

1.	Nazwa kierunku	animacja społeczno-kulturalna z edukacją kulturalną
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Nowe media w animacji społeczno-kulturalnej

**Kod modułu:** 12-AE-S1-10MDW.5-NMA

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
K_1	jest przygotowany do podejmowania wyzwań zawodowych i osobistych; wykazuje aktywność, odznacza się wytrwałością w podejmowaniu indywidualnych i zespołowych działań w zakresie edukacji kulturalnej, animacji, upowszechniania kultury; oraz angażuje się we współpracę w tym zakresie	ASKEK_K02 ASKEK_K05	2 2
K_2	jest aktywnym uczestnikiem życia kulturalnego, przygotowanym do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych [również z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i w mediach elektronicznych]	ASKEK_K07	4
U_1	potrafi samodzielnie obserwować, zbierać, klasyfikować, analizować i interpretować dane związane ze zjawiskami życia społeczno-kulturalnego wykorzystując do tego wiedzę z zakresu edukacji kulturalnej i upowszechniania kultury	ASKEK_U04 ASKEK_U08	2 2
U_2	wykazuje umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy, rozwijania pasji i zainteresowań, twórczego rozwiązywania problemów z wykorzystaniem nowoczesnych technologii komunikacyjnych potrafi dokonywać krytycznej analizy treści mediów cyfrowych, skutków własnej działalności (w tym twórczej), wykazuje się umiejętnościami zmierzającymi do weryfikacji elementów wymagających zmiany lub modyfikacji	ASKEK_U09 ASKEK_U12	2 3
W_1	posiada wiedzę na temat edukacji twórczej, społecznej i kulturalnej operujących w polu nowych mediów oraz rozumie relacje wzajemne pomiędzy mediami a środowiskami społeczno-wychowawczymi	ASKEK_W02	3
W_2	posiada wiedzę na temat kulturowych uwarunkowań edukacji, animacji i upowszechniania kultury ze szczególnym uwzględnieniem etycznych wymiarów funkcjonowania nowych mediów	ASKEK_W02 ASKEK_W14	3 2

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	W ramach modułu prezentowane i omawiane są treści związane z obecnością nowych mediów w praktyce twórczej i upowszechnianiu kultury; kluczowe własności nowych mediów, cechy nowych mediów, ich klasyfikacja i specyfika rozpatrywane są z perspektywy praktyki animacyjnej oraz w odniesieniu
-------------	--

	do teorii mediów. Ważnym wątkiem jest analiza procesów stapiania się nowych mediów z życiem społecznym co stanowi dla animacji i edukacji kulturalnej nowe możliwości jak i znaczące wyzwania o charakterze kompetencyjnym.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
w-1	praca pisemna/kolokwium	weryfikacja wiedzy zdobytej przez studenta w trakcie wykładów, ćwiczeń oraz samodzielnej lektury wskazanej literatury przedmiotu	K_1, U_1, U_2, W_1, W_2
w-2	projekt	projekt animacyjny realizowany w środowisku nowych mediów (z zakresu szeroko pojętej kultury i edukacji kulturalnej)	K_1, K_2, U_1, U_2, W_1

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
fs_1	konwersatorium	omówienie praktycznych wymiarów wirtualizacji kultury, nowych formy uczestnictwa i współtworzenia kultury, przemiany w sferze własności intelektualnej; omówienie problematyki wolnej kultury, przemian uprawiania i upowszechniania kultury i sztuki, elementów życia obywatelskiego; drugim obszarem konwersatorium jest wstęp do przygotowania oraz prezentacja projektów animacyjnych.	30	gromadzenie wiedzy, przykładów oraz zaznajamianie się z tekstami źródłowymi; stworzenie projektu animacyjnego (w grupach) wykorzystujących nowe media jako prymarne pole działania	60	w-1, w-2