

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

**Moduł kształcenia:** Nowe media 3

**Kod modułu:** 12-AK-S1-NM3

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu |                                                                                                                                                                          |                             |                                |
|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| kod                                    | opis                                                                                                                                                                     | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| _K_1                                   | rozumie znaczenie roli e-sportu w budowaniu nowych relacji społecznych i ich wpływu na kulturę masową                                                                    | K_K02                       | 3                              |
|                                        |                                                                                                                                                                          | K_K03                       | 2                              |
| _K_2                                   | Ma świadomość wpływu e-sportu na rozwój współczesnego człowieka i relacji interpersonalnych                                                                              | K_K04                       | 2                              |
| _U_1                                   | potrafi posługiwać się podstawową terminologią z zakresu e-sportu, a także potrafi dokonywać obserwacji i interpretacji zjawisk społecznych występujących w tym obszarze | K_U01                       | 3                              |
|                                        |                                                                                                                                                                          | K_U02                       | 3                              |
|                                        |                                                                                                                                                                          | K_U03                       | 3                              |
| _U_2                                   | potrafi prezentować własne pomysły, sprawnie wypowiadać się w mowie i na piśmie, na tematy wybranych zagadnień z zakresu wiedzy e-sporcie                                | K_U08                       | 3                              |
| _W_1                                   | Ma podstawową wiedzę z zakresu rozwoju dyscyplin e-sportowych i ich przemian na przestrzeni ostatnich lat                                                                | K_W13                       | 3                              |
| _W_2                                   | Ma podstawową wiedzę o różnych rodzajach struktur społeczno-kulturowych i instytucjach życia społecznego w kontekście rozwoju zjawiska e-sportu                          | K_W10                       | 3                              |
|                                        |                                                                                                                                                                          | K_W11                       | 3                              |

| 3. Opis modułu    |                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Opis              | Celem zajęć realizowanych w ramach modułu Nowe Media 3 jest zapoznanie studentów z koncepcją e-sportu, czyli rozgrywek z wykorzystaniem gier wideo, a także ich wpływu na relacje kulturowe i społeczne. |
| Wymagania wstępne | Wcześniejsza realizacja modułu Nowe media 2.                                                                                                                                                             |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu |                                      |                                                                                                                                                                               |                           |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| kod                                               | nazwa (typ)                          | opis                                                                                                                                                                          | efekty uczenia się modułu |
| _w_1                                              | praca zaliczeniowa                   | sprawdzenie wiedzy zdobytej podczas lektury zadanych tekstów źródłowych oraz umiejętności jej wykorzystania w interpretacji zjawisk społeczno-kulturowych w obszarze e-sportu | _K_1, _K_2, _U_1, _W_1    |
| _w_2                                              | wypowiedź ustna połączona z dyskusją | Sprawdzenie poziomu ustnej wypowiedzi, stopnia zrozumienia tematu oraz umiejętności obrony własnego stanowiska                                                                | _U_2, _W_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                         | laboratorium              | praca zaliczeniowa przedstawiana w trakcie zajęć i oddana w formie pisemnej, analiza wybranych tekstów z zakresu obowiązującej tematyki połączona z dyskusją | 30            | przygotowanie proponowanej literatury, przedstawienie głównych problemów poruszonych w tekście, próba sformułowania wniosków, przygotowanie lektury do dyskusji | 40            | _w_1, _w_2                              |