

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:** Technologia informacyjna

**Kod modułu:** 12-AE-S1-13TI

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
12-AE-S1-13TI_K_1	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności w zakresie technologii ICT i rozumie potrzebę ciągłego doksztalcania się w tej dziedzinie	ASKEK_K01 ASKEK_K02	4 4
12-AE-S1-13TI_K_2	ma świadomość znaczenia nowoczesnych technologii informatycznych w realizowaniu zróżnicowanych działań w kulturze z uwzględnieniem ich pozytywnego i negatywnego oddziaływania w praktykach kulturowych	ASKEK_K03	4
12-AE-S1-13TI_U_1	potrafi wykorzystać potencjał nowoczesnych technologii (ICT) w poszukiwaniu, analizowaniu, projektowaniu i organizacji działań wynikających z realizacji projektów o charakterze edukacyjnym, animacyjnym i upowszechnieniowym w kulturze	ASKEK_U03 ASKEK_U08 ASKEK_U09	4 4 3
12-AE-S1-13TI_U_2	potrafi wykorzystać wiedzę w projektowaniu i realizacji prostych zadań z wykorzystaniem technologii ITC	ASKEK_U06	3
12-AE-S1-13TI_W_1	zna elementarną terminologię w zakresie technologii informacyjnej (TI); rozumie jej źródła oraz zastosowania w edukacji, animacji i upowszechnianiu kultury	ASKEK_W02 ASKEK_W07	2 4
12-AE-S1-13TI_W_2	posiada podstawową wiedzę w zakresie technik informatycznych, pozyskiwania i przetwarzania informacji w związku z działalnością edukacyjną, animacyjną i upowszechnieniową w kulturze	ASKEK_W08 ASKEK_W12	3 2

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Moduł technologia informacyjna ma umożliwić studentom zapoznanie ze środkami, narzędziami, technikami występującymi w obrębie nowych technologii informatycznych (ICT). Celem zajęć jest wskazanie w jakim stopniu wiedzę i umiejętności te można wykorzystywać w pracy w kulturze zakładając zróżnicowanych uczestników, odbiorców i organizatorów tej działalności. Elementem znaczącym w konstrukcji modułu jest uświadomienie studentom
-------------	---

	olbrzymich możliwości wykorzystania tych technologii w pracy zawodowej z jednoczesnym zwróceniem uwagi na zagrożenia płynące z nieumiejętnego wykorzystywania tego potencjału
<b>Wymagania wstępne</b>	posiadanie podstawowych umiejętności obsługi komputera (System operacyjny, programy biurowe, Internet)

<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>
12-AE-S1-13TI_w_1	zadania praktyczne	weryfikacja wiedzy i podstawowych umiejętności w zakresie TI oraz sposobu ich właściwego wykorzystywania w zadaniu praktycznym	12-AE-S1-13TI_K_1, 12-AE-S1-13TI_K_2, 12-AE-S1-13TI_U_1, 12-AE-S1-13TI_U_2, 12-AE-S1-13TI_W_1, 12-AE-S1-13TI_W_2

<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>	
12-AE-S1-13TI_fs_1	ćwiczenia	prezentacja i omówienie wybranych zagadnień z zakresu TI z wykorzystaniem multimediów i pomocy audiowizualnych; wskazanie możliwości praktycznego zastosowania i konstrukcji podstawowych narzędzi z udziałem nowoczesnych technologii informatycznych	15	przyswojenie wiedzy w zakresie zaprezentowanym na ćwiczeniach, indywidualna realizacja zadania praktycznego	20	12-AE-S1-13TI_w_1