

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>etnologia</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Antropologia zabawy

**Kod modułu:** 12-ET-S2-12-6AZ

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
_K_1	ma pogłębioną świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy, świata, którego składnikami są tradycyjne gry i zabawy; świadomość uniwersalnego charakteru potrzeb ludycznych człowieka oraz mediacyjnych funkcji zabawy, przygotowuje studenta do twórczego uczestnictwa w działalności różnych grup, organizacji i instytucji społeczno-kulturalnych	K_K04 K_K05	3 3
_U_1	w kontekście poznanych teorii etnologicznych i antropologicznych potrafi dokonać pogłębionej obserwacji oraz interpretacji ludycznych zjawisk kulturowych; posiada rozwinięte umiejętności dokumentowania oraz rekonstrukcji czasowego i przestrzennego zróżnicowania kulturowych przejawów zabawy w skali globalnej i regionalnej	K_U03 K_U04	4 4
_U_2	potrafi sprawnie przeprowadzić zaawansowany proces badawczy oraz potrafi w efektywny sposób sformułować wnioski, opracować, zestawić wyniki badań oraz wskazać dalsze perspektywy badawcze	K_U07	4
_W_1	antropologia zabawy, potraktowana jako jedna ze współczesnych subdyscyplin antropologicznych, rozszerza wiedzę studenta na temat wielości obszarów badawczych, których analizy podejmuje się antropologia; student ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę na temat znaczenia, funkcjonowania i historycznej zmienności zjawisk kulturowych określanymi mianem zabawy; ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę na temat przedmiotowych i metodologicznych powiązań antropologii zabawy z innymi dyscyplinami naukowymi zajmującymi się badaniem zjawisk ludycznych; zna i rozumie na poziomie rozszerzonym rolę refleksji antropologicznej w interpretowaniu zjawisk ludycznych	K_W02 K_W03 K_W04 K_W07	3 5 4 4

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Przedmiot Antropologia zabawy, potraktowany jako jedna z subdyscyplin antropologii, ukazuje znaczenie problematyki ludycznej w poznawaniu człowieka i jego kultury. Zajęcia te pozwalają spojrzeć na zabawę jako na wymagające naukowego oglądu zjawisko kulturowe. Celem jest ukazanie wielości ról, form i funkcji zachowań ludycznych w kulturach minionych i współczesnych oraz pobudzenie studentów do stawiania pytań o uniwersalny i partykularny charakter zachowań ludycznych. W oparciu o wybrane koncepcje i teorie zabawy student poznaje wkład światowej i polskiej nauki w pogłębianie i rozwijanie interdyscyplinarnych badań nad zabawą.
-------------	--

<b>Wymagania wstępne</b>	Antropologia społeczna i kulturowa, metodologia nauk społecznych i metodyka badań etnologicznych.
--------------------------	---

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
_w_1	projekt badawczy	Realizacja badań terenowych wymagająca odwołania się do wiedzy przekazywanej na wykładach oraz zawartej w polecanej literaturze przedmiotu.	_U_1, _U_2, _W_1
_w_2	Dyskusja nad wybranymi pozycjami z listy lektur stanowiących literaturę przedmiotu	Sprawdzenie stopnia znajomości literatury przedmiotu w powiązaniu z treścią wykładów	_K_1, _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 kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
_fs_1	wykład	Wykład podstawowych zagadnień z wykorzystaniem środków audiowizualnych	30	Lektura literatury przedmiotu oraz realizacja projektu badawczego	30	_w_1, _w_2