

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Pedagogika medialna</b>			Kod przedmiotu	<b>PM1</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia drugiego stopnia</b>			Profil studiów	<b>praktyczny</b>
Kierunek studiów	<b>Pedagogika</b>			Specjalność	<b>PMzAK</b>
Moduł kształcenia	<b>Specjalnościowy</b>			Język wykładowy	<b>polski</b>
Semestr	<b>I</b>			Forma zaliczenia	<b>Egzamin</b>

**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**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
<b>Razem</b>	<b>100</b>		<b>Razem</b>	<b>100</b>	
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
<b>Wiedza</b>		
<b>W1</b>	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	<b>K_W01</b>
	<b>W1.1</b>   Zna terminologię z zakresu mediów, a także z zakresu pedagogiki medialnej.	
<b>W2</b>	ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o współczesnych kierunkach rozwoju pedagogiki, jej nurtach i systemach pedagogicznych, zorientowaną na zastosowania praktyczne	<b>K_W03</b>
	<b>W2.1</b>   ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o pedagogice medialnej	
<b>Umiejętności</b>		
<b>U1</b>	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	<b>K_U02</b>
	<b>U1.1</b>   Potrafi łączyć wiedzę z zakresu pedagogiki z tą o mediach i komunikacji medialnej w dobie Internetu 2.0.	
<b>U2</b>	potrafi właściwie analizować przyczyny i przebieg procesów i zjawisk społeczno-edukacyjnych oraz stawiać proste hipotezy badawcze i je weryfikować	<b>K_U17</b>

U2	U2.1	Potrafi w oparciu o zdobytą wiedzę właściwie analizować współczesne problemy pedagogiczne w kontekście przemian technologiczno-medialnych.		K_U17	
<b>Kompetencje</b>					
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			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
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
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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Komputer, rzutnik, programy, materiały multimedialne, literatura					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Wykład</b>					
Aktywność, czytanie zadanej literatury, egzamin					
<b>Ćwiczenia</b>					
Aktywność, praca semestralna					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>		<b>Wykład</b>	
W1	W1.1	1	egzamin ustny	K_W01	
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	egzamin ustny	K_W03	
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>		<b>Wykład</b>	
U1	U1.1	1	egzamin ustny	K_U02	
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	egzamin ustny	K_U17	
		<b>Kompetencje</b>		<b>Wykład</b>	
K1	K1.1	1	egzamin ustny	K_K01	
		2	aktywność na zajęciach		

<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_K03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Wiedza   Ćwiczenia</b>					
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_W01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_W03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U17</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_K01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_K03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć		10	22
	2	Czytanie wskazanej literatury		30	30
	3	Przygotowanie pracy semestralnej		30	30
		Suma godzin:		100	100
		Punkty ECTS:		4	4
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Huk T., Pedagogika medialna. Aspekty społeczne, kulturowe i edukacyjne, Kraków 2014.				
2	Gajda J., Media w edukacji, Kraków 2005.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Gajda J., Edukacja medialna, Toruń 2002.				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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			PMzAK					
Moduł kształcenia			Specjalnościowy						Język wykładowy			polski					
Semestr			I						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																	
STUDIA STACJONARNE									STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład			15						Wykład			9					
Ćwiczenia			15						Ćwiczenia			9					
<b>Razem</b>			<b>30</b>						<b>Razem</b>			<b>18</b>					
Praca własna studenta			70						Praca własna studenta			82					
<b>Razem</b>			<b>100</b>						<b>Razem</b>			<b>100</b>					
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															

<b>U2</b>	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		<b>K_U02</b>	
	<b>U2.1</b>	Dzięki powiązaniu wiedzy o kulturze z wiedzą pedagogiczną potrafi trafniej diagnozować problemy pedagogiczne, wychowawcze, edukacyjne.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	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		<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	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.		
<b>K2</b>	uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata		<b>K_K06</b>	
	<b>K2.1</b>	Tym bardziej chce i potrzebuje śledzić i uczestniczyć w wydarzeniach kulturalnych swego miasta, regionu, a także w wydarzeniach ogólnopolskich i międzynarodowych.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
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
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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Komputer, rzutnik, literatura, multimedia, wizyty studyjne w ośrodkach kultury				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Aktywność, czytanie zadanej literatury, kolokwium.				
<b>Ćwiczenia</b>				
Aktywność, obecność na wydarzeniach kulturalnych.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>	<b>Wykład</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>	<b>Wykład</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	

<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_U02</b>
<b>Kompetencje Ćwiczenia</b>				
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K01</b>
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K06</b>
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane	
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>				
			Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
			Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30      18
PW	1	Przygotowanie do zajęć		30      42
	2	Czytanie wskazanej literatury		20      20
	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		20      20
			Suma godzin:	100      100
			Punkty ECTS:	4      4
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Aumont J., Analiza filmu, Warszawa 2011.			
2	Barker Ch., Studia kulturowe: teoria i praktyka, Kraków 2005.			
3	Geertz C., Interpretacja kultur: wybrane eseje, Kraków 2005.			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Freedberg D., Potęga wizerunków: studia z historii i teorii oddziaływania, Kraków 2005.			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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		PMzAK				
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski				
Semestr		IV				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												
STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		30				Wykład		18				
<b>Razem</b>		<b>30</b>				<b>Razem</b>		<b>18</b>				
Praca własna studenta		70				Praca własna studenta		82				
<b>Razem</b>		<b>100</b>				<b>Razem</b>		<b>100</b>				
ECTS		4				ECTS		4				
WYMAGANIA WSTĘPNE												
CEL PRZEDMIOTU												
Przygotowanie studentów z teoretycznych podstaw wychowania do twórczości i kreatywności. Studenci pozyskują 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				

<b>K3</b>	potrafi hierarchizować własne cele, optymalizować własną działalność pedagogiczną		<b>K_K01 K_K02 K_K03</b>	
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Literatura, komputer, rzutnik, multimedia, narzędzia / sprzęt potrzebne do twórczych działań, w zależności od afery twórczości.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
	<b>Wiedza</b>		<b>Wykład</b>	
<b>W1</b>	zna cele i dziedziny pedagogiki twórczości w korelacji z zagadnieniami psychologii rozwoju i wychowania człowieka			<b>K_W01 K_W02 K_W03</b>
<b>W2</b>	ma podstawowa wiedzę na temat pedagogiki twórczości i jej przedmiotu w ujęciu różnych autorów			<b>K_W01 K_W02 K_W03</b>
<b>W3</b>	zna podstawowe zasady i metody dydaktyki twórczości			<b>K_W01 K_W02 K_W03</b>
	<b>Umiejętności</b>		<b>Wykład</b>	
<b>U1</b>	umie omówić cechy twórczości dzieci i młodzieży			<b>K_U01 K_U02 K_U03</b>
<b>U2</b>	potrafi scharakteryzować uczniów twórczych i wymienić rodzaje szkolnych inhibitorów twórczości			<b>K_U01 K_U02 K_U03</b>
<b>U3</b>	umie ocenić wybrane programy wychowania do twórczości w kontekście rozwoju osobowości i potencjału twórczego ucznia			<b>K_U01 K_U02 K_U03</b>
	<b>Kompetencje</b>		<b>Wykład</b>	
<b>K1</b>	posiada samowiedzę dotyczącą własnego profesjonalizmu			<b>K_K01 K_K02 K_K03</b>
<b>K2</b>	rozumie znaczenie wiedzy z zakresu psychopedagogiki			<b>K_K01 K_K02 K_K03</b>
<b>K3</b>	potrafi hierarchizować własne cele, optymalizować własną działalność pedagogiczną			<b>K_K01 K_K02 K_K03</b>
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
Kryteria oceniania wg skali:				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane	
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>				



		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć	20	32
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie projektu	30	30
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	10	10
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
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.			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Żyła M., Jak mądrze wspierać zainteresowania, zdolności i talenty dziecka?, "Życie Szkoły", 2014, 11 (763), s. 28-29.			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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		PMzAK					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy						Język wykładowy		polski					
Semestr		IV						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															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		15						Wykład		9					
Ćwiczenia		15						Ćwiczenia		9					
<b>Razem</b>		<b>30</b>						<b>Razem</b>		<b>18</b>					
Praca własna studenta		70						Praca własna studenta		82					
<b>Razem</b>		<b>100</b>						<b>Razem</b>		<b>100</b>					
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				

<b>K2</b>	posługuje się zdobytą wiedzą w praktycznej działalności pedagogicznej, rozumie społeczne znaczenie wiedzy pedagogicznej	<b>K_K01 K_K02 K_K03</b>	
<b>K3</b>	potrafi hierarchizować własne cele, optymalizować własną działalność pedagogiczną	<b>K_K01 K_K02 K_K03</b>	
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>			
<b>TEMAT</b>		<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>		<b>15</b>	<b>9</b>
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
<b>Ćwiczenia</b>		<b>15</b>	<b>9</b>
1	Metody i formy pracy artystycznej w zakresie muzyki i teatru	10	6
2	Metody i formy pracy artystycznej w zakresie plastyki	5	3
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>			
<b>KRYTERIA OCENY</b>			
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>			
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>	<b>EFEKT</b>	
<b>Wiedza</b>		<b>Wykład</b>	
<b>W1</b>	ma podstawową wiedzę na temat celów i zadań edukacji artystycznej dzieci i młodzieży oraz rozwojowych kontekstów tych procesów	<b>K_W01 K_W02</b>	
<b>W2</b>	zna metody istotne przy wprowadzaniu fachowych pojęć z zakresu sztuki na różnych etapach edukacyjnych	<b>K_W01 K_W02</b>	
<b>Umiejętności</b>		<b>Wykład</b>	
<b>U1</b>	umie zaprojektować wszystkie fazy pracy z grupą - dokonać wyboru metody i form pracy artystycznej z grupą dziecięcą i młodzieżową	<b>K_U01 K_U02 K_U03</b>	
<b>U2</b>	potrafi inicjować i rozwijać wrażliwość percepcyjną, odpowiednio aranżuje przestrzeń w pracowni szkolnej	<b>K_U01 K_U02 K_U03</b>	
<b>U3</b>	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	<b>K_U01 K_U02 K_U03</b>	
<b>Kompetencje</b>		<b>Wykład</b>	
<b>K1</b>	posiada samowiedzę dotyczącą własnego profesjonalizmu oraz osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem, także podczas pedagogicznej działalności praktycznej	<b>K_K01 K_K02 K_K03</b>	
<b>K2</b>	posługuje się zdobytą wiedzą w praktycznej działalności pedagogicznej, rozumie społeczne znaczenie wiedzy pedagogicznej	<b>K_K01 K_K02 K_K03</b>	
<b>K3</b>	potrafi hierarchizować własne cele, optymalizować własną działalność pedagogiczną	<b>K_K01 K_K02 K_K03</b>	
<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	ma podstawową wiedzę na temat celów i zadań edukacji artystycznej dzieci i młodzieży oraz rozwojowych kontekstów tych procesów	<b>K_W01 K_W02</b>	
<b>W2</b>	zna metody istotne przy wprowadzaniu fachowych pojęć z zakresu sztuki na różnych etapach edukacyjnych	<b>K_W01 K_W02</b>	
<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	umie zaprojektować wszystkie fazy pracy z grupą - dokonać wyboru metody i form pracy artystycznej z grupą dziecięcą i młodzieżową	<b>K_U01 K_U02 K_U03</b>	
<b>U2</b>	potrafi inicjować i rozwijać wrażliwość percepcyjną, odpowiednio aranżuje przestrzeń w pracowni szkolnej	<b>K_U01 K_U02 K_U03</b>	

<b>U3</b>	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		<b>K_U01 K_U02 K_U03</b>		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
<b>K1</b>	posiada samowiedzę dotyczącą własnego profesjonalizmu oraz osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem, także podczas pedagogicznej działalności praktycznej		<b>K_K01 K_K02 K_K03</b>		
<b>K2</b>	posługuje się zdobytą wiedzą w praktycznej działalności pedagogicznej, rozumie społeczne znaczenie wiedzy pedagogicznej		<b>K_K01 K_K02 K_K03</b>		
<b>K3</b>	potrafi hierarchizować własne cele, optymalizować własną działalność pedagogiczną		<b>K_K01 K_K02 K_K03</b>		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów		
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów		
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów		
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć		20	32
	2	Przygotowanie projektu		30	30
	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		20	20
		Suma godzin:		100	100
		Punkty ECTS:		4	4
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Karolak W., Arteterapia: od rozważań nad teorią do zastosowań praktycznych, Łódź 2011.				
2	Karolak W., Projekt edukacyjny – projekt artystyczny, Łódź 2004.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Mazur M., Tarasiuk R., Interpretacje i inspiracje dla edukacji artystycznej, <a href="https://www.umcs.pl/pl/szukaj-redirect,372955.html">https://www.umcs.pl/pl/szukaj-redirect,372955.html</a>				
2	Szuścik U., Edukacja plastyczna dziecka w wieku wczesnoszkolnym: założenia i celowość kształcenia, "Konteksty Pedagogiczne", nr 6/2016.				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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			PMzAK					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy					Język wykładowy			polski					
Semestr		II					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															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład				15				Wykład				9			
Laboratorium				15				Laboratorium				9			
<b>Razem</b>				<b>30</b>				<b>Razem</b>				<b>18</b>			
Praca własna studenta				70				Praca własna studenta				82			
<b>Razem</b>				<b>100</b>				<b>Razem</b>				<b>100</b>			
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	
	U2.1	Potrafi wykorzystać wiedzę i umiejętności z zakresu animacji kultury do działań profilaktycznych, wychowawczych, itp.		
<b>Kompetencje</b>				
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.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
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
<b>Laboratorium</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Literatura, sale ośrodka kultury, teatru, komputer, rzutnik, multimedia.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Aktywność, czytanie zadanej literatury, kolokwium z wiedzy.				
<b>Laboratorium</b>				
Przygotowanie oferty kulturalnej / projektu działań animatora kultury.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>	<b>Wykład</b>	
W1	W1.1	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
			K_W03	

W2	W2.1	1	kolokwium ustne	K_W08	
		2	aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1	kolokwium ustne	K_W15	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Wykład</b>					
U1	U1.1	1	kolokwium ustne	K_U08	
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	kolokwium ustne	K_U15	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Wykład</b>					
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	
<b>Wiedza   Laboratorium</b>					
W1	W1.1	1	projekt	K_W03	
W2	W2.1	1	projekt	K_W08	
W3	W3.1	1	projekt	K_W15	
<b>Umiejętności   Laboratorium</b>					
U1	U1.1	1	projekt	K_U08	
U2	U2.1	1	projekt	K_U15	
<b>Kompetencje   Laboratorium</b>					
K1	K1.1	1	projekt	K_K02	
K2	K2.1	1	projekt	K_K05	
K3	K3.1	1	projekt	K_K06	
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć		20	32
	2	Czytanie wskazanej literatury		20	20
	3	Przygotowanie projektu		30	30
		Suma godzin:		100	100
		Punkty ECTS:		4	4
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Nycz E., Animacja kultury lokalnej jako inicjatywa instytucjonalna, Opole 2019.				
<b>Uzupelniająca</b>					
1	Kubinowski D., Lenartowicz U., Animacja kultury w perspektywie pedagogicznej. Studia i szkice, Kraków 2018.				





PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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			PMzAK			
Moduł kształcenia			Specjalnościowy						Język wykładowy			polski			
Semestr			III						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															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		15						Wykład		9					
Ćwiczenia		15						Ćwiczenia		9					
<b>Razem</b>		<b>30</b>						<b>Razem</b>		<b>18</b>					
Praca własna studenta		70						Praca własna studenta		82					
<b>Razem</b>		<b>100</b>						<b>Razem</b>		<b>100</b>					
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	

	<b>U2.1</b>	Potrafi tworzyć wartościowe treści, odpowiednie do danego medium.	
<b>U3</b>	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		<b>K_U05</b>
	<b>U3.1</b>	Potrafi prowadzić dyskurs medialny z wykorzystaniem wiedzy pedagogicznej i tej z zakresu komunikacji.	
<b>Kompetencje</b>			
<b>K1</b>	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		<b>K_K01</b>
	<b>K1.1</b>	Jest świadomy tego, jak złożony jest proces komunikacji medialnej i widzi potrzebę stałego rozwoju w tym zakresie.	
<b>K2</b>	uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata		<b>K_K06</b>
	<b>K2.1</b>	uczestniczy czynnie w życiu społecznym i kulturalnym, wykorzystując w tym celu wiedzę i umiejętności z zakresu komunikacji medialnej.	
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>			
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
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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>			
Materiały dydaktyczne, opracowania, prezentacje, dyktafon, kamera, mikrofon, rzutnik			
<b>KRYTERIA OCENY</b>			
<b>Wykład</b>			
Aktywność, czytanie zadanej literatury, kolokwium z wiedzy,			
<b>Ćwiczenia</b>			
prace w formie nagrań audio i video			
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>			
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>
<b>Wiedza   Wykład</b>			
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 kolokwium ustne	<b>K_W01</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 kolokwium ustne	<b>K_W16</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>Umiejętności   Wykład</b>			
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1 kolokwium ustne	<b>K_U03</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1 kolokwium ustne	<b>K_U04</b>
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1 aktywność na zajęciach	<b>K_U05</b>
<b>Kompetencje   Wykład</b>			
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1 kolokwium ustne	<b>K_K01</b>

		2	aktywność na zajęciach			
K2	K2.1	1	kolokwium ustne		K_K06	
		2	aktywność na zajęciach			
		<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
W1	W1.1	1	praca semestralna		K_W01	
		2	aktywność na zajęciach			
W2	W2.1	1	praca semestralna		K_W16	
		2	aktywność na zajęciach			
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
U1	U1.1	1	praca semestralna		K_U03	
		2	aktywność na zajęciach			
U2	U2.1	1	praca semestralna		K_U04	
		2	aktywność na zajęciach			
U3	U3.1	1	praca semestralna		K_U05	
		2	aktywność na zajęciach			
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
K1	K1.1	1	praca semestralna		K_K01	
		2	aktywność na zajęciach			
K2	K2.1	1	praca semestralna		K_K06	
		2	aktywność na zajęciach			
<b>FORMY OCENY</b>						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>						
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić			
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym			
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami			
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane			
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>						
		Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć			20	32
	2	Czytanie wskazanej literatury			10	10
	3	Przygotowanie pracy semestralnej			40	40
		Suma godzin:			100	100
		Punkty ECTS:			4	4
<b>LITERATURA</b>						
<b>Podstawowa</b>						
1	Frana M., Nowe media, technologie i trendy w edukacji, Impuls, Kraków 2017.					
2	Morreale S.P., Komunikacja między ludźmi, PWN, Warszawa 2015.					
3	Siemieniecki B. (red.), Pedagogika medialna, PWN, Warszawa 2021.					
<b>Uzupelniająca</b>						
1	Czerwiński K. (red.), Komunikowanie społeczne w edukacji, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2010.					
2	Zbróg Z. (red.), Edukacja medialna w kształceniu wczesnoszkolnym, Wydawnictwo ZNP, Kielce 2008.					

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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			PMzAK			
Moduł kształcenia			Specjalnościowy						Język wykładowy			polski			
Semestr			III						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															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład				15				Wykład				9			
Ćwiczenia				15				Ćwiczenia				9			
<b>Razem</b>				<b>30</b>				<b>Razem</b>				<b>18</b>			
Praca własna studenta				70				Praca własna studenta				82			
<b>Razem</b>				<b>100</b>				<b>Razem</b>				<b>100</b>			
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.		
<b>Kompetencje</b>				
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.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
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
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Opracowania, prezentacje, dyktafon, kamera				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Aktywność, czytanie zadanej literatury, kolokwium,				
<b>Ćwiczenia</b>				
przygotowanie wystąpienia				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>	<b>Wykład</b>	
W1	W1.1	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>	<b>Wykład</b>	

U1	U1.1	1	kolokwium ustne	K_U03	
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	kolokwium ustne	K_U05	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Wykład</b>					
K1	K1.1	1	kolokwium ustne	K_K01	
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	kolokwium ustne	K_K04	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Wiedza   Ćwiczenia</b>					
W1	W1.1	1	praca semestralna	K_W01	
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	praca semestralna	K_W11	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
U1	U1.1	1	praca semestralna	K_U03	
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	praca semestralna	K_U05	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
K1	K1.1	1	praca semestralna	K_K01	
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	praca semestralna	K_K04	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć		10	22
	2	Czytanie wskazanej literatury		20	20
	3	Przygotowanie pracy semestralnej		40	40
		Suma godzin:		100	100
		Punkty ECTS:		4	4
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Rusinek M., Załazińska A., Retoryka podręczna, Kraków 2005.				
2	Shmidtke R., Wystąpienia publiczne: zostań mistrzem retoryki, Warszawa 2006.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Bogołębska B., Worsowicz M., Retoryka i jej zastosowania. Podręcznik dla studentów dziennikarstwa i innych kierunków humanistycznych, Łódź 2016.				



PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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				PMzAK			
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy				polski			
Semestr		III				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													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Laboratorium		30					Laboratorium		18				
<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>				
Praca własna studenta		70					Praca własna studenta		82				
<b>Razem</b>		<b>100</b>					<b>Razem</b>		<b>100</b>				
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	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>	<b>EFEKT</b>		
	<b>Wiedza</b>	<b>Laboratorium</b>		
<b>W1</b>	Student: wymienia rodzaje blogów dydaktycznych, zna zastosowania blogów jako narzędzi edukacyjnych, zna aspekty prawne prowadzenia blogów dydaktycznych	<b>K_W08</b>		
	<b>Umiejętności</b>	<b>Laboratorium</b>		
<b>U1</b>	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	<b>K_U08 K_U13</b>		
	<b>Kompetencje</b>	<b>Laboratorium</b>		
<b>K1</b>	Potrafi komunikować się różnymi aplikacjami	<b>K_K01</b>		
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane	
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>				
	Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć	10	10
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	22
	3	Przygotowanie projektu	50	50
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Kremen T., Media społecznościowe a edukacja. [dostęp Academica]			
2	Strykowski W., Edukacja medialna w społeczeństwie informacyjnym, 2010. [dostęp Academica]			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Musiał E., Media społecznościowe - narzędzie ucznia cyfrowej szkoły, "Nowa Szkoła", 2013, 10 (718), s. 13-20.			



PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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				PMzAK			
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy				polski			
Semestr		III				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													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9		
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>		
		Praca własna studenta		35					Praca własna studenta		41		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
		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 zgodne 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	

<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	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		<b>K_K01</b>		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>						
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>		
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>		
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		
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>						
Opracowania, ćwiczenia dykcyjne, teksty literatury.						
<b>KRYTERIA OCENY</b>						
<b>Ćwiczenia</b>						
Kolokwium z wiedzy, aktywność na zajęciach.						
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>						
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>		
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>			
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium ustne		<b>K_W03</b>	
		2	aktywność na zajęciach			
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium ustne		<b>K_W05</b>	
		2	aktywność na zajęciach			
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	kolokwium ustne		<b>K_U04</b>	
		2	aktywność na zajęciach			
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	kolokwium ustne		<b>K_K01</b>	
		2	aktywność na zajęciach			
<b>FORMY OCENY</b>						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów		
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów		
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów		
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić			
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym			
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami			
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane			
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>						
			Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
			Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		15	9
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć			10	10
	2	Czytanie wskazanej literatury			10	16
	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia			15	15

		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Tarasiewicz B., Mówię i śpiewam świadomie, Kraków 2006.			
2	Toczyska B., Elementarne ćwiczenia dykcji, Gdańsk 2017.			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Kamińska B., Logopedia artystyczna, Gdańsk 2016.			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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				PMzAK				
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy				polski				
Semestr		III				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														
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE							
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9			
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>			
		Praca własna studenta		35					Praca własna studenta		41			
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>			
		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												

<b>Kompetencje</b>					
<b>K1</b>	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			<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	Ma świadomość tego, że nauka autoprezentacji powinna być stale aktualizowana.			
<b>K2</b>	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, odznacza się odpowiedzialnością za przygotowanie do pracy, podejmowane decyzje i prowadzone działania oraz ich skutki			<b>K_K05</b>	
	<b>K2.1</b>	Potrafi wykorzystać wiedzę i umiejętności z zakresu autoprezentacji w swojej pracy			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
1	Jak mówić aby nas słuchano (modulacja głosu, wypowiedz dedykowana, „złoty środek” ekspresji emocjonalnej, umiejętność aktywnego słuchania, ćwiczenia przepony, ćwiczenia			2	1
2	Jak wyglądać aby nas dobrze postrzegano (ubiór dobrany do okoliczności, właściwa postawa ciała i nakierowywanie „pola uwagi”, jak opanować tremę 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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Literatura, sala do wystąpień, komputer, rzutnik, multimedia.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
Przygotowanie pisemnych i ustnych wypowiedzi z zakresu autoprezentacji.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_W01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_W15</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
	<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U05</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U16</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
	<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_K01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_K05</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		

dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA			
		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15      9
PW	1	Czytanie wskazanej literatury	15      21
	2	Przygotowanie pracy semestralnej	20      20
		Suma godzin:	50      50
		Punkty ECTS:	2      2
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, Wytwórnia Filmów Szkoleniowych Synergia - dokument elektroniczny DVD, Gdańsk.		
Uzupełniająca			
1	Carnegie D., Jak stać się doskonałym mówcą i rozmówcą, Warszawa 2012.		
2	Kammel T., Moc w gębie. Jak gadać, aby się dogadać, Warszawa 2018.		
3	Leary M., Wywieranie wrażenia. Strategie autoprezentacji, Sopot 2017.		



PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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				PMzAK			
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy				polski			
Semestr		IV				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													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		15					Wykład		9				
<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>				
Praca własna studenta		35					Praca własna studenta		41				
<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>				
ECTS		2					ECTS		2				
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Podstawy psychologii, refleksyjność, dociekliwość poznawcza.													
CEL PRZEDMIOTU													
Zapoznanie studentów z cyberzagrożeniami 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 wiedze 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		
<b>Kompetencje</b>				
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 doksztalcania 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.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Prezentacja wykładowa konwencjonalno-konwersatoryjna, prezentacje multimedialne.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Średnia ocen z egzaminu pisemnego z treści wykładowych i pracy zaliczeniowej - prezentacji tematycznej (indywidualnej i grupowej).				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza   Wykład</b>			
W1	W1.1	1 egzamin ustny	K_W03	
		2 aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1 egzamin ustny	K_W06	
		2 aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1 egzamin ustny	K_W15	
		2 aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności   Wykład</b>		
U1	U1.1	1 egzamin ustny	K_U03	
		2 praca semestralna		
		3 aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1 egzamin ustny	K_U18	
		2 praca semestralna		
		3 aktywność na zajęciach		
		<b>Kompetencje   Wykład</b>		

<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_K01</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_K03</b>
		2	praca semestralna	
		3	aktywność na zajęciach	
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_K06</b>
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

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

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć	5	11
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie pracy semestralnej	20	20
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Białoskórski R., Cyberzagrożenia w środowisku bezpieczeństwa XXI wieku: zarys problematyki, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Cła i Logistyki, 2011. [dostęp Academica]
2	Malinowska K., Aspekty prawne ubezpieczenia cyberryzyk, 2016. [dostęp Academica]
3	Pađło K., Cyber-zagrożenia, 2016. [dostęp Academica]

#### Uzupełniająca

1	Bednarek J., Andrzejewska A. (red.), Cyberświat: możliwości i zagrożenia, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2009.
2	Polski Komitet Normalizacyjny Instytucja sprawcza Wydawca, CYBER: Cyberbezpieczeństwo Konsumentów Internetu Rzeczy: wymagania podstawowe. [dostęp Academica]

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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				PMzAK				
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy				polski				
Semestr		II				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														
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE							
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9			
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>			
Praca własna studenta				45			Praca własna studenta				51			
		<b>Razem</b>		<b>60</b>					<b>Razem</b>		<b>60</b>			
		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 budowanie 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.												

<b>U2</b>	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			<b>K_U03</b>	
	<b>U2.1</b>	Potrafi budować precyzyjne, a zarazem kreatywne komunikaty, przydatne w marketingu kultury.			
<b>Kompetencje</b>					
<b>K1</b>	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			<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	Ma świadomość poziomu wiedzy z zakresu marketingu, a także ogromu zagadnień z tym związanych - widzi więc potrzebę stałego kształcenia się w tym zakresie.			
<b>K2</b>	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			<b>K_K02</b>	
	<b>K2.1</b>	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.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
1	Marketing instytucji kultury. Budowanie wizerunku czy sprzedaż produktu Zarządzanie strategiczne i operacyjne Plan marketingowy. Dylemat wyboru celów Budowanie przewagi konkurencyjnej i analiza SWOT.			3	2
2	Istota i narzędzia marketingu kultury. Strategie marketingu w odniesieniu do instytucji i produktu. Grupy docelowe i opiniotwórcze. Narzędzia marketingowe i ich skuteczność.			3	2
3	Kultura i marketing – wprowadzenie. Kultura i sztuka – definicje kultury i sztuki. Marketing – definicje i przedmiot marketingu.			2	1
4	Płaszczyzny zjawisk kulturowych. Zjawiska kulturowe w przestrzeni społecznej i gospodarczej. Miejsce przemysłów kultury na rynku europejskim. Przemysły kreatywne i kultury — podział wg. Kern European Affairs.			2	1
5	Marketing. Tradycyjne i współczesne ujęcie marketingu. Cechy, misja i rola marketingu.			2	1
6	Marketing w sferze kultury. Marketing kultury oraz marketing poprzez kulturę. Przedmiot marketingu w sferze kultury.			1	1
7	Polityka czy rynek – warunki funkcjonowania kultury. Kultura w polityce państwa. Kreowanie marki państwa (nation branding wg. Simona Anholt). Kultura w polityce samorządu regionalnego. Marketing terytorialny. Kreowanie marki regionu. Kultura w polityce samorządu miejskiego. Marketing przez kulturę. Kreowanie marki miasta.			2	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Programy multimedialne, filmy edukacyjne, fotografie, foldery itp.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
Aktywność i zaangażowanie, praca semestralna.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	praca semestralna		<b>K_W01</b>
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	praca semestralna		<b>K_W02</b>
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	praca semestralna		<b>K_W03</b>
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	praca semestralna		<b>K_U01</b>

U1	U1.1	2	aktywność na zajęciach	K_U01	
U2	U2.1	1	praca semestralna	K_U03	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
K1	K1.1	1	praca semestralna	K_K01	
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	praca semestralna	K_K02	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć		15	21
	2	Czytanie wskazanej literatury		10	10
	3	Przygotowanie pracy semestralnej		20	20
		Suma godzin:		60	60
		Punkty ECTS:		2	2
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Mazurek-Łopacińska K., Sobocińska M., Zarządzanie marketingowe w instytucjach kultury w dobie wirtualizacji życia społecznego, 2010, <a href="http://www.e-wydawnictwo.eu/Document/DocumentPreview/1447">www.e-wydawnictwo.eu /Document/ DocumentPreview/1447</a>				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Barańska K., Plebańczyk K., Orzechowski E. (red.), Zarządzanie w kulturze, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2001.				
2	Kotler Ph., Marketing Podręcznik europejski, PWE, Warszawa 2002. [dostęp - Academica]				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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	PMzAK	
Moduł kształcenia	Specjalnościowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	II		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**

STUDIA STACJONARNE				STUDIA NIESTACJONARNE			
Laboratorium	30			Laboratorium	18		
<b>Razem</b>	<b>30</b>			<b>Razem</b>	<b>18</b>		
Praca własna studenta	70			Praca własna studenta	82		
<b>Razem</b>	<b>100</b>			<b>Razem</b>	<b>100</b>		
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
<b>Wiedza</b>		
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	
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	

**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	

<b>U2</b>	umie samodzielnie zdobywać wiedzę i poszerzać umiejętności profesjonalne oraz podejmować autonomiczne działania zmierzające do rozwijania zdolności i kierowania własną karierą zawodową		<b>K_U10</b>	
	<b>U2.1</b>	Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i poszerzać umiejętności profesjonalne z zakresu filmu.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	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		<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	Jest świadomy, czym jest praca profesjonalnego filmowca. Ma świadomość tego, że sztuka filmowa wymaga stałego uczenia się i rozwijania.		
<b>K2</b>	uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata		<b>K_K06</b>	
	<b>K2.1</b>	Poprzez uczestnictwo w życiu kulturalnych zdobywa inspirację do własnych działań twórczych z zakresu filmu / tworzenia materiałów. audiowizualnych.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Laboratorium</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Kamera, nagłośnienie, lampy, oprogramowanie do montażu.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Laboratorium</b>				
Aktywność i zaangażowanie podczas zajęć, przygotowanie własnego materiału filmowego w ramach projektu zakładającego pracę w grupach.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>	<b>Laboratorium</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium ustne	
		2	projekt	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	projekt	
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>	<b>Laboratorium</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	projekt	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	projekt	
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Kompetencje</b>	<b>Laboratorium</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	projekt	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	projekt	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				



<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

#### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

#### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć	10	22
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie projektu	50	50
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

#### LITERATURA

##### Podstawowa

1	Mascelli J. V., 5 tajników warsztatu filmowego, Warszawa 2021.
---	--

##### Uzupełniająca

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 AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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			PMzAK				
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy			polski				
Semestr		III				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													
STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE							
Laboratorium		30				Laboratorium		18					
<b>Razem</b>		<b>30</b>				<b>Razem</b>		<b>18</b>					
Praca własna studenta		70				Praca własna studenta		82					
<b>Razem</b>		<b>100</b>				<b>Razem</b>		<b>100</b>					
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													

<b>K1</b>	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		<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	potrafi dostrzec wartość kształcenia się w zakresie grafiki komputerowej, której zakres, z racji na postęp technologiczny, stale wzrasta		
<b>K2</b>	uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata		<b>K_K06</b>	
	<b>K2.1</b>	jest zaangażowany społecznie i kulturalnie - widzi wartość znajomości grafiki komputerowej w tego typu działaniach		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Laboratorium</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Pracownia komputerowa z odpowiednim oprogramowaniem.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Laboratorium</b>				
Aktywność i zaangażowanie podczas zajęć, wykonanie projektu graficznego.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>	<b>Laboratorium</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 projekt	<b>K_W01</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 projekt	<b>K_W02</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>	<b>Laboratorium</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1 projekt	<b>K_U08</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1 projekt	<b>K_U14</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
		<b>Kompetencje</b>	<b>Laboratorium</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1 projekt	<b>K_K01</b>	

		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	projekt	K_K06
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

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

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć	10	22
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie projektu	50	50
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

### 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., Forssman F., 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 AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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		PMzAK				
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski				
Semestr		III				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												
STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE						
Laboratorium		30				Laboratorium		18				
<b>Razem</b>		<b>30</b>				<b>Razem</b>		<b>18</b>				
Praca własna studenta		70				Praca własna studenta		82				
<b>Razem</b>		<b>100</b>				<b>Razem</b>		<b>100</b>				
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 różnej 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		
<b>Kompetencje</b>				
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		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Laboratorium</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Pracownia komputerowa z odpowiednim oprogramowaniem.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Laboratorium</b>				
Przygotowanie projektu multimedialnego jako materiału edukacyjnego, aktywność podczas zajęć.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
		<b>Wiedza</b>	<b>Laboratorium</b>	
W1	W1.1	1	projekt	K_W01
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	projekt	K_W12
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>	<b>Laboratorium</b>	
U1	U1.1	1	projekt	K_U01
		2	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	projekt	K_U03
		2	aktywność na zajęciach	
U3	U3.1	1	projekt	K_U12
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Kompetencje</b>	<b>Laboratorium</b>	
K1	K1.1	1	projekt	K_K01
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	projekt	K_K05
		2	aktywność na zajęciach	
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

**Kryteria oceniania wg skali:**

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

**NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA**

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć	10	22
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie projektu	50	50
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

**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	Castells M., Społeczeństwo sieci, (wybrane fragmenty), Warszawa 2008.
---	---

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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		PMzAK				
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski				
Semestr		IV				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												
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												



<b>K1</b>	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		<b>K_K04</b>	
	<b>K1.1</b>	Ma świadomość etyki zawodowej, rozumie złożoność pracy w instytucjach kultury		
<b>K2</b>	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, odznacza się odpowiedzialnością za przygotowanie do pracy, podejmowane decyzje i prowadzone działania oraz ich skutki		<b>K_K05</b>	
	<b>K2.1</b>	Potrafi przestrzegać prawa pracy, odpowiedzialnie planować swoją aktywność zawodową		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Analiza dokumentów określających ramy prawne działalności kulturalnej: Ustawa o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej – całokształt 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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Dokumenty, prezentacje				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Aktywność, czytanie i analiza dokumentów prawnych, kolokwium				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>	<b>Wykład</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>	<b>Wykład</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Kompetencje</b>	<b>Wykład</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów

<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane	
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>				
		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć	10	10
	2	Czytanie wskazanej literatury	5	11
	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	20	20
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Obowiązujące, aktualne ustawy regulujące działalność kulturalną w Polsce.			
<b>Uzupelniająca</b>				
1	Sieńczyło-Chłabicz J. (red.), Prawo mediów, Warszawa 2015.			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Kreatywne pisanie i copywriting</b>			Kod przedmiotu	<b>PM14</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia drugiego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Pedagogika</b>		Specjalność	<b>PMzAK</b>	
Moduł kształcenia	<b>Specjalnościowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>II</b>		Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

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

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>15</b>		<b>Razem</b>	<b>9</b>	
Praca własna studenta	35		Praca własna studenta	41	
<b>Razem</b>	<b>50</b>		<b>Razem</b>	<b>50</b>	
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
<b>Wiedza</b>		
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	
<b>Umiejętności</b>		
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 zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	K_U04
	U1.1 potrafi tworzyć nieszablonowe, 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		
<b>Kompetencje</b>				
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		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
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
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Literatura, komputer, oprogramowanie office, rzutnik, multimedia.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Aktywność, praca semestralna - przygotowanie różnych tekstów użytkowych z zakresu pedagogiki / edukacji za pomocą metod twórczego pisania i copywritingu.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
W1	W1.1	1	praca semestralna	
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	praca semestralna	
		2	aktywność na zajęciach	
W3	W3.1	1	praca semestralna	
		2	aktywność na zajęciach	
	<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
U1	U1.1	1	praca semestralna	
		2	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	praca semestralna	
		2	aktywność na zajęciach	
	<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
K1	K1.1	1	praca semestralna	
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	praca semestralna	

INZ	INZ.1	2	aktywność na zajęciach		IN_K07	
<b>FORMY OCENY</b>						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić			
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym			
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami			
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane			
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>						
		Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć			5	11
	2	Czytanie wskazanej literatury			10	10
	3	Przygotowanie pracy semestralnej			20	20
		Suma godzin:			50	50
		Punkty ECTS:			2	2
<b>LITERATURA</b>						
<b>Podstawowa</b>						
1	Dutko M., Copywriting internetowy, Warszawa 2010.					
2	Jaworowicz M., Copywriting w zintegrowanej komunikacji marketingowej, Warszawa 2015.					
3	Wrycza-Bekier J., Magia słów. Jak pisać teksty, które porwą tłumy, Gliwice 2018.					
<b>Uzupelniająca</b>						
1	Kuziak M., Rzepczyński S., Jak pisać?, Bielsko-Biała 2005.					
2	Wrycza-Bekier J., Webwriting. Profesjonalne tworzenie tekstów dla Internetu, Gliwice 2011.					

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH 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				PMzAK			
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy				polski			
Semestr		IV				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													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9		
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>		
		Praca własna studenta		35					Praca własna studenta		41		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
		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
METODY DYDAKTYCZNE					
Pracownia 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	K_W04	
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	praca semestralna	K_W12	
		2	aktywność na zajęciach		
		Umiejętności	Ćwiczenia		
U1	U1.1	1	praca semestralna	K_U08	
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	praca semestralna	K_U11	
		2	aktywność na zajęciach		
		Kompetencje	Ćwiczenia		
K1	K1.1	1	praca semestralna	K_K02	
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	praca semestralna	K_K05	
		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 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	bdb	5	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	db+	4,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	db	4	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane		

**NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA**

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć	5	11
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie pracy semestralnej	20	20
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1		Tkaczyk P., GRYWALIZACJA. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych, Helion, Gliwice 2012.		
2		McStay A., Reklama cyfrowa: podręcznik, tł. K. Jankowiak, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020.		
<b>Uzupełniająca</b>				
1		Steinmetz R., Nahrstedt K., Multimedia Systems, Series: X.media.publishing Springer, 2004, ISBN: 978-3-540-40867-3		