzenie animacji. Wizualny język programowania np. Scratch: <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
1. Manuale programów GeoGebra i Scratch