

1.	Nazwa kierunku	filologia polska
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Multimedia w nauczaniu języka i kultury

Kod modułu: 02-FP-NP-S2-M

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
M_1	Student posiada wiedzę na temat różnych rodzajów multimedialnych.	K_W12	3
M_2	Student posiada uporządkowaną wiedzę praktyczną na temat możliwości włączenia multimedialnych w proces dydaktyczny nauczania języka i kultury.	K_W15	4
M_3	Student potrafi wskazać i omówić różne rodzaje środków multimedialnych.	K_W23	4
M_4	Student potrafi wyszukać, analizować, selekcjonować, oceniać i użytkować dostępne multimedia oraz umiejętnie włączyć je w proces dydaktyczny.	K_U01	5
M_5	Student posiada umiejętność doboru multimedialnych w zależności od stopnia zaawansowania językowego odbiorcy i rodzaju nauczanego zagadnienia z zakresu języka lub kultury.	K_U11	4
M_6	Student potrafi samodzielnie przygotować prezentacje multimedialne do nauczania kultury i języka.	K_U12	3
M_7	Student potrafi pracować w ramach zespołu realizującego wyznaczone przez nauczyciela zadanie lub określonego samodzielnie.	K_K04	2
M_8	Student systematycznie uczestniczy w życiu kulturalnym, jest świadom znaczenia kultury polskiej dla światowej kultury.	K_K11	3
M_9	Student interesuje się nowymi zjawiskami w życiu kulturalnym oraz nowymi multimediami propagującymi język i kulturę.	K_K13	2

3. Opis modułu	
Opis	Multimedia w nauczaniu języka i kultury to przedmiot prezentujący różne dostępne środki multimedialne – programy komputerowe (typu Rosseta Stone, Frazpol, Grampol), kwizy komputerowe z zakresu wiedzy o Polsce i polskiej kulturze, kwizy ortograficzne, prezentacje multimedialne, filmy dydaktyczne (m.in. Uczmy się polskiego, Mazzy), fragmenty audycji radiowych, telewizyjnych, internetowych, reklamy, teledyski oraz ich sposób wykorzystania podczas nauczania języka i kultury na wszystkich poziomach. Dzięki przedstawionemu materiałowi oraz zadaniom praktycznym student potrafi

	samodzielnie dostosować partię materiału z zakresu kultury i języka do stopnia zaawansowania języka polskiego oraz włączyć dowolny środek multimedialny w proces dydaktyczny.
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
M_w_1	Zadanie domowe	Krótką prezentacją multimedialną z zakresu wybranego zagadnienia kultury lub języka, może być zrealizowana przez studenta samodzielnie lub w grupie zadaniowej.	M_1, M_2, M_3, M_4, M_5, M_6, M_7, M_8, M_9
M_w_2	Praca pisemna	Samodzielna propozycja wykorzystania wybranego środka multimedialnego w nauczaniu języka i kultury na wybranym poziomie zaawansowania. Student w pracy powinien zaproponować sposób włączenia środka multimedialnego w proces dydaktyczny i zasugerować poziom zaawansowania językowego, na którym mogłoby być to wykorzystane. Praca ma na celu sprawdzenia stopnia przyswojenia wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu multimedii w nauczaniu języka i kultury	M_1, M_2, M_3, M_4, M_5, M_8, M_9

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
M_fs_1	laboratorium	Zajęcia prowadzone metodą podającą (pogadanki, objaśnienia), metodą aktywizującą wraz z grami sytuacyjnymi, oglądową (prezentacje) i praktycznego działania – nauczanie wykorzystania zdobytej wiedzy na temat nauczania języka i kultury na wszystkich poziomach z wykorzystaniem multimedii	15	Student samodzielnie zapoznaje się w domu z różnymi środkami multimedialnymi (m.in. reklama, teledysk, audycje radiowe, wiadomości telewizyjne, gry dydaktyczne) i analizuje ich zawartość oraz zastanawia się nad możliwością ich wykorzystania w nauczaniu kultury i języka. Samodzielna realizacja wskazanych przez prowadzącego partii materiału. Tworzenie zadań na platformie Hot Potatoes.	15	M_w_1, M_w_2