

Магистърска програма: Електронно обучение

УЧЕБЕН ПЛАН 2025/2026
заочно обучение, срещу заплащане

<i>Дисциплина</i>	<i>ECTS-кредити</i>	<i>Хорариум семестриален</i>
<i>I семестър</i>		
Дизайн на електронно обучение (З)	6	20+10+15
Основи на електронното обучение (З)	5	20+10+10
Софтуерни системи за електронно обучение (З)	7	45+15+30
Дизайн методологии в педагогическите изследвания и обучението (Ф)	4	30+0+30
<i>II семестър</i>		
Използване на сериозни игри в учебния процес (И)	5	20+0+20
Компютърна графика в обучението (И)	6	30+0+30
Мултимедия за напреднали (И)	5	20+10+10
Обработка и анализ на данни (И)	5	20+0+25
Уеб дизайн (И)	5	20+0+20
Ученето като процес – психологически и социални предпоставки (И)	5	25+20+0
Модели за игрово-базирано обучение (Ф)	5	30+0+30
Уменията на 21 век (Ф)	5	30+0+30
<i>III семестър</i>		
Разработване на мултимедийни учебни материали (З)	7	25+0+25
Методи за оценяване в електронното обучение (И)	6	25+10+15
Обектно-ориентирано програмиране на C#.Net (И)	6	45+0+30
Обектно-ориентирано програмиране и методи за преподаването му (И)	6	30+0+45
Основи на компютърните мрежи (И)	6	15+0+60
Приобщаващо образование за деца и ученици със специални образователни потребности (И)	5	30+0+30
<i>IV семестър</i>		
Методи за планиране, провеждане и документиране на научни проучвания и проекти (З)	5	20+10+15
Инструменти с генеративен ИИ за преподаване и учене(И)	4	30+30+0
Педагогически функции на интерактивната бяла дъска(И)	5	30+0+30
Технологиите в помощ на образователни проекти (И)	5	30+0+30
<i>V семестър</i>		
Преддипломен курсов проект (И)	15	
Стаж (И)	15	
Защита на дипломна работа(З)	15	

З - задължителна дисциплина

И - избираема дисциплина

Ф – факултативна дисциплина