

KARTA PRZEDMIOTU

Stopień studiów: I

Kierunek studiów:
Psychologia w biznesie
letni nabór

Semestr: II

Status przedmiotu: Obligatoryjny

Forma studiów: Stacjonarne / Niestacjonarne

Język wykładowy: polski

Kod przedmiotu: PSB1_KO_NARU

Profil: praktyczny

Nazwa przedmiotu:
Neuropsychologiczne
aspekty rozwoju i
uczenia się

Forma zajęć/ liczba
godzin zajęć

Forma zaliczenia

Punkty ECTS

Stac.

Niestac.

Stacjonarne:
Wykład: 20h
Ćwiczenia: 20h

Zaliczenie z oceną

Ogółem dla przedmiotu

6.0

6.0

Niestacjonarne:
Wykład: 18h
Ćwiczenia: 12h

Zajęcia
wymagające
bezpośredniego
udziału
prowadzącego

Punkty za
wykład

0.8

0.7

Punkty za
ćwiczenia/
lektoraty/
laboratoria/
seminarium

0.8

0.5

Ćwiczenia terenowe

Projekt

E-learning

Praca własna studenta

4.4

4.8

Koordynator przedmiotu: dr Dorota Ackermann-Szulgit

Prowadzący: dr Dorota Ackermann-Szulgit, mgr Maria Nowak, dr Magdalena Zubiel-Kasprowicz

1. Wymagania wstępne

1. Student powinien posiadać wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne, odpowiadające absolwentowi szkoły maturalnej / szkoły średniej; oraz znajomość koncepcji psychologicznych.
2. Osiągnięcie efektów wynikających z realizacji kursów:

2. Założenia i cele kształcenia

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawami neurofizjologii oraz neuroanatomii. Na zajęciach zostaną zaprezentowane i omówione przypadki uszkodzenia struktur mózgu i konsekwencji dla uczenia i rozwoju człowieka

3. Szczegółowe efekty uczenia się:

WIEDZA

Przedmiotowy kod efektu uczenia się	Nazwa efektu uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
PSB1_KO_NARU_W1	Student umiejscawia wiedzę z zakresu neuropsychologii w systemie nauk społecznych.	PSB_I_W01
PSB1_KO_NARU_W2	Student wyjaśnia kluczowe pojęcia z zakresu neurofizjologii oraz neuroanatomii oraz objaśnia główne procesy z zakresu neuropsychologii rozwoju i uczenia się.	PSB_I_W02

UMIEJĘTNOŚCI

Przedmiotowy kod efektu uczenia się	Nazwa efektu uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
PSB1_KO_NARU_U1	Student analizuje i ocenia procesy poznawcze mające wpływ na uczenie się i rozwój człowieka.	PSB_I_U02
PSB1_KO_NARU_U2	Student wykorzystuje wiedzę dotyczącą procesów poznawczych w procesie uczenia się, w działalności trenerskiej i w praktyce zawodowej	PSB_I_U03

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Przedmiotowy kod efektu uczenia się	Nazwa efektu uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
PSB1_KO_NARU_K1	Student dokonuje samooceny swojej wiedzy.	PSB_I_K01
PSB1_KO_NARU_K2	Student myśli i działa w sposób przedsiębiorczy	PSB_I_K03

4. Szczegółowy program zajęć

Nr	Treści programowe	Przedmiotowy kod efektu uczenia się
WYKŁAD		
1.	Podstawy neuroanatomii: płaty mózgu i ich funkcje, półkule mózgu i ich funkcje. Neuroprzekaźniki i ich funkcje. Neuroplastyczność. Dojrzwanie i starzenie się mózgu.	PSB1_KO_NARU_W1, PSB1_KO_NARU_W2, PSB1_KO_NARU_U1, PSB1_KO_NARU_U2
2.	Budowa neuronu i jego funkcje: przekazywanie impulsów chemicznych i elektrycznych	PSB1_KO_NARU_W2, PSB1_KO_NARU_U2
3.	Asymetria funkcjonalna i jej konsekwencje.	PSB1_KO_NARU_W2, PSB1_KO_NARU_U1, PSB1_KO_NARU_U2

4.	Procesy poznawcze wpływające na uczenie się: uwaga, pamięć, emocje, motywacja. Wykorzystanie wiedzy w działalności trenerskiej i szkoleniowej.	PSB1_KO_NARU_W1, PSB1_KO_NARU_W2, PSB1_KO_NARU_U1, PSB1_KO_NARU_U2, PSB1_KO_NARU_K2
5.	Wiedza a umiejętności (powolne uczenie się umiejętności, nauka zasad przez przykłady)	PSB1_KO_NARU_W2, PSB1_KO_NARU_U1, PSB1_KO_NARU_U2
6.	Rola zmysłów w procesie uczenia się.	PSB1_KO_NARU_W2, PSB1_KO_NARU_U1, PSB1_KO_NARU_U2
ĆWICZENIA		
1.	Uszkodzenia mózgu ich konsekwencje dla rozwoju i uczenia się człowieka na przykładzie danych z literatury i z życia codziennego.	PSB1_KO_NARU_W2, PSB1_KO_NARU_U1, PSB1_KO_NARU_U2
2.	Technika mapy myśli i jej wykorzystanie podczas nauki i w biznesie. Wykorzystanie kreatywności do tworzenia map myśli.	PSB1_KO_NARU_U1, PSB1_KO_NARU_U2, PSB1_KO_NARU_K1, PSB1_KO_NARU_K2
3.	Autodiagnoza swojego stylu przetwarzania informacji i dominacji półkulowej. Wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce zawodowej.	PSB1_KO_NARU_U2, PSB1_KO_NARU_K1
4.	Mózg a nastrój. Wpływ nastroju na procesy poznawcze. Wykorzystanie zmysłów i kreatywności podczas uczenia się.	PSB1_KO_NARU_W2, PSB1_KO_NARU_U1, PSB1_KO_NARU_U2, PSB1_KO_NARU_K2

5. Metody dydaktyczne

- Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej;
- Dyskusja dydaktyczna;
- Ćwiczenia;
- Prezentacje;

6. Praca własna studenta

Student przygotowuje się do testu zaliczeniowego na podstawie treści przedstawionych podczas wykładów przeprowadzonej, analizy przypadków oraz lektury literatury obowiązkowej.
Student przygotowuje prezentację wybranego artykułu na zaproponowane przez prowadzącego tematy z sylabusu oraz wykonuje mapę myśli

7. Literatura obowiązkowa/podstawowa

Spitzer M., Jak uczy się mózg. Warszawa: PWN, 2012., , .

Kalat, J., Biologiczne podstawy psychologii. Warszawa: PWN, 2017., , .

Walsch, K., Neuropsychologia kliniczna. Gdańsk: GWP, 2014., , .

Żbikowska K., Mapy myśli w biznesie. Gliwice: Helion, 2012., , .

8. Literatura uzupełniająca

Buzan T., Mapy Twoich myśli. Łódź : Wydawnictwo Aha! - JK., 2014., , .

. Bubrowiecki T., Ucz się i myśl. Warszawa: Muza S.A., 2012., , .

9. Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się:

Przedmiotowy kod efektu uczenia się	Kolokwium	Referat	Aktywność na zajęciach
PSB1_KO_NARU_W1	+	+	+
PSB1_KO_NARU_W2	+	+	+
PSB1_KO_NARU_U1	+	+	+
PSB1_KO_NARU_U2	+	+	+
PSB1_KO_NARU_K1	+	+	+
PSB1_KO_NARU_K2	+	+	+

10. Sposób zaliczenia

Elementy wchodzące w skład zaliczenia przedmiotów	Liczba punktów	Procenty
WYKŁAD		
Kolokwium	10 pkt	100%
	Suma punktów: 10	
ĆWICZENIA I POZOSTAŁE		
Aktywność	4 pkt	40%
Projekt	6 pkt	60%
	Suma punktów: 10	

11. Skala oceniania

Bardzo dobry	91% - 100%
Dobry +	81% - 90%
Dobry	71% - 80%
Dostateczny +	61% - 70%
Dostateczny	51% - 60%
Niedostateczny	Poniżej 51%