

|    |                           |  |
|----|---------------------------|--|
| 1. | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b> |
| 2. | Wydział                   | Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji                   |
| 3. | Cykl rozpoczęcia          | 2019/2020 (semestr zimowy)                         |
| 4. | Poziom kształcenia        | studia pierwszego stopnia                          |
| 5. | Profil kształcenia        | praktyczny   |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna  |

**Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY CZ.1**
**Kod modułu: 13-PG-S1-JO.1**
**1. Liczba punktów ECTS: 2**

| <b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b> |  |                                    |                                       |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>kod</b>                                    | <b>opis</b>  | <b>efekty uczenia się kierunku</b> | <b>stopień realizacji (skala 1-5)</b> |
| 13-PG-S1-JO.1<br>_1                           | Rozumie znaczenie przekazu ustnego i zawartego w tekstach o różnej złożoności, łącznie z rozumieniem dyskusji, na tematy ogólne i specjalistyczne z dziedziny przedmiotu.  | 13-PG1P-U11                        | 2                                     |
| 13-PG-S1-JO.1<br>_2                           | Formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem.   | 13-PG1P-U11                        | 2                                     |
| 13-PG-S1-JO.1<br>_3                           | Porozumiewa się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie różnych dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla danego kierunku studiów. | 13-PG1P-U11                        | 2                                     |
| 13-PG-S1-JO.1<br>_4                           | Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów.  | 13-PG1P-U11                        | 2                                     |

| <b>3. Opis modułu</b>    |  |
|--------------------------|--|
| <b>Opis</b>              | Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | Brak wymagań wstępnych.  |

| <b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b> |                    |   |                                  |
|--|--------------------|---|----------------------------------|
| <b>kod</b>   | <b>nazwa (typ)</b> | <b>opis</b>   | <b>efekty uczenia się modułu</b> |
| 13_PG1A-JO.1<br>_w_1                                     | Zaliczenie         | Całościowe pisemne i(lub) ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach, w skali ocen 2-5. |                                  |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  | 13-PG-S1-JO.1_1, 13-PG-S1-JO.1_2, 13-PG-S1-JO.1_3, 13-PG-S1-JO.1_4 |
|--|--|--|--|

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć |                           |   |               |   |               |   |
|-------------------------------|---------------------------|---|---------------|---|---------------|---|
| kod                           | rodzaj prowadzonych zajęć |   |               | praca własna studenta   |               | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
|                               | nazwa                     | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)   | liczba godzin | opis  | liczba godzin |   |
| 13- PG1A-JO.1_fs_1            | ćwiczenia                 | Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym np. projektowej, webquest, studium przypadku (case study) oraz metod i technik kształcenia na odległość i zastosowaniem TIK. | 30            | Praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przystawianie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list ). Praca na platformie e-learningowej. | 30            | 13_PG1A-JO.1_w_1                        |