

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G10-IV-8
Przedmiot:	Animacja kultury
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	IV/8
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Mazur Anna, mgr
Forma zajęć:	konwersatorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	5,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • klasyczna metoda problemowa • metoda przypadków • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • prelekcja • warsztaty grupowe
Zakres tematów:	1. Mechanizm funkcjonowania instytucji kultury w kontekście uwarunkowań środowiskowych. 2. Zasady organizacji i promocji wydarzeń upowszechniających sztukę (analiza wybranych przykładów). 3. Społeczny wymiar działalności kulturalnej. 4. Opracowanie projektu działań animatorskich dla własnego regionu.
Forma oceniania:	• obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • projekt • referat
Warunki zaliczenia:	Obecność i aktywność na zajęciach. Przygotowanie i wygłoszenie referatu na wybrany temat. Wykonanie zadań ćwiczeniowych, związanych z realizacją projektu animacyjnego.
Literatura:	1. J. Gajda (red.), <i>Wybrane problemy animacji kulturalnej</i>, Lublin 1993 2. J. Grad, U. Kaczmarek, <i>Organizacja i upowszechnianie kultury w Polsce. Zmiana modelu</i>, Poznań 1996 3. D. Jankowski, <i>Edukacja kulturalna w życiu człowieka</i>, Kalisz 1999 4. B. Jedlewska, <i>Animatorzy kultury wobec wyzwań edukacyjnych</i>, Lublin 1999 5. J. Kargul, <i>Od upowszechniania kultury do animacji kulturalnej</i>, Warszawa 1999
Dodatkowe informacje:	kontakt: annamazur@autograf.pl
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna podstawowe pojęcia z zakresu teorii animacji społeczno-kulturalnej i działalności animatorów oraz jej kluczowe zagadnienia 02W zna zasady funkcjonowania różnych podmiotów i instytucji kultury 03W zna formy i metody upowszechniania kultury i sztuki 04W zna specyfikę zarządzania sferą kultury oraz posiada znajomość relacji pomiędzy kulturą a edukacją oraz relacje pomiędzy kulturą a wychowaniem 05W zna aktualne wyzwania globalnej edukacji kulturalnej w Polsce i w środowisku lokalnym oraz jej aksjologiczny wymiar 06W zna zadania animatora kultury jego cechy osobowościowe i kompetencje 07U potrafi wypowiadać się w mowie i piśmie na tematy związane z animacją kultury 08U jest przygotowany do zaplanowania i zorganizowania wystawy, imprezy lub wydarzenia kulturalnego 09U jest gotowy do pracy w zespole oraz do komunikowania się i współpracy z otoczeniem 10U jest w stanie wykonać dokumentację wydarzenia kulturalnego obejmującą prezentację, opis oraz materiał fotograficzny lub filmowy 11K potrafi projektować działania związane z prezentacją i promocją kultury 12K przy podejmowaniu decyzji kieruje się zasadami etyki i refleksyjnością wobec pracy własnej i cudzej, poszukuje optymalnych rozwiązań 13K posiada świadomość kulturalną, przekonanie o sensie, potrzebie i wartości podejmowanych działań z zakresu animacji kultury w środowisku społecznym 14K jest świadomy odpowiedzialności zachowania dziedzictwa kulturalnego, narodowego i regionalnego

Metody weryfikacji efektów kształcenia:	01W, 02W, 03W, 04W, 05W, 07U, 09U, 12K, 13K, 14K - weryfikacja przez aktywne uczestnictwo w zajęciach realizowanych metodą dyskusji dydaktycznej i warsztatów grupowych; 02W, 06W, 07U, 10U, 13K, 14K - przygotowanie i wygłoszenie referatu 08U, 10U, 11K, 13K, 14K - projekt prezentacji własnej twórczości lub działań animatorskich dla swojego regionu
---	--