

PLAN STUDIÓW PODYPLOMOWYCH
NEURODYDAKTYKA Z GRYWALIZACJĄ I TECHNOLOGIĄ INFORMACYJNĄ

I.p.	NAZWA PRZEDMIOTU	ECTS	Sposób weryfikacji zakładanych efektów kształcenia osiągniętych przez studenta	SEMESTR STUDIÓW
1.	Podstawy budowy i działania ośrodkowego układu nerwowego człowieka	4	Bieżąca kontrola umiejętności i wiedzy poprzez testy kontrolne.	I
2.	Podstawy neurodydaktyki	6	Na podstawie stopnia uczestnictwa w zajęciach oraz oceny jakości wytworzonych materiałów.	I
3.	Narzędzia edukacyjne w świetle neuronauk	6	Na podstawie jakości materiałów wytworzonych w trakcie zajęć.	I
4.	Wykorzystanie narzędzi i materiałów cyfrowych w praktyce szkolnej	6	Na podstawie oceny materiałów wytworzonych w trakcie zajęć oraz jakości rozwiązania testu on-line obejmującego tematyki modułu.	I
5.	Neurobiologiczne podłoże motywacji	6	Ocena jakości materiałów wytworzonych i przesłanych w ramach „odwróconej klasy”	I
6.	Neurodydaktyka praktyczna	8	Ocena jakości materiałów dydaktycznych wytworzonych przez uczestników, opracowań dydaktycznych.	II
7.	Nowoczesne metody nauczania	6	Ocena wyników testu na temat nowoczesnych metod nauczania i uczenia się	II
8.	Gry w procesie edukacyjnym	6	Ocena jakości uczestnictwa w zajęciach oraz ocena projektu grywalizacji wybranego procesu dydaktycznego.	II
9.	Komunikacja interpersonalna w aspekcie biologii mózgu	6	Ocena jakości projektu edukacyjnego/oddziaływania dydaktycznego uwzględniającego zasady efektywnej komunikacji na dowolnym etapie kształcenia.	II
10.	Memetyczna interpretacja instytucji szkolnej	6	Ocena indywidualnej rozmowy na temat memetycznej interpretacji wybranego przez uczestnika zjawiska z praktyki szkolnej lub wychowawczej.	II