|  |
| --- |
| PROGRAMATOR |
| Szablon sylabusa kursy stacjonarne i blended learning  Załącznik nr 9 do dokumentu Zasady współpracy z firmami szkoleniowymi  Wersja 1 |

**KARTA OPISU KURSU**

Tytuł kursu:

Wymagania wstępne:

Preferowany sposób organizacji kursu:

Stacjonarny ☐ Profil B ☐ Profil C ☐ Profil A+ ☐ Profil X

Blended learning ☐ Profil B ☐ Profil C ☐ Profil A+ ☐ Profil X

Dla kursów w formule blended learning:

* Liczba godzin zajęć stacjonarnych......
* Liczba godzin zajęć w formie uzupełniającej (e-learning)......
* Liczba godzin pracy własnej uczestnika........

Dla kursów stacjonarnych

* Liczba godzin zajęć stacjonarnych......
* Liczba godzin pracy własnej uczestnika......

Zalecana forma organizacji: (częstotliowość i jednorazowa liczba godzin) dla każdego typu kursu

Zalecany stopień indywidualizacji:

☐ Zajęcia w grupach (maksymalnie do 12 os.b)

☐ Zajęcia w grupach uzupełnione o konsultacje indywidualne

**Treści kształcenia (program)**

* .................................

**Efekty kształcenia**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wiedza W/umiejętności U | Nazwa (w ujęciu behawioralnym) | Metoda sprawdzenia dla kursów w blended learningu | Metoda sprawdzenia dla kursów stancjonarnych |
| W/U |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

### Strategia tradycyjna[[1]](#footnote-1) (Profil B, ofiary zmian strukturalnych, konieczność przebranżowienia)

### \*pogrubiono lub oznaczono na żółto sugerowane metody, formy i środki

W strategii TRADYCYJNEJ koncentrujemy się na przekazywaniu poglądowych i przystępnych treści

**Zalecane metody:**

Metody podające

☐ **pogadanka (wstępna, wprowadzająca nowe treści, utrwalająca)**

☐ **wykład informacyjny (liniowy, koncetryczny, spiralny)**

☐ **wyjaśnienie/instruktaż (np. tutorial, screencast)**

☐ **opis (np. omówienie przykładu zastosowania)**

☐ **praca ze źródłem (np. linki zewnętrzne)**

Metody problemowe:

☐ wykład problemowy

☐ klasyczna badawcza (odkrywcza)

☐ gry dydaktyczne

☐ **przypadków/sytuacyjna**

☐ symulacyjna

☐ konwersatorium/dyskusja (metaplan, piramidowa, burza mózgów, metoda 6 kapeluszy)

Metody praktyczne

☐ **ćwiczenia przedmiotowe**

☐ metoda laboratoryjna (np. eksperymentowanie z kodem źródłowym)

☐ metoda projektów (web-quest, hackathon, e-porfolio, d. thinking, opt. planu działania)

Metody eksponujące

☐ **pokaz działania**

☐ wystawa (ekspozycja)

☐ projektowe (np. hackathon)

Szczegółowy opis metody kształcenia

**Zalecane narzędzia**

☐**Skrypty**

☐**Prezentacje**

☐**Tutoriale**

☐**Screencasty**

☐**Studia przypadku**

☐**Podręczniki**

☐Multibooki

☐Interaktywne kursy multimedialne

☐Platforma e-learningowa

☐**Plaformy do automatycznego sprawdzania kodu**

☐**Biblioteki i narzędzia open – source wspomagające pracę programisty**

Należy szczegółowo opisać zalecane narzędzia (tytuły kursów zewnętrznych i linki jeśli mają stanowić uzupełniające materiały/tytuły książek itp)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | w sali szkoleniowej | zdalne synchronicznie (komunikator, skype) | zdalne asynchronicznie (e-mail, forum, zadanie) |
| ☐ Praca indywidualna | ☐ | ☐ nadzór prowadzącego | ☐ |
| ☐ Programowanie w parach | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Peer 2 Peer learning | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Praca w grupach (3-5 osób) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Przegląd kodu (różne warianty) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Hackathon (konkurs - zespoły) | ☐ | ☐ | ☐ |

### Strategia poszukująca (Profil C, młodzi absolwenci kierunków humanistyczno-społecznych)

### \*pogrubiono lub oznaczono na żółto sugerowane metody, formy i środki

W strategii POSZUKUJĄCEJ tworzymy optymalne warunki do samodzielnego odkrywania wiedzy i kształtowania umiejętności;

**Zalecane metody:**

Metody podające

☐ pogadanka (wstępna, wprowadzająca nowe treści, utrwalająca)

☐ wykład informacyjny (liniowy, koncentryczny, spiralny)

☐ **wyjaśnienie/instruktaż** (np. tutorial, screencast)

☐ **opis** (np. omówienie przykładu zastosowania)

☐ **praca ze źródłem** (np. linki zewnętrzne)

Metody problemowe:

☐ **wykład problemowy**

☐ **klasyczna badawcza (odkrywcza)**

☐ **gry dydaktyczne**

☐ **przypadków/sytuacyjna**

☐ symulacyjna

☐ **konwersatorium/dyskusja** (metaplan, piramidowa, burza mózgów, metoda 6 kapeluszy)

Metody praktyczne

☐ **ćwiczenia przedmiotowe**

☐ metoda laboratoryjna (np. eksperymentowanie z kodem źródłowym)

☐ **metoda projektów** (web-quest, hackathon, e-porfolio, d. thinking, opt. planu działania)

Metody eksponujące

☐ **pokaz działania**

☐ wystawa (ekspozycja)

☐ **projektowe - aspect afektywno-społeczny** (np. Hackathon)

Szczegółowy opis zalecanej metody kształcenia

**Zalecane narzędzia**

☐Skrypty

☐Prezentacje

☐**Tutoriale**

☐**Screencasty**

☐**Studia przypadku**

☐Podręczniki

☐**Multibooki**

☐**Interaktywne kursy multimedialne**

☐**Platforma e-learningowa**

☐**Plaformy do automatycznego sprawdzania kodu**

☐**Biblioteki i narzędzia open – source wspomagające pracę programisty**

Należy szczegółowo opisać zalecane narzędzia (tytuły kursów zewnętrznych i linki jeśli mają stanowić uzupełniające materiały/tytuły książek itp)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | w sali szkoleniowej | zdalne synchronicznie (komunikator, skype) | zdalne asynchronicznie (e-mail, forum, zadanie) |
| ☐ Praca indywidualna | ☐ | ☐ nadzór prowadzącego | ☐ |
| ☐ Programowanie w parach | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Peer 2 Peer learning | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Praca w grupach (3-5 osób) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Przegląd kodu (różne warianty) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Hackathon (konkurs - zespoły) | ☐ | ☐ | ☐ |

### Strategia laboratoryjna (Profil A+, ambitny specjalisty poszerzający swoje kompetencje)

### \*pogrubiono lub oznaczono na żółto sugerowane metody, formy i środki

strategii LABORATORYJNEJ skupiamy się na działaniu praktycznym ściśle powiązanym z potrzebami odbiorcy

**Zalecane metody:**

Metody podające

☐ pogadanka (wstępna, wprowadzająca nowe treści, utrwalająca)

☐ wykład informacyjny (liniowy, koncentryczny, spiralny)

☐ **wyjaśnienie/instruktaż** (np. tutorial, screencast)

☐ **opis** (np. omówienie przykładu zastosowania)

☐ **praca ze źródłem** (np. linki zewnętrzne)

Metody problemowe:

☐ wykład problemowy

☐ klasyczna badawcza (odkrywcza)

☐ **gry dydaktyczne**

☐ **przypadków/sytuacyjna**

☐ symulacyjna

☐ konwersatorium/dyskusja (metaplan, piramidowa, burza mózgów, metoda 6 kapeluszy)

Metody praktyczne

☐ **ćwiczenia przedmiotowe**

☐ **metoda laboratoryjna** (np. eksperymentowanie z kodem źródłowym)

☐ **metoda projektów** (web-quest, hackathon, e-porfolio, d. thinking, opt. planu działania)

Metody eksponujące

☐ **pokaz działania**

☐ wystawa (ekspozycja)

☐ projektowe - aspect afektywno-społeczny (np. hackathon)

Szczegółowy opis zalecanej metody kształcenia

**Zalecane narzędzia**

☐Skrypty

☐Prezentacje

☐**Tutoriale**

☐**Screencasty**

☐**Studia przypadku**

☐Podręczniki

☐**Multibooki**

☐**Interaktywne kursy multimedialne**

☐**Platforma e-learningowa**

☐**Plaformy do automatycznego sprawdzania kodu**

☐**Biblioteki i narzędzia open – source wspomagające pracę programisty**

Należy szczegółowo opisać zalecane narzędzia (tytuły kursów zewnętrznych i linki jeśli mają stanowić uzupełniające materiały/tytuły książek itp)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | w sali szkoleniowej | zdalne synchronicznie (komunikator, skype) | zdalne asynchronicznie (e-mail, forum, zadanie) |
| ☐ Praca indywidualna | ☐ | ☐ nadzór prowadzącego | ☐ |
| ☐ Programowanie w parach | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Peer 2 Peer learning | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Praca w grupach (3-5 osób) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Przegląd kodu (różne warianty) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Hackathon (konkurs - zespoły) | ☐ | ☐ | ☐ |

### Strategia eksponująca (Profil X, młode wilki, zdolni, ale z lukami kompetencyjnymi)

### \*pogrubiono lub oznaczono na żółto sugerowane metody, formy i środki

W strategii EKSPONUJĄCEJ wykorzystujemy pasję osoby uczącej się do zdobycia doświadczeń, które pomogą usystematyzować i uzpełnić posiadaną już wiedzę

**Zalecane metody:**

Metody podające

☐ pogadanka (wstępna, wprowadzająca nowe treści, utrwalająca)

☐ wykład informacyjny (liniowy, koncentryczny, spiralny)

☐ **wyjaśnienie/instruktaż (np. tutorial, screencast)**

☐ opis (np. omówienie przykładu zastosowania)

☐ **praca ze źródłem (np. linki zewnętrzne)**

Metody problemowe:

☐ wykład problemowy

☐ klasyczna badawcza (odkrywcza)

☐ **gry dydaktyczne**

☐ **przypadków/sytuacyjna**

☐ **symulacyjna**

☐ **konwersatorium/dyskusja** (metaplan, piramidowa, burza mózgów, metoda 6 kapeluszy)

Metody praktyczne

☐ **ćwiczenia przedmiotowe**

☐ **metoda laboratoryjna** (np. eksperymentowanie z kodem źródłowym)

☐ **metoda projektów** (web-quest, hackathon, e-porfolio, d. thinking, opt. planu działania)

Metody eksponujące

☐ **pokaz działania**

☐ **wystawa** (ekspozycja)

☐ **projektowe - aspect afektywno-społeczny** (np. hackathon)

Szczegółowy opis zalecanej metody kształcenia

**Zalecane narzędzia**

☐Skrypty

☐Prezentacje

☐**Tutoriale**

☐**Screencasty**

☐**Studia przypadku**

☐Podręczniki

☐Multibooki

☐**Interaktywne kursy multimedialne**

☐**Platforma e-learningowa**

☐**Plaformy do automatycznego sprawdzania kodu**

☐**Biblioteki i narzędzia open – source wspomagające pracę programisty**

Należy szczegółowo opisać zalecane narzędzia (tytuły kursów zewnętrznych i linki jeśli mają stanowić uzupełniające materiały/tytuły książek itp)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | w sali szkoleniowej | zdalne synchronicznie (komunikator, skype) | zdalne asynchronicznie (e-mail, forum, zadanie) |
| ☐ Praca indywidualna | ☐ | ☐ nadzór prowadzącego | ☐ |
| ☐ Programowanie w parach | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Peer 2 Peer learning | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Praca w grupach (3-5 osób) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Przegląd kodu (różne warianty) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Hackathon (konkurs - zespoły) | ☐ | ☐ | ☐ |

Materiały rozszerzające:

…………………………………………………………………

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### zestandaryzowany test sprawdzający

Standardowy test sprawdzajacy wiedzę i umiejętności dla danego kursu (wypełniany przez wszystkich uczestników) służący do ewaluacji uczestników niezależnie od miejsca pobierania kształcenia. Test musi być sformułowany w formie umożliwiającej jego zdalne i automatyczne sprawdzenie (każda kompetencja z obszaru wiedzy powinna być sprawdzana przez przynajmniej 2 pytania). Możliwość zastosowania pytań: jednokrotnego wyboru, wielokrotnego wyboru, z luką na dopasowanie

**Pytanie 1**

Kompetencja sprawdzana przez pytanie……..

Treść

……………………….

Odpowiedzi (z zaznaczeniem poprawnych)

……………………….

**Pytanie 2**

Kompetencja sprawdzana przez pytanie……..

Treść

……………………….

Odpowiedzi (z zaznaczeniem poprawnych)

……………………….

**Pytanie 3**

Kompetencja sprawdzana przez pytanie……..

Treść

……………………….

Odpowiedzi (z zaznaczeniem poprawnych)

……………………….

\*należy powielić pytania

1. [↑](#footnote-ref-1)