

Plan studiów podyplomowych „Edukacja zdalna w erze cyfrowej”

Liczba godzin zajęć symbole: W – wykład, C - ćwiczenia audytoryjne

Forma zaliczenia: jeśli występuje egzamin jako forma weryfikacji efektów uczenia się – E, zaliczenie na ocenę - Z_o

Lp.	Nr sem.	Kod	Nazwa zajęć	Liczba godzin zajęć		Razem godzin	Liczba godzin zajęć w semestrach				Forma zaliczenia	ECTS
				W	C		1		2			
							W	C	W	C		
1	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-01	Nauczanie i uczenie się podczas szkoleń on-line	2	2	4	2	2			E	1
2	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-02	Zastosowanie nowych technologii w uczeniu	2	8	10	2	8			Z_o	1
3	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-03	Przygotowanie treści szkoleń on-line	2	2	4	2	2			Z_o	1
4	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-04	Instruktażowe projektowanie szkoleń on-line	2	20	22	2	20			E	2
5	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-05	Kluczowe komponenty szkoleń on-line	2	8	10	2	8			Z_o	1
6	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-06	Projektowanie graficzne szkoleń on-line	2	8	10	2	8			Z_o	1
7	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-07	Standardy techniczne szkoleń on-line	2	2	4	2	2			Z_o	1
8	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-08	Organizacja i wdrażanie szkoleń on-line	2	8	10	2	8			E	2
9	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-09	Pomiar, analiza efektywności, ewaluacja szkoleń on-line	2	14	16	2	14			Z_o	2
10	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-10	Ocena uczestników zajęć on-line	2	8	10	2	8			E	2
11	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-11	Platformy szkoleniowe	2	14	16			2	14	Z_o	2
12	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-12	Webinary	2	8	10			2	8	Z_o	1
13	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-13	Tworzenie filmów	2	2	4			2	2	Z_o	1
14	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-14	Narzędzia autorskie do projektowania szkoleń	2	20	22			2	20	Z_o	2
15	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-15	Symulacje	2	2	4			2	2	Z_o	1
16	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-16	Projektowanie i rozwój serious games w nauczaniu	2	14	16			2	14	E	3
17	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-17	Grywalizacja w szkoleniach on-line	2	14	16			2	14	E	3
18	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-18	mLearning	2	2	4			2	2	E	1
19	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-19	Social learning	2	2	4			2	2	E	1
20	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-20	Nauczanie nieformalne	2	2	4			2	2	E	1
Razem				40	160	200	20	80	20	80		30