PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Pedagogika medialna**	Kod przedmiotu	**PM1**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
Poziom kształcenia	**Studia drugiego stopnia**	Profil studiów	**praktyczny**
Kierunek studiów	**Pedagogika**	Specjalność	**PMzAK**
Moduł kształcenia	**Specjalnościowy**	Język wykładowy	**polski**
Semestr	**I**	Forma zaliczenia	**Egzamin**

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

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

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ

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

WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawowa wiedza na temat funkcjonowania mediów tradycyjnych i nowych.

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

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

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

TREŚCI KSZTAŁCENIA		ST	NST
TEMAT		30	18
Wykład		15	9
1	Przedmiot i zadania pedagogiki i edukacji medialnej	1	1
2	Pojęcie, klasyfikacja oraz funkcje mediów. Zadania mediów we współczesnym świecie	2	1
3	Kompetencje medialne	1	1
4	Media a kultura masowa. Pedagogiczny wymiar odbioru mediów	2	1
5	Postawy negatywne i pozytywne wobec mediów. Mitologia mediów a pedagogika	2	1
6	Multimedia w edukacji dla bezpieczeństwa dzieci. Strony internetowe dla dzieci.	2	1
7	Etyczne aspekty działalności nadawcy medialnego.	2	1
8	Możliwości wykorzystania multimediów w szkolnej praktyce edukacyjnej	2	1
9	Techniki propagandy i manipulacji w mediach	1	1
Ćwiczenia		15	9
1	Przedmiot i zadania pedagogiki i edukacji medialnej	1	1
2	Pojęcie, klasyfikacja oraz funkcje mediów. Zadania mediów we współczesnym świecie	2	1
3	Kompetencje medialne	1	1
4	Media a kultura masowa. Pedagogiczny wymiar odbioru mediów	2	1
5	Postawy negatywne i pozytywne wobec mediów. Mitologia mediów a pedagogika	2	1
6	Multimedia w edukacji dla bezpieczeństwa dzieci. Strony internetowe dla dzieci.	2	1
7	Etyczne aspekty działalności nadawcy medialnego.	2	1
8	Możliwości wykorzystania multimediów w szkolnej praktyce edukacyjnej	2	1
9	Techniki propagandy i manipulacji w mediach	1	1

METODY DYDAKTYCZNE

Komputer, rzutnik, programy, materiały multimedialne, literatura

KRYTERIA OCENY

Wykład

Aktywność, czytanie zadanej literatury, egzamin

Ćwiczenia

Aktywność, praca semestralna

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS		EFEKT
Wiedza		Wykład		
W1	W1.1	1	egzamin ustny	K_W01
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	egzamin ustny	K_W03
		2	aktywność na zajęciach	
Umiejętności		Wykład		
U1	U1.1	1	egzamin ustny	K_U02
		2	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	egzamin ustny	K_U17
Kompetencje		Wykład		
K1	K1.1	1	egzamin ustny	K_K01
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	egzamin ustny	K_K03

K2	K2.1	2	aktywność na zajęciach	K_K03
Wiedza			**Ćwiczenia**	
W1	**W1.1**	1	praca semestralna	**K_W01**
		2	aktywność na zajęciach	
W2	**W2.1**	1	praca semestralna	**K_W03**
		2	aktywność na zajęciach	
Umiejętności			**Ćwiczenia**	
U1	**U1.1**	1	praca semestralna	**K_U02**
		2	aktywność na zajęciach	
U2	**U2.1**	1	praca semestralna	**K_U17**
		2	aktywność na zajęciach	
Kompetencje			**Ćwiczenia**	
K1	**K1.1**	1	praca semestralna	**K_K01**
		2	aktywność na zajęciach	
K2	**K2.1**	1	praca semestralna	**K_K03**
		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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

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	30	30
	3	Przygotowanie pracy semestralnej	30	30
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

LITERATURA

Podstawowa

1. Huk T., Pedagogika medialna. Aspekty społeczne, kulturowe i edukacyjne, Kraków 2014.
2. Gajda J., Media w edukacji, Kraków 2005.

Uzupełniająca

1. Gajda J., Edukacja medialna, Toruń 2002.

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Wiedza o kulturze współczesnej**	Kod przedmiotu	**PM2**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**30**	**Razem**	**18**
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	**100**	**Razem**	**100**
ECTS	**4**	**ECTS**	**4**

WYMAGANIA WSTĘPNE

Ogólne obycie kulturowe.

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

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

	U2.1	Dzięki powiązaniu wiedzy o kulturze z wiedzą pedagogiczną potrafi trafniej diagnozować problemy pedagogiczne, wychowawcze, edukacyjne.	
Kompetencje			
K1	Ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.		**K_K01**
	K1.1	Ma świadomość ogromu zagadnień, jakie tworzą wiedzę o kulturze współczesną, widzi jej wartość i stałą dynamikę zmian, stąd też widzi zasadność samokształcenia się w tym zakresie.	
K2	Uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu w pogłębionym stopniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata.		**K_K06**
	K2.1	Tym bardziej chce i potrzebuje śledzić i uczestniczyć w wydarzeniach kulturalnych swego miasta, regionu, a także w wydarzeniach ogólnopolskich i międzynarodowych.	

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

METODY DYDAKTYCZNE

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

KRYTERIA OCENY

Wykład

Aktywność, czytanie zadanej literatury, kolokwium.

Ćwiczenia

Aktywność, obecność na wydarzeniach kulturalnych.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

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

K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	K_K06

FORMY OCENY

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

2,0	student uzyskuje poniżej 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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

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	30	42
PW	2	Czytanie wskazanej literatury	20	20
PW	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	20	20
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

LITERATURA

Podstawowa

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.

Uzupełniająca

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

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Podstawy psychopedagogiki twórczości**	Kod przedmiotu	**PM3**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**30**	**Razem**	**18**
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	**100**	**Razem**	**100**
ECTS	**4**	**ECTS**	**4**

WYMAGANIA WSTĘPNE

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

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

TREŚCI KSZTAŁCENIA	ST	NST

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

METODY DYDAKTYCZNE

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

KRYTERIA OCENY

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS	EFEKT
		Wiedza Wykład	
W1	1	kolokwium ustne	**K_W01 K_W02 K_W03**
W2	1	kolokwium ustne	**K_W01 K_W02 K_W03**
W3	1	kolokwium ustne	**K_W01 K_W02 K_W03**
		Umiejętności Wykład	
U1	1	projekt	**K_U01 K_U02 K_U03**
	2	aktywność na zajęciach	
U2	1	kolokwium ustne	**K_U01 K_U02 K_U03**
U3	1	projekt	**K_U01 K_U02 K_U03**
	2	aktywność na zajęciach	
		Kompetencje Wykład	
K1	1	aktywność na zajęciach	**K_K01 K_K02 K_K03**
K2	1	aktywność na zajęciach	**K_K01 K_K02 K_K03**
K3	1	aktywność na zajęciach	**K_K01 K_K02 K_K03**

FORMY OCENY

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

2,0	student uzyskuje poniżej 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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		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

LITERATURA

Podstawowa

1. Limont W., Edukacja artystyczna a metafora, Toruń 2008.
2. Limont W., Teoria i praktyka edukacji uczniów zdolnych, Kraków 2004.

3	Nęcka E., Psychologia twórczości, GWP, Gdańsk 2001.
4	Szmidt K. J., ABC kreatywności, Difin, Warszawa 2010.
Uzupełniająca	
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 NAUK SPOŁECZNYCH

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 NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**30**	**Razem**	**18**
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	**100**	**Razem**	**100**
ECTS	**4**	**ECTS**	**4**

WYMAGANIA WSTĘPNE

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

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

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

K3	potrafi hierarchizować własne cele, optymalizować własną działalność pedagogiczną	**K_K01 K_K02 K_K03**

	TREŚCI KSZTAŁCENIA	**ST**	**NST**
	TEMAT	**30**	**18**
	Wykład	**15**	**9**
1	Edukacja artystyczna, pojęcia, zadania i cele	3	2
2	Dynamika grup i style kierowania artystyczną grupą twórczą	2	1
3	Techniki i narzędzia warsztatowe w pracy artystycznej, projektowanie zajęć, dokumentowanie reakizacji. Przykłady dobrych praktyk	10	6
	Ćwiczenia	**15**	**9**
1	Metody i formy pracy artystycznej w zakresie muzyki i teatru	10	6
2	Metody i formy pracy artystycznej w zakresie plastyki	5	3

METODY DYDAKTYCZNE

KRYTERIA OCENY

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		**OPIS**	**EFEKT**
		Wiedza Wykład	
W1	1	kolokwium ustne	**K_W01 K_W02**
	2	aktywność na zajęciach	
W2	1	kolokwium ustne	**K_W01 K_W02**
		Umiejętności Wykład	
U1	1	aktywność na zajęciach	**K_U01 K_U02 K_U03**
U2	1	aktywność na zajęciach	**K_U01 K_U02 K_U03**
U3	1	aktywność na zajęciach	**K_U01 K_U02 K_U03**
		Kompetencje Wykład	
K1	1	aktywność na zajęciach	**K_K01 K_K02 K_K03**
K2	1	aktywność na zajęciach	**K_K01 K_K02 K_K03**
K3	1	aktywność na zajęciach	**K_K01 K_K02 K_K03**
		Wiedza Ćwiczenia	
W1	1	aktywność na zajęciach	**K_W01 K_W02**
W2	1	aktywność na zajęciach	**K_W01 K_W02**
		Umiejętności Ćwiczenia	
U1	1	projekt	**K_U01 K_U02 K_U03**
	2	aktywność na zajęciach	
U2	1	projekt	**K_U01 K_U02 K_U03**
	2	aktywność na zajęciach	
U3	1	projekt	**K_U01 K_U02 K_U03**
	2	aktywność na zajęciach	
		Kompetencje Ćwiczenia	
K1	1	aktywność na zajęciach	**K_K01 K_K02 K_K03**
K2	1	projekt	**K_K01 K_K02 K_K03**
	2	aktywność na zajęciach	
K3	1	aktywność na zajęciach	**K_K01 K_K02 K_K03**

FORMY OCENY

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

2,0	student uzyskuje poniżej 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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Forma aktywności		
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
PW	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

LITERATURA

Podstawowa	
1	Karolak W., Arteterapia: od rozważań nad teorią do zastosowań praktycznych, Łódź 2011.
2	Karolak W., Projekt edukacyjny – projekt artystyczny, Łódź 2004.
Uzupełniająca	
1	Mazur M., Tarasiuk R., Interpretacje i inspiracje dla edukacji artystycznej, https://www.umcs.pl/pl/szukaj-redirect,372955.html
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 NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Animacja kultury**	Kod przedmiotu	**PM5**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**30**	**Razem**	**18**
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	**100**	**Razem**	**100**
ECTS	**4**	**ECTS**	**4**

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza na temat kultury, zainteresowania związane z działalnością kulturalną.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z teorią animacji kultury i pracą animatora kultury.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD		OPIS	EFEKT
Wiedza			
W1		Ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o współczesnych kierunkach rozwoju pedagogiki, jej nurtach i systemach pedagogicznych, zorientowaną na zastosowania praktyczne.	**K_W03**
	W1.1	Ma pogłebioną wiedzę z zakresu pedagogicznej wartości animacji kultury, zna zasady pracy animatora kultury.	
W2		Ma pogłębioną i rozszerzoną 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 pogłębioną i 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 w pogłębionym stopniu formułować własne opinie.	**K_U08**
	U1.1	Potrafi stworzyć program działań animatora kultury z przeznaczeniem do konkretnej grupy wiekowej.	
U2		Posiada pogłębione umiejętności organizacyjne pozwalające na planowanie i innowacyjne rozwiązywanie złożonych problemów związanych z wybraną sferą działalności edukacyjnej.	**K_U15**

U2	U2.1	Potrafi wykorzystać wiedzę i umiejętności z zakresu animacji kultury do działań profilaktycznych, wychowawczych, itp.	K_U13
Kompetencje			
K1	Potrafi w pogłębionym stopniu 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 w pogłębionym stopniu 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 w pogłębionym stopniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata.		K_K06
	K3.1	Ma świadomość wartości kultury w życiu człowieka i czynnie uczestniczy w kulturalnym życiu swojej społeczności.	

TREŚCI KSZTAŁCENIA		ST	NST
TEMAT		**30**	**18**
Wykład		**15**	**9**
1	Kultura jako pojęcie – próby zdefiniowania i określenia zakresu składowych współtworzących kulturę	2	1
2	Historyczne podstawy animacji kulturotwórczej w Polsce/na świecie	2	1
3	Realia pracy animatora kultury w Polsce	3	2
4	Tradycyjne narzędzia pracy animatora kultury – scena, pracownia, przestrzeń miejska/wiejska	4	3
5	Nowoczesne narzędzia pracy animatora kultury – media, social media, film, animacja	4	2
Laboratorium		**15**	**9**
1	Poznaj i dopasuj – planowanie projektu kulturotwórczego kierowanego do wyselekcjonowanej grupy odbiorców	3	2
2	Projekt kulturalny – tworzenie rozbudowanego kompleksowo projektu animacyjnego z uwzględnieniem potrzeb społecznościowych, norm prawnych i źródeł finansowania	3	2
3	Realizacja działań animacyjnych z grupą dzieci/młodzieży/seniorów – praca z konkretnymi odbiorcami kultury	3	2
4	W poszukiwaniu inspiracji – wizyty studyjne w ośrodkach animacyjnych pracujących na danym terenie, pomoc przy realizacjach koncertów, warsztatów twórczych, spektakli i innych wydarzeń artystycznych, (instytucje kultury, NGO, lokalni twórcy)	6	3

METODY DYDAKTYCZNE

Literatura, sale ośrodka kultury, teatru, komputer, rzutnik, multimedia.

KRYTERIA OCENY

Wykład

Aktywność, czytanie zadanej literatury, kolokwium z wiedzy.

Laboratorium

Przygotowanie oferty kulturalnej / projektu działań animatora kultury.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS		EFEKT
Wiedza			**Wykład**	
W1	W1.1	1	kolokwium ustne	K_W03
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	kolokwium ustne	K_W08
		2	aktywność na zajęciach	
W3	W3.1	1	kolokwium ustne	K_W15
		2	aktywność na zajęciach	
Umiejętności			**Wykład**	
U1	U1.1	1	kolokwium ustne	K_U08

U1	U1.1	2	aktywność na zajęciach	K_U08
U2	U2.1	1	kolokwium ustne	K_U15
		2	aktywność na zajęciach	
Kompetencje			**Wykład**	
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	K_K02
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	K_K05
K3	K3.1	1	aktywność na zajęciach	K_K06
Wiedza			**Laboratorium**	
W1	W1.1	1	projekt	K_W03
W2	W2.1	1	projekt	K_W08
W3	W3.1	1	projekt	K_W15
Umiejętności			**Laboratorium**	
U1	U1.1	1	projekt	K_U08
U2	U2.1	1	projekt	K_U15
Kompetencje			**Laboratorium**	
K1	K1.1	1	projekt	K_K02
K2	K2.1	1	projekt	K_K05
K3	K3.1	1	projekt	K_K06

FORMY OCENY

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

2,0	student uzyskuje poniżej 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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

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	20	32
	2	Czytanie wskazanej literatury	20	20
	3	Przygotowanie projektu	30	30
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

LITERATURA

Podstawowa

1. Nycz E., Animacja kultury lokalnej jako inicjatywa instytucjonalna, Opole 2019.

Uzupełniająca

1. Kubinowski D., Lenartowicz U., Animacja kultury w perspektywie pedagogicznej. Studia i szkice, Kraków 2018.
2. Rogozińska A., Animacja kultury a zmiana społeczna: w kontekście "community arts" i "community cultural development", "Kultura Współczesna", nr 4/2009, s. 90-201. [dostęp Academica]

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Komunikacja medialna**	Kod przedmiotu	**PM6**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**30**	**Razem**	**18**
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	**100**	**Razem**	**100**
ECTS	**4**	**ECTS**	**4**

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza na temat kultury języka.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z podstawową terminologią dot. teorii komunikacji, uświadomienie roli mediów w komunikacji, nauka budowania komunikatów medialnych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS		EFEKT
Wiedza			
W1	Zna w pogłębionym stopniu terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związaną z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej.		**K_W01**
	W1.1	Zna terminologię z zakresu mediów i komunikacji medialnej.	
W2	Ma pogłębioną i 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 w pogłębionym stopniu 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 pogłębionym stopniu 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**
	U2.1	Potrafi tworzyć wartościowe treści, odpowiednie do danego medium.	

U3	Posiada w pogłębionym stopniu umiejętności merytorycznego argumentowania i prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii, popierania ich rzetelną argumentacją w kontekście wybranych perspektyw teoretycznych, poglądów różnych autorów, kierując się przy tym zasadami etycznymi.		**K_U05**
	U3.1	Potrafi prowadzić dyskurs medialny z wykorzystaniem wiedzy pedagogicznej i tej z zakresu komunikacji.	
Kompetencje			
K1	Ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.		**K_K01**
	K1.1	Jest świadomy tego, jak złożony jest proces komunikacji medialnej i widzi potrzebę stałego rozwoju w tym zakresie.	
K2	Uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu w pogłębionym stopniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata.		**K_K06**
	K2.1	uczestniczy czynnie w życiu społecznym i kulturalnym, wykorzystując w tym celu wiedze i umiejętności z zakresu komunikacji medialnej.	

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

METODY DYDAKTYCZNE

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

KRYTERIA OCENY

Wykład

Aktywność, czytanie zadanej literatury, kolokwium z wiedzy,

Ćwiczenia

prace w formie nagrań audio i video

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD			**OPIS**	**EFEKT**
Wiedza			**Wykład**	
W1	**W1.1**	1	kolokwium ustne	**K_W01**
		2	aktywność na zajęciach	
W2	**W2.1**	1	kolokwium ustne	**K_W16**
		2	aktywność na zajęciach	
Umiejętności			**Wykład**	
U1	**U1.1**	1	kolokwium ustne	**K_U03**
		2	aktywność na zajęciach	
U2	**U2.1**	1	kolokwium ustne	**K_U04**
U3	**U3.1**	1	aktywność na zajęciach	**K_U05**
Kompetencje			**Wykład**	

K1	**K1.1**	1	kolokwium ustne	**K_K01**
		2	aktywność na zajęciach	
K2	**K2.1**	1	kolokwium ustne	**K_K06**
		2	aktywność na zajęciach	
Wiedza			**Ćwiczenia**	
W1	**W1.1**	1	praca semestralna	**K_W01**
		2	aktywność na zajęciach	
W2	**W2.1**	1	praca semestralna	**K_W16**
		2	aktywność na zajęciach	
Umiejętności			**Ćwiczenia**	
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	
Kompetencje			**Ćwiczenia**	
K1	**K1.1**	1	praca semestralna	**K_K01**
		2	aktywność na zajęciach	
K2	**K2.1**	1	praca semestralna	**K_K06**
		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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

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	20	32
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie pracy semestralnej	40	40
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

LITERATURA

Podstawowa

1. Frania 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.

Uzupełniająca

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 NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Retoryka**	Kod przedmiotu	**PM6**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**30**	**Razem**	**18**
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	**100**	**Razem**	**100**
ECTS	**4**	**ECTS**	**4**

WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawowa znajomość kultury języka.

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS		EFEKT
Wiedza			
W1	Zna w pogłębionym stopniu terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związaną 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 w pogłębionym stopniu 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 w pogłębionym stopniu umiejętności merytorycznego argumentowania i prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii, popierania ich rzetelną argumentacją w kontekście wybranych perspektyw teoretycznych, poglądów różnych autorów, kierując się przy tym zasadami etycznymi.		**K_U05**
	U2.1	Potrafi merytorycznie argumentować swoje przekonania.	
Kompetencje			
K1	Ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.		**K_K01**
	K1.1	Rozumie potrzebę stałego rozwoju w zakresie retoryki.	
K2	Jest w pogłębionym stopniu przekonany o konieczności i doniosłości zachowania się w sposób profesjonalny i przestrzegania zasad etyki zawodowej; dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą; poszukuje optymalnych rozwiązań i możliwości korygowania nieprawidłowych działań pedagogicznych.		**K_K04**
	K2.1	Jest świadomy tego, jak retoryka może podnieść poziom profesjonalizmu jego wypowiedzi i autoprezentacji. Widzi wieloaspektowość tej nauki oraz zagrożenia, gdy jest wykorzystywana w celach nieetycznych.	

TREŚCI KSZTAŁCENIA		**ST**	**NST**
TEMAT		**30**	**18**
Wykład		**15**	**9**
1	Podstawowe pojęcia z zakresu retoryki. Historia retoryki	2	1
2	Podział oracji. Konstrukcja udanej mowy (wypowiedzi)	2	1
3	Toposy i argumenty - typologia i ich wykorzystanie w wypowiedzi	2	1
4	Perswazja a manipulacja	2	1
5	Analiza najważniejszych współczesnych przemówień - tekstów i wystąpień	4	3
6	Przekaz dziennikarski jako przekaz retoryczny	3	2
Ćwiczenia		**15**	**9**
1	Podział oracji. Konstrukcja udanej mowy (wypowiedzi)	2	1
2	Toposy i argumenty - typologia i ich wykorzystanie w wypowiedzi	2	1
3	Przekaz dziennikarski jako przekaz retoryczny	2	1
4	Warsztat retora - budowanie wstępu w celu pozyskania odbiorcy	2	1
5	Warsztat retora - przygotowywanie i prowadzenie debaty	4	3
6	Warsztat retora - przygotowywanie wystąpień różnego typu (laudacja, mowa motywacyjna, oskarżycielska, miniwykład)	3	2

METODY DYDAKTYCZNE

Opracowania, prezentacje, dyktafon, kamera

KRYTERIA OCENY

Wykład

Aktywność, czytanie zadanej literatury, kolokwium,

Ćwiczenia

przygotowanie wystąpienia

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD			**OPIS**	**EFEKT**
Wiedza			**Wykład**	
W1	**W1.1**	1	kolokwium ustne	**K_W01**
		2	aktywność na zajęciach	
W2	**W2.1**	1	kolokwium ustne	**K_W11**
		2	aktywność na zajęciach	
Umiejętności			**Wykład**	
U1	**U1.1**	1	kolokwium ustne	**K_U03**
		2	aktywność na zajęciach	
U2	**U2.1**	1	kolokwium ustne	**K_U05**
		2	aktywność na zajęciach	
Kompetencje			**Wykład**	

K1	**K1.1**	1	kolokwium ustne	**K_K01**
		2	aktywność na zajęciach	
K2	**K2.1**	1	kolokwium ustne	**K_K04**
		2	aktywność na zajęciach	
Wiedza			**Ćwiczenia**	
W1	**W1.1**	1	praca semestralna	**K_W01**
		2	aktywność na zajęciach	
W2	**W2.1**	1	praca semestralna	**K_W11**
		2	aktywność na zajęciach	
Umiejętności			**Ćwiczenia**	
U1	**U1.1**	1	praca semestralna	**K_U03**
		2	aktywność na zajęciach	
U2	**U2.1**	1	praca semestralna	**K_U05**
		2	aktywność na zajęciach	
Kompetencje			**Ćwiczenia**	
K1	**K1.1**	1	praca semestralna	**K_K01**
		2	aktywność na zajęciach	
K2	**K2.1**	1	praca semestralna	**K_K04**
		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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

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	20	20
	3	Przygotowanie pracy semestralnej	40	40
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

LITERATURA

Podstawowa

1. Rusinek M., Załazińska A., Retoryka podręczna, Kraków 2005.
2. Shmidtke R., Wystąpienia publiczne: zostań mistrzem retoryki, Warszawa 2006.

Uzupełniająca

1. Bogołębska B., Worsowicz M., Retoryka i jej zastosowania. Podręcznik dla studentów dziennikarstwa i innych kierunków humanistycznych, Łódź 2016.
2. Carnegie D., Jak stać się doskonałym mówcą i rozmówcą, Warszawa 2012.

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Media społecznościowe w pracy pedagoga**	Kod przedmiotu	**PM7**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**30**	**Razem**	**18**
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	**100**	**Razem**	**100**
ECTS	**4**	**ECTS**	**4**

WYMAGANIA WSTĘPNE

Zna podstawowe informacje w jak posługiwać się w mediach społecznościowych.

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

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

	TREŚCI KSZTAŁCENIA	ST	NST
	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 antywychowacze) 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

METODY DYDAKTYCZNE

KRYTERIA OCENY

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS	EFEKT
		Wiedza Laboratorium	
W1	1	egzamin ustny	**K_W08**
	2	aktywność na zajęciach	
		Umiejętności Laboratorium	
U1	1	projekt	**K_U08 K_U13**
	2	aktywność na zajęciach	
		Kompetencje Laboratorium	
K1	1	egzamin ustny	**K_K01**
	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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

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	10
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	22
	3	Przygotowanie projektu	50	50
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

LITERATURA

Podstawowa

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

Uzupełniająca

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

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Kultura żywego słowa**	Kod przedmiotu	**PM8**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**15**	**Razem**	**9**
Praca własna studenta	35	Praca własna studenta	41
Razem	**50**	**Razem**	**50**
ECTS	**2**	**ECTS**	**2**

WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawowa wiedza na temat kultury języka.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z zasadami ortofonii oraz przeprowadzenie kursu dykcji.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD		OPIS	EFEKT
Wiedza			
W1		Ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o współczesnych kierunkach rozwoju pedagogiki, jej nurtach i systemach pedagogicznych, zorientowaną na zastosowania praktyczne.	**K_W03**
	W1.1	ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o roli kultury języka w działalności pedagoga	
W2		Ma pogłębioną i uporządkowaną 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 pogłębionym stopniu 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**
	K1.1	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu kultury języka, ma świadomość dynamiki zmian w tym zakresie i widzi potrzebę stałego kształcenia się w tym kierunku	

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

METODY DYDAKTYCZNE

Opracowania, ćwiczenia dykcyjne, teksty literatury.

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

Kolokwium z wiedzy, aktywność na zajęciach.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD			OPIS	EFEKT
			Wiedza **Ćwiczenia**	
W1	**W1.1**	1	kolokwium ustne	**K_W03**
		2	aktywność na zajęciach	
W2	**W2.1**	1	kolokwium ustne	**K_W05**
		2	aktywność na zajęciach	
			Umiejętności **Ćwiczenia**	
U1	**U1.1**	1	kolokwium ustne	**K_U04**
		2	aktywność na zajęciach	
			Kompetencje **Ćwiczenia**	
K1	**K1.1**	1	kolokwium ustne	**K_K01**
		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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

NAKŁAD 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	10	10
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	16
	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	15	15
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2

LITERATURA

Podstawowa

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

Uzupełniająca

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

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Autoprezentacja**	Kod przedmiotu	**PM8**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**15**	**Razem**	**9**
Praca własna studenta	35	Praca własna studenta	41
Razem	**50**	**Razem**	**50**
ECTS	**2**	**ECTS**	**2**

WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawy kultury osobistej.

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS		EFEKT
Wiedza			
W1	Zna w pogłębionym stopniu terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związaną z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej.		**K_W01**
	W1.1	zna terminologię z zakresu autoprezentacji	
W2	Ma pogłębioną i 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 w pogłębionym stopniu 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 wiedze z zakresu autoprezentacji do argumentowania i prezentowania własnych pomysłów	
U2	Posiada pogłębioną umiejętność przygotowania wystąpień ustnych i pisemnych w języku polskim i języku obcym w zakresie problematyki właściwej dla pedagogiki lub w obszarze leżącym na pograniczu różnych dyscyplin naukowych.		**K_U16**
	U2.1	Posiada pogłębioną umiejętność wykorzystania zasad autoprezentacji do wystąpień ustnych i pisemnych	
Kompetencje			

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

TREŚCI KSZTAŁCENIA		**ST**	**NST**
TEMAT		**15**	**9**
Ćwiczenia		**15**	**9**
1	Jak mówić aby nas słuchano (modulacja głosu, wypowiedz dedykowana, „złoty środek" ekspresji emocjonalnej, umiejętność aktywnego słuchania, ćwiczenia przepony, ćwiczenia dykcji	2	1
2	Jak wyglądać aby nas dobrze postrzegano (ubiór dobrany do okoliczności, właściwa postawa ciała i nakierowywanie „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

METODY DYDAKTYCZNE

Literatura, sala do wystąpień, komputer, rzutnik, multimedia.

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

Przygotowanie pisemnych i ustnych wypowiedzi z zakresu autoprezentacji.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD			**OPIS**	**EFEKT**
			Wiedza **Ćwiczenia**	
W1	**W1.1**	1	praca semestralna	**K_W01**
		2	aktywność na zajęciach	
W2	**W2.1**	1	praca semestralna	**K_W15**
		2	aktywność na zajęciach	
			Umiejętności **Ćwiczenia**	
U1	**U1.1**	1	praca semestralna	**K_U05**
		2	aktywność na zajęciach	
U2	**U2.1**	1	praca semestralna	**K_U16**
		2	aktywność na zajęciach	
			Kompetencje **Ćwiczenia**	
K1	**K1.1**	1	praca semestralna	**K_K01**
		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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie

dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Forma 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 NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Profilaktyka cyberzagrożeń**	Kod przedmiotu	**PM9**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**15**	**Razem**	**9**
Praca własna studenta	35	Praca własna studenta	41
Razem	**50**	**Razem**	**50**
ECTS	**2**	**ECTS**	**2**

WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawy psychologii, refleksyjność, dociekliwość poznawcza.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z 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 pogłębioną i 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 w pogłębionym stopniu 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 w pogłębionym stopniu umiejętność wykorzystania zdobytej wiedzy w różnych zakresach i formach, rozszerzoną o krytyczną analizę skuteczności i przydatności stosowanej wiedzy oraz o umiejętności nabyte podczas praktyki zawodowej.	**K_U18**
	U2.1	posiada umiejętność wykorzystania zdobytej wiedzy w pracy pedagoga	

Kompetencje			
K1	Ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.		K_K01
	K1.1	Ma świadomość swojej wiedzy na temat cyberzagrożeń oraz tego, jak szybko zmienia się i rozwija technologia cyfrowa, a wraz z nią zakresy zagrożeń. Widzi więc sens stałego dokształcania się.	
K2	W pogłębionym stopniu 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 cyberzagrożeniami.	
K3	Uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu w pogłębionym stopniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata.		K_K06
	K3.1	Jest zainteresowany problemami społecznymi i sposobami ich rozwiązywania.	

TREŚCI KSZTAŁCENIA		ST	NST
TEMAT		15	9
Wykład		15	9
1	Pojęcie i rodzaje cyberzagrożeń.	2	1
2	Zagrożenia finansowe.	2	1
3	Prawo autorskie i problem plagiatu w sieci.	2	1
4	Zagrożenia o podłożu seksulanym.	3	2
5	Problem z kształtowaniem wizerunku - akceptacji własnej osoby, naruszenia godności osobistej.	3	2
6	Problem uzależnienia od mediów cyfrowych.	3	2

METODY DYDAKTYCZNE

Prezentacja wykładowa konwencjonalno-konwersatoryjna, prezentacje multimedialne.

KRYTERIA OCENY

Wykład

Średnia ocen z egzaminu pisemnego z treści wykładowych i pracy zaliczeniowej - prezentacji tematycznej (indywidualnej i grupowej).

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS			EFEKT
Wiedza	Wykład			
W1	W1.1	1	egzamin 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	
Umiejętności	Wykład			
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	
Kompetencje	Wykład			
K1	K1.1	1	egzamin ustny	K_K01
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	egzamin ustny	K_K03
		2	praca semestralna	
		3	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	egzamin ustny	K_K06

K3	K3.1	2	aktywność na zajęciach	K_K06

FORMY OCENY

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

2,0	student uzyskuje poniżej 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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

NAKŁAD 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

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. Padło 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 NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Marketing w kulturze**	Kod przedmiotu	**PM10**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**15**	**Razem**	**9**
Praca własna studenta	45	Praca własna studenta	51
Razem	**60**	**Razem**	**60**
ECTS	**2**	**ECTS**	**2**

WYMAGANIA WSTĘPNE

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

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD		OPIS	EFEKT
Wiedza			
W1		Zna w pogłębionym stopniu terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związaną 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 wiedze do celów marketingowych.	
U2		Potrafi w pogłębionym stopniu sprawnie porozumiewać się przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie pedagogiki, jak i z odbiorcami spoza grona specjalistów, korzystając z nowoczesnych rozwiązań technologicznych.	**K_U03**

	U2.1	Potrafi budować precyzyjne, a zarazem kreatywne komunikaty, przydatne w marketingu kultury.	
Kompetencje			
K1	Ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.		**K_K01**
	K1.1	Ma świadomość poziomu wiedzy z zakresu marketingu, a także ogromu zagadnień z tym związanych - widzi więc potrzebę stałego kształcenia się w tym zakresie.	
K2	Potrafi w pogłębionym stopniu współdziałać i pracować w grupie i z grupą, przyjmując w niej różne role oraz określić priorytety, organizować pracę zespołu i nim kierować podczas realizacji określonego zadania.		**K_K02**
	K2.1	Potrafi współdziałać i pracować w grupie i z grupą w celu tworzenia ofert marketingowych. Ma świadomość, jak ważna jest praca w grupie w branży marketingowej.	

TREŚCI KSZTAŁCENIA		**ST**	**NST**
TEMAT		**15**	**9**
Ćwiczenia		**15**	**9**
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 Anholta). Kultura w polityce samorządu regionalnego. Marketing terytorialny. Kreowanie marki regionu. Kultura w polityce samorządu miejskiego. Marketing przez kulturę. Kreowanie marki miasta.	2	1

METODY DYDAKTYCZNE

Programy multimedialne, filmy edukacyjne, fotografie, foldery itp.

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

Aktywność i zaangażowanie, praca semestralna.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD			**OPIS**	**EFEKT**
Wiedza			**Ćwiczenia**	
W1	**W1.1**	1	praca semestralna	**K_W01**
		2	aktywność na zajęciach	
W2	**W2.1**	1	praca semestralna	**K_W02**
		2	aktywność na zajęciach	
W3	**W3.1**	1	praca semestralna	**K_W03**
		2	aktywność na zajęciach	
Umiejętności			**Ćwiczenia**	
U1	**U1.1**	1	praca semestralna	**K_U01**
		2	aktywność na zajęciach	
U2	**U2.1**	1	praca semestralna	**K_U03**

U2	U2.1	2	aktywność na zajęciach	K_U03
Kompetencje			**Ćwiczenia**	
K1	**K1.1**	1	praca semestralna	**K_K01**
		2	aktywność na zajęciach	
K2	**K2.1**	1	praca semestralna	**K_K02**
		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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

NAKŁAD 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	15	21
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie pracy semestralnej	20	20
		Suma godzin:	60	60
		Punkty ECTS:	2	2

LITERATURA

Podstawowa

1. Mazurek-Łopacińska K., Sobocińska M., Zarządzanie marketingowe w instytucjach kultury w dobie wirtualizacji życia społecznego, 2010, www.e-wydawnictwo.eu /Document/ DocumentPreview/1447

Uzupełniająca

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 NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Warsztaty filmowe**	Kod przedmiotu	**PM11**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**30**	**Razem**	**18**
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	**100**	**Razem**	**100**
ECTS	**4**	**ECTS**	**4**

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza z zakresu obsługi komputera

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

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

	U2.1	Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i poszerzać umiejętności profesjonalne z zakresu filmu.	
Kompetencje			
K1	Ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.		**K_K01**
	K1.1	Jest świadomy, czym jest praca profesjonalnego filmowca. Ma świadomość tego, że sztuka filmowa wymaga stałego uczenia się i rozwijania.	
K2	Uczestniczy w życiu społecznym i kulturalnym, oraz w opracowywaniu w pogłębionym stopniu projektów społecznych, ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy i świata.		**K_K06**
	K2.1	Poprzez uczestnictwo w życiu kulturalnych zdobywa inspirację do własnych działań twórczych z zakresu filmu / tworzenia materiałów. audiowizualnych.	

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

METODY DYDAKTYCZNE

Kamera, nagłośnienie, lampy, oprogramowanie do montażu.

KRYTERIA OCENY

Laboratorium

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

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD			**OPIS**	**EFEKT**
			Wiedza Laboratorium	
W1	**W1.1**	1	kolokwium ustne	**K_W01**
		2	projekt	
W2	**W2.1**	1	projekt	**K_W04**
		2	aktywność na zajęciach	
			Umiejętności Laboratorium	
U1	**U1.1**	1	projekt	**K_U08**
		2	aktywność na zajęciach	
U2	**U2.1**	1	projekt	**K_U10**
		2	aktywność na zajęciach	
			Kompetencje Laboratorium	
K1	**K1.1**	1	projekt	**K_K01**
		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:

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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić

dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Forma 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 NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Warsztaty grafiki komputerowej**	Kod przedmiotu	**PM12**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**30**	**Razem**	**18**
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	**100**	**Razem**	**100**
ECTS	**4**	**ECTS**	**4**

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza z zakresu obsługi komputera.

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS		EFEKT
Wiedza			
W1	Zna w pogłębionym stopniu terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związaną 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 w pogłębionym stopniu 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 w pogłębionym stopniu oryginalnych i innowacyjnych projektów związanych z wybraną sferą działalności edukacyjnej.		**K_U14**
	U2.1	potrafi wykorzystać umiejętności graficzne do działań edukacyjnych	
Kompetencje			
K1	Ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.		**K_K01**

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

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

METODY DYDAKTYCZNE

Pracownia komputerowa z odpowiednim oprogramowaniem.

KRYTERIA OCENY

Laboratorium

Aktywność i zaangażowanie podczas zajęć, wykonanie projektu graficznego.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		**OPIS**		**EFEKT**
		Wiedza	**Laboratorium**	
W1	**W1.1**	1	projekt	**K_W01**
		2	aktywność na zajęciach	
W2	**W2.1**	1	projekt	**K_W02**
		2	aktywność na zajęciach	
		Umiejętności	**Laboratorium**	
U1	**U1.1**	1	projekt	**K_U08**
		2	aktywność na zajęciach	
U2	**U2.1**	1	projekt	**K_U14**
		2	aktywność na zajęciach	
		Kompetencje	**Laboratorium**	
K1	**K1.1**	1	projekt	**K_K01**
		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:

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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Forma 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 NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Warsztaty multimedialne**	Kod przedmiotu	**PM12**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**30**	**Razem**	**18**
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	**100**	**Razem**	**100**
ECTS	**4**	**ECTS**	**4**

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza z zakresu obsługi komputera.

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS		EFEKT
Wiedza			
W1	Zna w pogłębionym stopniu terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związaną z wybranymi obszarami praktycznej działalności medialnej i kulturalnej.		**K_W01**
	W1.1	zna terminologię z zakresu mediów i multimediów	
W2	Ma pogłębioną i 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 multimediów w pracy pedagoga	
Umiejętności			
U1	Posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania, przetwarzania, informacji na temat zjawisk społecznych rozmaitej natury przy użyciu różnych źródeł oraz interpretowania ich z punktu widzenia studiowanej specjalności.		**K_U01**
	U1.1	posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania, przetwarzania i krytycznej oceny informacji / materiałów multimedialnych	
U2	Potrafi w pogłębionym stopniu 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 w pogłębionym stopniu realizować działania przedsiębiorcze, jest przygotowany do samo zatrudnienia w sektorze usług edukacyjnych, potrafi współdziałać z organizacjami funkcjonującymi w obszarze przedsiębiorczości społecznej.		**K_U12**
	U3.1	potrafi realizować materiały na wysokim poziomie multimedialnym, gwarantujące własną działalność zawodową	
Kompetencje			
K1	Ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.		**K_K01**
	K1.1	Widzi sens włączania multimediów do pracy pedagoga i rozwijania tych zdolności.	
K2	Potrafi w pogłębionym stopniu myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, odznacza się odpowiedzialnością za przygotowanie do pracy, podejmowane decyzje i prowadzone działania oraz ich skutki.		**K_K05**
	K2.1	Potrafi przygotowywać multimedialne materiały edukacyjne, kierując się wiedzą pedagogiczną, odpowiedzialnością	

	TREŚCI KSZTAŁCENIA	**ST**	**NST**
	TEMAT	**30**	**18**
	Laboratorium	**30**	**18**
1	Prezentacje multimedialne - rodzaje i ich zastosowanie.	2	1
2	Wielopoziomowe działania multimedialne z wykorzystaniem dostępnych narzędzi.	10	6
3	Tworzenia prezentacji multimedialnych.	8	5
4	Intermedialność multimediów - ćwiczenia z zakresu płynnego przechodzenia i łączenia ze sobą różnych form multimedialnych.	10	6

METODY DYDAKTYCZNE

Pracownia komputerowa z odpowiednim oprogramowaniem.

KRYTERIA OCENY

Laboratorium

Przygotowanie projektu multimedialnego jako materiału edukacyjnego, aktywność podczas zajęć.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD			**OPIS**	**EFEKT**
			Wiedza Laboratorium	
W1	**W1.1**	1	projekt	**K_W01**
		2	aktywność na zajęciach	
W2	**W2.1**	1	projekt	**K_W12**
		2	aktywność na zajęciach	
			Umiejętności Laboratorium	
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	
			Kompetencje Laboratorium	
K1	**K1.1**	1	projekt	**K_K01**
		2	aktywność na zajęciach	
K2	**K2.1**	1	projekt	**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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Forma 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 NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Instytucjonalno-prawne podstawy działania animatora kultury**	Kod przedmiotu	**PM13**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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 pogłębioną i rozszerzoną 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 w pogłębionym stopniu pojęcia i zasady z zakresu ochrony przemysłowej i prawa autorskiego.	**K_W18**
	W2.1	Zna prawne podstawy pracy animatora kultury	
Umiejętności			
U1		Posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania, przetwarzania, informacji na temat zjawisk społecznych rozmaitej natury przy użyciu różnych źródeł oraz interpretowania ich z punktu widzenia studiowanej specjalności.	**K_U01**
	U1.1	Potrafi łączyć wiedzę wielu dziedzin w celu efektywnego działania.	
U2		Posiada pogłębioną umiejętność posługiwania się w praktycznych zastosowaniach systemami normatywnymi oraz normami i regułami (prawnymi, zawodowymi, etycznymi).	**K_U19**
	U2.1	Potrafi wykorzystać wiedzę na temat funkcjonowania instytucji kultury przy odpowiedzialnym i etycznym działaniu jako animator kultury.	
Kompetencje			

K1	Jest w pogłębionym stopniu przekonany o konieczności i doniosłości zachowania się w sposób profesjonalny i przestrzegania zasad etyki zawodowej; dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą; poszukuje optymalnych rozwiązań i możliwości korygowania nieprawidłowych działań pedagogicznych.		**K_K04**
	K1.1	Ma świadomość etyki zawodowej, rozumie złożoność pracy w instytucjach kultury	
K2	Potrafi w pogłębionym stopniu myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, odznacza się odpowiedzialnością za przygotowanie do pracy, podejmowane decyzje i prowadzone działania oraz ich skutki.		**K_K05**
	K2.1	Potrafi przestrzegać prawa pracy, odpowiedzialnie planować swoją aktywność zawodową	

TREŚCI KSZTAŁCENIA		**ST**	**NST**
TEMAT		**15**	**9**
Wykład		**15**	**9**
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

METODY DYDAKTYCZNE

Dokumenty, prezentacje

KRYTERIA OCENY

Wykład

Aktywność, czytanie i analiza dokumentów prawnych, kolokwium

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		**OPIS**		**EFEKT**
Wiedza			**Wykład**	
W1	**W1.1**	1	kolokwium ustne	**K_W08**
		2	aktywność na zajęciach	
W2	**W2.1**	1	kolokwium ustne	**K_W18**
		2	aktywność na zajęciach	
Umiejętności			**Wykład**	
U1	**U1.1**	1	kolokwium ustne	**K_U01**
		2	aktywność na zajęciach	
U2	**U2.1**	1	kolokwium ustne	**K_U19**
		2	aktywność na zajęciach	
Kompetencje			**Wykład**	
K1	**K1.1**	1	kolokwium ustne	**K_K04**
		2	aktywność na zajęciach	
K2	**K2.1**	1	kolokwium ustne	**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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Forma aktywności		
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć	10	10
PW	2	Czytanie wskazanej literatury	5	11
PW	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	20	20
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2

LITERATURA

Podstawowa

1 Obowiązujące, aktualne ustawy regulujące działalność kulturalną w Polsce.

Uzupełniająca

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

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Kreatywne pisanie i copywriting**	Kod przedmiotu	**PM14**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**15**	**Razem**	**9**
Praca własna studenta	35	Praca własna studenta	41
Razem	**50**	**Razem**	**50**
ECTS	**2**	**ECTS**	**2**

WYMAGANIA WSTĘPNE

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

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD		OPIS	EFEKT
Wiedza			
W1		Zna w pogłębionym stopniu terminologię używaną w pedagogice oraz jej zastosowanie w dyscyplinach pokrewnych, wraz z kontekstem jej odniesień do praktyki pedagogicznej związaną 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 w pogłębionym stopniu pojęcia i zasady z zakresu ochrony przemysłowej i prawa autorskiego.	**K_W18**
	W3.1	Zna pojęcia i zasady prawa autorskiego, które dotyczy twórczości copywritingu	
Umiejętności			
U1		Potrafi w pogłębionym stopniu 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 w pogłębionym stopniu umiejętność wykorzystania zdobytej wiedzy w różnych zakresach i formach, rozszerzoną o krytyczną analizę skuteczności i przydatności stosowanej wiedzy oraz o umiejętności nabyte podczas praktyki zawodowej.		**K_U18**
	U2.1	potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności do działań pedagogicznych	
Kompetencje			
K1	Ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego o wymiar interdyscyplinarny, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.		**K_K01**
	K1.1	ma świadomość, że naukę twórczego tworzenia tekstów trzeba pielęgnować przez całe życie	
K2	Jest w pogłębionym stopniu przekonany o konieczności i doniosłości zachowania się w sposób profesjonalny i przestrzegania zasad etyki zawodowej; dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą; poszukuje optymalnych rozwiązań i możliwości korygowania nieprawidłowych działań pedagogicznych.		**K_K04**
	K2.1	ma świadomość, że o poziomie twórczości świadczy też przestrzeganie zasad etyki, w tym etyki językowej	

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

METODY DYDAKTYCZNE

Literatura, komputer, oprogramowanie office, rzutnik, multimedia.

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

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

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD			**OPIS**	**EFEKT**
			Wiedza **Ćwiczenia**	
W1	**W1.1**	1	praca semestralna	**K_W01**
		2	aktywność na zajęciach	
W2	**W2.1**	1	praca semestralna	**K_W03**
		2	aktywność na zajęciach	
W3	**W3.1**	1	praca semestralna	**K_W18**
		2	aktywność na zajęciach	
			Umiejętności **Ćwiczenia**	
U1	**U1.1**	1	praca semestralna	**K_U04**
		2	aktywność na zajęciach	
U2	**U2.1**	1	praca semestralna	**K_U18**
		2	aktywność na zajęciach	
			Kompetencje **Ćwiczenia**	
K1	**K1.1**	1	praca semestralna	**K_K01**
		2	aktywność na zajęciach	
K2	**K2.1**	1	praca semestralna	**K_K04**
		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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Forma 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

LITERATURA

Podstawowa

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.

Uzupełniająca

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 NAUK SPOŁECZNYCH

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu (modułu)	**Gry komputerowe w pracy pedagoga**	Kod przedmiotu	**PM15**
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	**INSTYTUT NAUK SPOŁECZNYCH**		
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
Razem	**15**	**Razem**	**9**
Praca własna studenta	35	Praca własna studenta	41
Razem	**50**	**Razem**	**50**
ECTS	**2**	**ECTS**	**2**

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza z zakresu obsługi komputera, znajomość podstawowych zagadnień zwiazanych z dziedzina 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 pogłębioną i uporządkowaną, 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 pogłębioną i 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 w pogłębionym stopniu 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 w pogłębionym stopniu 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 w pogłębionym stopniu 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 przwidywać	

TREŚCI KSZTAŁCENIA		**ST**	**NST**
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 dobierać 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 minimalnymi niedociągnięciami
dobry	**db**	**4**	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	**dst+**	**3,5**	zakładane efekty zostały osiągnięte na dopuszczalnym poziomie
dostateczny	**dst**	**3**	zakładane efekty zostały osiągnięte na minimalnym, dopuszczalnym poziomie
niedostateczny	**ndst**	**2**	zakładane efekty nie zostały osiągnięte

NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	Forma 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

LITERATURA

Podstawowa

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.

Uzupełniająca

1	Steinmetz R., Nahrstedt K., Multimedia Systems, Series: X.media.publishing Springer, 2004, ISBN: 978-3-540-40867-3