

1.	Nazwa kierunku	filologia wschodniosłowiańska
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		Myślenie strategiczne - teoria i praktyka gier
Kod modułu		W1-KK-S1-MSG
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł będzie koncentrował się na teorii gier w zakresie jej powiązania z procesem negocjacyjnym, strategicznym planowaniem działań oraz sposobem przydzielania jednostce dopasowanych do jej osobowości zadań w grupie. Ćwiczenia w zakresie samodzielnego projektowania gier mają na celu wykształcenie umiejętności takiego działania, w którym zwycięstwo zależy od umiejętności poznawczych, przestrzegania zasad gry, interakcji z innymi graczami oraz nieustannego dokonywania wyborów i podejmowania decyzji. Moduł ma na celu unaocznienie różnych wyników, jakie osiąga się w zależności od zaangażowania w działanie i włączenie w to działanie umiejętności elastycznego modyfikowania reguł w zależności od zaistniałych okoliczności.
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)	
MSG_1	zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form funkcjonowania i działania w zakresie przedsiębiorczości	K_K03	5	
MSG_2	potrafi dokonać analizy własnych działań i wskazać obszary wymagające zmiany i podjęcia innych decyzji w przyszłym działaniu	K_K01	4	
MSG_3	potrafi współdziałać w grupie w ramach prac o charakterze interdyscyplinarnym, przyjmując w niej zarówno funkcje kierownicze, jak i podrzędno-wykonawcze	K_U07	4	
MSG_4	potrafi myśleć i działać w sposób strategiczny	K_K04	3	
MSG_5	w działaniu charakteryzuje się wrażliwością etyczną, empatią, otwartością i refleksyjnością	K_K04	4	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne,</i>	

		<i>specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy 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

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
MSG_c	ćwiczenia	30	zaliczenie	MSG_1, MSG_2, MSG_3, MSG_4, MSG_5	d03, 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 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
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów		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		Tak

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