

Uchwalony przez Radę Instytutu
w dn.

Ustalony przez Senat

.....
pieczęć Instytutu

PROGRAM STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Nazwa studiów	E-nauczyciel		
Liczba semestrów	2	Liczba punktów ECTS	30
Dziedzina/dziedziny, w których prowadzone jest kształcenie	Dyscyplina/dyscypliny, w których prowadzone jest kształcenie		
Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych	Matematyka (100%)		

I. WARUNKI PRZYJĘCIA NA STUDIA (w tym dodatkowe wymagania)

Dyplom ukończenia studiów wyższych pierwszego lub drugiego stopnia lub jednolitych studiów magisterskich.

II. KWALIFIKACJE I UPRAWNIENIA UZYSKANE PO UKOŃCZENIU STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Charakterystyka kwalifikacji cząstkowych uzyskanych po ukończeniu studiów podyplomowych

Celem kształcenia w ramach studiów podyplomowych E-nauczyciel jest nabycie wiedzy i umiejętności w zakresie nauczania zdalnego z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi informatycznych. Studia te mają za zadanie przygotować do samodzielnego planowania i tworzenia kursów zdalnych oraz prowadzenia zajęć on-line w trybie asynchronicznym i synchronicznym.

Absolwent nabyte umiejętności konfiguracji i zarządzania platformą szkoleniową LMS, tworzenia witryn internetowych oraz gier edukacyjnych (Unity), przygotowywania interaktywnych raportów i wizualizacji oraz ich publikowania na stronach WWW. Poznanie zasad tworzenia i publikowania materiałów edukacyjnych o wysokiej jakości merytorycznej, skorelowanej z prawidłową komunikacją wizualną.

Uprawnienia związane z posiadanymi kwalifikacjami

III. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Efekty uczenia się dla studiów podyplomowych	
WIEDZA	
W01	zna zasady organizacji i wdrażania e-learningu
W02	zna typy i kanały komunikacji w zespołach projektowych
W03	zna zasady doboru i przeznaczenia narzędzi informacyjno-komunikacyjnych wykorzystywanych na różnych poziomach edukacji
W04	posiada niezbędną wiedzę w zakresie: systemów graficznych, charakterystyki grafiki rastrowej i wektorowej, modeli barw, praktycznego zastosowania transformacji grafiki dwuwymiarowej
W05	posiada niezbędną wiedzę w zakresie: tworzenia animacji i edycji dźwięku
W06	posiada wiedzę w obszarze komunikacji wizualnej
W07	posiada wiedzę potrzebną do prezentacji elementów tekstowych, graficznych i multimedialnych na stronach WWW
W08	posiada wiedzę na temat technologii internetowych oraz architektury stron WWW
W09	zna podstawową terminologię gier komputerowych oraz składnię używaną podczas tworzenia skryptów do gier edukacyjnych
W10	zna sposoby opracowywania zebranych danych i prezentacji otrzymanych wyników
W11	zna zaawansowane metody wizualizacji danych
W12	zna mechanizm działania systemów LMS
W13	zna standardy pakowania zawartości i komunikacji systemów e-learningowych
W14	posiada wiedzę z zakresu nowoczesnych technologii oraz sposobów jej wykorzystania w nauczaniu i uczeniu się na wszystkich etapach edukacyjnych
W15	zna korzyści i ograniczenia związane ze stosowaniem nowoczesnych technologii informacyjnej w nauczaniu na wszystkich etapach edukacyjnych
W16	posiada wiedzę z zakresu projektowania gier edukacyjnych oraz sposobów ich wykorzystania w procesie nauczania i uczenia się na różnych poziomach edukacji
W17	posiada wiedzę z zakresu STEM (ang. science, technology, engineering, mathematics) na różnych poziomach edukacji
UMIĘTNOŚCI	
U01	wykorzystuje wiedzę z zakresu organizacji i wdrażania rozwiązań e-learningowych, takich jak: analiza, wdrożenie, ewaluacja
U02	stosuje w praktyce wiedzę i narzędzia związane z konstruowaniem przekazu oraz komunikacji interpersonalnej w zakresie e-learningu
U03	stosuje zaawansowane narzędzia służące do tworzenia i edycji grafiki wektorowej i rastrowej, animacji i edycji dźwięku
U04	stosuje praktyczną wiedzę z zakresu projektowania komunikacji wizualnej do tworzenia materiałów wspomagających e-nauczanie
U05	potrafi zaprojektować i stworzyć stronę WWW
U06	potrafi korzystać z dostępnych narzędzi ułatwiających tworzenie stron WWW
U07	potrafi zaprojektować scenariusz gry edukacyjnej oraz tworzyć obiekty i interakcje między nimi z wykorzystaniem silnika Unity
U08	potrafi tworzyć interaktywne wizualizacje
U09	potrafi zaprojektować pulpity nawigacyjne oraz tworzyć interaktywne raporty korzystając z usługi Power BI
U10	potrafi przeprowadzić proces instalacji oraz konfiguracji systemu LMS oraz uruchomić dodatkowe moduły
U11	potrafi zarządzać użytkownikami oraz generować prawa dostępu w systemie LMS
U12	potrafi komunikować się z otoczeniem za pośrednictwem nowych technologii
U13	posługuje się BYOD (Bring Your Own Device) w realizacji celów dydaktycznych
U14	potrafi wyszukać i przygotować materiały z wykorzystaniem nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych
U15	wykorzystuje grywalizację w projektach edukacyjnych

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
K01	zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę jej uzupełniania
K02	wykorzystuje różne źródła informacji do poszerzania własnych umiejętności i wiedzy
K03	rozumie konieczność precyzyjnego formułowania pytań służących pogłębieniu swojej wiedzy
K04	pracuje zespołowo i rozumie konieczność systematycznej pracy nad projektami
K05	dzieli się wiedzą z innymi członkami zespołu projektowego
K06	rozumie konieczność przestrzegania zasad etyki zawodowej i netykiety

IV. FORMY SPRAWDZANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (matryca efektów uczenia się)

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W01					X		X	X	X				
W02					X		X	X					
W03					X	X		X	X	X			
W04					X	X		X					
W05					X	X		X					
W06					X	X		X					
W07					X	X		X					
W08					X	X		X					
W09					X	X		X					
W10					X	X	X	X	X				
W11					X	X		X	X				
W12					X	X		X					
W13					X	X		X	X				
W14					X	X	X	X					
W15					X	X	X	X					
W16		X			X	X		X					
W17					X	X		X	X				
U01					X	X	X	X					
U02					X		X	X		X			
U03					X	X		X					
U04					X	X		X					
U05					X	X		X					
U06					X	X		X					
U07		X			X	X		X					
U08					X	X		X					
U09					X	X		X					
U10					X	X		X					
U11					X	X	X	X					

U12					X		X	X					
U13					X	X	X	X					
U14					X	X		X					
U15		X			X	X	X	X					
K01					X	X		X					
K02					X	X	X	X					
K03					X	X		X					
K04					X		X	X					
K05					X		X	X					
K06					X	X		X					

.....
pieczęć i podpis Dyrektora Instytutu

PLAN STUDIÓW PODYPLOMOWYCH E-NAUCZYCIEL
rok akademicki 2024/2025

semestr 1

zajęcia

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	Praktyka	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning				razem
		A	K	L	S	P					
E-learning – projektowanie kursów (zdalne)	5			15				20	ZO	3	
Tworzenie stron WWW (zdalne)	5			15				20	ZO	3	
Grafika komputerowa i multimedia (zdalne)	5			15				20	ZO	3	
Technologia informacyjno-komunikacyjna w szkole podstawowej (zdalne)	5			15				20	ZO	3	
Projektowanie gier edukacyjnych w Unity (zdalne)	5			15				20	ZO	3	
	25			75				100		15	

semestr 2

zajęcia

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/-	Praktyka	punkty ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning				razem
		A	K	L	S	P					
Systemy zarządzania nauczaniem (zdalne)	5			15				20	ZO	3	
Technologia informacyjno-komunikacyjna w szkole ponadpodstawowej (zdalne)	5			15				20	ZO	3	
STEM - na lekcjach w szkole podstawowej i ponadpodstawowej (zdalne)	5			15				20	ZO	3	
BYOD - Bring Your Own Device - na lekcjach w szkole podstawowej i ponadpodstawowej (zdalne)	5			15				20	ZO	3	
Wizualizacja w raportach i prezentacjach (zdalne)	5			15				20	ZO	3	
	25			75				100		15	



INSTYTUT MATEMATYKI

Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

ul. Podchorążych 2, 30-084 Kraków
tel.126626273

Uchwała Rady Instytutu Matematyki z dnia 24.10.2024 roku

w sprawie zatwierdzenia korekt dla studiów podyplomowych

Rada Instytutu Matematyki, w głosowaniu jawnym, pozytywnie, jednomyślnie zatwierdziła korekty studiów podyplomowych cyklu 2023/2024 oraz cyklu 2024/2025

- plan i program studiów podyplomowych: „Matematyka” cykl 2023/2024
- plan i program studiów podyplomowych: „Matematyka” cykl 2024/2025
- plan studiów podyplomowych: „E-nauczyciel” cykl 2024/2025