

ANEKS DO KARTY ZAJĘĆ

Na podstawie art. 23 ust. 1 i art. 76a ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. *Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce* (Dz. U. z 2020 r. poz. 85 z późn. zm.) w związku z ustawą z dnia 16 kwietnia 2020 r. o szczególnych instrumentach wsparcia w związku z rozprzestrzenianiem się wirusa SARS-CoV-2 (Dz. U. poz. 695).

Zasady weryfikacji osiągniętych efektów uczenia się w ww. sposób Uczelnia ma obowiązek udostępnić w Biuletynie Informacji Publicznej na swojej stronie podmiotowej.

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. <i>Jednostka prowadząca kierunek studiów</i>	Instytut Nauk Technicznych
2. <i>Nazwa kierunku studiów</i>	Inżynieria produkcji kosmetyków i suplementów
3. <i>Nazwa zajęć</i>	Język angielski
4. <i>Kod zajęć</i>	002
5. <i>Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć</i>	Rok I, semestr 1, 2, Rok II, semestr 3, 4
6. <i>Koordynator zajęć</i>	Mgr Oleksandra Czopko Mgr Natalia Knyszyk
7. <i>Odpowiedzialny za realizację zajęć</i>	Mgr Oleksandra Czopko Mgr Natalia Knyszyk dr Robert Oliwa

2. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów/

<i>Symbol efektu uczenia się</i>	<i>Forma weryfikacji</i>							<i>Dostosowanie do kształcenia na odległość</i>
	<i>Egzamin ustny</i>	<i>Egzamin pisemny</i>	<i>Kolokwium</i>	<i>Projekt</i>	<i>Sprawdzian wejściowy</i>	<i>Sprawozdanie</i>	<i>Inne</i>	
W_01							X	Platforma do nauki jęz. angielskiego, eTutor
W_02							X	Etnografia wirtualna, np. Google Classroom.
W_02							X	Etnografia wirtualna, np. Google classroom.
U_01		X	X					Kwiz interaktywny np. Formularze Google, Quizlet, Kahoot.
U_02		X	X					Czat głosowy, czat wideo np. Discord, Messenger, Google Duo.
U_03		X	X					Metoda asocjogramu np. Mindmaster, iMindmap.
U_04		X	X					Praca pisemna w formie wpisu na

								blogu, np. Blogger.
U_05		X	X					Publikowanie treści na platformie edukacyjnej np. Edmodo, Canvas.
U_06		X	X					Przygotowanie ćwiczeń online, np. Formularze Google, Quizlet, Kahoot.
K_01							X	Etnografia wirtualna np. Google classroom.
K_02							X	Praca projektowa, np. Padlet, Quizlet.
K_03							X	Czat głosowy, czat wideo np. Discord, Messenger, Google Duo.

3. Ocena osiągniętych efektów uczenia się uzyskanych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

3.1. Zmiany w sposobie oceny w związku z dostosowaniem do kształcenia zdalnego

Ocena formująca

F1	Pokaz umiejętności praktycznych na podstawie kwizu interaktywnego np. Formularze Google, Quizlet, Kahoot. - waga 3
F2	Pokaz umiejętności praktycznych na podstawie czatu głosowego lub czatu wideo np. Discord, Messenger, Google Duo. - waga 3
F3	Pokaz umiejętności praktycznych na podstawie metody asocjogramu np. Mindmaster, iMindmap. - waga 2
F4	Etnografia wirtualna, np. Google Classroom - waga 1
F5	Praca projektowa, np. Padlet, Quizlet. - waga 1

Ocena podsumowująca

P1	Egzamin - Pokaz umiejętności praktycznych na podstawie kwizu interaktywnego np. Formularze Google, Quizlet, Kahoot.
----	---

4. Literatura podstawowa i uzupełniająca - zmiana lub uzupełnienie literatury w celu dostosowania do kształcenia na odległość

Dr Robert Oliwa

5. Odpowiedzialny za zajęcia:

Dyrektor Instytutu:

Przemyśl, dnia 14.05.2020