

1.	Nazwa kierunku	animacja społeczno-kulturalna z edukacją kulturalną
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Nowe media w animacji społeczno-kulturalnej

**Kod modułu:** 12-AE-S1-10MDW.5-NMA

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	jest przygotowany do podejmowania wyzwań zawodowych i osobistych; wykazuje aktywność, odznacza się wytrwałością w podejmowaniu indywidualnych i zespołowych działań w zakresie edukacji kulturalnej, animacji, upowszechniania kultury; oraz angażuje się we współpracę w tym zakresie .	ASKEK_K05	3
_K_2	jest aktywnym uczestnikiem życia kulturalnego, przygotowanym do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych [również z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i w mediach elektronicznych]	ASKEK_K07	3
_U_1	potrafi samodzielnie obserwować, zbierać, klasyfikować, analizować i interpretować dane związane ze zjawiskami życia społeczno-kulturalnego wykorzystując do tego wiedzę z zakresu edukacji kulturalnej i upowszechniania kultury	ASKEK_U01	3
_U_2	wykazuje umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy, rozwijania pasji i zainteresowań, twórczego rozwiązywania problemów z wykorzystaniem nowoczesnych technologii komunikacyjnych potrafi dokonywać krytycznej analizy treści mediów cyfrowych, skutków własnej działalności (w tym twórczej), wykazuje się umiejętnościami zmierzającymi do weryfikacji elementów wymagających zmiany lub modyfikacji	ASKEK_U03 ASKEK_U12	3 2
_W_1	posiada wiedzę na temat edukacji twórczej, społecznej i kulturalnej operujących w polu nowych mediów oraz rozumie relacje wzajemne pomiędzy mediami a środowiskami społeczno-wychowawczymi	ASKEK_W08	2
_W_2	posiada wiedzę na temat kulturowych uwarunkowań edukacji, animacji i upowszechniania kultury ze szczególnym uwzględnieniem etycznych wymiarów funkcjonowania nowych mediów	ASKEK_W14	3

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Celem modułu nowe media w animacji społeczno-kulturalnej jest omówienie głównych możliwości jakie wynikają dla animacji społeczno-kulturalnej z nastania i rozwoju tzw. nowych mediów. Istotnymi są tu przemiany samej kultury jak też pól na jakich może się kultura realizować, jak różne formy współtworzenia kultury wpływają na siebie wzajemnie wspierając się bądź wypierając. Istotnymi kwestiami są tu również elementy różnie pojmowanej
-------------	--

	wirtualności jak i przemian w pojmowaniu własności intelektualnej. Ważnym wątkiem jest prześledzenie procesów stapiania się nowych mediów ze społeczeństwem co stanowi dla animacji i edukacji kultury nowe możliwości jak i znaczące wyzwania o charakterze kompetencyjnym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Indywidualna praktyka komunikacyjna w zakresie nowych mediów.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
_w_1	kolokwium pisemne	weryfikacja wiedzy zdobytej przez studenta w trakcie wykładów, ćwiczeń oraz samodzielnej lektury wskazanej literatury przedmiotu	_U_1, _W_1, _W_2
_w_2	projekt animacyjny	projekt animacyjny w środowisku nowych mediów (z zakresu szeroko pojętej kultury i edukacji kulturalnej)	_K_1, _K_2, _U_1, _U_2

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	konwersatorium	omówienie praktycznych wymiarów wirtualizacji kultury, nowych formy uczestnictwa i współtworzenia kultury, przemiany w sferze własności intelektualnej; omówienie problematyki wolnej kultury, przemian uprawiania i upowszechniania kultury i sztuki, elementów życia obywatelskiego; drugim obszarem konwersatorium jest wstęp do przygotowania oraz prezentacja projektów animacyjnych.	30	gromadzenie wiedzy, przykładów oraz zaznajamianie się z tekstami źródłowymi; stworzenie projektu animacyjnego (w grupach) wykorzystujących nowe media jako prymarne pole działania	60	_w_1, _w_2