

Program studiów podyplomowych

| | |
|---|---|
| Wydział/Jednostka prowadząca studia podyplomowe | Wydział Biologii i Ochrony Środowiska |
| Nazwa studiów | <i>NEURODYDAKTYKA Z GRYWALIZACJĄ I TECHNOLOGIĄ INFORMACYJNĄ</i> |
| Typ studiów | <i>Doskonalące</i> |
| Forma kształcenia | <i>Studia w trybie niestacjonarnym</i> |
| Określenie obszaru kształcenia do którego przyporządkowane są studia podyplomowe oraz związanego z nim kierunku studiów prowadzonego w UŚ | <i>Biologia</i> |
| Język prowadzonych studiów | <i>studia prowadzone w całości w języku polskim</i> |
| Ogólne cele kształcenia | <ul style="list-style-type: none"> • zapoznanie uczestników z najnowszymi osiągnięciami z zakresu neuronauk oraz ich potencjalnym znaczeniem w praktyce szkolnej, • zrozumienie znaczenia wybranych technik, metod oraz form pracy sprzyjających pracy mózgu ucznia oraz nauczyciela, • nabycie umiejętności interpretacji szkolnych sytuacji kryzysowych w kontekście uwarunkowań neurobiologicznych, • poznanie najnowszych cyfrowych narzędzi edukacyjnych oraz stopnia ich potencjalnego wpływu na rozwój układu nerwowego człowieka, • poznanie nowych kierunków zmian w edukacji (TIK, grywalizacja, najnowsze metody dydaktyczne) oraz ich znaczenia w kontekście bieżących badań nad rozwojem i funkcjonowaniem mózgu. |
| Zasady rekrutacji | |
| Wymagania wstępne | <i>Nauczyciele, edukatorzy, trenerzy, dyrektorzy szkół i placówek edukacyjnych, rodzice dzieci w różnym wieku zainteresowani problematyką rozwoju neuronauk w aspekcie wychowawczym.</i> |
| Liczba semestrów | 2 |
| Plan studiów | <i>załącznik nr 3 Wykaz modułów kształcenia z ich przyporządkowaniem do poszczególnych semestrów, przypisanymi punktami ECTS, liczbą godzin i formą zaliczenia.</i> |
| Limit przyjęć (od ... do) | 25 |

| | |
|--|---|
| Oplata za studia (całość) | w załączeniu należy przekazać kosztorys. |
| Imię i nazwisko kierownika studiów | Marek Kaczmarzyk marek.kaczmarzyk@us.edu.pl |
| Kadra dydaktyczna | <p><i>Specjaliści z zakresu:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ewolucji, neuroanatomii i fizjologii ośrodkowego układu nerkowego, • biomedycznych podstaw rozwoju i wychowania, • neurodydaktyki, • wykorzystania komputerowych programów edukacyjnych oraz tworzenia i wykorzystania gier dydaktycznych, • dydaktycy z praktyką szkolną, • edukatorzy z doświadczeniem w zakresie prowadzenia zajęć dydaktycznych z wykorzystaniem technologii informatycznych oraz projektowania i wykorzystania gier dydaktycznych. |
| Informacje o studiach | <ol style="list-style-type: none"> 1. dane teleadresowe jednostki (adres, telefon, fax) 2. dni i godziny otwarcia sekretariatu 3. materiały dostępne w sekretariacie 4. wymagane od kandydata dokumenty składane w sekretariacie 5. terminy zajęć |
| Opis zakładanych efektów kształcenia | załącznik nr 2 |
| Sylabusy poszczególnych modułów kształcenia składające się na program studiów podyplomowych uwzględniające metody weryfikacji efektów kształcenia osiągniętych przez słuchaczy | załącznik nr 4. |
| Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów | 60 |
| Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca końcowa/egzamin końcowy) | Zaliczenie wszystkich przedmiotów zgodnie z zasadami ustalonymi przez prowadzących. |

| Efekty kształcenia dla studiów podyplomowych | |
|---|--|
| L.P. | Opis kompetencji absolwenta studiów podyplomowych |
| WIEDZA | |
| N_W-1 | Posiada najnowszą wiedzę z zakresu technik nauczania i uczenia się. |
| N_W-2 | Zna wybrane aspekty budowy, funkcjonowania oraz etapy rozwoju ośrodkowego układu nerwowego człowieka. |
| N_W-3 | Zdaje sobie sprawę ze znaczenia wiedzy z zakresu neurodydaktyki w planowaniu procesu dydaktycznego. |
| N_W-4 | Wyjaśnia znaczenie i miejsce nowoczesnej technologii w procesie kształtowania się zdolności poznawczych człowieka. |
| N_W-5 | Zna znaczenie uwagi oraz motywacji ucznia i mechanizmy jej działania u ludzi w różnym wieku. |
| N_W-6 | Zna podstawowe zasady efektywnej komunikacji. |
| N_W-7 | Wyjaśnia znaczenie interpretacji memetycznej w wyjaśnianiu wybranych zjawisk i zachowań szkolnych. |
| UMIEJĘTNOŚCI | |
| N_U-1 | Efektywnie posługuje się wybranymi metodami i technikami nauczania oraz uczenia się. |
| N_U-2 | Stozuje wiedzę z zakresu neuronauk do interpretacji zachowań uczniów w różnym wieku, prawidłowo reaguje uwzględniając etapy rozwoju mózgu ucznia. |
| N_U-3 | Wykorzystuje narzędzia cyfrowe do projektowania procesu dydaktycznego. |
| N_U-4 | Grywalizuje wybrane aspekty procesu dydaktycznego. |
| N_U-5 | Wykorzystuje strategie memetyczne do wzmacniania siły oddziaływań dydaktycznych. |
| N_U-6 | Kreuje i wzmacnia siłę grupy poprzez stosowanie metod integracji i motywacji. |
| N_U-7 | Stosuje metodę naukową. |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE | |
| N_KS-1 | Znajduje odpowiednie dla siebie miejsce w grupie zadaniowej; współpracuje wykorzystując własne predyspozycje oraz wspiera działania innych w tym zakresie. |
| N_KS-2 | Z szacunkiem i zrozumieniem podchodzi do zachowań wynikających etapów rozwoju; racjonalnie reaguje na zachowania dzieci i nastolatków. |
| N_KS-3 | Krytycznie ocenia zachowania własne oraz innych osób zaangażowanych w proces dydaktyczny i jego nadzór. |
| N_KS-4 | Ostrożnie podchodzi do skrajnych stwierdzeń na temat zalet i wad technologii cyfrowych zwłaszcza w aspekcie wychowawczym oraz zdrowotnym. |
| N_KS-5 | Dostrzega etyczne aspekty biologicznej i memetycznej interpretacji zachowań ludzkich oraz ich konsekwencje społeczne. |
| N_KS-6 | Realnie określa granice odpowiedzialności nauczyciela oraz ucznia uwzględniając jej ograniczenia związane z wiekiem. |
| N_KS-7 | Relacje z innymi osobami zaangażowanymi w proces dydaktyczny tworzy stosując wiedzę z zakresu działania i etapu rozwoju układu nerwowego oraz kompetencji poznawczych i społecznych. |

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia

| L.p. | Nazwa przedmiotu/modułu | ECTS | Zakładane efekty kształcenia | Sposób weryfikacji zakładanych efektów kształcenia osiągniętych przez słuchacza |
|------|---|------|--|---|
| 1. | Podstawy budowy i działania ośrodkowego układu nerwowego człowieka. | 4 | N_W-2, N_U-2, N_KS-2, N_KS-7 | Bieżąca kontrola umiejętności i wiedzy poprzez testy kontrolne. |
| 2. | Podstawy neurodydaktyki. | 6 | N_W-1, N_W-2, N_W-3, N_U-2, N_KS-2, N_KS-4, N_KS-5, N_KS-7 | Na podstawie stopnia uczestnictwa w zajęciach oraz oceny jakości wytworzonych materiałów. |
| 3. | Narzędzia edukacyjne w świetle neuronauk. | 6 | N_W-1, N_W-3, N_W-4, N_U-1, N_U-3, N_U-7, N_KS-3, N_KS-6 | Na podstawie jakości materiałów wytworzonych w trakcie zajęć. |
| 4. | Wykorzystanie narzędzi i materiałów cyfrowych w praktyce szkolnej. | 6 | N_W-1, N_W-4, N_U-1, N_U-3, N_KS-2, N_KS-4, N_KS-6 | Na podstawie oceny materiałów wytworzonych w trakcie zajęć oraz jakości rozwiązania testu on-line obejmującego tematyki modułu. |
| 5. | Neurobiologiczne podłoże motywacji. | 6 | N_W-1, N_W-3, N_W-5, N_U-1, N_U-6, N_KS-1, N_KS-7 | Ocena jakości materiałów wytworzonych i przesłanych w ramach „odwróconej klasy” |
| 6. | Neurodydaktyka praktyczna. | 8 | N_W-1, N_W-2, N_W-3, N_W-5, N_U-2, N_KS-2, N_KS-4, N_KS-5, N_KS-7 | Ocena jakości materiałów dydaktycznych wytworzonych przez uczestników, opracowań dydaktycznych. |
| 7. | Nowoczesne metody nauczania. | 6 | N_W-1, N_W-4, N_U-1, N_U-2, N_U-3, N_KS-2, N_KS-4 | Ocena wyników testu na temat nowoczesnych metod nauczania i uczenia się |

| | | | | |
|-----|--|---|--|--|
| 8. | Gry w procesie edukacyjnym | 6 | N_W-1, N_W-3, N_W-4, N_U-1, N_U-3, N_U-4, N_KS-1, N_KS-4 | Ocena jakości uczestnictwa w zajęciach oraz ocena projektu grywalizacji wybranego procesu dydaktycznego. |
| 9. | Komunikacja interpersonalna w aspekcie biologii mózgu. | 6 | N_W-1, N_W-5, N_W-6, N_U-1, N_U-6, N_KS-1, N_KS-6 | Ocena jakości projektu edukacyjnego/oddziaływania dydaktycznego uwzględniającego zasady efektywnej komunikacji na dowolnym etapie kształcenia. |
| 10. | Memetyczna interpretacja instytucji szkolnej. | 6 | N_W-1, N_W-4, N_W-7, N_U-5, N_KS-4, N_KS-5, N_KS-6 | Ocena indywidualnej rozmowy na temat memetycznej interpretacji wybranego przez uczestnika zjawiska z praktyki szkolnej lub wychowawczej. |