

Akademia Sztuki w Szczecinie	
Wydział	-
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	Studia 2. stopnia
forma:	zdalnie
profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr/20... z dnia/20...

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Język obcy	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.A1	przynależność do bloku	ogólnoakademicki
prowadzący		Mgr Monika Chochulska			e-mail	monika.chochulska@akademiasztuki.e
rok	I	semestr	I		punkty ECTS	2
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	angielski
liczba godzin		wykłady	30		suma	30
		ćwiczenia				
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Wiedza z zakresu gramatyki i słownictwa na poziomie B2 – według zaleceń Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1- Doskonalenie umiejętności językowych na poziomie B2 i C1
C2- Poszerzenie i usystematyzowanie wiedzy

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK)

(opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)

Efekty kierunkowe

efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW

WIEDZA: absolwent zna i rozumie

Wykazuje poszerzoną wiedzę z zakresu gramatyki i słownictwa ogólnego i fachowego na poziomie B2	GK2_W09	P7S_WG
Posiada poszerzony zasób słownictwa i struktur gramatycznych niezbędnych do wyrażania swoich myśli i poglądów w tematyce życia codziennego i fachowej	GK2_W09	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Słuchanie: rozpoznaje główne i poboczne tematy wykładów, dyskusji oraz rozmów prywatnych w poszerzonym zakresie	GK2_U09	P7S_UK
Mówienie: porozumiewa się swobodnie i spontanicznie w poszerzonym zakresie nadając interakcjom charakter naturalny; uczestniczy czynnie w rozmowach na tematy fachowe, potrafi przedstawić swoje poglądy i ich bronić; streszcza zdobyte informacje, wyniki badań i zasłyszane opinie oraz parafrazuje tekst oryginalny; korzysta ze zwrotów retorycznych; potrafi przeprowadzić prezentację.	GK2_U09	P7S_UK
Pisanie: potrafi napisać szczegółowy i klarowny tekst na temat swoich zainteresowań w poszerzonym zakresie, sprawozdanie lub esej przedstawiając swój pogląd na konkretny temat lub wykazać wady i zalety określonych zjawisk i rozwiązań; potrafi napisać streszczenie artykułu dotyczącego zagadnień z różnych dziedzin sztuki	GK2_U09	P7S_UK
Czytanie: Rozumie znaczenie głównych wątków przekazu zawartego w złożonych tekstach na tematy konkretne i abstrakcyjne w poszerzonym zakresie	GK2_U09	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę nieustannego doskonalenia wszystkich czterech sprawności językowych w poszerzonym zakresie	GK2_K01	P7S_KO, P7S_KR
Zna ograniczenia własnej wiedzy, angażuje się we własną naukę i doskonali swoje umiejętności w poszerzonym zakresie	GK2_K01	P7S_KO, P7S_KR
Umiejętnie komunikuje się w sytuacjach wymagających zareagowania w języku obcym w poszerzonym zakresie, dyskutuje na zadany temat, wykazuje ostrożność w wyrażaniu swoich opinii, jest otwarty na opinie innych.	GK2_K01	P7S_KO, P7S_KR

D1. Treści programowe						
wykład			ćwiczenia			
semestr I						
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz	
Wk			Ćws	Prezentacja materiału w postaci artykułów tematycznych dotyczących zagadnień kierunku Gry Komputerowe i Wirtualna Rzeczywistość (źródła internetowe, czasopisma fachowe, platformy edukacyjne, itp.) uzupełniona dyskusją grupową (20h) Prezentacje indywidualne weryfikujące wiedzę dotyczącą danego zagadnienia oraz umiejętności językowe w zakresie fachowego słownictwa (10h)	30	

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

Materiały przygotowywane przez prowadzącego (teksty, artykuły, ćwiczenia, nagrania audio i video) w oparciu o najlepsze źródła internetowe (British Council, Cambridge University Press, Newsweek English Learning, onestopenglish i inne)

E2. Literatura uzupełniająca

Ćwiczenia gramatyczne na platformie perfectenglishgrammar,
Informacje z ARTSTORE, Oxford Art. Online i innych

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
Zaliczenie na ocenę: Aktywność na zajęciach (30%) Prezentacja indywidualna (70%)						
Inne:						
ocena celująca wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów	ocena bardzo dobra bardzo dobre osiągnięcia – występują drobne, drugorzędne błędy	ocena dobra plus wyniki pomiędzy 85-90%, z pewnymi błędami	ocena dobra wyniki pomiędzy 70-84%, zauważalne b	ocena dostateczna plus praca zadowalająca, ze znacznymi błędami (60-69%)	ocena dostateczna praca spełnia minimalne kryteria (50-59)	ocena niedostateczna praca i lub frekwencja/aktywność nie spełnia minimalnych kryteriów zaliczenia

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30
przygotowanie do zajęć	8
opracowanie materiału po zajęciach	8
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	2
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	2
suma godzin	50
liczba punktów ECTS	2

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa