

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Pedagogika medialna			Kod przedmiotu	PM1
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia			Profil studiów	praktyczny
Kierunek studiów	Pedagogika			Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury
Moduł kształcenia	Specjalnościowy			Język wykładowy	polski
Semestr	1			Forma zaliczenia	Egzamin

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium		Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium	
15	E1	2				9	E1	2			
		15	ZO1	2				9	ZO1	2	

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
Razem	30		Razem	18	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
Razem	100		Razem	100	
ECTS	4		ECTS	4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawowa wiedza na temat funkcjonowania mediów tradycyjnych i nowych.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z podstawowymi problemami i terminologią pedagogiki medialnej. Ukazanie możliwości, jakie tkwią w mediach, jeśli chodzi o współczesną edukację, a także zagrożeń wynikających z nieświadomego korzystania z mediów.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	zna terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związanej z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej	K_W01
	W1.1 Zna terminologię z zakresu mediów, a także z zakresu pedagogiki medialnej.	
W2	ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o współczesnych kierunkach rozwoju pedagogiki, jej nurtach i systemach pedagogicznych, zorientowaną na zastosowania praktyczne	K_W03
	W2.1 ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o pedagogice medialnej	
Umiejętności		
U1	potrafi wykorzystywać wiedzę teoretyczną z zakresu pedagogiki oraz powiązanych z nią dyscyplin w celu analizy złożonych problemów edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych, i terapeutycznych, a także diagnozowania i oddziaływań praktycznych	K_U02
	U1.1 Potrafi łączyć wiedzę z zakresu pedagogiki z tą o mediach i komunikacji medialnej w dobie Internetu 2.0.	
U2	potrafi właściwie analizować przyczyny i przebieg procesów i zjawisk społeczno-edukacyjnych oraz stawiać proste hipotezy badawcze i je weryfikować	K_U17
	U2.1 Potrafi w oparciu o zdobytą wiedzę właściwie analizować współczesne problemy pedagogiczne w kontekście przemian technologiczno-medialnych.	

Kompetencje

K1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób		K_K01
	K1.1	Widzi ścisłą zależność między kwestią wychowania i edukacji a stałym rozwojem technologii cyfrowej i medialnej.	
K2	prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z praktyką pedagogiczną, utożsamia się z jej wartościami, celami i zadaniami		K_K03
	K2.1	prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy pojawiające się na linii pedagogika-media	

TREŚCI KSZTAŁCENIA						
TEMAT				30	18	
Wykład				15	9	
1	Przedmiot i zadania pedagogiki i edukacji medialnej			1	1	
2	Pojęcie, klasyfikacja oraz funkcje mediów. Zadania mediów we współczesnym świecie			2	1	
3	Kompetencje medialne			1	1	
4	Media a kultura masowa. Pedagogiczny wymiar odbioru mediów			2	1	
5	Postawy negatywne i pozytywne wobec mediów. Mitologia mediów a pedagogika			2	1	
6	Multimedia w edukacji dla bezpieczeństwa dzieci. Strony internetowe dla dzieci.			2	1	
7	Etyczne aspekty działalności nadawcy medialnego.			2	1	
8	Możliwości wykorzystania multimediów w szkolnej praktyce edukacyjnej			2	1	
9	Techniki propagandy i manipulacji w mediach			1	1	
Ćwiczenia				15	9	
1	Przedmiot i zadania pedagogiki i edukacji medialnej			1	1	
2	Pojęcie, klasyfikacja oraz funkcje mediów. Zadania mediów we współczesnym świecie			2	1	
3	Kompetencje medialne			1	1	
4	Media a kultura masowa. Pedagogiczny wymiar odbioru mediów			2	1	
5	Postawy negatywne i pozytywne wobec mediów. Mitologia mediów a pedagogika			2	1	
6	Multimedia w edukacji dla bezpieczeństwa dzieci. Strony internetowe dla dzieci.			2	1	
7	Etyczne aspekty działalności nadawcy medialnego.			2	1	
8	Możliwości wykorzystania multimediów w szkolnej praktyce edukacyjnej			2	1	
9	Techniki propagandy i manipulacji w mediach			1	1	
ŚRODKI DYDAKTYCZNE						
Komputer, rzutnik, programy, materiały multimedialne, literatura						
KRYTERIA OCENY						
Wykład						
Aktywność, czytanie zadanej literatury, egzamin						
Ćwiczenia						
Aktywność, praca semestralna						
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ						
KOD	OPIS			EFEKT		
		Wiedza		Wykład		
W1	W1.1	1	egzamin	2	aktywność na zajęciach	K_W01
W2	W2.1	1	egzamin	2	aktywność na zajęciach	K_W03
		Umiejętności		Wykład		
U1	U1.1	1	egzamin	2	aktywność na zajęciach	K_U02
U2	U2.1	1	egzamin			K_U17
		Kompetencje		Wykład		
K1	K1.1	1	egzamin	2	aktywność na zajęciach	K_K01
K2	K2.1	1	egzamin	2	aktywność na zajęciach	K_K03
		Wiedza		Ćwiczenia		
W1	W1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_W01
W2	W2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_W03
		Umiejętności		Ćwiczenia		
U1	U1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_U02
U2	U2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_U17
		Kompetencje		Ćwiczenia		
K1	K1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_K01
K2	K2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_K03
FORMY OCENY						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
2,0	student uzyskuje poniżej 50% maksymalnej liczby punktów					
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów					
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów					
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów					

5,0

student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów

LITERATURA**Podstawowa**

1 Huk T., Pedagogika medialna. Aspekty społeczne, kulturowe i edukacyjne, Kraków 2014.

2 Gajda J.: Media w edukacji. Kraków 2005.

Uzupełniająca

1 Gajda J., Edukacja medialna, Toruń 2002.

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Wiedza o kulturze współczesnej	Kod przedmiotu	PM2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia	Profil studiów	praktyczny
Kierunek studiów	Pedagogika	Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury
Moduł kształcenia	Specjalnościowy	Język wykładowy	polski
Semestr	1	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE									
Wykład		Ćwiczenia			Laboratorium					Wykład		Ćwiczenia			Laboratorium				
15	ZO1	2								9	ZO1	2							
			15	ZO1	2								9	ZO1	2				

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE				STUDIA NIESTACJONARNE			
Wykład		15		Wykład		9	
Ćwiczenia		15		Ćwiczenia		9	
Razem		30		Razem		18	
Praca własna studenta		70		Praca własna studenta		82	
Razem		100		Razem		100	
ECTS		4		ECTS		4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Ogólne obycie kulturowe.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z terminologią wiedzy o kulturze, a także ze zjawiskami współczesnej kultury, w tym kultury 2.0.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	zna terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związanej z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej	K_W01
W1.1	Zna terminologię z zakresu kultury współczesnej i widzi odniesienie tej wiedzy do wiedzy pedagogicznej.	
W2	ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę o źródłach i miejscu pedagogiki w systemie nauk oraz o jej przedmiotowych i metodologicznych powiązaniach z innymi dyscyplinami nauk	K_W02
W2.1	Ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę o kulturowych źródłach pedagogiki.	
Umiejętności		
U1	posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania, przetwarzania, informacji na temat zjawisk społecznych rozmaitej natury przy użyciu różnych źródeł oraz interpretowania ich z punktu widzenia studiowanej specjalności	K_U01
U1.1	posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania, przetwarzania, informacji na temat zjawisk kulturowych jako zjawisk społecznych, kształtujących życie człowieka	
U2	potrafi wykorzystywać wiedzę teoretyczną z zakresu pedagogiki oraz powiązanych z nią dyscyplin w celu analizy złożonych problemów edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych, i terapeutycznych, a także diagnozowania i oddziaływań praktycznych	K_U02
U2.1	Dzięki powiązaniu wiedzy o kulturze z wiedzą pedagogiczną potrafi trafniej diagnozować problemy pedagogiczne, wychowawcze, edukacyjne.	

Kompetencje

K1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób		K_K01
	K1.1	Ma świadomość ogromu zagadnień, jakie tworzą wiedzę o kulturze współczesną, widzi jej wartość i stałą dynamikę zmian, stąd też widzi zasadność samokształcenia się w tym zakresie.	
K2	uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata		K_K06
	K2.1	Tym bardziej chce i potrzebuje śledzić i uczestniczyć w wydarzeniach kulturalnych swego miasta, regionu, a także w wydarzeniach ogólnopolskich i międzynarodowych.	

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		30	18
Wykład		15	9
1	Definicje kultury. Terminologia dot. wiedzy o kulturze	4	3
2	Działy kultury (literatura, sztuka: muzyka, teatr, film). Kultura 2.0	4	3
3	Sztuka nowych mediów i jej status w historii kultury	4	2
4	Wydarzenia kulturalne ostatniej dekady	3	1
Ćwiczenia		15	9
1	Analiza dzieł współczesnej kultury	6	4
2	Przegląd oferty kulturalnej regionu	2	1
3	Życie kulturalne Polski	4	3
4	Ocena i recenzja wydarzeń kulturalnych	3	1

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

Komputer, rzutnik, literatura, multimedia, wizyty studyjne w ośrodkach kultury

KRYTERIA OCENY

Wykład

Aktywność, czytanie zadanej literatury, kolokwium.

Ćwiczenia

Aktywność, obecność na wydarzeniach kulturalnych.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS				EFEKT	
		Wiedza		Wykład		
W1	W1.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_W01
W2	W2.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_W02
		Wiedza		Ćwiczenia		
W1	W1.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta	K_W01
W2	W2.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta	K_W02
		Umiejętności		Wykład		
U1	U1.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_U01
U2	U2.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_U02
		Umiejętności		Ćwiczenia		
U1	U1.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta	K_U01
U2	U2.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta	K_U02
		Kompetencje		Ćwiczenia		
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta	K_K01
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta	K_K06

FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

2,0	student uzyskuje poniżej 50% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów

5,0

student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów

LITERATURA**Podstawowa**

1 Barker Ch., Studia kulturowe: teoria i praktyka, Kraków 2005.

2 Aumont J., Analiza filmu, Warszawa 2011.

3 Geertz C., Interpretacja kultur: wybrane eseje, Kraków 2005.

Uzupełniająca

1 Freedberg D., Potęga wizerunków: studia z historii i teorii oddziaływania, Kraków 2005.

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Podstawy psychopedagogiki twórczości			Kod przedmiotu	PM3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Pedagogika		Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury	
Moduł kształcenia	Specjalnościowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	4		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium		Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium	
30	ZO4	4				18	ZO4	4			

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	30		Wykład	30	
Razem	30		Razem	30	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
Razem	100		Razem	112	
ECTS	4		ECTS	4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

CEL PRZEDMIOTU

Przygotowanie studentów z teoretycznych podstaw wychowania do twórczości i kreatywności. Studenci pozyskają wiedzę dotyczącą aktywności i ekspresji twórczej, której istotną funkcją jest samorealizacja i dobrostan człowieka

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	zna cele i dziedziny pedagogiki twórczości w korelacji z zagadnieniami psychologii rozwoju i wychowania człowieka	K_W01 K_W02 K_W03
W2	ma podstawową wiedzę na temat pedagogiki twórczości i jej przedmiotu w ujęciu różnych autorów	K_W01 K_W02 K_W03
W3	zna podstawowe zasady i metody dydaktyki twórczości	K_W01 K_W02 K_W03
Umiejętności		
U1	umie omówić cechy twórczości dzieci i młodzieży	K_U01 K_U02 K_U03
U2	potrafi scharakteryzować uczniów twórczych i wymienić rodzaje szkolnych inhibitorów twórczości	K_U01 K_U02 K_U03
U3	umie ocenić wybrane programy wychowania do twórczości w kontekście rozwoju osobowości i potencjału twórczego ucznia	K_U01 K_U02 K_U03
Kompetencje		
K1	posiada samowiedzę dotyczącą własnego profesjonalizmu	K_K01 K_K02 K_K03
K2	rozumie znaczenie wiedzy z zakresu psychopedagogiki	K_K01 K_K02 K_K03
K3	potrafi hierarchizować własne cele, optymalizować własną działalność pedagogiczną	K_K01 K_K02 K_K03

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT	30	18
-------	----	----

Wykład		30	18
1	Pojęcie twórczość, kreatywność , innowacyjność , główne pojęcia i aspekty	2	1
2	Dynamika rozwojowa - główne perspektywy teoretyczne i zarys rozwoju psychopedagogiki	4	3
3	Wybrane teorie twórczości	6	3
4	Twórczość dzieci i młodzieży - spory wokół . Różne podejścia do twórczości dzieci i młodzieży	6	3
5	Cechy szkoły stymulującej do twórczości	4	3
6	Drama kreatywna. Trening twórczości - metody dydaktyki twórczości	4	3
7	Twórcze nauczanie a nauczanie do twórczości, wychowanie do twórczości	4	2

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

Literatura, komputer, rzutnik, multimedia, narzędzia / sprzęt potrzebne do twórczych działań, w zależności od afery twórczości.

KRYTERIA OCENY

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
Wykład		
W1	zna cele i dziedziny pedagogiki twórczości w korelacji z zagadnieniami psychologii rozwoju i wychowania człowieka	K_W01 K_W02 K_W03
	1 kolokwium	
W2	ma podstawowa wiedzę na temat pedagogiki twórczości i jej przedmiotu w ujęciu różnych autorów	K_W01 K_W02 K_W03
	1 kolokwium	
W3	zna podstawowe zasady i metody dydaktyki twórczości	K_W01 K_W02 K_W03
	1 kolokwium	

Umiejętności

Wykład		
U1	umie omówić cechy twórczości dzieci i młodzieży	K_U01 K_U02 K_U03
	1 projekt	
	2 aktywność na zajęciach	
U2	potrafi scharakteryzować uczniów twórczych i wymienić rodzaje szkolnych inhibitorów twórczości	K_U01 K_U02 K_U03
	1 kolokwium	
U3	umie ocenić wybrane programy wychowania do twórczości w kontekście rozwoju osobowości i potencjału twórczego ucznia	K_U01 K_U02 K_U03
	1 projekt	
	2 aktywność na zajęciach	

Kompetencje

Wykład		
K1	posiada samowiedzę dotyczącą własnego profesjonalizmu	K_K01 K_K02 K_K03
	1 aktywność na zajęciach	
K2	rozumie znaczenie wiedzy z zakresu psychopedagogiki	K_K01 K_K02 K_K03
	1 aktywność na zajęciach	
K3	potrafi hierarchizować własne cele, optymalizować własną działalność pedagogiczną	K_K01 K_K02 K_K03
	1 aktywność na zajęciach	

FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

2,0	student uzyskuje poniżej 50% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów

LITERATURA

Podstawowa

1	Limont W., Edukacja artystyczna a metafora, Toruń 2008.
2	Limont W., Teoria i praktyka edukacji uczniów zdolnych, Kraków 2004.
3	Nęcka E., Psychologia twórczości, GWP, Gdańsk 2001.
4	Szmidt K. J., ABC kreatywności, Difin, Warszawa 2010.

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Metodyka pracy artystycznej z dziećmi i młodzieżą	Kod przedmiotu	PM4
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia	Profil studiów	praktyczny
Kierunek studiów	Pedagogika	Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury
Moduł kształcenia	Specjalnościowy	Język wykładowy	polski
Semestr	4	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE													
Wykład			Ćwiczenia			Laboratorium				Wykład			Ćwiczenia			Laboratorium							
15	ZO4	2										9	ZO4	2									
			15	ZO4	2										9	ZO4	2						

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE				STUDIA NIESTACJONARNE			
Wykład		15		Wykład		9	
Ćwiczenia		15		Ćwiczenia		9	
Razem		30		Razem		18	
Praca własna studenta		70		Praca własna studenta		82	
Razem		100		Razem		100	
ECTS		4		ECTS		4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

wiedza z zakresu podstaw psychologii rozwojowej, umiejętność pracy z grupą, empatyczne słuchanie

CEL PRZEDMIOTU

kształcenie praktycznych umiejętności do prowadzenia zajęć artystycznych indywidualnych bądź grupowych w tym realizacji projektów rozwijania twórczych predyspozycji oraz mocnych stron uczestnika zajęć

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	ma podstawową wiedzę na temat celów i zadań edukacji artystycznej dzieci i młodzieży oraz rozwojowych kontekstów tych procesów	K_W01 K_W02
W2	zna metody istotne przy wprowadzaniu fachowych pojęć z zakresu sztuki na różnych etapach edukacyjnych	K_W01 K_W02
Umiejętności		
U1	umie zaprojektować wszystkie fazy pracy z grupą - dokonać wyboru metody i form pracy artystycznej z grupą dziecięcą i młodzieżową	K_U01 K_U02 K_U03
U2	potrafi inicjować i rozwijać wrażliwość percepcyjną, odpowiednio aranżuje przestrzeń w pracowni szkolnej	K_U01 K_U02 K_U03
U3	umie zastosować wybrane metody i formy zajęć plastycznych lub muzycznych i teatralnych z uwzględnieniem specyfiki środków wyrazu stosowanych w wybranych działach plastyki, muzyki i teatru	K_U01 K_U02 K_U03
Kompetencje		
K1	posiada samowiedzę dotyczącą własnego profesjonalizmu oraz osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem, także podczas pedagogicznej działalności praktycznej	K_K01 K_K02 K_K03
K2	posługuje się zdobytą wiedzą w praktycznej działalności pedagogicznej, rozumie społeczne znaczenie wiedzy pedagogicznej	K_K01 K_K02 K_K03

K3	potrafi hierarchizować własne cele, optymalizować własną działalność pedagogiczną		K_K01 K_K02 K_K03
TREŚCI KSZTAŁCENIA			
TEMAT		30	18
Wykład		15	9
1	Edukacja artystyczna, pojęcia, zadania i cele		3 2
2	Dynamika grup i style kierowania artystyczną grupą twórczą		2 1
3	Techniki i narzędzia warsztatowe w pracy artystycznej, projektowanie zajęć, dokumentowanie reakcji. Przykłady dobrych praktyk		10 6
Ćwiczenia		15	9
1	Metody i formy pracy artystycznej w zakresie muzyki i teatru		10 6
2	Metody i formy pracy artystycznej w zakresie plastyki		5 3
SRODKI DYDAKTYCZNE			
KRYTERIA OCENY			
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ			
KOD	OPIS		EFEKT
	Wiedza	Wykład	
W1	ma podstawową wiedzę na temat celów i zadań edukacji artystycznej dzieci i młodzieży oraz rozwojowych kontekstów tych procesów		K_W01 K_W02
1	kolokwium		
2	aktywność na zajęciach		
W2	zna metody istotne przy wprowadzaniu fachowych pojęć z zakresu sztuki na różnych etapach edukacyjnych		K_W01 K_W02
1	kolokwium		
	Umiejętności	Wykład	
U1	umie zaprojektować wszystkie fazy pracy z grupą - dokonać wyboru metody i form pracy artystycznej z grupą dziecięcą i młodzieżową		K_U01 K_U02 K_U03
1	aktywność na zajęciach		
U2	potrafi inicjować i rozwijać wrażliwość percepcyjną, odpowiednio aranżuje przestrzeń w pracowni szkolnej		K_U01 K_U02 K_U03
1	aktywność na zajęciach		
U3	umie zastosować wybrane metody i formy zajęć plastycznych lub muzycznych i teatralnych z uwzględnieniem specyfiki środków wyrazu stosowanych w wybranych działach plastyki, muzyki i teatru		K_U01 K_U02 K_U03
1	aktywność na zajęciach		
	Kompetencje	Wykład	
K1	posiada samowiedzę dotyczącą własnego profesjonalizmu oraz osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem, także podczas pedagogicznej działalności praktycznej		K_K01 K_K02 K_K03
1	aktywność na zajęciach		
K2	posługuje się zdobytą wiedzą w praktycznej działalności pedagogicznej, rozumie społeczne znaczenie wiedzy pedagogicznej		K_K01 K_K02 K_K03
1	aktywność na zajęciach		
K3	potrafi hierarchizować własne cele, optymalizować własną działalność pedagogiczną		K_K01 K_K02 K_K03
1	aktywność na zajęciach		
	Wiedza	Ćwiczenia	
W1	ma podstawową wiedzę na temat celów i zadań edukacji artystycznej dzieci i młodzieży oraz rozwojowych kontekstów tych procesów		K_W01 K_W02
1	aktywność na zajęciach		
W2	zna metody istotne przy wprowadzaniu fachowych pojęć z zakresu sztuki na różnych etapach edukacyjnych		K_W01 K_W02
1	aktywność na zajęciach		
	Umiejętności	Ćwiczenia	
U1	umie zaprojektować wszystkie fazy pracy z grupą - dokonać wyboru metody i form pracy artystycznej z grupą dziecięcą i młodzieżową		K_U01 K_U02

U1	1	projekt	K_U03
	2	aktywność na zajęciach	
U2	potrafi inicjować i rozwijać wrażliwość percepcyjną, odpowiednio aranżuje przestrzeń w pracowni szkolnej		K_U01 K_U02 K_U03
	1	projekt	
U3	umie zastosować wybrane metody i formy zajęć plastycznych lub muzycznych i teatralnych z uwzględnieniem specyfiki środków wyrazu stosowanych w wybranych działach plastyki, muzyki i teatru		K_U01 K_U02 K_U03
	1	projekt	
	2	aktywność na zajęciach	

Kompetencje | Ćwiczenia

K1	posiada samowiedzę dotyczącą własnego profesjonalizmu oraz osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem, także podczas pedagogicznej działalności praktycznej		K_K01 K_K02 K_K03
	1	aktywność na zajęciach	
K2	posługuje się zdobytą wiedzą w praktycznej działalności pedagogicznej, rozumie społeczne znaczenie wiedzy pedagogicznej		K_K01 K_K02 K_K03
	1	projekt	
K3	potrafi hierarchizować własne cele, optymalizować własną działalność pedagogiczną		K_K01 K_K02 K_K03
	1	aktywność na zajęciach	

FORMY OCENY

LITERATURA

Podstawowa

1	Karolak W., Projekt edukacyjny – projekt artystyczny, Łódź 2004.
2	Karolak W., Arteterapia: od rozważań nad teorią do zastosowań praktycznych, Łódź 2011.

Uzupełniająca

1	M. Mazur, R. Tarasiuk, Interpretacje i inspiracje dla edukacji artystycznej, https://www.umcs.pl/pl/szukaj-redirect,372955.html
2	U. Szuścik, Edukacja plastyczna dziecka w wieku wczesnoszkolnym : założenia i celowość kształcenia, 2016.

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Animacja kultury			Kod przedmiotu	PM5
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Pedagogika		Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury	
Moduł kształcenia	Specjalnościowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	2		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium		Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium	
15	ZO2	2				9	ZO2	2			
			15	ZO2	2				9	ZO2	2

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Laboratorium	15		Laboratorium	9	
Razem	30		Razem	18	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
Razem	100		Razem	100	
ECTS	4		ECTS	4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza na temat kultury, zainteresowania związane z działalnością kulturalną.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z teorią animacji kultury i pracą animatora kultury

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o współczesnych kierunkach rozwoju pedagogiki, jej nurtach i systemach pedagogicznych, zorientowaną na zastosowania praktyczne	K_W03
	W1.1 Ma pogłębioną wiedzę z zakresu pedagogicznej wartości animacji kultury, zna zasady pracy animatora kultury.	
W2	ma rozszerzoną i pogłębioną wiedzę o różnych rodzajach strukturach społecznych i instytucjach społecznych oraz zachodzących między nimi relacjach, a także posiada wiedzę o wybranych systemach norm i reguł organizujących struktury i instytucje społeczne	K_W08
	W2.1 Ma wiedzę na temat działalności animatora kultury w placówkach kulturalnych i wychowawczych.	
W3	ma uporządkowaną wiedzę o uczestnikach działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej, pomocowej i terapeutycznej	K_W15
	W3.1 Ma wiedze na temat potrzeb danych grup wiekowych w zakresie animacji kultury.	

Umiejętności

U1	samodzielnie planuje i realizuje oryginalne i innowacyjne projekty związane z wybraną sferą działalności kulturalnej, medialnej, promocyjno-reklamowej oraz potrafi formułować własne opinie	K_U08
	U1.1 Potrafi stworzyć program działań animatora kultury z przeznaczeniem do konkretnej grupy wiekowej.	
U2	posiada pogłębione umiejętności organizacyjne pozwalające na planowanie i innowacyjne rozwiązywanie złożonych problemów związanych z wybraną sferą działalności edukacyjnej	K_U15

U2	U2.1	Potrafi wykorzystać wiedzę i umiejętności z zakresu animacji kultury do działań profilaktycznych, wychowawczych, itp.		K_U15		
Kompetencje						
K1	potrafi współdziałać i pracować w grupie i z grupą, przyjmując w niej różne role oraz określić priorytety, organizować pracę zespołu i nim kierować podczas realizacji określonego zadania			K_K02		
	K1.1	Potrafi wykorzystać animację kultury do działań w grupie.				
K2	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, odznacza się odpowiedzialnością za przygotowanie do pracy, podejmowane decyzje i prowadzone działania oraz ich skutki			K_K05		
	K2.1	Potrafi działać przedsiębiorczo i odpowiedzialnie w zakresie animacji kultury.				
K3	uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata			K_K06		
	K3.1	Ma świadomość wartości kultury w życiu człowieka i czynnie uczestniczy w kulturalnym życiu swojej społeczności.				
TREŚCI KSZTAŁCENIA						
TEMAT				30	18	
wykład				15	9	
1	Kultura jako pojęcie – próby zdefiniowania i określenia zakresu składowych współtworzących kulturę			2	1	
2	Historyczne podstawy animacji kulturotwórczej w Polsce/na świecie			2	1	
3	Realia pracy animatora kultury w Polsce			3	2	
4	Tradycyjne narzędzia pracy animatora kultury – scena, pracownia, przestrzeń miejska/wiejska			4	3	
5	Nowoczesne narzędzia pracy animatora kultury – media, social media, film, animacja			4	2	
laboratorium				15	9	
1	Poznaj i dopasuj – planowanie projektu kulturotwórczego kierowanego do wyselekcjonowanej grupy odbiorców			3	2	
2	Projekt kulturalny – tworzenie rozbudowanego kompleksowo projektu animacyjnego z uwzględnieniem potrzeb społecznościowych, norm prawnych i źródeł finansowania			3	2	
3	Realizacja działań animacyjnych z grupą dzieci/młodzieży/seniorów – praca z konkretnymi odbiorcami kultury			3	2	
4	W poszukiwaniu inspiracji – wizyty studyjne w ośrodkach animacyjnych pracujących na danym terenie, pomoc przy realizacjach koncertów, warsztatów twórczych, spektakli i innych wydarzeń artystycznych, (instytucje kultury, NGO, lokalni twórcy)			6	3	
ŚRODKI DYDAKTYCZNE						
Literatura, sale ośrodka kultury, teatru, komputer, rzutnik, multimedia						
KRYTERIA OCENY						
Wykład						
Aktywność, czytanie zadanej literatury, kolokwium z wiedzy,						
Laboratorium						
przygotowanie oferty kulturalnej / projektu działań animatora kultury						
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ						
KOD	OPIS			EFEKT		
Wiedza		Wykład				
W1	W1.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_W03
W2	W2.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_W08
W3	W3.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_W15
Wiedza		Laboratorium				
W1	W1.1	1	projekt			K_W03
W2	W2.1	1	projekt			K_W08
W3	W3.1	1	projekt			K_W15
Umiejętności		Wykład				
U1	U1.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_U08
U2	U2.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_U15
Umiejętności		Laboratorium				
U1	U1.1	1	projekt			K_U08

U2	U2.1	1	projekt	K_U15
Kompetencje				Wykład
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	K_K02
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	K_K05
K3	K3.1	1	aktywność na zajęciach	K_K06
Kompetencje				Laboratorium
K1	K1.1	1	projekt	K_K02
K2	K2.1	1	projekt	K_K05
K3	K3.1	1	projekt	K_K06
FORMY OCENY				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
2,0	student uzyskuje poniżej 50% maksymalnej liczby punktów			
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów			
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów			
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów			
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów			
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów			
LITERATURA				
Podstawowa				
1	Kargul J. Upowszechnianie, animacja, komercjalizacja kultury, Warszawa 2012			
Uzupełniająca				
1	Żabrowski J. Animacja kulturalna i społeczno-wychowawcza w środowiskach lokalnych, Gdańsk 2003			
2	A. Rogozińska, Animacja kultury a zmiana społeczna: w kontekście "community arts" i "community cultural development", 2009 (zasoby Academica).			

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY



SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)			Komunikacja medialna										Kod przedmiotu		PM6
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			Instytut Humanistyczny												
Poziom kształcenia			Studia drugiego stopnia						Profil studiów			praktyczny			
Kierunek studiów			Pedagogika						Specjalność			Pedagogika medialna z animacją kultury			
Moduł kształcenia			Specjalnościowy						Język wykładowy			polski			
Semestr			3						Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną			
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium				Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium			
15	ZO3	2						9	ZO3	2					
			15	ZO3	2						9	ZO3	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład				15				Wykład				9			
Ćwiczenia				15				Ćwiczenia				9			
Razem				30				Razem				18			
Praca własna studenta				70				Praca własna studenta				82			
Razem				100				Razem				100			
ECTS				4				ECTS				4			
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Wiedza na temat kultury języka.															
CEL PRZEDMIOTU															
Zapoznanie studentów z podstawową terminologią dot. teorii komunikacji, uświadomienie roli mediów w komunikacji, nauka budowania komunikatów medialnych.															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD	OPIS														EFEKT
Wiedza															
W1	zna terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związanej z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej														K_W01
	W1.1	Zna terminologię z zakresu mediów i komunikacji medialnej.													
W2	ma uporządkowaną wiedzę na temat zasad i norm etycznych oraz etyki zawodowej														K_W16
	W2.1	Ma uporządkowaną wiedzę na temat zasad etyki językowej i komunikacji inkluzywnej.													
Umiejętności															
U1	potrafi sprawnie porozumiewać się przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów, korzystając z nowoczesnych rozwiązań technologicznych														K_U03
	U1.1	Potrafi wykorzystywać kanały medialne w pracy pedagoga.													
U2	potrafi w sposób spójny i precyzyjny wypowiadać się w mowie i piśmie, posiada umiejętność konstruowania ustnych i pisemnych uzasadnień na tematy dotyczące wybranych zagadnień pedagogicznych; potrafi porozumiewać się ze specjalistami w języku polskim i języku obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego														K_U04
	U2.1	Potrafi tworzyć wartościowe treści, odpowiednie do danego medium.													

U3	posiada umiejętności merytorycznego argumentowania i prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii, popierania ich rzetelną argumentacją w kontekście wybranych perspektyw teoretycznych, poglądów różnych autorów, kierując się przy tym zasadami etycznymi		K_U05
	U3.1	Potrafi prowadzić dyskurs medialny z wykorzystaniem wiedzy pedagogicznej i tej z zakresu komunikacji.	
Kompetencje			
K1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób		K_K01
	K1.1	Jest świadomy tego, jak złożony jest proces komunikacji medialnej i widzi potrzebę stałego rozwoju w tym zakresie.	

K2	uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata		K_K06
	K2.1	uczestniczy czynnie w życiu społecznym i kulturalnym, wykorzystując w tym celu wiedzę i umiejętności z zakresu komunikacji medialnej.	

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		30	18
wykład		15	9
1	Wprowadzenie do teorii komunikacji	2	1
2	Kompetencje medialne w komunikacji	2	1
3	Nadawca i odbiorca - budowanie spersonalizowanego przekazu	2	1
4	Tradycyjne i nowe media przekazu - ich wpływ na budowę komunikatu	4	2
5	Komunikacja werbalna a niewerbalna	3	1
6	Etyka oraz etykieta wypowiedzi	2	1
7	Budowanie komunikatu audio	0	1
8	Budowanie komunikatu audio-video	0	1
ćwiczenia		15	9
1	Nadawca i odbiorca - budowanie spersonalizowanego przekazu	2	1
2	Komunikacja werbalna a niewerbalna	2	1
3	Etyka oraz etykieta wypowiedzi	2	1
4	Budowanie komunikatu audio	4	2
5	Budowanie komunikatu audio-video	5	4

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

Materiały dydaktyczne, opracowania, prezentacje, dyktafon, kamera, mikrofon, rzutnik

KRYTERIA OCENY

Wykład

Aktywność, czytanie zadanej literatury, kolokwium z wiedzy,

Ćwiczenia

prace w formie nagrań audio i video

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT
Wiedza Wykład			
W1	W1.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach
W2	W2.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach
Umiejętności Wykład			
U1	U1.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach
U2	U2.1	1 kolokwium	
U3	U3.1	1 aktywność na zajęciach	
Kompetencje Wykład			
K1	K1.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach
K2	K2.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach
Wiedza Ćwiczenia			
W1	W1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach
W2	W2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach
Umiejętności Ćwiczenia			
U1	U1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach
U2	U2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach
U3	U3.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach
Kompetencje Ćwiczenia			
K1	K1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach
K2	K2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach

FORMY OCENY

2,0	student uzyskuje poniżej 50% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów

3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów

LITERATURA

Podstawowa

1	Frana M., Nowe media, technologie i trendy w edukacji, Kraków Impuls 2017.
2	Morreale S.P., Komunikacja między ludźmi, Warszawa PWN 2015.
3	Siemieniecki B (red.), Pedagogika medialna, Warszawa PWN 2021.

Uzupełniająca

1	Czerwiński K. (red.), Komunikowanie społeczne w edukacji, Toruń Wydawnictwo Adam Marszałek 2010.
2	Zbróg Z. (red.), Edukacja medialna w kształceniu wczesnoszkolnym, Kielce Wydawnictwo ZNP 2008.

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Retoryka			Kod przedmiotu	PM6
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Pedagogika		Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury	
Moduł kształcenia	Specjalnościowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	3		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium		Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium	
15	ZO3	2				9	ZO3	2			
			15	ZO3	2				9	ZO3	2

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
Razem	30		Razem	18	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
Razem	100		Razem	100	
ECTS	4		ECTS	4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawowa znajomość kultury języka.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z podstawową terminologią retoryczną, nauka stosowania argumentacji, konstruowania i wygłaszania mowy.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	zna terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związanej z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej	K_W01
	W1.1 Zna terminologię z zakresu retoryki.	
W2	ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę na temat biologicznych, psychologicznych, społecznych, filozoficznych podstaw kształcenia i wychowania; rozumie istotę funkcjonalności i dysfunkcjonalności, harmonii i dysharmonii, normy i patologii w odniesieniu do rozwiązań praktycznych	K_W11
	W2.1 Ma wiedzę na temat humanistycznych podstaw kształcenia, wie, czym jest perswazja, a czym manipulacja w retoryce.	
Umiejętności		
U1	potrafi sprawnie porozumiewać się przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów, korzystając z nowoczesnych rozwiązań technologicznych	K_U03
	U1.1 Potrafi budować wartościowe wypowiedzi z użyciem odpowiednich argumentów i toposów retorycznych.	
U2	posiada umiejętności merytorycznego argumentowania i prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii, popierania ich rzetelną argumentacją w kontekście wybranych perspektyw teoretycznych, poglądów różnych autorów, kierując się przy tym zasadami etycznymi	K_U05

	U2.1	Potrafi merytorycznie argumentować swoje przekonania.		
Kompetencje				
K1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób			K_K01
	K1.1	Rozumie potrzebę stałego rozwoju w zakresie retoryki.		
K2	jest przekonany o konieczności i doniosłości zachowania się w sposób profesjonalny i przestrzegania zasad etyki zawodowej; dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą; poszukuje optymalnych rozwiązań i możliwości korygowania nieprawidłowych działań pedagogicznych			K_K04
	K2.1	Jest świadomy tego, jak retoryka może podnieść poziom profesjonalizmu jego wypowiedzi i autoprezentacji. Widzi wieloaspektowość tej nauki oraz zagrożenia, gdy jest wykorzystywana w celach nieetycznych.		
TREŚCI KSZTAŁCENIA				
TEMAT			30	18
wykład			15	9
1	Podstawowe pojęcia z zakresu retoryki. Historia retoryki		2	1
2	Podział oracji. Konstrukcja udanej mowy (wypowiedzi)		2	1
3	Toposy i argumenty - typologia i ich wykorzystanie w wypowiedzi		2	1
4	Perswazja a manipulacja		2	1
5	Analiza najważniejszych współczesnych przemówień - tekstów i wystąpień		4	3
6	Przekaz dziennikarski jako przekaz retoryczny		3	2
ćwiczenia			15	9
1	Podział oracji. Konstrukcja udanej mowy (wypowiedzi)		2	1
2	Toposy i argumenty - typologia i ich wykorzystanie w wypowiedzi		2	1
3	Przekaz dziennikarski jako przekaz retoryczny		2	1
4	Warsztat retora - budowanie wstępu w celu pozyskania odbiorcy		2	1
5	Warsztat retora - przygotowywanie i prowadzenie debaty		4	3
6	Warsztat retora - przygotowywanie wystąpień różnego typu (laudacja, mowa motywacyjna, oskarżycielska, miniwykład)		3	2
ŚRODKI DYDAKTYCZNE				
Opracowania, prezentacje, dyktafon, kamera				
KRYTERIA OCENY				
Wykład				
Aktywność, czytanie zadanej literatury, kolokwium,				
Ćwiczenia				
przygotowanie wystąpienia				
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
KOD	OPIS			EFEKT
		Wiedza	Wykład	
W1	W1.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach	K_W01
W2	W2.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach	K_W11
		Umiejętności	Wykład	
U1	U1.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach	K_U03
U2	U2.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach	K_U05
		Kompetencje	Wykład	
K1	K1.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach	K_K01
K2	K2.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach	K_K04
		Wiedza	Ćwiczenia	
W1	W1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_W01
W2	W2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_W11
		Umiejętności	Ćwiczenia	
U1	U1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_U03
U2	U2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_U05
		Kompetencje	Ćwiczenia	

K1	K1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_K01
K2	K2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_K04
FORMY OCENY						
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów					
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów					
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów					
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów					
LITERATURA						
Podstawowa						
1	M. Rusinek, A. Załazińska, Retoryka podręczna, Kraków 2005.					
2	R. Shmidtke, Wystąpienia publiczne: zostań mistrzem retoryki, Warszawa 2006.					
Uzupełniająca						
1	Lichański J. Z. Nauczanie retoryki w teorii i praktyce, Warszawa 2003					
2	Żurek E. Sztuka wystąpień : czyli jak mówić, by osiągnąć cel, Warszawa 2004					

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Media społecznościowe w pracy pedagoga	Kod przedmiotu	PM7
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia	Profil studiów	praktyczny
Kierunek studiów	Pedagogika	Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury
Moduł kształcenia	Specjalnościowy	Język wykładowy	polski
Semestr	3	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium		Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium					
		30	ZO3	4			18	ZO3	4		

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Laboratorium	30		Laboratorium	18	
Razem	30		Razem	18	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
Razem	100		Razem	100	
ECTS	4		ECTS	4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Zna podstawowe informacje w jak posługiwać się w mediach społecznościowych

CEL PRZEDMIOTU

Przedmiot stanowi wprowadzenie do problematyki pedagogiki medialnej i edukacji medialnej. W ramach wykładów studenci poznają podstawowe zagadnienia związane z wychowawczymi aspektami mediów, rolą przygotowania użytkowników mediów do korzystania z nich, analizują kategorię propagandy i manipulacji medialnej, poznają kodeksy etyczne nadawców medialnych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	Student: wymienia rodzaje blogów dydaktycznych, zna zastosowania blogów jako narzędzi edukacyjnych, zna aspekty prawne prowadzenia blogów dydaktycznych	K_W08
Umiejętności		
U1	Student: potrafi założyć bloga, potrafi tworzyć treści przeznaczone na blogi dydaktyczne, obsługuje różne systemy zarządzania treścią oraz aplikacje, graficzne, posługuje się w dydaktyce narzędziami oferowanymi przez media społecznościowe	K_U08 K_U13
Kompetencje		
K1	Potrafi komunikować się różnymi aplikacjami	K_K01

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		30	18
laboratorium		30	18
1	Definicje pojęć: wieloznaczność słowa "medium". Media a poznanie rzeczywistości - podstawy rozumienia mediów. Modele komunikacyjne. Co dzieje się między nadawcą i odbiorcą? Pojęcie, klasyfikacja i właściwości mediów. Wykorzystanie social media w podnoszeniu efektywności i atrakcyjności nauczania poprzez popularyzację wiedzy.	7	5
2	Rola mediów we współczesnym świecie. Wpływ mediów na społeczeństwo i jednostkę. Media nowoczesne - szanse i zagrożenia. Treści wychowawcze (i antywychowawcze) w mediach.	5	3

3	Media i urządzenia medialne w ręku nauczyciela i ucznia. Wykorzystanie narzędzi Google, w tym (Calendar, Drive, Documents, Magic Table) w celu tworzenia pracy projektowej podopiecznych.	7	5
4	Ocena pedagogiczna komunikatów/przekazów medialnych. Kryteria oceny, arkusz ewaluacyjny. Potrzeby i cele powszechnej edukacji medialnej. Bezpieczeństwo w sieci – przekazanie odpowiedniej wiedzy ułatwiającej wykrywanie i profilaktykę wobec niewłaściwych zachowań podopiecznych w sieci, w tym: - informacje o zagrożeniach płynących ze strony złośliwego oprogramowania, - informacje o cyberprzemocy, - informacje i przeciwdziałanie przestępczości zorganizowanej w sieci, - informacje o niewłaściwym wykorzystaniu komputera i sieci Internet w praktyce przez osoby niepełnoletnie.	6	3
5	Sieci komputerowe na użytek edukacyjny. Etyka mediów. Aspekty etyczne i prawne mediów. Prawo autorskie.	5	2

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

KRYTERIA OCENY

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza Laboratorium		
W1	Student: wymienia rodzaje blogów dydaktycznych, zna zastosowania blogów jako narzędzi edukacyjnych, zna aspekty prawne prowadzenia blogów dydaktycznych	K_W08
	1 egzamin	
	2 aktywność na zajęciach	
Umiejętności Laboratorium		
U1	Student: potrafi założyć bloga, potrafi tworzyć treści przeznaczone na blogi dydaktyczne, obsługuje różne systemy zarządzania treścią oraz aplikacje, graficzne, posługuje się w dydaktyce narzędziami oferowanymi przez media społecznościowe	K_U08 K_U13
	1 projekt	
	2 aktywność na zajęciach	
Kompetencje Laboratorium		
K1	Potrafi komunikować się różnymi aplikacjami	K_K01
	1 egzamin	
	2 aktywność na zajęciach	

FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

2,0	student uzyskuje poniżej 50% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów

LITERATURA

Podstawowa

1	Kremen T., Media społecznościowe a edukacja, [dostęp Academica]
2	Strykowski W., Edukacja medialna w społeczeństwie informacyjnym, 2010 [dostęp Academica]

Uzupełniająca

1	Musiał E., Media społecznościowe - narzędzie ucznia cyfrowej szkoły, Nowa Szkoła 2013 10 (718), s. 13-20.
2	Strykowski W., Kompetencje medialno-informatyczne przyszłych nauczycieli, 2018 [dostęp Academica]

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Kultura żywego słowa			Kod przedmiotu	PM8
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Pedagogika		Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury	
Moduł kształcenia	Specjalnościowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	3		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład	Ćwiczenia		Laboratorium			Wykład	Ćwiczenia		Laboratorium		
	15	ZO3	2				9	ZO3	2		

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
Razem	15		Razem	9	
Praca własna studenta	35		Praca własna studenta	41	
Razem	50		Razem	50	
ECTS	2		ECTS	2	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawowa wiedza na temat kultury języka.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z zasadami ortofonii oraz przeprowadzenie kursu dykcji.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o współczesnych kierunkach rozwoju pedagogiki, jej nurtach i systemach pedagogicznych, zorientowaną na zastosowania praktyczne	K_W03
	W1.1 ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o roli kultury języka w działalności pedagoga	
W2	ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę na temat wybranych subdyscyplin i specjalizacji pedagogiki obejmującą terminologię, teorię i metodykę	K_W05
	W2.1 ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę z zakresu kultury języka	
Umiejętności		
U1	potrafi w sposób spójny i precyzyjny wypowiadać się w mowie i piśmie, posiada umiejętność konstruowania ustnych i pisemnych uzasadnień na tematy dotyczące wybranych zagadnień pedagogicznych; potrafi porozumiewać się ze specjalistami w języku polskim i języku obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	K_U04
	U1.1 Potrafi dzięki znajomości zasad kultury języka wypowiadać się precyzyjnie, pięknie i poprawnie.	
Kompetencje		
K1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób	K_K01
	K1.1 ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu kultury języka, ma świadomość dynamiki zmian w tym zakresie i widzi potrzebę stałego kształcenia się w tym kierunku	

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		15	9
ćwiczenia		15	9
1	Podstawowe wiadomości na temat emisji głosu i higieny pracy głosem	2	1
2	Zasady poprawności językowej w zakresie ortofonii i ortoepiki	2	1
3	Rodzaje akcentów wyrazowych, zdaniowych w języku polskim. Rola intonacji	2	1
4	Nauka dykcji	4	3
5	Recytacja oraz interpretacja tekstu literackiego	4	2
6	Zasady grzeczności językowej	1	1

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

Opracowania, ćwiczenia dykcyjne, teksty literatury.

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

Kolokwium z wiedzy, aktywność na zajęciach.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS				EFEKT	
	Wiedza		Ćwiczenia			
W1	W1.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_W03
W2	W2.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_W05
	Umiejętności		Ćwiczenia			
U1	U1.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_U04
	Kompetencje		Ćwiczenia			
K1	K1.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	K_K01

FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

2,0	student uzyskuje poniżej 50% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów

LITERATURA

Podstawowa

1	Tarasiewicz B., Mówię i śpiewam świadomie, Kraków 2006.
2	Toczyska B., Elementarne ćwiczenia dykcji, Gdańsk 2017.

Uzupelniająca

1	Kamińska B., Logopedia artystyczna, Gdańsk 2016.
---	--

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Autoprezentacja			Kod przedmiotu	PM8
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Pedagogika		Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury	
Moduł kształcenia	Specjalnościowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	3		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład	Ćwiczenia		Laboratorium			Wykład	Ćwiczenia		Laboratorium		
	15	ZO3	2				9	ZO3	2		

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
Razem	15		Razem	9	
Praca własna studenta	35		Praca własna studenta	41	
Razem	50		Razem	50	
ECTS	2		ECTS	2	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawy kultury osobistej.

CEL PRZEDMIOTU

Nauczenie studentów świadomości własnego ciała, wyglądu i głosu, co jest potrzebne przy wystąpieniach publicznych, także medialnych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	zna terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związanej z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej	K_W01
	W1.1 zna terminologię z zakresu autoprezentacji	
W2	ma uporządkowaną wiedzę o uczestnikach działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej, pomocowej i terapeutycznej	K_W15
	W2.1 ma uporządkowaną wiedzę na temat wartości autoprezentacji w działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej, pomocowej i terapeutycznej	
Umiejętności		
U1	posiada umiejętności merytorycznego argumentowania i prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii, popierania ich rzetelną argumentacją w kontekście wybranych perspektyw teoretycznych, poglądów różnych autorów, kierując się przy tym zasadami etycznymi	K_U05
	U1.1 Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu autoprezentacji do argumentowania i prezentowania własnych pomysłów	
U2	posiada pogłębioną umiejętność przygotowania wystąpień ustnych i pisemnych w języku polskim i języku obcym w zakresie problematyki właściwej dla pedagogiki lub w obszarze leżącym na pograniczu różnych dyscyplin naukowych	K_U16
	U2.1 Posiada pogłębioną umiejętność wykorzystania zasad autoprezentacji do wystąpień ustnych i pisemnych	

Kompetencje

K1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinary, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób		K_K01
	K1.1	Ma świadomość tego, że nauka autoprezentacji powinna być stale aktualizowana.	
K2	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, odznacza się odpowiedzialnością za przygotowanie do pracy, podejmowane decyzje i prowadzone działania oraz ich skutki		K_K05
	K2.1	Potrafi wykorzystać wiedzę i umiejętności z zakresu autoprezentacji w swojej pracy	

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		15	9
ćwiczenia		15	9
1	Jak mówić aby nas słuchano (modulacja głosu, wypowiedz dedykowana, „złoty środek” ekspresji emocjonalnej, umiejętność aktywnego słuchania, ćwiczenia przepony, ćwiczenia dykcji)	2	1
2	Jak wyglądać aby nas dobrze postrzegano (ubiór dobrany do okoliczności, właściwa postawa ciała i nakierowywanie „poła uwagi”, jak opanować treść ciała, itp.)	2	1
3	Kluczowe 30 sekund przekazu (wykorzystywanie zasady pierwszego wrażenia, tworzenie nośnych informacyjnie leadów)	2	1
4	Praca z mikrofonem, praca z kamerą, praca na scenie, praca w sytuacjach wysokostresowych	3	2
5	Lider/kreator – czyli jak przejąć kontrolę nad aktywnością twórczą grupy	3	2
6	Nasza gwiazda – jak wykorzystywać przy autopromocji media (w tym social media)	3	2

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

Literatura, sala do wystąpień, komputer, rzutnik, multimedia

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

Przygotowanie pisemnych i ustnych wypowiedzi z zakresu autoprezentacji.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT	
	Wiedza			
	Ćwiczenia			
W1	W1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_W01
W2	W2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_W15
	Umiejętności			
	Ćwiczenia			
U1	U1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_U05
U2	U2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_U16
	Kompetencje			
	Ćwiczenia			
K1	K1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_K01
K2	K2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_K05

FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

2,0	student uzyskuje poniżej 50% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów

LITERATURA

Podstawowa

1	Kutnyj P., Sztuka autoprezentacji i wystąpień publicznych : na żywo i online, Warszawa 2021.
2	Pease A., Mowa ciała, Poznań 2010.
3	Mowa ciała w praktyce, Gdańsk: Wytwórnia Filmów Szkoleniowych Synergia - dokument elektroniczny DVD

Uzupelniająca

1	Kutnyj P. Sztuka autoprezentacji i wystąpień publicznych : na żywo i online, Warszawa 2021
2	Żurek E. Sztuka wystąpień : czyli jak mówić, by osiągnąć cel, Warszawa 2004.
3	Stasiak A. Droga do gwiazd: jak budować wizerunek i markę osobistą?, Lublin 2017

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Profilaktyka cyberzagrożeń			Kod przedmiotu	PM9
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Pedagogika		Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury	
Moduł kształcenia	Specjalnościowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	4		Forma zaliczenia	Egzamin	

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium		Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium	
15	E4	2				9	E4	2			

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Razem	15		Razem	9	
Praca własna studenta	35		Praca własna studenta	41	
Razem	50		Razem	50	
ECTS	2		ECTS	2	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawy psychologii, refleksyjność, dociekliwość poznawcza.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z cyberzagrozeniami oraz sposobami radzenia sobie w sytuacji zagrożeń tego typu - profilaktyka oraz formy pomocy.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o współczesnych kierunkach rozwoju pedagogiki, jej nurtach i systemach pedagogicznych, zorientowaną na zastosowania praktyczne	K_W03
	W1.1 Zna rodzaje i znaczenie więzi społecznych w społeczeństwie informacyjnym.	
W2	ma pogłębioną wiedzę na temat rozwoju człowieka w cyklu życia, w aspekcie biologicznym, psychologicznym oraz społecznym, w odniesieniu do wybranych obszarów aktywności człowieka	K_W06
	W2.1 ma pogłębioną wiedzę na temat rozwoju człowieka w cyklu życia, w aspekcie biologicznym, psychologicznym oraz społecznym, w odniesieniu do poziomu zagrożeń występujących w cyberprzestrzeni	
W3	ma uporządkowaną wiedzę o uczestnikach działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej, pomocowej i terapeutycznej	K_W15
	W3.1 Ma pogłębioną wiedzę na temat grup społecznych szczególnie narażonych na cyberprzemoc.	
Umiejętności		
U1	potrafi sprawnie porozumiewać się przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów, korzystając z nowoczesnych rozwiązań technologicznych	K_U03
	U1.1 Potrafi sprawnie korzystać z narzędzi internetowych.	
U2	posiada umiejętność wykorzystania zdobytej wiedzy w różnych zakresach i formach, rozszerzoną o krytyczną analizę skuteczności i przydatności stosowanej wiedzy oraz o umiejętności nabyte podczas praktyki zawodowej	K_U18
	U2.1 posiada umiejętność wykorzystania zdobytej wiedzy w pracy pedagoga	

Kompetencje								
K1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób			K_K01				
	K1.1	Ma świadomość swojej wiedzy na temat cyberzagrożeń oraz tego, jak szybko zmienia się i rozwija technologia cyfrowa, a wraz z nią zakresy zagrożeń. Widzi więc sens stałego dokształcania się.						
K2	prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z praktyką pedagogiczną, utożsamia się z jej wartościami, celami i zadaniami			K_K03				
	K2.1	Dzięki zdobytej wiedzy prawidłowo diagnozuje problem związany z cyberzagrozeniami.						
K3	uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata			K_K06				
	K3.1	Jest zainteresowany problemami społecznymi i sposobami ich rozwiązywania.						
TREŚCI KSZTAŁCENIA								
TEMAT				15	9			
wykład				15	9			
1	Pojęcie i rodzaje cyberzagrożeń			2	1			
2	Zagrożenia finansowe.			2	1			
3	Prawo autorskie i problem plagiatu w sieci.			2	1			
4	Zagrożenia o podłożu seksualnym.			3	2			
5	Problem z kształtowaniem wizerunku - akceptacji własnej osoby, naruszenia godności osobistej.			3	2			
6	Problem uzależnienia od mediów cyfrowych.			3	2			
ŚRODKI DYDAKTYCZNE								
Prezentacja wykładowa konwencjonalno-konwersatoryjna, prezentacje multimedialne								
KRYTERIA OCENY								
Wykład								
Średnia ocen z egzaminu pisemnego z treści wykładowych i pracy zaliczeniowej - prezentacji tematycznej (indywidualnej i grupowej)								
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ								
KOD	OPIS			EFEKT				
		Wiedza		Wykład				
W1	W1.1	1	egzamin	2	aktywność na zajęciach	K_W03		
W2	W2.1	1	egzamin	2	aktywność na zajęciach	K_W06		
W3	W3.1	1	egzamin	2	aktywność na zajęciach	K_W15		
		Umiejętności		Wykład				
U1	U1.1	1	egzamin	2	aktywność na zajęciach	K_U03		
U2	U2.1	1	egzamin	2	praca semestralna	3	aktywność na zajęciach	K_U18
		Kompetencje		Wykład				
K1	K1.1	1	egzamin	2	aktywność na zajęciach	K_K01		
K2	K2.1	1	egzamin	2	aktywność na zajęciach	K_K03		
K3	K3.1	1	egzamin	2	aktywność na zajęciach	K_K06		
FORMY OCENY								
LITERATURA								
Podstawowa								
1	Białoskórski R., Cyberzagrożenia w środowisku bezpieczeństwa XXI wieku : zarys problematyki, Wydawnictwo							
2	Malinowska K., Aspekty prawne ubezpieczenia cyberzryzyk, 2016 [dostęp Academica]							
3	Pađło K., Cyber-zagrożenia, 2016 [dostęp Academica]							
Uzupelniająca								
1	Cyberświat : możliwości i zagrożenia / red. nauk. Józef Bednarek, Anna Andrzejewska – Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak”, 2009.							
2	Polski Komitet Normalizacyjny Instytucja sprawcza Wydawca, CYBER : Cyberbezpieczeństwo Konsumentów Internetu Rzeczy: wymagania podstawowe, [dostęp Academica]							

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Marketing w kulturze			Kod przedmiotu	PM10
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Pedagogika		Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury	
Moduł kształcenia	Specjalnościowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	2		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład	Ćwiczenia		Laboratorium			Wykład	Ćwiczenia		Laboratorium		
	15	ZO2	2				9	ZO2	2		

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
Razem	15		Razem	9	
Praca własna studenta	45		Praca własna studenta	51	
Razem	60		Razem	60	
ECTS	2		ECTS	2	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Student charakteryzuje się postawą otwartą, pragnie poznawać zagadnienia z obszaru zarządzania i marketingu kultury.

CEL PRZEDMIOTU

Zasadniczym celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zasadami budowania strategii marketingowych i ich uwarunkowaniami w kulturze.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	zna terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związanej z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej	K_W01
	W1.1 zna terminologię z zakresu marketingu w kulturze	
W2	ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę o źródłach i miejscu pedagogiki w systemie nauk oraz o jej przedmiotowych i metodologicznych powiązaniach z innymi dyscyplinami nauk	K_W02
	W2.1 ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę o wartości i potrzebie marketingu w kulturze, a także w działalności kulturalno-pedagogicznej	
W3	ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o współczesnych kierunkach rozwoju pedagogiki, jej nurtach i systemach pedagogicznych, zorientowaną na zastosowania praktyczne	K_W03
	W3.1 ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o współczesnych kierunkach rozwoju pedagogiki i możliwościach praktycznego wdrażania marketingu do działań pedagogów	
Umiejętności		
U1	posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania, przetwarzania, informacji na temat zjawisk społecznych rozmaitej natury przy użyciu różnych źródeł oraz interpretowania ich z punktu widzenia studiowanej specjalności	K_U01
	U1.1 Potrafi wykorzystać i przetworzyć zdobytą wiedzę do celów marketingowych	
U2	potrafi sprawnie porozumiewać się przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów, korzystając z nowoczesnych rozwiązań technologicznych	K_U03

	U2.1	Potrafi budować precyzyjne, a zarazem kreatywne komunikaty, przydatne w marketingu kultury		
Kompetencje				
K1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób			K_K01
	K1.1	Ma świadomość poziomu wiedzy z zakresu marketingu, a także ogromu zagadnień z tym związanych - widzi więc potrzebę stałego kształcenia się w tym zakresie		
K2	potrafi współdziałać i pracować w grupie i z grupą, przyjmując w niej różne role oraz określić priorytety, organizować pracę zespołu i nim kierować podczas realizacji określonego zadania			K_K02
	K2.1	Potrafi współdziałać i pracować w grupie i z grupą w celu tworzenia ofert marketingowych. Ma świadomość, jak ważna jest praca w grupie w branży marketingowej.		
TREŚCI KSZTAŁCENIA				
TEMAT			15	9
ćwiczenia			15	9
1	6. Marketing instytucji kultury. Budowanie wizerunku czy sprzedaż produktu 6.1 Zarządzanie strategiczne i operacyjne 6.2 Plan marketingowy. Dylemat wyboru celów 6.3 Budowanie przewagi konkurencyjnej i analiza SWOT		3	2
2	7. Istota i narzędzia marketingu kultury 7.1 Strategie marketingu w odniesieniu do instytucji i produktu 7.2 Grupy docelowe i opiniotwórcze 7.3 Narzędzia marketingowe i ich skuteczność		3	2
3	1. Kultura i marketing – wprowadzenie 1.1 Kultura i sztuka – definicje kultury i sztuki 1.2 Marketing – definicje i przedmiot marketingu		2	1
4	2. Płaszczyzny zjawisk kulturowych 2.1 Zjawiska kulturowe w przestrzeni społecznej i gospodarczej 2.2 Miejsce przemysłów kultury na rynku europejskim 2.3 Przemysły kreatywne i kultury — podział wg. Kern European Affairs		2	1
5	3. Marketing 3.1 Tradycyjne i współczesne ujęcie marketingu 3.2 Cechy, misja i rola marketingu		2	1
6	4. Marketing w sferze kultury 4.1 Marketing kultury oraz marketing poprzez kulturę 4.2 Przedmiot marketingu w sferze kultury		1	1
7	5. Polityka czy rynek – warunki funkcjonowania kultury 5.1 Kultura w polityce państwa. Kreowanie marki państwa (nation branding wg. Simona Anholt) 5.2 Kultura w polityce samorządu regionalnego. Marketing terytorialny. Kreowanie marki regionu 5.3 Kultura w polityce samorządu miejskiego. Marketing przez kulturę. Kreowanie marki miasta		2	1
ŚRODKI DYDAKTYCZNE				
Programy multimedialne, filmy edukacyjne, fotografie, foldery itp.				
KRYTERIA OCENY				
Ćwiczenia				
Aktywność i zaangażowanie, praca semestralna				
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
KOD	OPIS			EFEKT
		Wiedza	Ćwiczenia	
W1	W1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_W01
W2	W2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_W02
W3	W3.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_W03
		Umiejętności	Ćwiczenia	
U1	U1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_U01
U2	U2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_U03
		Kompetencje	Ćwiczenia	
K1	K1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_K01
K2	K2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_K02
FORMY OCENY				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów			
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów			
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów			

4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów
LITERATURA	
Podstawowa	
1	Przybylska J. Finansowanie działalności kulturalnej w Polsce, Poznań 2007
Uzupełniająca	
1	Zarządzanie w kulturze, red. Katarzyna Barańska, Katarzyna Plebańczyk, Emil Orzechowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2001, KotlerPh.: Marketing Podręcznik europejski. PWE Warszawa 2002 [dsotęp - Academica]

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Warsztaty filmowe			Kod przedmiotu	PM11
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Pedagogika		Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury	
Moduł kształcenia	Specjalnościowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	2		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium		Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium					
		30	ZO2	4			18	ZO2	4		

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Laboratorium	30		Laboratorium	18	
Razem	30		Razem	18	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
Razem	100		Razem	100	
ECTS	4		ECTS	4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza z zakresu obsługi komputera

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z podstawami działań multimedialnych, praca na kilku płaszczyznach dźwięku obrazu i nowych mediów Wskazanie głównych i podstawowych umiejętności poruszania się w środowisku multimedialnym.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	zna terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związanej z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej	K_W01
	W1.1 zna terminologię dotyczącą filmu, narzędzi potrzebnych do tworzenia materiałów audio-video, oprogramowania	
W2	ma uporządkowaną, pogłębioną wiedzę na temat specyfiki przedmiotowej i metodologicznej pedagogiki (zna główne szkoły, orientacje badawcze, strategie i metody badań - wybrane metody i narzędzia opisu stosowane w naukach społecznych i humanistycznych oraz jej zastosowania w wybranym obszarze praktyki pedagogicznej)	K_W04
	W2.1 ma uporządkowaną, pogłębioną wiedzę na temat filmu, jego roli w edukacji i pedagogice	
Umiejętności		
U1	samodzielnie planuje i realizuje oryginalne i innowacyjne projekty związane z wybraną sferą działalności kulturalnej, medialnej, promocyjno-reklamowej oraz potrafi formułować własne opinie	K_U08
	U1.1 Jest w stanie samodzielnie zrealizować projekt filmowy, który może służyć jako materiał edukacyjny	
U2	umie samodzielnie zdobywać wiedzę i poszerzać umiejętności profesjonalne oraz podejmować autonomiczne działania zmierzające do rozwijania zdolności i kierowania własną karierą zawodową	K_U10
	U2.1 umie samodzielnie zdobywać wiedzę i poszerzać umiejętności profesjonalne z zakresu filmu	

Kompetencje

K1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób		K_K01
	K1.1	Jest świadomy, czym jest praca profesjonalnego filmowca. Ma świadomość tego, że sztuka filmowa wymaga stałego uczenia się i rozwijania.	
K2	uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata		K_K06
	K2.1	Poprzez uczestnictwo w życiu kulturalnych zdobywa inspirację do własnych działań twórczych z zakresu filmu / tworzenia materiałów audiowizualnych.	

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		30	18
laboratorium		30	18
1	Film i jego zastosowanie w edukacji	2	1
2	Budowa i kompozycja obrazu filmowego	2	1
3	Szkolenie z obsługi sprzętu (kamera, nagłośnienie, oświetlenie)	2	1
4	Budowanie scenariusza filmu edukacyjnego	4	2
5	Warsztaty z montażu	4	2
6	Tworzenie videobloga, programu na YouTube	8	6
7	Tworzenie filmu edukacyjnego	8	5

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

Kamera, nagłośnienie, lampy, oprogramowanie do montażu

KRYTERIA OCENY

Laboratorium

Aktywność i zaangażowanie podczas zajęć, przygotowanie własnego materiału filmowego w ramach projektu zakładającego pracę w grupach

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT
		Wiedza	Laboratorium
W1	W1.1	1 kolokwium	K_W01
W2	W2.1	1 projekt	K_W04
		Umiejętności	Laboratorium
U1	U1.1	1 projekt	K_U08
U2	U2.1	1 projekt	K_U10
		Kompetencje	Laboratorium
K1	K1.1	1 projekt	K_K01
K2	K2.1	1 projekt	K_K06

FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

2,0	student uzyskuje poniżej 50% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów

LITERATURA

Podstawowa

1 Mascelli, Joseph V, 5 tajników warsztatu filmowego, Warszawa 2021.

Uzupelniająca

1 Głodowski W., Zachowanie się przed kamerą i mikrofonem, BN 2002, [dostęp Academica]

2 Sawiński J.P., Filmowanie inspiruje i aktywizuje, Nowa Szkoła 2015 5 (733) , s. 32-37.

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Warsztaty grafiki komputerowej			Kod przedmiotu	PM12
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Pedagogika		Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury	
Moduł kształcenia	Specjalnościowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	3		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium		Wykład		Ćwiczenia		Laboratorium		
				30	ZO3	4				18	ZO3	4

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Laboratorium	30		Laboratorium	18	
Razem	30		Razem	18	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
Razem	100		Razem	100	
ECTS	4		ECTS	4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza z zakresu obsługi komputera

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z podstawami grafiki komputerowej (rastrowej oraz wektorowej). Wskazanie głównych i podstawowych umiejętności poruszania się w środowisku graficznym.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	zna terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związanej z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej	K_W01
	W1.1 zna terminologię z zakresu grafiki komputerowej	
W2	ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę o źródłach i miejscu pedagogiki w systemie nauk oraz o jej przedmiotowych i metodologicznych powiązaniach z innymi dyscyplinami nauk	K_W02
	W2.1 ma pogłębioną i rozszerzoną wiedzę o roli edukacji plastycznej, w tym z zakresu grafiki komputerowej, w pedagogice	
Umiejętności		
U1	samodzielnie planuje i realizuje oryginalne i innowacyjne projekty związane z wybraną sferą działalności kulturalnej, medialnej, promocyjno-reklamowej oraz potrafi formułować własne opinie	K_U08
	U1.1 samodzielnie planuje i realizuje oryginalne i innowacyjne projekty pedagogiczno-kulturalne przy wykorzystaniu grafiki komputerowej	
U2	posiada umiejętność samodzielnego planowania i realizacji oryginalnych i innowacyjnych projektów związanych z wybraną sferą działalności edukacyjnej	K_U14
	U2.1 potrafi wykorzystać umiejętności graficzne do działań edukacyjnych	
Kompetencje		
K1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób	K_K01

	K1.1	potrafi dostrzec wartość kształcenia się w zakresie grafiki komputerowej, której zakres, z racji na postęp technologiczny, stale wzrasta	
K2		uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata	K_K06
	K2.1	jest zaangażowany społecznie i kulturalnie - widzi wartość znajomości grafiki komputerowej w tego typu działaniach	

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		30	18
laboratorium		30	18
1	Czym jest grafika wektorowa a czym grafika rastrowa, jak i gdzie wykorzystywać poszczególne rodzaje grafiki	2	1
2	Budowanie rysunków, kształtów i elementów graficznych takich jak znak lub symbol za pomocą programów graficznych (CorelDraw/Adobe Photoshop). Praca z wykorzystaniem podstawowych narzędzi linii wektorowych, węzłów i kształtów	5	3
3	Projekt okładki na wybrany temat wykonany przy użyciu programu wektorowego (CorelDraw/Adobe Photoshop) łączący elementy tekstu, obrazu oraz kształtu, dopasowany do formatu nośnika. Nauka skojarzeń, metafor i transformacji wybranych tesli w procesie projektowograficznym.	5	3
4	Opracowanie i tworzenie znaku graficznego - logo za pomocą programu wektorowego (CorelDraw/Adobe Photoshop) oraz dalsze jego wykorzystanie w serii materiałów promocyjnych (wizytówka, papier, teczka itp). Umiejętność tworzenia spójnych i czytelnych komunikatów za pomocą znaku graficznego.	5	3
5	Projekt plakatu na wybrany temat wykonanego przy użyciu programów graficznych (Adobe Photoshop/CorelDraw) z wykorzystaniem materiałów fotograficznych, skanów i rysunków.	5	3
6	Zapoznanie się z narzędziami (oprogramowaniem adobe oraz corel)	8	5

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

Pracowni komputerowa z odpowiednim oprogramowaniem

KRYTERIA OCENY

Laboratorium

Aktywność i zaangażowanie podczas zajęć, wykonanie projektu graficznego

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT
	Wiedza		Laboratorium
W1	W1.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach
W2	W2.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach
	Umiejętności		Laboratorium
U1	U1.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach
U2	U2.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach
	Kompetencje		Laboratorium
K1	K1.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach
K2	K2.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach

FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

2,0	student uzyskuje poniżej 50% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów

LITERATURA

Podstawowa

1	Newark Q., Design i Grafika dzisiaj, Podręcznik grafiki użytkowej, ABE Dom wydawniczy, 2006.
2	Twemlow A., Czemu służy grafika użytkowa, ABE Dom wydawniczy, 2006.
3	Willberg H.P., F. Forssman, Pierwsza pomoc w typografii, Gdańsk 2006.

4	Zeegen L., Twórcze ilustrowanie, Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa 2007.
---	--

Uzupełniająca	
----------------------	--

1	Ambrose G., Harris P., Twórcze projektowanie, Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa 2007.
---	---

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Warsztaty multimedialne			Kod przedmiotu	PM12
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Pedagogika		Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury	
Moduł kształcenia	Specjalnościowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	3		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium		Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium					
		30	ZO3	4			18	ZO3	4		

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Laboratorium	30		Laboratorium	18	
Razem	30		Razem	18	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
Razem	100		Razem	100	
ECTS	4		ECTS	4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza z zakresu obsługi komputera

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z podstawami działań multimedialnych, praca na kilku płaszczyznach dźwięku obrazu i nowych mediów. Wskazanie głównych i podstawowych umiejętności poruszania się w środowisku multimedialnym.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	zna terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związanej z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej	K_W01
	W1.1 zna terminologię z zakresu mediów i multimediiów	
W2	ma uporządkowaną wiedzę na temat wybranych teorii wychowania, uczenia się i nauczania oraz innych procesów edukacyjnych, w powiązaniu ze studiowaną specjalnością i praktykami pedagogicznymi realizowanymi w jej obszarze	K_W12
	W2.1 ma porządkowaną wiedzę na temat wykorzystania multimediiów w pracy pedagoga	
Umiejętności		
U1	posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania, przetwarzania, informacji na temat zjawisk społecznych rozmaitej natury przy użyciu różnych źródeł oraz interpretowania ich z punktu widzenia studiowanej specjalności	K_U01
	U1.1 posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania, przetwarzania i krytycznej oceny informacji / materiałów multimedialnych	
U2	potrafi sprawnie porozumiewać się przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów, korzystając z nowoczesnych rozwiązań technologicznych	K_U03
	U2.1 potrafi w swojej pracy i w komunikacji wykorzystywać narzędzia multimedialne	
U3	potrafi realizować działania przedsiębiorcze, jest przygotowany do samo zatrudnienia w sektorze usług edukacyjnych, potrafi współdziałać z organizacjami funkcjonującymi w obszarze przedsiębiorczości społecznej	K_U12

	U3.1	potrafi realizować materiały na wysokim poziomie multimedialnym, gwarantujące własną działalność zawodową		
Kompetencje				
K1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób			K_K01
	K1.1	Widzi sens włączania multimediiów do pracy pedagoga i rozwijania tych zdolności.		
K2	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, odznacza się odpowiedzialnością za przygotowanie do pracy, podejmowane decyzje i prowadzone działania oraz ich skutki			K_K05
	K2.1	Potrafi przygotowywać multimedialne materiały edukacyjne, kierując się wiedzą pedagogiczną, odpowiedzialnością		
TREŚCI KSZTAŁCENIA				
TEMAT			30	18
Laboratorium			30	18
1	Prezentacje multimedialne - rodzaje i ich zastosowanie.		2	1
2	Wielopoziomowe działania multimedialne z wykorzystaniem dostępnych narzędzi.		10	6
3	Tworzenia prezentacji multimedialnych.		8	5
4	Intermedialność multimediiów - ćwiczenia z zakresu płynnego przechodzenia i łączenia ze sobą różnych form multimedialnych.		10	6
SRODKI DYDAKTYCZNE				
Pracownia komputerowa z odpowiednim oprogramowaniem				
KRYTERIA OCENY				
Laboratorium				
Przygotowanie projektu multimedialnego jako materiału edukacyjnego, aktywność podczas zajęć				
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
KOD	OPIS			EFEKT
		Wiedza	Laboratorium	
W1	W1.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach	K_W01
W2	W2.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach	K_W12
		Umiejętności	Laboratorium	
U1	U1.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach	K_U01
U2	U2.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach	K_U03
U3	U3.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach	K_U12
		Kompetencje	Laboratorium	
K1	K1.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach	K_K01
K2	K2.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach	K_K05
FORMY OCENY				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
2,0	student uzyskuje poniżej 50% maksymalnej liczby punktów			
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów			
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów			
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów			
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów			
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów			
LITERATURA				
Podstawowa				
1	Świerk G., Multimedia: obróbka dźwięku i filmów, Gliwice 2004.			
2	Wieczorkowska A., Multimedia: podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne, Warszawa 2008.			
Uzupełniająca				
1	Manuel Castells, Społeczeństwo sieci, Warszawa 2008 / wybrane fragmenty.			

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Instytucjonalno-prawne podstawy działania animatora kultury	Kod przedmiotu	PM13
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia	Profil studiów	praktyczny
Kierunek studiów	Pedagogika	Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury
Moduł kształcenia	Specjalnościowy	Język wykładowy	polski
Semestr	4	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE				STUDIA NIESTACJONARNE			
Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium		Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	
15	ZO4	2		9	ZO4	2	

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład	15	Wykład	9
Razem	15	Razem	9
Praca własna studenta	35	Praca własna studenta	41
Razem	50	Razem	50
ECTS	2	ECTS	2

WYMAGANIA WSTĘPNE

Brak.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z podstawowymi terminami, aktami prawnymi, problemami dotyczącymi instytucjonalno-prawnej działalności domów kultury.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	ma rozszerzoną i pogłębioną wiedzę o różnych rodzajach strukturach społecznych i instytucjach społecznych oraz zachodzących między nimi relacjach, a także posiada wiedzę o wybranych systemach norm i reguł organizujących struktury i instytucje społeczne	K_W08
W1.1	ma rozszerzoną i pogłębioną wiedzę o różnych rodzajach instytucji kulturalnych oraz zasadach ich funkcjonowania oraz współpracy z innymi placówkami	
W2	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony przemysłowej i prawa autorskiego	K_W18
W2.1	Zna prawne podstawy pracy animatora kultury	
Umiejętności		
U1	posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania, przetwarzania, informacji na temat zjawisk społecznych rozmaitej natury przy użyciu różnych źródeł oraz interpretowania ich z punktu widzenia studiowanej specjalności	K_U01
U1.1	Potrafi łączyć wiedzę wielu dziedzin w celu efektywnego działania.	
U2	posiada pogłębioną umiejętność posługiwania się w praktycznych zastosowaniach systemami normatywnymi oraz normami i regułami (prawnymi, zawodowymi, etycznymi)	K_U19
U2.1	Potrafi wykorzystać wiedzę na temat funkcjonowania instytucji kultury przy odpowiedzialnym i etycznym działaniu jako animator kultury.	
Kompetencje		
K1	jest przekonany o konieczności i doniosłości zachowania się w sposób profesjonalny i przestrzegania zasad etyki zawodowej; dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą; poszukuje optymalnych rozwiązań i możliwości korygowania nieprawidłowych działań pedagogicznych	K_K04

	K1.1	Ma świadomość etyki zawodowej, rozumie złożoność pracy w instytucjach kultury	
K2		potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, odznacza się odpowiedzialnością za przygotowanie do pracy, podejmowane decyzje i prowadzone działania oraz ich skutki	K_K05
	K2.1	Potrafi przestrzegać prawa pracy, odpowiedzialnie planować swoją aktywność zawodową	

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		15	9
wykład		15	9
1	Analiza dokumentów określających ramy prawne działalności kulturalnej: Ustawa o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej – całość z rozporządzeniami,	2	1
2	Analiza dokumentów określających ramy prawne działalności kulturalnej: Kultura a Prawo pracy, Kultura a Ustawa o finansach publicznych	2	1
3	Analiza dokumentów określających ramy prawne działalności kulturalnej: Kultura a Ustawa o zamówieniach publicznych, Kultura a Ustawa o samorządzie gminnym, Kultura a Ustawa o bibliotekach, Kultura a Ustawa o prawach autorskich i prawa pokrewne	3	2
4	Działalność kulturalna a prawo autorskie	2	1
5	Statut jednostki – podstawowy dokument regulujący pracę instytucji kultury	1	1
6	Rozporządzenia, zarządzenia, uchwały i ustawy oraz regulaminy – czyli kto i w jaki sposób reguluje pracę animatora kultury	1	1
7	Dom kultury – jako miejsce pracy twórczej, jako instytucja artystyczna, jako jednostka budżetowa	2	1
8	Dom kultury / biblioteka / teatr – formy rozdzielności prawno-administracyjnej jednostek kultury w Polsce	2	1

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

Dokumenty, prezentacje

KRYTERIA OCENY

Wykład

Aktywność, czytanie i analiza dokumentów prawnych, kolokwium

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT
	Wiedza		
	Wykład		
W1	W1.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach
W2	W2.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach
	Umiejętności		
	Wykład		
U1	U1.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach
U2	U2.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach
	Kompetencje		
	Wykład		
K1	K1.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach
K2	K2.1	1 kolokwium	2 aktywność na zajęciach

FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

2,0	student uzyskuje poniżej 50% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów

LITERATURA

Podstawowa

1	Obowiązujące, aktualne ustawy regulujące działalność kulturalną w Polsce
---	--

Uzupelniająca

1	Prawo mediów, red. J. Sieńczyło-Chlabicz, Warszawa 2015.
---	--

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Kreatywne pisanie i copywriting	Kod przedmiotu	PM14
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia	Profil studiów	praktyczny
Kierunek studiów	Pedagogika	Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury
Moduł kształcenia	Specjalnościowy	Język wykładowy	polski
Semestr	2	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE				STUDIA NIESTACJONARNE			
Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium		Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	
	15	ZO2	2		9	ZO2	2

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Ćwiczenia	15	Ćwiczenia	9
Razem	15	Razem	9
Praca własna studenta	35	Praca własna studenta	41
Razem	50	Razem	50
ECTS	2	ECTS	2

WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawowa wiedza z zakresu gramatyki języka polskiego, ortografii, interpunkcji oraz komunikacji interpersonalnej.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studenta z zasadami tworzenia tekstu użytkowego, jego struktury i praw nim rządzących. Redagowanie własnego tekstu.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	zna terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związanej z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej	K_W01
	W1.1 zna terminologię z zakresu copywritingu i storytellingu	
W2	ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o współczesnych kierunkach rozwoju pedagogiki, jej nurtach i systemach pedagogicznych, zorientowaną na zastosowania praktyczne	K_W03
	W2.1 ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o współczesnych kierunkach rozwoju pedagogiki i potrzebie twórczego władania słowem w działaniach edukacyjnych	
W3	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony przemysłowej i prawa autorskiego	K_W18
	W3.1 Zna pojęcia i zasady prawa autorskiego, które dotyczy twórczości copywritingu	
Umiejętności		
U1	potrafi w sposób spójny i precyzyjny wypowiadać się w mowie i piśmie, posiada umiejętność konstruowania ustnych i pisemnych uzasadnień na tematy dotyczące wybranych zagadnień pedagogicznych; potrafi porozumiewać się ze specjalistami w języku polskim i języku obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	K_U04
	U1.1 potrafi tworzyć nieszablony, twórcze teksty, używając poprawnej i pięknej polszczyzny	
U2	posiada umiejętność wykorzystania zdobytej wiedzy w różnych zakresach i formach, rozszerzoną o krytyczną analizę skuteczności i przydatności stosowanej wiedzy oraz o umiejętności nabyte podczas praktyki zawodowej	K_U18
	U2.1 potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności do działań pedagogicznych	

Kompetencje			
K1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób		K_K01
	K1.1	ma świadomość, że naukę twórczego tworzenia tekstów trzeba pielęgnować przez całe życie	
K2	jest przekonany o konieczności i doniosłości zachowania się w sposób profesjonalny i przestrzegania zasad etyki zawodowej; dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą; poszukuje optymalnych rozwiązań i możliwości korygowania nieprawidłowych działań pedagogicznych		K_K04
	K2.1	ma świadomość, że o poziomie twórczości świadczy też przestrzeganie zasad etyki, w tym etyki językowej	

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		15	9
Ćwiczenia		15	9
1	Tekst użytkowy - jego specyfika oraz typologia.	2	2
2	Elementy retoryczne w tekście.	2	0
3	Analiza przykładowych tekstów użytkowych.	2	2
4	Sposoby dynamizowania tekstu.	2	2
5	Recenzja.	2	0
6	Tekst reklamowy w Internecie.	2	0
7	Tekst reklamowy, e-mail, recenzja.	0	2
8	Redagowanie perswazyjnych e-maili, newsletterów.	2	0
9	Prezentacja prac zaliczeniowych - tekstów użytkowych.	1	1

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

Literatura, komputer, oprogramowanie office, rzutnik, multimedia

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

Aktywność, praca semestralna - przygotowanie różnych tekstów użytkowych z zakresu pedagogiki / edukacji za pomocą metod twórczego pisania i copywritingu

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT	
Wiedza Ćwiczenia				
W1	W1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_W01
W2	W2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_W03
W3	W3.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_W18
Umiejętności Ćwiczenia				
U1	U1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_U04
U2	U2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_U18
Kompetencje Ćwiczenia				
K1	K1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_K01
K2	K2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_K04

FORMY OCENY

LITERATURA

Podstawowa

1	M. Dutko, Copywriting internetowy, Warszawa 2010.
2	M. Jaworowicz, Copywriting w zintegrowanej komunikacji marketingowej, Warszawa 2015.
3	J. Wrycza-Bekier, Magia słów. Jak pisać teksty, które porwą tłumy, Gliwice 2018.

Uzupełniająca

1	M. Kuziak, S. Rzepczyński, Jak pisać?, Bielsko-Biała 2005.
2	J. Wrycza-Bekier, Webwriting. Profesjonalne tworzenie tekstów dla Internetu, Gliwice 2011.

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Gry komputerowe w pracy pedagoga			Kod przedmiotu	PM15
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Pedagogika		Specjalność	Pedagogika medialna z animacją kultury	
Moduł kształcenia	Specjalnościowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	4		Forma zaliczenia	Zaliczenie	

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład	Ćwiczenia		Laboratorium			Wykład	Ćwiczenia		Laboratorium		
	15	Z4	2				9	Z4	2		

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
Razem	15		Razem	9	
Praca własna studenta	35		Praca własna studenta	41	
Razem	50		Razem	50	
ECTS	2		ECTS	2	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza z zakresu obsługi komputera, znajomość podstawowych zagadnień związanych z dziedziną gier komputerowych i mobilnych.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów ze środowiskiem gier komputerowych oraz mobilnych, ze wskazaniem na gry edukacyjne

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	ma uporządkowaną, pogłębioną wiedzę na temat specyfiki przedmiotowej i metodologicznej pedagogiki (zna główne szkoły, orientacje badawcze, strategie i metody badań - wybrane metody i narzędzia opisu stosowane w naukach społecznych i humanistycznych oraz jej zastosowania w wybranym obszarze praktyki pedagogicznej)	K_W04
	W1.1 ma uporządkowaną, pogłębioną wiedzę na temat roli gier w edukacji i wychowaniu	
W2	ma uporządkowaną wiedzę na temat wybranych teorii wychowania, uczenia się i nauczania oraz innych procesów edukacyjnych, w powiązaniu ze studiowaną specjalnością i praktykami pedagogicznymi realizowanymi w jej obszarze	K_W12
	W2.1 ma uporządkowaną wiedzę na temat gier, grywalizacji i włączania ich do metod nauczania	
Umiejętności		
U1	samodzielnie planuje i realizuje oryginalne i innowacyjne projekty związane z wybraną sferą działalności kulturalnej, medialnej, promocyjno-reklamowej oraz potrafi formułować własne opinie	K_U08
	U1.1 jest w stanie samodzielnie zrealizować zajęcia z wykorzystaniem gier	
U2	posiada pogłębione umiejętności pracy w zespole w zakresie prowadzenia badań społecznych niezbędnych do opracowania diagnoz pedagogicznych	K_U11
	U2.1 posiada pogłębione umiejętności pracy w zespole, niezbędne do wykorzystania gier w edukacji	
Kompetencje		
K1	potrafi współdziałać i pracować w grupie i z grupą, przyjmując w niej różne role oraz określić priorytety, organizować pracę zespołu i nim kierować podczas realizacji określonego zadania	K_K02
	K1.1 Wiedza na temat gier podnosi jego kompetencje społeczne, współpracy w grupie i z grupą	

K2	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, odznacza się odpowiedzialnością za przygotowanie do pracy, podejmowane decyzje i prowadzone działania oraz ich skutki			K_K05		
	K2.1	dzięki grom i wykorzystywanym w nich strategiom potrafi planować i przewidywać				
TREŚCI KSZTAŁCENIA						
TEMAT				15	9	
Ćwiczenia				15	9	
1	Omówienie środowiska i rodzajów gier komputerowych i mobilnych			2	1	
2	W jaki sposób można wykorzystać gry komputerowe w pracy szkolnej. Jak dobrać gry, żeby jednocześnie bawić i uczyć			2	1	
3	Gry turniejowe i wykorzystanie ich w pracy pedagogicznej			5	3	
4	Gry mobilne i ich zastosowanie w pracy edukacyjnej.			4	3	
5	Zagrożenia związane aktywnością gamingową dzieci			2	1	
SRODKI DYDAKTYCZNE						
Pracowni komputerowa z odpowiednim oprogramowaniem						
KRYTERIA OCENY						
Ćwiczenia						
Aktywność, praca semestralna						
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ						
KOD	OPIS			EFEKT		
		Wiedza	Ćwiczenia			
W1	W1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_W04
W2	W2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_W12
		Umiejętności		Ćwiczenia		
U1	U1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_U08
U2	U2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_U11
		Kompetencje		Ćwiczenia		
K1	K1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_K02
K2	K2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_K05
FORMY OCENY						
3,0	student uzyskuje od 50% do 59% maksymalnej liczby punktów					
3,5	student uzyskuje od 60% do 69% maksymalnej liczby punktów					
4,0	student uzyskuje od 70% do 79% maksymalnej liczby punktów					
4,5	student uzyskuje od 80% do 89% maksymalnej liczby punktów					
5,0	student uzyskuje powyżej 89% maksymalnej liczby punktów					
LITERATURA						
Podstawowa						
1	Paweł Tkaczyk, GRYWALIZACJA. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych, Wydawnictwo: Onepress.					
2	McStay, Andrew, Reklama cyfrowa: podręcznik / Andrew McStay ; tł. Karolina Jankowiak, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2020.					
Uzupełniająca						