

1.	Nazwa kierunku	bezpieczeństwo narodowe i międzynarodowe
2.	Wydział	Wydział Nauk Społecznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Prognozowanie i symulacje międzynarodowe

Kod modułu: PSM

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PSM_K_1	Posiada zdolność do współpracy z grupami eksperckimi z zakresu stosunków międzynarodowych.	BNM_2_K08	2
PSM_K_2	Wykorzystuje techniki symulacyjne do w kierowaniu zespołami.	BNM_2_K01	2
PSM_U_1	Potrafi skutecznie prognozować wydarzenia na arenie międzynarodowej.	BNM_2_U05	3
PSM_U_2	Rozpoznaje konflikty polityczne i potrafi identyfikować wynikające z nich zagrożenia.	BNM_2_U08	3
PSM_W_1	Ma podstawową wiedzę o procesach i mechanizmach determinujących stosunki międzynarodowe.	BNM_2_W05	2

3. Opis modułu

Opis	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z metodami prognozowania i symulacji międzynarodowych. W ramach zajęć studenci, korzystając z symulatora komputerowego, poznają również mechanizmy funkcjonowania państw na arenie międzynarodowej.
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu wiedzy o społeczeństwie oraz międzynarodowych stosunków politycznych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PSM_1	Praca zaliczeniowa	Praca zaliczeniowa referująca działania podjęte w trakcie symulacji.	PSM_K_1, PSM_K_2, PSM_U_1, PSM_U_2, PSM_W_1
PSM_2	Dyskusja moderowana	W trakcie dyskusji prowadzący zadaje pytania sprawdzające wiedzę, której dotyczy opisywany efekt kształcenia.	PSM_K_1, PSM_K_2, PSM_U_1, PSM_U_2,

			PSM_W_1
--	--	--	---------

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	
PSM_FS_1	konwersatorium	Zajęcia prowadzone są z użyciem następujących metod: - gra dydaktyczna, - gra symulacyjna, - gra decyzyjna.	15	Praca własna studenta obejmuje: - przygotowanie pracy zaliczeniowej.	45	PSM_1, PSM_2