

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska: projektowanie rozrywki interaktywnej i groznawstwo (SPRINT-WRITE)
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Praktyczna nauka języka angielskiego: Język pisany 4 (pisanie kreatywne)
Kod modułu		W1-FCDS1-PJ-JP4-5
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest doskonalenie praktycznej znajomości języka angielskiego poprzez rozwijanie umiejętności z zakresu kompozycji różnorodnych form dłuższych tekstów pisemnych (literackich) oraz angielskiej interpunkcji na poziomie zaawansowanym. Jednym z głównych zadań modułu jest kształtowanie umiejętności konstrukcji form narracyjnych z zakresu prozy literackiej przy szczególnym uwzględnieniu problematyki akcji i fabuły, budowania dialogu, elementów opisu oraz świata przedstawionego, a także tworzenia postaci fikcyjnych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku		Stopień realizacji (skala 1-5)
K01	ma świadomość społecznego i kulturowego znaczenia kreatywności	FD_K01		1
		FD_K04		2
U01	potrafi skomponować tekst zawierający podstawowe elementy pisania twórczego	FD_U03		2
		FD_U06		3
U02	potrafi twórczo przetwarzać oraz tworzyć teksty pisemne osadzone w różnorodnych konwencjach fikcyjnych tekstów kultury zachowując spójność gatunkową jak i spójność rozwiązań fabularnych	FD_U03		2
		FD_U05		2
		FD_U06		2
W01	zna zasady tworzenia tekstów w różnych konwencjach gatunkowych (realistycznych i nierealistycznych) oraz w różnych konwencjach prowadzenia akcji	FD_W01		1
		FD_W02		2
W02	zna podstawowe zagadnienia z zakresu pisania twórczego (dialog, charakterystyka postaci i otoczenia, problematyka fabuły i akcji, opis)	FD_W01		1
		FD_W02		2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C	ćwiczenia	30	zaliczenie	K01, U01, U02, W01, W02	a05, c07, e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.