

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>pedagogika</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (semestr zimowy), 2016/2017 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Nowe media w animacji i edukacji kulturalnej/moduł tematyczny do wyboru

**Kod modułu:** 12-PE-ANT-S2-2NMA.M2

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	jest przygotowany do podejmowania wyzwań zawodowych i osobistych; wykazuje aktywność, podejmuje trud i odznacza się wytrwałością w podejmowaniu indywidualnych i zespołowych działań profesjonalnych w zakresie edukacji kulturalnej, animacji, upowszechniania kultury ; oraz angażuje się we współpracę w tym zakresie	K_K02	3
_K_2	jest gotowy do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów, w sposób zrozumiały i dostępny [również z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i mediów elektronicznych] oraz do angażowania się w działania z zakresu edukacji, animacji, turystyki kulturalnej i upowszechniania kultury	K_K07	3
_U_1	potrafi samodzielnie zbierać, klasyfikować, analizować i interpretować dane związane ze zjawiskami z pogranicza edukacji i kultury	K_U03 K_U07	2 3
_U_2	komunikuje się ( w mowie i piśmie) w różnych środowiskach społecznych z uwzględnieniem specjalistycznego języka opisu rzeczywistości pedagogicznej związanej z kulturą w polu nowych mediów (w tym narzędzi cyfrowych oraz mediów elektronicznych); posiada pogłębione umiejętności obserwowania, diagnozowania, racjonalnego oceniania złożonych sytuacji zachodzących w rzeczywistości wirtualnej oraz potrafi oszacować ich użyteczność dla pola edukacyjnych i kulturalnych działań	K_U03 K_U07	2 3
_W_1	posiada szeroką wiedzę na temat instytucji edukacyjnych, społecznych i kulturalnych operujących w polu nowych mediów oraz rozumie relacje wzajemne	K_W08	3
_W_2	posiada specjalistyczną wiedzę na temat kulturowych uwarunkowań edukacji, animacji i upowszechniania kultury ze szczególnym uwzględnieniem nowych mediów	K_W09	3

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	celem zajęć jest omówienie głównych możliwości jakie wynikają dla animacji i edukacji kulturalnej z nastania i rozwoju tzw. nowych mediów; istotnymi są tu przemiany samej kultury jak też pól na jakich może się kultura realizować, jak różne formy współtworzenia kultury wpływają na siebie wzajemnie
-------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	wspierając się bądź wypierając; istotnymi kwestiami są tu również elementy różnie pojmowanej wirtualności jak i przemian w pojmowaniu własności intelektualnej; ważnym wątkiem jest prześledzenie procesów stapiania się nowych mediów ze społeczeństwem co stanowi dla animacji i edukacji kultury nowe możliwości jak i znaczące wyzwania o charakterze kompetencyjnym
<b>Wymagania wstępne</b>	indywidualna praktyka komunikacyjna w zakresie nowych mediów

#### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
_w_1	egzamin ustny	weryfikacja wiedzy zdobytej przez studenta w trakcie wykładów, ćwiczeń oraz samodzielnej lektury wskazanej literatury przedmiotu	_U_1, _W_1, _W_2
_w_2	projekt animacyjny	projekt animacyjny w środowisku nowych mediów (z zakresu szeroko pojętej kultury i edukacji kulturalnej)	_K_1, _K_2, _U_1, _U_2

#### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
_fs_1	wykład	omówienie praktycznych wymiarów wirtualizacji kultury, nowych formy uczestnictwa i współtworzenia kultury, przemiany w sferze własności intelektualnej	10	gromadzenie wiedzy, przykładów oraz zaznajamianie się z tekstami źródłowymi	80	_w_1
_fs_2	ćwiczenia	omówienie problematyki wolnej kultury, przemian uprawiania i upowszechniania kultury i sztuki, zjawiska muzeifikacji, elementów życia obywatelskiego; drugim obszarem ćwiczeń jest wstęp do przygotowania i prezentacja projektów animacyjnych	20	stworzenie projektu animacyjnego (w grupach) wykorzystującego nowe media jako prymarne pole działania	40	_w_2