

1.	Nazwa kierunku	socjologia
2.	Wydział	Wydział Nauk Społecznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Warsztat fakultatywny SMiR-5

Kod modułu: 05-SO-MR-S1-WAR2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
S1_WAR2_1	Student posiada wiedzę teoretyczną z zakresu socjologii miasta oraz wiedzę na temat relacji mediów masowych z szeroko rozumianymi procesami społecznymi.	S1_K01 S1_U15 S1_U16 S1_W19	2 3 3 3
S1_WAR2_2	Student ma świadomość wielowymiarowego, interdyscyplinarnego charakteru problemów występujących w przestrzeni miejskiej – wykazuje się refleksyjnością i krytycyzmem w ich oglądzie. Posiada wiedzę teoretyczną z zakresu socjologii miasta pozwalającą na identyfikację i eksplikację zjawisk i procesów społecznych zachodzących w wielkim mieście.	S1_K03 S1_K10 S1_W03 S1_W04 S1_W05	3 3 4 4 4
S1_WAR2_3	Student posiada umiejętność analizowania i krytycznego podejścia do informacji medialnych dotyczących szeroko rozumianego sektora usług publicznych oraz możliwości wspierania aktywnej działalności mieszkańców. Potrafi formułować i przekazać swoje opinie publicznie w formie ustnej (dyskusja), pisemnej (esej) lub prezentacji multimedialnej.	S1_U08 S1_U09 S1_U10 S1_U13 S1_U15	3 3 3 3 3
S1_WAR2_4	Student jest otwarty na pracę w grupie, potrafi wykonywać zadania w zespole oraz jest otwarty na przekazywanie swojej wiedzy w dyskusji.	S1_K02 S1_K07 S1_U09 S1_U10	3 3 3 3

3. Opis modułu

Opis	Podstawowym celem modułu jest praktyczne wykorzystanie wiedzy łączącej inteligentne wykorzystanie nowoczesnych technologii oraz innowacyjnych systemów z kreatywnością aktywnego społeczeństwa oraz potencjałem organizacji, instytucji, firm i ośrodków naukowych w odniesieniu do idei smart city. Dodatkowo zajęcia umożliwią zapoznanie studentów z przebiegiem i formami komunikacji społecznej przy pomocy nowych metod rozwijających się w obszarze internetu, mediów i nauk społecznych.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
S1_WAR2_w_1	Praca projektowa	- weryfikacja wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na podstawie treści programowych modułu, literatury zamieszczonej w sylabusie oraz pracy własnej studenta; - forma weryfikacji wybierana przez osobę prowadzącą np.: kolokwium ustne/pisemne, test otwarty / wyboru, sprawdzian*, praca wymagająca określonych umiejętności i wiedzy np.: recenzja, case study, projekt (indywidualny, grupowy), zadania problemowe, sprawozdanie, portfolio, prezentacja z dyskusją, prowadzenie / udział w dyskusji, itp.	S1_WAR2_1, S1_WAR2_2, S1_WAR2_3, S1_WAR2_4
S1_WAR2_w_2	Aktywność własna studenta	Działania mające na celu wykorzystanie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych uzyskanych w oparciu o przekazywane treści programowe modułu, wskazaną w sylabusie literaturę oraz pracę własną.	S1_WAR2_4

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	
S1_WARSMIR_fs_1	laboratorium	Dyskusja i analiza poszczególnych przypadków, przygotowywanie projektów, warsztaty grupowe etc.	14	Przygotowanie do zajęć w oparciu o zadaną literaturę i własne działania.	40	S1_WAR2_w_1, S1_WAR2_w_2