

1.	Nazwa kierunku	pedagogika
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (semestr zimowy), 2016/2017 (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	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego; dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia; ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności; rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego; dokonuje oceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności w trakcie realizowania działań pedagogicznych (dydaktycznych, wychowawczych i opiekuńczych); docenia znaczenie nauk pedagogicznych dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.	K_K01 K_K02 KN_K01	3 4 5
_K_2	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; dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą, poszukuje optymalnych rozwiązań, postępuje zgodnie z zasadami etyki.	K_K03 K_K05	3 4
_K_3	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; odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne.	K_K07 K_K08	4 5
_U_1	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; potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł (w języku rodzimym i obcym) i nowoczesnych technologii (ICT); potrafi przetwarzać teksty, wykorzystywać arkusze kalkulacyjne, korzystać z baz danych, posługiwać się grafiką prezentacyjną, korzystać z usług w sieciach informatycznych, pozyskiwać i przetwarzać informacje.	KN_U18 K_U02 K_U04	5 2 3

_U_2	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; 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; potrafi wykorzystywać technologię informacyjną w pracy pedagogicznej.	KN_U17 K_U05 K_U10	3 2 3
_U_3	potrafi posługiwać się zasadami i normami etycznymi w podejmowanej działalności, dostrzega i analizuje dylematy etyczne; przewiduje skutki konkretnych działań pedagogicznych; 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.	KN_U13 K_U12	4 4
_W_1	zna elementarną terminologię używaną w pedagogice i rozumie jej źródła oraz zastosowania w obrębie pokrewnych dyscyplin naukowych; ma elementarną wiedzę o miejscu pedagogiki w systemie nauk oraz o jej przedmiotowych i metodologicznych powiązaniach z innymi dyscyplinami naukowymi; posiada wiedzę psychologiczną i pedagogiczną pozwalającą na rozumienie procesów rozwoju, socjalizacji, wychowania i nauczania - uczenia się.	KNO_W01 K_W01 K_W02	5 4 4
_W_2	ma podstawową wiedzę o uczestnikach działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej i pomocowej; ma elementarną wiedzę o bezpieczeństwie i higienie pracy w instytucjach edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych i pomocowych.	K_W15 K_W17	2 1
_W_3	ma elementarną wiedzę na temat projektowania ścieżki własnego rozwoju; ma uporządkowaną wiedzę na temat zasad i norm etycznych; 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.	KN_W15 K_W18 K_W19	5 3 1

3. Opis modułu

Opis	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. 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.
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: • 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	Przedstawienie wybranych zagadnień podstawowych z zakresu e-learningu oraz blended learningu w przedsiębiorstwie i jego otoczeniu. Kształtowanie teoretycznej wiedzy w zakresie: • 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 . Sprawdzenie czy student posiada szczegółową teoretyczną wiedzę w zakresie powyższych zagadnień. Kształtowanie praktycznych umiejętności w zakresie opracowania scenariusza e-szkoleń.	8	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. Utrwalenie teoretycznej wiedzy w zakresie: • 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 . Udział w kursie zdalnym, ukończenie kursu e-learningowego „Elearning w przedsiębiorstwie” (min. na poziomie 50%).	40	_w_1, _w_2, _w_3, _w_4

		Sprawdzenie czy student potrafi opracować scenariusz e-szkoleń. Kształtowanie praktycznych umiejętności w zakresie tworzenia e-szkolenia na podstawie przygotowanego scenariusza. Sprawdzenie czy student potrafi zaprojektować e-szkolenie na podstawie przygotowanego scenariusza.		Opracowanie referatu na wybrany temat z listy zaproponowanych przez wykładowcę. Utrwalenie praktycznych umiejętności w zakresie opracowania scenariusza e-szkoleń. 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.		
_fs_2	e-learning	Przedstawienie wybranych zagadnień podstawowych z zakresu e-learningu oraz blended learningu w przedsiębiorstwie i jego otoczeniu. Kształtowanie teoretycznej wiedzy w zakresie: • 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 . Sprawdzenie czy student posiada szczegółową teoretyczną wiedzę w zakresie powyższych zagadnień. Kształtowanie praktycznych umiejętności w zakresie opracowania scenariusza e-szkoleń. Sprawdzenie czy student potrafi opracować scenariusz e-szkoleń. Kształtowanie praktycznych umiejętności w zakresie tworzenia e-szkolenia na podstawie	7	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. Utrwalenie teoretycznej wiedzy w zakresie: • 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 . Udział w kursie zdalnym, ukończenie kursu e-learningowego „Elearning w przedsiębiorstwie” (min. na poziomie 50%). Opracowanie referatu na wybrany temat z listy zaproponowanych przez wykładowcę. Utrwalenie praktycznych umiejętności w zakresie opracowania scenariusza e-szkoleń.	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.		
--	--	---	--	--	--	--