

SPIS TREŚCI

O AUTORZE	5
PODZIĘKOWANIA	6
PRZEDMOWA	11
CZEŚĆ I. OPIS SYSTEMU WSPOMAGAJĄCEGO KSZTAŁCENIE W TEMACIE „HISTORIA ARMII KRAJOWEJ”	15
1. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	17
2. KRZYŻÓWKI DYDAKTYCZNE	25
2.1. Krzyżówka w wersji papierowej	25
2.2. Krzyżówka w wersji papierowej i z losowym generowaniem planszy	25
2.3. Krzyżówka dostępna poprzez przeglądarkę internetową z podpowiedziami haseł	27
2.4. Krzyżówka dostępna poprzez przeglądarkę bez podpowiedzi haseł i z losowym generowaniem planszy	29
2.5. Program na urządzenia mobilne z systemem operacyjnym Android	31
2.6. Program na urządzenia mobilne z systemem operacyjnym Windows Phone	35
2.7. Program na urządzenia mobilne z systemem operacyjnym iOS	38
3. INNE POMOCE DYDAKTYCZNE	51
3.1. Zadania jednokrotnego i wielokrotnego wyboru	52
3.2. Zadanie przyporządkowania	54
3.3. Zadanie klasyfikacji	55
3.4. Rangowana zgadywanka	55
3.5. Rozsypanka	57
3.6. Zadanie z lukami	57
3.7. Łączenie w pary	58
3.8. Wyszukiwanie terminów (wykreślanka)	60
3.9. Dydaktyczna gra Scrablaki	62
3.10. Dydaktyczna gra Bingo	67
3.11. Sprawdzanie wiedzy z wykorzystaniem słów kluczowych	72

4. LEKSYKON ELEKTRONICZNY	79
4.1. Uwagi wstępne	79
4.2. Wypełnianie i korzystanie z leksykonu elektronicznego	79
5. MODUŁ KOMUNIKACJI	83
6. MODUŁ SPRAWDZANIA WIEDZY	93
7. MODUŁ EGZAMINOWANIA	99
8. PODSUMOWANIE	103
CZĘŚĆ II. GENEROWANIE I PARAMETRYZACJA SYSTEMU WSPOMAGAJĄCEGO KSZTAŁCENIE W TEMACIE HISTORIA ARMII KRAJOWEJ	107
9. GENEROWANIE KRZYŻÓWEK	109
9.1. Wykorzystanie programu EclipseCrossword	109
9.2. Zwiększanie funkcjonalności krzyżówek wygenerowanych programem EclipseCrossword	113
9.3. Krzyżówki dynamiczne	123
9.4. Krzyżówki na urządzenia mobilne	125
9.5. Podsumowanie wykorzystywanych krzyżówek i sposobów ich generowania ...	129
10. GENEROWANIE INNYCH POMOCY DYDAKTYCZNYCH	133
10.1. Zadania jednokrotnego i wielokrotnego wyboru	133
10.2. Zadanie przyporządkowania i klasyfikacji	135
10.3. Rozsypanka	138
10.4. Zadanie z lukami	140
10.5. Rangowana zgadywanka	146
11. GENEROWANIE LEKSYKONU ELEKTRONICZNEGO	147
12. PARAMETRYZACJA MODUŁÓW SYSTEMU	149
12.1. Uwagi wstępne	149
12.2. Moduł nauki	150
12.3. Moduł sprawdzania wiedzy	151
12.4. Moduł komunikacji	152
12.5. Moduł egzaminowania	152

CZĘŚĆ III. WYBRANE PODSTAWY TEORETYCZNE INFORMATYCZNYCH SYSTEMÓW DYDAKTYCZNYCH	155
13. WYWOŁYWANIE AKTYWNOŚCI EDUKACYJNEJ	157
13.1. Gamifikacja jako sposób pobudzenia aktywności edukacyjnej	157
13.2. Stosowane metody pobudzania aktywności edukacyjnej	160
14. OCENA TESTÓW DYDAKTYCZNYCH	165
14.1. Uwagi wstępne	165
14.2. Analiza ilościowa pytań	166
14.3. Ocena rzetelności testu	169
15. WYKORZYSTANIE KRZYŻÓWEK W EDUKACJI	171
15.1. Krzyżówki dydaktyczne	171
15.2. Analiza programów generujących krzyżówki	175
16. WIELOWYMIAROWA OCENA WIEDZY I TESTY ADAPTACYJNE	187
16.1. Wielowymiarowa ocena wiedzy	187
16.2. Testy adaptacyjne	190
CZĘŚĆ IV. INNE METODY I SYSTEMY WSPOMAGANIA NAUKI I SPRAWDZANIA WIEDZY	197
17. MULTIMEDIALNA PREZENTACJA	199
18. WSPOMAGANIE ZAPAMIĘTYWANIA TERMINOLOGII	205
19. EGZAMINOWANIE	209
19.1. Wybrane opinie na temat komputerowego egzaminowania	209
19.2. Masowe sprawdzanie wiedzy	210
19.3. Sprawdzanie wiedzy z wykorzystaniem telefonów komórkowych	225
20. WSPOMAGANIE NAUCZANIA STATYSTYKI	231
20.1. Nauka czytania i rozumienia wzorów matematycznych oraz sprawdzanie tej umiejętności	231
20.2. Kształtowanie umiejętności rozwiązywania zadań ze statystyki i jej sprawdzanie	234

21. PRZYKŁADY WŁASNYCH INFORMATYCZNYCH SYSTEMÓW DYDAKTYCZNYCH	237
21.1. Umiejętności akademickie	237
21.2. Metody probabilistyczne i statystyka	242
21.3. Problemy społeczne i zawodowe informatyki	246
21.4. Outsourcing informatyczny	249
21.5. Dziedzinowe systemy informatyczne	251
21.6. Tematy ze szkoły średniej	252
21.7. Podsumowanie	253
 INDEKS WYKORZYSTYWANYCH PROGRAMÓW	 259
 PIŚMIENNICTWO	 261