

**Matryca efektów uczenia się dla studiów podyplomowych „Edukacja zdalna w erze cyfrowej”**

Lp.	Nr sem.	Nazwa zajęć	Wiedza			Umiejętności				Kompetencje			
			K_W01	K_W02	K_W03	K_U01	K_U02	K_U03	K_U04	K_K01	K_K02	K_K03	K_K04
1	1	Nauczanie i uczenie się podczas szkoleń on-line		2		3			2	3			1
2	1	Zastosowanie nowych technologii w uczeniu		2		3			2	2			2
3	1	Przygotowanie treści szkoleń on-line	3								2		
4	1	Instruktażowe projektowanie szkoleń on-line	3			3			1		2		
5	1	Kluczowe komponenty szkoleń on-line									2		
6	1	Projektowanie graficzne szkoleń on-line				2	2	3			3		1
7	1	Standardy techniczne szkoleń on-line	3			3							
8	1	Organizacja i wdrażanie szkoleń on-line		2	3	3	3	3			2		
9	1	Pomiar, analiza efektywności, ewaluacja szkoleń on-line	2		3								
10	1	Ocena uczestników zajęć on-line	2		3								
11	2	Platformy szkoleniowe	3			3							
12	2	Webinary				3							
13	2	Tworzenie filmów				3							
14	2	Narzędzia autorskie do projektowania szkoleń	3			3					2		
15	2	Symulacje				2					2		
16	2	Projektowanie i rozwój serious games w nauczaniu				2							
17	2	Grywalizacja w szkoleniach on-line				3					3		
18	2	mLearning	3			3							
19	2	Social learning				2						3	
20	2	Nauczanie nieformalne								2	3		
		Suma całość	8	3	3	15	2	2	3	3	9	1	3