

1.	Nazwa kierunku	lingwistyka stosowana
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		Kompetencje komunikacyjne w języku głównym 3
Kod modułu		W1-S1LS-KKA3
Liczba punktów ECTS		8
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest zwiększenie sprawności komunikacyjnej studiujących na poziomie biegłości językowej C1 według ESOKJ w zakresie tekstu akademickiego z perspektywy leksykalnej i kompozycyjnej. W ramach modułu studiujący zapoznają się ze sposobami tworzenia logicznej argumentacji, narzędziami krytycznej analizy oraz kulturą polemiki.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W1-S1LS-KKA2] Kompetencje komunikacyjne w języku głównym 2

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
S1LS-KKA3-K01	wykazuje gotowość do rozwiązywania problemów dotyczących tworzenia wypowiedzi ustnych i pisemnych zróżnicowanych stylistycznie w zależności od tematu i audytorium	LS_K01	3	
S1LS-KKA3-U01	potrafi stosować techniki dokumentacji w pracy naukowej, wykorzystując źródła w sposób zgodny z zasadami tej pracy	LS_U05	3	
S1LS-KKA3-U02	posługuje się stylem akademickim tworząc wypowiedzi ustne i pisemne w języku głównym	LS_U03	3	
S1LS-KKA3-U03	potrafi wyrażać własne opinie, sformułowane poprawnie pod względem logicznym, oraz wyciągać wnioski	LS_U05	3	
S1LS-KKA3-U04	potrafi budować wypowiedzi ustne i pisemne z wykorzystaniem różnorodnych technik argumentacyjnych	LS_U04	3	
S1LS-KKA3-W01	posiada podstawową wiedzę w zakresie budowy tekstu akademickiego, tj. jego strukturalnych i leksykalnych cech charakterystycznych w języku głównym na poziomie biegłości językowej C1	LS_W01	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 ściągania 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
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych
d02	Zbiór metod programowanych	Praca z podręcznikiem programowym praca z wykorzystaniem podręcznika zawierającego strukturę obejmującą część lub całość programu nauczania modułu z określoną formułą studiowania treści; w tym praca z podręcznikiem przedmiotowym, atlasem, katalogiem, zbiorem zadań, itp.
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W1-S1LS-KKA3	ćwiczenia	90	zaliczenie	S1LS-KKA3-K01, S1LS-KKA3-U01, S1LS-KKA3-U02, S1LS-KKA3-U03, S1LS-KKA3-U04, S1LS-KKA3-W01	b03, b04, b05, d02, d03

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)	Tak
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	Tak

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