

1.	Nazwa kierunku	e-learning w środowisku zróżnicowanym kulturowo
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Zarządzanie e-learningiem w przedsiębiorstwie

Kod modułu: 12-EZ-S2-ZEP

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	uzna je znaczenie wiedzy w procesach edukacyjnych oraz w rozwiązywaniu problemów poznawczych i społecznych, cechuje się dążeniem do pogłębiania wiedzy, rozwijania i przestrzegania etyki zawodowej, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego	K_K01	4
_U_1	potrafi dobierać metody nauczania oraz środki dydaktyczne w procesie edukacji na odległość, potrafi dobierać i stosować narzędzia informacyjno-technologiczne do tworzenia kursów i platform e-learningowych	K_U02	4
_U_2	potrafi inicjować projekty związane z edukacją na odległość, ustalać zasady współpracy, stosować informatyczne aplikacje do tworzenia dokumentacji, narzędzi współpracy i komunikacji	K_U03	4
_W_1	zna w pogłębionym stopniu zasady działania instytucji i systemów dotyczących edukacji na odległość, ma uporządkowaną wiedzę o uczestnikach procesu edukacji na odległość oraz o metodach diagnozowania ich potrzeb i oczekiwań, orientuje się w ich możliwościach komunikacyjnych, potrafi nawiązywać współpracę w zróżnicowanym środowisku edukacyjnym	K_W01	4
_W_2	zna na poziomie rozszerzonym zasady, standardy i narzędzia projektowania kursów oraz innowacyjne metody nauczania w edukacji na odległość, a także i technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), stosuje zasady zarządzania projektami edukacyjnymi i zasady ich ewaluacji, rozumie uwarunkowania dotyczące prawa autorskiego i własności intelektualnej	K_W02	4

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot E-learning w przedsiębiorstwie ma umożliwić studentom zapoznanie się z najlepszymi doświadczeniami i sugestiami dotyczącymi wykorzystania e-learningu w przedsiębiorstwie. 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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
_w_1	Test	Sprawdzenie czy student posiada teoretyczną wiedzę w zakresie e-learningu oraz blended learningu w przedsiębiorstwie i jego otoczeniu.	_K_1, _W_1, _W_2
_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.	_W_1, _W_2
_w_3	Zadanie zaliczeniowe 2	Sprawdzenie, czy student potrafi opracować scenariusz e-szkolenia.	_U_1, _U_2
_w_4	Zadanie zaliczeniowe 3	Sprawdzenie czy student potrafi przygotować e-szkolenie na podstawie przygotowanego scenariusza.	_U_1, _U_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
_fs_1	wykład	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.	15	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.	50	_w_1
_fs_2	laboratorium	Sprawdzenie czy student potrafi opracować	15	Opracowanie scenariusza e-szkolenia na	75	_w_2, _w_3, _w_4

		scenariusz e-szkoleń. Sprawdzenie czy student potrafi zaprojektować e-szkolenie na podstawie przygotowanego scenariusza.		wybrany temat z listy zaproponowanych przez wykładowcę. Zaprojektowanie e-szkolenia na podstawie przygotowanego scenariusza.		
--	--	---	--	---	--	--