

1.	Nazwa kierunku	etnologia
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (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: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_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

Opis	moduł Antropologia zabawy ukazuje znaczenie problematyki ludycznej w poznawaniu człowieka i jego kultury. Zajęcia ukazują zabawę jako wymagające naukowej refleksji zjawisko kulturowe. Celem jest przybliżenie 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 oraz nabywa umiejętności dokumentowania i interpretowania ludycznych aspektów kultury współczesnej
-------------	--

Wymagania wstępne	
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
_w_1	projekt badawczy	udział w realizacji projektu badawczego (badania terenowe)	_U_1, _U_2, _W_1
_w_2	prezentacja	sprawdzenie umiejętności samodzielnego przygotowania prezentacji dokumentującej oraz poddającej antropologicznej analizie konkretne przykłady ludycznych aspektów kultury współczesnej	_K_1, _U_1, _U_2, _W_1

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	wykład wybranych zagadnień z wykorzystaniem środków audiowizualnych	15	lektura uzupełniająca	25	_w_1, _w_2
_fs_2	ćwiczenia	prezentacje – przedstawienie przez studentów efektów pracy indywidualnej, analiza tekstów połączona z dyskusją	15	przygotowanie prezentacji dokumentującej wybrane aspekty ludyczne współczesnej kultury; zgromadzenie i opracowanie materiału; przygotowanie lektury do dyskusji	25	_w_1, _w_2