

1.	Nazwa kierunku	arteterapia
2.	Wydział	Wydział Nauk Społecznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Pracownia I Grafika 1

Kod modułu: S1_AR_PWGRAF_08_1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_U_1	Student posiada umiejętności doboru i posługiwania się technikami graficznymi w sposób umożliwiający wyrażenie myśli i formułowanie problemu artystycznego, zagadnienia formy, idei w obrazie graficznym i w procesie terapeutycznym.	ART_U01	3
_W_1	student posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych z zakresu technik graficznych rozumie związek między wyrażanymi treściami a użytymi środkami formalnymi w grafice	ART_W01	4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł trwa dwa semestry i to jest część inicjalna - zawiera treści w zakresie technik graficznych. Celem zajęć jest realizacja zadań o rosnącym stopniu trudności natury formalnej, rozwijanie świadomości plastycznej i indywidualnych predyspozycji studenta; kształtowanie umiejętnego wykorzystywania związków między wyrażanymi treściami a użytymi środkami formalnymi w grafice. Główny nacisk kładziony jest na zagadnienia formy i idei w obrazie graficznym oraz pogłębianie wiedzy i umiejętności z zakresu wykorzystania technik w kreacji artystycznej. Zajęcia realizowane w ramach modułu przygotowują studenta do realizacji samodzielnie sformułowanego zadania w technice druku wklęsłego, wypukłego, mieszanej lub wypracowanej technice autorskiej i wykorzystania dla rozwoju potencjału intelektualnego ucznia oraz kompetencji emocjonalnych własnych i wychowanka. Zajęcia w formie wykładowej i ćwiczeniowej oraz zajęcia w pracowni artystycznej, zajęcia indywidualne „mistrz-uczeń”, konsultacje, korekty, mają doprowadzić do uzyskania zakładanych efektów kształcenia modułu - i dotyczą zadań 1 semestru
Wymagania wstępne	Bez wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
_w_1	Działalność praktyczna	Autorskie projekty w dowolnej technice graficznej oraz ich realizacja po uzgodnieniu i zatwierdzeniu projektów.	_U_1, _W_1

		<p>W program zajęć wpisana jest swoboda decyzji i działań. Wybrane zagadnienia z techniki i technologii graficznych sposobów rejestrowania, wytwarzania i powielania obrazu. Grafika eksperymentalna. Eksperymenty w obrębie technik graficznych, praca z kolorem. Przykłady łączenia technik. Nietypowe myślenie o matrycy. Eksperymenty z matrycą i podłożem. Poszukiwanie własnego śladu i ekspresji</p>	
--	--	--	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
_fs_1	warsztat	<p>Metoda prelekcji interaktywnej z wykorzystaniem poglądowych prezentacji multimedialnych. Indywidualne korekty, konsultacje, ćwiczenia warsztatowe, realizacje projektów, przeglądy robocze, otwarty przegląd prac</p>	30	<p>Zapoznanie się i opanowanie zakresu treści przekazywanych podczas prelekcji i umiejętności krytycznego ich wykorzystania. Wykonywanie prac wg zadań ujętych w sylabusie</p>	20	_w_1