

1.	Nazwa kierunku	pedagogika
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie działań społeczno - kulturalnych

Kod modułu: 12-PE-AN-S1-8PDS

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	jest przygotowany do samodzielnego poszukiwania optymalnych rozwiązań w zakresie działalności animacyjnej, edukacyjnej i upowszechnieniowej w oparciu o nabytą wiedzę oraz doświadczenie indywidualne;	K_K05	2
_K_2	jest przygotowany do odpowiedzialnego wykonywania zadań wynikających z uczestnictwa w grupowej pracy projektowej	K_K08	3
_U_1	podstawi zastosować wiedzę teoretyczną w procesie projektowania indywidualnych działań edukacyjnych, animacyjnych i upowszechnieniowych w kulturze	K_W01 K_W07	3 2
_U_2	potrafi samodzielnego poszukiwać niezbędnych do pracy projektowej źródeł informacji w tym: przeszukiwanie oficjalnych baz danych na poziomie lokalnym, narodowym i europejskim; korzystanie z wewnętrznych dokumentów instytucji, grup i stowarzyszeń; analiza danych zastanych; budowanie prostych narzędzi diagnostyki społecznej; wykorzystywanie własnych doświadczeń uzyskanych w ramach indywidualnej działalności społeczno-kulturalnej	K_U04 K_U05 K_U09 K_U11	3 2 2 3
_U_3	wykazuje umiejętności organizowania, wspierania, i zarządzania grupową pracą zespołową z wykorzystaniem metod, technik i narzędzi pracy społecznej i kulturalnej [w tym twórczej]	K_U13	3
_U_4	posiada podstawowe umiejętności sprawnego wypowiedzania się publicznie w sposób komunikatywny, poparty rzetelną argumentacją odwołującą się do posiadanej wiedzy i doświadczenia, w mowie bezpośredniej, z użyciem materiałów ilustracyjnych przedstawionych w formie cyfrowej i analogowej	K_U07	2
_W_1	zna podstawowe metody, techniki i narzędzia projektowania w kulturze oraz literaturę poświęconą tym zagadnieniom	K_W12 K_W13 K_W16	2 1 3
_W_2	orientuje się w aktualnej terminologii, treściach, układzie i sposobach dystrybucji standardowych dokumentów służących	K_W01	3

działalności projektowej w sferze edukacji, animacji i upowszechniania kultury	K_W07	2
--	-------	---

3. Opis modułu

Opis	<p>w ramach modułu projektowanie działań społeczno-kulturalnych student przygotowuje się do projektowania działalności animacyjnej, upowszechnieniowej i edukacyjnej w kulturze z zastosowaniem odpowiednich strategii projektowania w kulturze i pracy społecznej, pojęć, technik i narzędzi; kluczowym elementem zajęć konwersatoryjnych jest zrozumienie specyfiki pracy projektowej poprzez poznanie kolejnych faz realizacji projektu z wyjaśnieniem ich znaczenia i wskazaniem zastosowania na każdym etapie działalności projektowej; ważnym elementem jest uświadomienie studentom zespołowego charakteru pracy projektowej wymagającej wyraźnego podziału obowiązków na wszystkich członków grupy z uwzględnieniem ich wiedzy, umiejętności i kompetencji uzasadniających poziom realizacji wyznaczonego zadania;</p> <p>program przygotowuje studenta do wykorzystania narzędzi projektowych do praktycznej działalności animacyjnej, edukacyjnej i upowszechnieniowej w kulturze w odniesieniu do strategicznych kierunków rozwoju europejskich i narodowych wspólnot oraz potrzeb lokalnych społeczności</p>
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
_w_1	wypowiedź ustna	komentarz do projektu opracowanego w formie pisemnej z uzasadnieniem wyboru strategii, odwołań do dokumentacji i danych ze wskazaniem obszarów odpowiedzialności zadaniowej uczestników grupy projektowej	_U_2, _U_3, _U_4
_w_2	praca pisemna	projekt działań o charakterze animacyjnym, edukacyjnym lub upowszechnieniowym opracowany na podstawie literatury przedmiotu i wybranej dokumentacji ze wskazaniem wybranej strategii, form i metod realizacji, z podziałem na etapy i zadania, uwzględniający wstępną diagnozę i sposoby ewaluacji	_K_1, _K_2, _U_1, _W_1, _W_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	konwersatorium	analiza wskazanych tekstów, dokumentów i danych upowszechnianych w formie pisemnej oraz za pomocą narzędzi cyfrowych, niezbędnych do projektowania działalności edukacyjnej, animacyjnej i upowszechnieniowej w kulturze w formie dyskusji z wymianą poglądów [z użyciem materiału ilustracyjnego AV i cyfrowego]	30	analiza literatury przedmiotu oraz dokumentacji projektów animacyjnych, edukacyjnych i upowszechnieniowych; koordynacja i podział obowiązków w pracy nad projektem; grupowa praca projektowa; przygotowanie projektu do publicznej prezentacji	30	_w_1, _w_2