

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: Konwersacje 2
Kod modułu		W1-FCDS1-PJ-KW2-2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł koncentruje się na dalszym rozwijaniu umiejętności mówienia w języku angielskim, ze szczególnym uwzględnieniem płynności, poprawności językowej, wymowy oraz precyzji wypowiedzi. Osoby studiujące doskonałą umiejętność budowania dłuższych, spójnych i przekonujących wypowiedzi ustnych, odpowiednich do różnych sytuacji i rejestrów językowych. Tematyka zajęć obejmuje aktualne zagadnienia z obszaru mediów, kultury i życia społecznego. Zajęcia sprzyjają poszerzaniu zasobu leksykalnego, utrwalaniu struktur językowych oraz pogłębianiu świadomości językowo-kulturowej.
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	świadomie rozwija kompetencje komunikacyjne i językowe w języku angielskim oraz aktywnie uczestniczy w zróżnicowanych sytuacjach komunikacyjnych, rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia językowego i ma świadomość wpływu poprawności gramatycznej na sprawną realizację celów komunikacyjnych,	FD_K01 FD_K04	3 3	
U01	prowadzi rozmowę w języku angielskim w uporządkowany i komunikatywny sposób przy pomocy poprawnych struktur językowych oraz z odpowiednich technik argumentacji, tworząc spójne, poprawne językowo i przekonujące wypowiedzi ustne, wykorzystując zróżnicowane środki językowe	FD_U01 FD_U09	3 3	
U02	uczestniczy w rozmowach na tematy społeczne, kulturowe i medialne w języku angielskim, dostosowując wypowiedź do celu i kontekstu komunikacyjnego	FD_U01 FD_U09	3 4	
W01	zna strategie formułowania dłuższych wypowiedzi ustnych w języku angielskim, sposoby dostosowywania języka do różnych sytuacji komunikacyjnych i rejestrów oraz techniki wspierające przejrzystość, spójność i skuteczność wypowiedzi	FD_W08	3	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne	

		treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający role interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy, pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja 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

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	b03, b04, b06, b08, c07

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 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)		Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się		Nie