

1.	Nazwa kierunku	etnologia i antropologia kulturowa
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Antropologia gry i zabawy

Kod modułu: 12-AK-PR-S2-AGZ

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	ma pogłębioną świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy, świata, którego elementem są tradycyjne gry i zabawy; ma świadomość uniwersalnego charakteru potrzeb ludycznych człowieka oraz mediacyjnych funkcji gry i zabawy w życiu społecznym; moduł przygotowuje studenta do twórczego uczestnictwa w działalności różnych grup, organizacji i instytucji społeczno-kulturalnych, w których przydatna jest wiedza o kierunku przemian potrzeb ludycznych członków społeczeństwa konsumpcyjnego	K_K04 K_K05	3 3
_U_1	potrafi dokonać pogłębionej obserwacji oraz interpretacji ludycznych aspektów kultury współczesnej; posiada rozwinięte umiejętności dokumentowania oraz rekonstrukcji czasowego i przestrzennego zróżnicowania kulturowych przejawów gier i zabaw w skali globalnej i lokalnej	K_U03 K_U04	4 4
_U_2	potrafi sprawnie przeprowadzić zaawansowany proces badawczy, w efektywny sposób sformułować wnioski, opracować, zestawić wyniki badań oraz wskazać dalsze perspektywy badawcze	K_U07	4
_W_1	ma rozszerzoną wiedzę na temat wielości obszarów badawczych, których analizy podejmuje się antropologia kulturowa; ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę na temat form społeczno-kulturowych, funkcji oraz historycznej zmienności zachowań ludycznych; ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę na temat przedmiotowych i metodologicznych powiązań antropologii gry i 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 gry i zabawy ukazuje znaczenie problematyki ludycznej w poznawaniu człowieka i jego kultury. Zajęcia ukazują grę i zabawę jako wymagające naukowej refleksji zjawiska 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 gier i zabaw student poznaje wkład światowej oraz polskiej nauki w pogłębianie i rozwijanie interdyscyplinarnych badań nad zabawą, a
-------------	---

	także nabywa umiejętności dokumentowania i interpretowania ludycznych aspektów kultury współczesnej
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się 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 uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
_fs_1	wykład	wykład wybranych zagadnień z wykorzystaniem środków audiowizualnych	15	lektura uzupełniająca	20	_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