

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2024-2026

(skrajne daty)

Rok akademicki 2024/2025

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Nowoczesne techniki uczenia się
Kod przedmiotu*	
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Katedra Anglistyki
Kierunek studiów	Filologia angielska
Poziom studiów	Studia II stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	Rok I, semestr I
Rodzaj przedmiotu	Przedmiot kierunkowy do wyboru / specjalność nauczycielska
Język wykładowy	angielski
Koordinator	dr Arkadiusz Pietluch
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	dr Arkadiusz Pietluch

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykt.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
I			20						2

1.2. Sposób realizacji zajęć

X zajęcia w formie tradycyjnej

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)**2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

Znajomość języka angielskiego na poziomie C1.

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C ₁	Zaznajomienie studentów z najważniejszymi teoriami na temat efektywnych metod skutecznego uczenia się.
C ₂	Praktyczne zastosowanie różnorodnych technik w procesie uczenia się.
C ₃	Zaznajomienie studentów z dobrymi praktykami służącymi optymalizacji procesu uczenia się.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
W zakresie wiedzy student zna i rozumie:		
EK_01	w pogłębionym stopniu znaczenie współczesnych teorii, różnorodnych uwarunkowań oraz pamięci dla efektywności procesu uczenia się;	K_W03
W zakresie umiejętności student potrafi:		
EK_02	Wyjaśnić przyczyny trudności w uczeniu się na podstawie analizy opartej na literaturze fachowej oraz własnych doświadczeniach edukacyjnych;	K_U03 N_U18
W zakresie kompetencji społecznych student jest gotów do:		
EK_03	Zastosowania poznanych technik w przypadku napotkania trudności w procesie uczenia się oraz zasięgnięcia opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemów.	K_K02

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne

B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Style uczenia się Techniki zwiększające skuteczność uczenia się Sposoby nauki, zapamiętywania oraz powtarzania materiału Mapy myśli Superlearning Grywalizacja Programowanie pamięci

¹ W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

3.4 Metody dydaktyczne

Analiza tekstów z dyskusją/ przygotowanie prezentacji/ praca w grupach/rozwiązywanie zadań/
dyskusja

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	projekt, obserwacja w trakcie zajęć	konwersatorium
EK_02	projekt, obserwacja w trakcie zajęć	konwersatorium
EK_03	projekt, obserwacja w trakcie zajęć	konwersatorium

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Ocena końcowa ustalana jest na podstawie częściowych punktów zdobytych przez studenta w ramach zajęć w następujących obszarach:

- dwa projekty dydaktyczne (projekt lekcji oparty na zasadach grywalizacji oraz projekt lekcji opartej na wykorzystaniu sztucznej inteligencji) – max 25 punktów za każdy projekt. Projekty oceniane są pod kątem ich wartości merytorycznej, dopasowania do poziomu edukacyjnego oraz zgodności z założeniami każdego projektu, które przedstawiane są na pierwszych zajęciach.

Skala oceniania:

60-68% - dst

69- 76% - dst+

77-84% - db

85-92% - db+

93-100% - bdb

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny z harmonogramu studiów	20
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	2
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	30
SUMA GODZIN	52
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	2

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	Nie dotyczy
zasady i formy odbywania praktyk	Nie dotyczy

7. LITERATURA

<p>Literatura podstawowa:</p> <p><i>Ahrens, S. 2021. How to Take Smart Notes: One Simple Technique to Boost Writing, Learning and Thinking</i></p> <p><i>Laetitia, L. 2015. The Art of Learning: A Simple Handbook to Improve your Learning Techniques - Createspace Independent Publishing Platform</i></p> <p><i>Hollins, P. 2021. Super Learning: Advanced Strategies for Quicker Comprehension, Greater Retention, and Systematic Expertise – independently published</i></p> <p><i>McCullough J. 2014. Accelerated Learning Techniques for Students: Learn More in Less Time - Createspace Independent Publishing Platform</i></p> <p><i>McGuire, S.Y. & McDaniel, M. 2018. Teach Yourself How to Learn – STYLUS PUB LLC</i></p>
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <p><i>Coello, A. 2022 Game-Based Learning, Gamification in Education and Serious Games – MDPI AG</i></p> <p><i>Roberts, M. 2021 Hacking Modern Teaching – Times 10 Publications</i></p> <p><i>Russell, S., & Norvig, P. 2020. Artificial intelligence: A modern approach – Prentice Hall.</i></p>

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej