

1.	Field of study	Polish Philology
2.	Academic year of entry	2018/2019 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	second-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

Module: Multimedia w nauczaniu języka i kultury

Module code: 02-FP-NP-S2-M

1. Number of the ECTS credits: 1

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
M_1	Student posiada wiedzę na temat różnych rodzajów multimediiów.	K_W12	3
M_2	Student posiada uporządkowaną wiedzę praktyczną na temat możliwości włączenia multimediiów 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 multimediiów 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. Module description

Description	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.
Prerequisites	Brak

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
M_w_1	Zadanie domowe	Krótką prezentacja multimedialna 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 multimediiów w nauczaniu języka i kultury	M_1, M_2, M_3, M_4, M_5, M_8, M_9

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
M_fs_1	laboratory classes	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 multimediiów	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