

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2024–2026

ROK AKADEMICKI 2025/2026

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Gry językowe i komunikacyjne. Przedmiot do wyboru
Kod przedmiotu*	VIC.1
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom kształcenia	studia 2. stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr studiów	II rok, 4. sem.
Rodzaj przedmiotu	przedmiot z zakresu specjalności (do wyboru)
Język wykładowy	język polski
Koordynator	prof. dr hab. Grażyna Filip
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	prof. dr hab. Grażyna Filip (autorka programu), Pracownicy IPiD

* - zgodnie z ustaleniami w jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.warszt.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt ECTS
4.		15							3

1.2. Sposób realizacji zajęć: **zajęcia w formie tradycyjnej** i/lub zdalnej (jeśli wynika to z aktualnie obowiązujących przepisów)

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu /modułu (z toku): zaliczenie z oceną.

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza z zakresu przedmiotów modułu językowego odpowiadająca poziomowi kształcenia na studiach *dziennikarstwo i komunikacja społeczna* 1. stopnia.

3. CELE, EFEKTY KSZTAŁCENIA, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu/modułu

C1	Rozpoznawanie mechanizmów gier komunikacyjnych.
C2	Stosowanie mechanizmów gier w praktyce komunikacyjnej z zachowaniem zasad grzeczności językowej.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Absolwent/ka zna mechanizmy gier komunikacyjnych.	K_Wo3, K_Wo6, K_Wo8, K_Wo9
EK_02	Absolwent/ka potrafi stosować wybrane mechanizmy gier językowych w praktyce komunikacyjnej.	K_Uo9
EK_03	Absolwent/ka jest przygotowany/a do samokształcenia i pracy na rzecz społeczeństwa	K_Ko3

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładów: nie dotyczy

B. Problematyka zajęć warsztatowych

Treści merytoryczne
<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do problematyki przedmiotu – omówienie problematyki zajęć, zasad ich prowadzenia oraz warunków uzyskania zaliczenia (1h). 2. Pojęcie gry językowej – zakres definicyjny i przegląd stanowisk (2h). 3. Gra językowa na tle innych środków stylistycznych i tekstowych (np. ironia, satyra, parodia) (2h). 4. Metaforyczne gry językowe – animalizacja, reifikacja (4h). 5. Innowacje słowotwórcze jako mechanizm kondensacji treści (2h). 6. Gry frazeologiczne i paremiologiczne (2h). 7. Onomastyczne gry językowe (2h). 8. Zastosowanie relacji semantycznych w grze komunikacyjnej (2h). 9. Komunikacyjne strategie uniku i niedopowiedzeń (2h). 10. Test zaliczeniowy (1h).

3.4 Metody dydaktyczne:

analiza tekstów z dyskusją, praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja).

Np.:

Wykład: wykład problemowy, wykład z prezentacją multimedialną, metody kształcenia na odległość

Ćwiczenia: analiza tekstów z dyskusją, metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny), praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja), gry dydaktyczne, metody kształcenia na odległość

Laboratorium: wykonywanie doświadczeń, projektowanie doświadczeń

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw., ...)
EK_01	obserwacja w trakcie zajęć oraz pisemny test zaliczeniowy	ćw. konw.
EK_02	obserwacja w trakcie zajęć oraz pisemny test zaliczeniowy	ćw. konw.
EK_03	obserwacja w trakcie zajęć	ćw. konw.

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest:

1. aktywne uczestniczenie w zajęciach (literatura podstawowa) oraz
2. uzyskanie pozytywnej oceny z pisemnego testu zaliczeniowego (będącego sprawdzianem umiejętności zdobytych podczas zajęć).

Kryteria oceny testu:

65 % – 79% punktacji ocena dst.

80% – 89% punktacji ocena db.

90% – 100% punktacji ocena bdb.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z planu studiów	15
Inne z udziałem nauczyciela (udział w konsultacjach, egzaminie)	5
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, do testu, napisanie referatu itp.)	55
SUMA GODZIN	75
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	3

** Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.*

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU: nie dotyczy

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

Filip G., 2003, *Gry językowe Jana Lama*, Rzeszów.

Filip G., 2013, *Mistrzowie gry na argumenty*, Rzeszów, rozdział 4.:
Językowe, stylistyczne i pragmatolingwistyczne wykładniki ekspresji w wypowiedziach krytyków kultury, s. 79–121.

Literatura uzupełniająca:

Jędrzejko E. Żydek-Bednarczuk U. red., 1997, *Gry w języku i kulturze*, Warszawa.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej