

| | | |
|----|---------------------------|---|
| 1. | Nazwa kierunku | projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej |
| 2. | Wydział | Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2020/2021 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia pierwszego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | praktyczny |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY CZ.3
Kod modułu: 13-PG-S1-JO.3
1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13- PG1A-JO.3 _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- PG1A-JO.3 _2 | Formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem. | 13-PG1P-U11 | 2 |
| 13- PG1A-JO.3 _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- PG1A-JO.3 _4 | Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów. | 13-PG1P-U11 | 2 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|--|
| Opis | 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. |
| Wymagania wstępne | Brak wymagań wstępnych. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|-------------|---|---------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| 13_PG1A-JO.3 _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- PG1A-JO.3_1, 13- PG1A-JO.3_2, 13- PG1A-JO.3_3, 13- PG1A-JO.3_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-PG-S1-JO.3_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.3_w_1 |