

1.	Nazwa kierunku	pedagogika
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: E-learning w przedsiębiorstwach

Kod modułu: 12-PE-WM-S1-1ELWP

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	<p>ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego doksztalcania się zawodowego i rozwoju osobistego, dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia;</p> <p>ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności; rozumie potrzebę ciągłego doksztalcania się zawodowego i rozwoju osobistego; dokonuje oceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności w trakcie realizowania działań pedagogicznych (dydaktycznych, wychowawczych i opiekuńczych);</p> <p>docenia znaczenie nauk pedagogicznych dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.</p>	<p>K_K01</p> <p>K_K02</p> <p>KN_K01</p>	<p>3</p> <p>4</p> <p>5</p>
_K_2	<p>ma przekonanie o sensie, wartości i potrzebie podejmowania działań pedagogicznych w środowisku społecznym; jest gotowy do podejmowania wyzwań zawodowych; wykazuje aktywność, podejmuje trud i odznacza się wytrwałością w realizacji indywidualnych i zespołowych działań profesjonalnych w zakresie pedagogiki;</p> <p>dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą, poszukuje optymalnych rozwiązań, postępuje zgodnie z zasadami etyki.</p>	<p>K_K03</p> <p>K_K05</p>	<p>3</p> <p>4</p>
_K_3	<p>jest przygotowany do aktywnego uczestnictwa w grupach, organizacjach i instytucjach realizujących działania pedagogiczne i zdolny do porozumiewania się z osobami będącymi i niebędącymi specjalistami w danej dziedzinie;</p> <p>odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne.</p>	<p>K_K07</p> <p>K_K08</p>	<p>4</p> <p>5</p>
_U_1	<p>potrafi wykorzystywać podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu pedagogiki oraz powiązanych z nią dyscyplin w celu analizowania i interpretowania problemów edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych i pomocowych, a także motywów i wzorów ludzkich zachowań;</p> <p>potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł (w języku rodzimym i obcym) i nowoczesnych technologii (ICT);</p> <p>potrafi przetwarzać teksty, wykorzystywać arkusze kalkulacyjne, korzystać z baz danych, posługiwać się grafiką prezentacyjną, korzystać z usług w sieciach informatycznych, pozyskiwać i przetwarzać informacje.</p>	<p>KN_U18</p> <p>K_U02</p> <p>K_U04</p>	<p>5</p> <p>2</p> <p>3</p>

_U_2	<p>posiada elementarne umiejętności badawcze pozwalające na analizowanie przykładów badań oraz konstruowanie i prowadzenie prostych badań pedagogicznych; potrafi sformułować wnioski, opracować i zaprezentować wyniki (z wykorzystaniem ICT) oraz wskazywać kierunki dalszych badań;</p> <p>potrafi posługiwać się podstawowymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania, interpretowania oraz projektowania strategii działań pedagogicznych; potrafi generować rozwiązania konkretnych problemów pedagogicznych i prognozować przebieg ich rozwiązywania oraz przewidywać skutki planowanych działań zgodnie z obowiązującymi normami prawnymi, zawodowymi, moralnymi;</p> <p>potrafi wykorzystywać technologię informacyjną w pracy pedagogicznej.</p>	<p>KN_U17</p> <p>K_U05</p> <p>K_U10</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>3</p>
_U_3	<p>potrafi posługiwać się zasadami i normami etycznymi w podejmowanej działalności, dostrzega i analizuje dylematy etyczne; przewiduje skutki konkretnych działań pedagogicznych;</p> <p>potrafi pracować w zespole pełniąc różne role; ma elementarne umiejętności organizacyjne pozwalające na realizację celów związanych z projektowaniem i podejmowaniem działań pedagogicznych z wykorzystaniem technologii informatycznych.</p>	<p>KN_U13</p> <p>K_U12</p>	<p>4</p> <p>4</p>
_W_1	<p>zna elementarną terminologię używaną w pedagogice i rozumie jej źródła oraz zastosowania w obrębie pokrewnych dyscyplin naukowych;</p> <p>ma elementarną wiedzę o miejscu pedagogiki w systemie nauk oraz o jej przedmiotowych i metodologicznych powiązaniach z innymi dyscyplinami naukowymi;</p> <p>posiada wiedzę psychologiczną i pedagogiczną pozwalającą na rozumienie procesów rozwoju, socjalizacji, wychowania i nauczania - uczenia się.</p>	<p>KNO_W01</p> <p>K_W01</p> <p>K_W02</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>4</p>
_W_2	<p>ma podstawową wiedzę o uczestnikach działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej i pomocowej;</p> <p>ma elementarną wiedzę o bezpieczeństwie i higienie pracy w instytucjach edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych i pomocowych.</p>	<p>K_W15</p> <p>K_W17</p>	<p>2</p> <p>1</p>
_W_3	<p>ma elementarną wiedzę na temat projektowania ścieżki własnego rozwoju;</p> <p>ma uporządkowaną wiedzę na temat zasad i norm etycznych;</p> <p>zna techniki informatyczne, przetwarzania tekstów, wykorzystywania arkuszy kalkulacyjnych, korzystania z baz danych, posługiwania się grafiką prezentacyjną, korzystania z usług w sieciach informatycznych, pozyskiwania i przetwarzania informacji.</p>	<p>KN_W15</p> <p>K_W18</p> <p>K_W19</p>	<p>5</p> <p>3</p> <p>1</p>

3. Opis modułu

Opis	<p>Przedmiot E-learning w przedsiębiorstwie ma umożliwić studentom zapoznanie się z najlepszymi doświadczeniami i sugestiami dotyczącymi wykorzystania e-learningu w instytucjach oświatowych. Wiedza i umiejętności w przedstawianym obszarze technologii informacyjnej i komunikacyjnej opartej o wykorzystanie komputerów i sieci komputerowych jest niezbędnym czynnikiem budowania przewagi konkurencyjnej i efektywności tych instytucji.</p> <p>W ramach przedmiotu studenci nabędą umiejętności jak prawidłowo przygotować osoby odpowiedzialne za opracowywanie programów szkoleń z firm / instytucji szkoleniowych/przedsiębiorstw do tworzenia treści merytorycznych szkoleń, które realizowane będą w formule on-line. Studenci nabędą również nowe kompetencje do samodzielnego opracowywania scenariuszy szkoleń e-learningowych oraz na ich podstawie e-szkoleń.</p>
Wymagania wstępne	Posiadanie podstawowej wiedzy z zakresu e-learningu oraz umiejętności obsługi komputera (System operacyjny, programy biurowe, Internet).

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
_w_1	Kolokwium w postaci testu lub	Sprawdzenie czy student posiada teoretyczną wiedzę w zakresie e-learningu oraz blended learningu w przedsiębiorstwie i jego otoczeniu.	K_2, K_3, U_1, U_2, U_3, W_1, W_2, W_3

	opracowanie referatu. Oraz ukończenie kursu e-learningowego.		
_w_2	Zadanie zaliczeniowe 1	Sprawdzenie czy student posiada szczegółową teoretyczną wiedzę w zakresie: <ul style="list-style-type: none"> •scenariuszy e-szkoleń; •scenariuszy e-testu; •tworzenia e-szkoleń na podstawie scenariuszy; •mechanizmów, narzędzi i rozwiązań informatycznych stosowanych w procesach zdalnego nauczania; •budowania aplikacji e-learningowej z wykorzystaniem poznanych narzędzi . 	_K_1, _K_2, _K_3, _U_1, _U_2, _U_3
_w_3	Zadanie zaliczeniowe 2	Sprawdzenie, czy student potrafi opracować scenariusz e-szkolenia.	_K_1, _K_2, _K_3, _U_1, _U_2, _U_3, _W_1, _W_2, _W_3
_w_4	zadanie zaliczeniowe 3	Sprawdzenie czy student potrafi przygotować e-szkolenie na podstawie przygotowanego scenariusza.	_K_1, _K_2, _K_3, _U_1, _U_2, _U_3, _W_1, _W_2, _W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
_fs_1	ćwiczenia	<p>Przedstawienie wybranych zagadnień podstawowych z zakresu e-learningu oraz blended learningu w przedsiębiorstwie i jego otoczeniu.</p> <p>Kształtowanie teoretycznej wiedzy w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> •scenariuszy e-szkoleń; •scenariuszy e-testu; •tworzenia e-szkoleń na podstawie scenariuszy; •mechanizmów, narzędzi i rozwiązań informatycznych stosowanych w procesach zdalnego nauczania; •budowania aplikacji e-learningowej z wykorzystaniem poznanych narzędzi . <p>Sprawdzenie czy student posiada szczegółową teoretyczną wiedzę w zakresie powyższych zagadnień.</p> <p>Kształtowanie praktycznych umiejętności w zakresie opracowania scenariusza e-szkoleń.</p>	8	<p>Lektura uzupełniająca (w wersji drukowanej bądź elektronicznej), jej analiza; udział w kursie zdalnym, ukończenie kursu e-learningowego „Elearning w przedsiębiorstwie” (min. na poziomie 50%); praca z tekstem.</p> <p>Utrwalenie teoretycznej wiedzy w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> •scenariuszy e-szkoleń; •scenariuszy e-testu; •tworzenia e-szkoleń na podstawie scenariuszy; •mechanizmów, narzędzi i rozwiązań informatycznych stosowanych w procesach zdalnego nauczania; •budowania aplikacji e-learningowej z wykorzystaniem poznanych narzędzi . <p>Udział w kursie zdalnym, ukończenie kursu e-learningowego „Elearning w przedsiębiorstwie” (min. na poziomie 50%).</p>	40	_w_1, _w_2, _w_3, _w_4

		<p>Sprawdzenie czy student potrafi opracować scenariusz e-szkoleń.</p> <p>Kształtowanie praktycznych umiejętności w zakresie tworzenia e-szkolenia na podstawie przygotowanego scenariusza.</p> <p>Sprawdzenie czy student potrafi zaprojektować e-szkolenie na podstawie przygotowanego scenariusza.</p>		<p>Opracowanie referatu na wybrany temat z listy zaproponowanych przez wykładowcę. Utrwalenie praktycznych umiejętności w zakresie opracowania scenariusza e-szkoleń.</p> <p>Opracowanie scenariusza e-szkolenia na wybrany temat z listy zaproponowanych przez wykładowcę. Utrwalenie praktycznych umiejętności w zakresie tworzenia e-szkolenia na podstawie przygotowanego scenariusza.</p> <p>Zaprojektowanie e-szkolenia na podstawie przygotowanego scenariusza.</p>		
_fs_2	e-learning	<p>Przedstawienie wybranych zagadnień podstawowych z zakresu e-learningu oraz blended learningu w przedsiębiorstwie i jego otoczeniu.</p> <p>Kształtowanie teoretycznej wiedzy w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> •scenariuszy e-szkoleń; •scenariuszy e-testu; •tworzenia e-szkoleń na podstawie scenariuszy; •mechanizmów, narzędzi i rozwiązań informatycznych stosowanych w procesach zdalnego nauczania; •budowania aplikacji e-learningowej z wykorzystaniem poznanych narzędzi . <p>Sprawdzenie czy student posiada szczegółową teoretyczną wiedzę w zakresie powyższych zagadnień.</p> <p>Kształtowanie praktycznych umiejętności w zakresie opracowania scenariusza e-szkoleń.</p> <p>Sprawdzenie czy student potrafi opracować scenariusz e-szkoleń.</p> <p>Kształtowanie praktycznych umiejętności w zakresie tworzenia e-szkolenia na podstawie</p>	7	<p>Lektura uzupełniająca (w wersji drukowanej bądź elektronicznej), jej analiza; udział w kursie zdalnym, ukończenie kursu e-learningowego „Elearning w przedsiębiorstwie” (min. na poziomie 50%); praca z tekstem.</p> <p>Utrwalenie teoretycznej wiedzy w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> •scenariuszy e-szkoleń; •scenariuszy e-testu; •tworzenia e-szkoleń na podstawie scenariuszy; •mechanizmów, narzędzi i rozwiązań informatycznych stosowanych w procesach zdalnego nauczania; •budowania aplikacji e-learningowej z wykorzystaniem poznanych narzędzi . <p>Udział w kursie zdalnym, ukończenie kursu e-learningowego „Elearning w przedsiębiorstwie” (min. na poziomie 50%).</p> <p>Opracowanie referatu na wybrany temat z listy zaproponowanych przez wykładowcę. Utrwalenie praktycznych umiejętności w zakresie opracowania scenariusza e-szkoleń.</p>	40	_w_1, _w_2, _w_3, _w_4

		przygotowanego scenariusza. Sprawdzenie czy student potrafi zaprojektować e-szkolenie na podstawie przygotowanego scenariusza.		Opracowanie scenariusza e-szkolenia na wybrany temat z listy zaproponowanych przez wykładowcę. Utrwalenie praktycznych umiejętności w zakresie tworzenia e-szkolenia na podstawie przygotowanego scenariusza. Zaprojektowanie e-szkolenia na podstawie przygotowanego scenariusza.		
--	--	---	--	--	--	--