

| | | |
|-----------|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | filologia polska |
| 2. | Wydział | Wydział Humanistyczny |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | 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 uczenia się modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| M_1 | Student posiada wiedzę na temat różnych rodzajów multimediów. | K_W12 | 3 |
| M_2 | Student posiada uporządkowaną wiedzę praktyczną na temat możliwości włączenia multimediów 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 multimediów 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 uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|--|---|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się 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 uczenia się |
| | 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 |