

## Спецификација предмета за књигу предмета

<b>Студијски програм</b>	Електротехника и рачунарство			
<b>Изборно подручје (модул)</b>	Рачунарство и информатика			
<b>Врста и ниво студија</b>	Основне академске студије			
<b>Назив предмета</b>	Технологије за подршку учењу			
<b>Наставник (за предавања)</b>	Милентијевић З. Иван			
<b>Наставник/сарадник (за вежбе)</b>	Војиновић М. Оливер			
<b>Наставник/сарадник (за ДОН)</b>	Војиновић М. Оливер			
<b>Број ЕСПБ</b>	5	<b>Статус предмета (обавезни/изборни)</b>	Изборни	
<b>Услов</b>				
<b>Циљ предмета</b>	Да се омогући студентима стицање знања о савременим платформама за подршку учењу. Да се студентима представе савремени приступи учењу и могућности за подршку таквом учењу. Да студенти стекну искуства у планирању, оцењивању, развоју и имплементацији компонената и система за подршку савременим видовима учења.			
<b>Исход предмета</b>	На крају курса студент ће бити у стању да разуме могућности примене информационих технологија у образовању, да начини избор примерених технологија за конкретно образовно окружење и циљеве, и да подешава, администрира и прилагођава компоненте и системе за подршку образовном процесу.			
<b>Садржај предмета</b>				
<b>Теоријска настава</b>	Савремене платформе за подршку учењу; историја технологија за подршку учењу и појам учења подржаног технологијом. Е-учење, м-учење, е-тестирање и персонализовано учење и тестирање. Приступи учењу и врсте технолошке подршке учењу. Организациони аспекти учења подржаног технологијама. Педагошки, психолошки и социолошки аспекти е-учења. Отворено образовање. Технолошка подршка инструкционом дизајну. Системи за организацију учења (LMS); виртуелна окружења за учење (VLE); мултимедијалне и мултимодалне компоненте за учење; интелигентни турски системи. Рачунарске игре и принципи игара (гејмификација) у учењу.			
<b>Практична настава (вежбе, ДОН, студијски истраживачки рад)</b>	Хардверска и софтверска инфраструктура платформи за подршку учењу, стратегије за избор технологије, пројектовање и дизајн технолошког окружења за учење. Системи за организацију учења: архитектура, компоненте, одржавање и прилагођавање. Виртуелна окружења за учење. Технолошка подршка инструкционом дизајну. Примена гејмификације и рачунарских игара.			
<b>Литература</b>				
1	Joy L. Egbert, Supporting Learning with Technology, Pearson/Merrill/Prentice Hall, 2009.			
2	S. Alessi, S. Trollip, Multimedia for Learning: Methods and Development, Allyn and Bacon, 2001.			
3	Timothy K. Shih, Jason C. Hung, Future Directions in Distance Learning and Communication Technologies, IGI Global, 2006.			
4				
5				
<b>Број часова активне наставе недељно током семестра/триместра/године</b>				
<b>Предавања</b>	<b>Вежбе</b>	<b>ДОН</b>	<b>Студијски истраживачки рад</b>	<b>Остали часови</b>
2	2	1	0	0
<b>Методе извођења наставе</b>	Предавања, консултације, самосталан рад студената на изради домаћих задатака и пројеката, студентски семинари (презентације студентских радова уз дискусију).			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>		<b>поена</b>
<b>активност у току предавања</b>	10	<b>писмени испит</b>		
<b>практична настава</b>	10	<b>усмени испит</b>		40
<b>колоквијуми</b>				
<b>семинари</b>	40			