

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.EDUP1.C.PAKW	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Podstawy animacji kultury wizualnej <i>Basics of visual culture animation</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Licencjackie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Magdalena Leśniak
1.6. Kontakt	magdalena.lesniak@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	wykłady, ćwiczenia	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną (semestr 1)	
3.4. Metody dydaktyczne	Metody podające: instruktaż, wykład informacyjny. Metody problemowe: dyskusja-burza mózgów, uczenie aktywizujące-analiza przypadków, uczenie aktywizujące - Klasyczna metoda problemowa. Metody eksponujące: wystawa. Metody praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe, zajęcia praktyczne	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	Ziołowicz K. <i>Regionalne projekty edukacyjne jako forma stymulowania aktywności kulturowej dzieci i młodzieży</i> , w: red. Gajda J. <i>Humanistyczno – antropologiczna ewolucja pedagogiki kultury. Konsekwencje dla teorii i praktyki</i> . Impuls, Kraków, 2009 Kubinowski D Lewartowicz U. <i>Animacja kultury w perspektywie pedagogicznej: studia i szkice</i> , Impuls, Kraków 2019 Lewartowicz U. Różański A. <i>Animator kultury – profesja bez granic</i> . Wydawnictwo UMCS, Lublin, 2024
	uzupełniająca	<i>Mencwel M. Edukacyjna rola sztuki współczesnej na przykładzie Zachęty – Narodowej Galerii Sztuki. Wydawnictwo Naukowe UKSW. Warszawa 2024</i>

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. Wiedza - Zapoznanie z pojęciem animacji kultury i jej znaczeniem oraz terminologią i problematyką w jej obrębie. C1. Umiejętności - Przygotowanie do samodzielnej realizacji projektów animacyjnych. C2. Kompetencje społeczne - Uwrażliwienie na potrzeby wszystkich grup społecznych przy opracowywaniu projektów animacyjnych.
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)
Zajęcia wprowadzające – zapoznanie z kartą przedmiotu oraz wymaganiami. Pojęcie i znaczenie animacji. Analiza problemów animacji we współczesnym świecie. Teoretyczne problemy animacji kulturalnej. Metoda projektu. Dobre praktyki w animacji grup społecznych, analiza na podstawie literatury przedmiotu – 3 grupy: teoretyczne opracowania, dokumentalne, metodyczne. Techniki animacji plastycznej w pracy zawodowej. Funkcje upowszechniania dóbr kultury. Istota procesu upowszechniania kultury w dobie współczesności. Instytucje upowszechniające kulturę wizualną ich charakterystyka oraz metody działania. Animator kultury w dziele aktywizacji środowiska. Czas wolny jako podstawowy warunek animacji. Rola mediów w upowszechnianiu i promocji kultury wizualnej. Ponadczasowy wymiar animacji i wychowania przez sztukę. Działalność animacyjna w obronie przed patologizacją życia społecznego.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
	w zakresie WIEDZY :	

W01	Wie czym jest animacja kultury i jakie cechy posiada animator kultury.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W06
W02	Zna instytucje upowszechniające kulturę w regionie, kraju i za granicą.	EDUP1A_W05
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	Umie dokonać krytycznej analizy projektu z zakresu animacji kultury i uzasadnić swoją ocenę.	EDUP1A_U13
U02	Umie opracować autorski projekt animacyjny, upowszechniający sztukę wizualną, uwzględniający potrzeby wszystkich grup społecznych.	EDUP1A_U05 EDUP1A_U09 EDUP1A_U12
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Odpowiada za samodzielnie opracowane koncepcje, potrafiąc dokonać ich autokrytycznej analizy.	EDUP1A_K01 EDUP1A_K04
K02	Potrafi kontrolować swoje zachowanie podczas publicznych wystąpień.	EDUP1A_K03

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się																			
Efekty przedmiotowe (symbol)		Sposób weryfikacji (+/-)																	
		Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*		
		Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
		W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...
W01											+			+					
W02											+								
U01														+					
U2															+				
K01															+				
K02															+				

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
wykład (W) (w tym e-learning)	3	Student zna wybrane pojęcia związane z animacją kultury wizualnej, ale ma trudności z ich zrozumieniem i zastosowaniem w kontekście społecznym i kulturowym. Wykazuje powierzchowną znajomość treści wykładów oraz ograniczone zrozumienie roli animatora i instytucji kultury. Ma trudność w analizie literatury przedmiotu.
	3,5	Student orientuje się w podstawowych zagadnieniach animacji kultury wizualnej, rozpoznaje rolę instytucji kultury i podstawowe funkcje upowszechniania dóbr kultury. Potrafi wstępnie wskazać znaczenie animacji w kontekście społecznym, lecz jego analizy są częściowe lub ogólne. Wykazuje umiarkowaną aktywność poznawczą.
	4	Student poprawnie rozumie pojęcie animacji kultury wizualnej i potrafi wskazać jej funkcje w przestrzeni społecznej i instytucjonalnej. Rozróżnia podstawowe podejścia teoretyczne i metodyczne. Potrafi odnieść się do wybranych przykładów dobrych praktyk oraz analizuje rolę mediów i instytucji kultury w upowszechnianiu sztuki.
	4,5	Student wykazuje dobrą orientację w zakresie teorii i praktyki animacji kultury wizualnej. Potrafi samodzielnie analizować zagadnienia omawiane na wykładach, wskazując ich współczesne znaczenie kulturowe i społeczne. Trafnie interpretuje literaturę, uwzględniając różnorodne podejścia (teoretyczne, dokumentalne, metodyczne).
	5	Student wnikliwie analizuje teoretyczne i społeczne aspekty animacji kultury wizualnej. Świadomie posługuje się wiedzą z wykładów i literatury, formułując oryginalne i pogłębione wnioski. Potrafi krytycznie ocenić rolę animatora, instytucji kultury oraz mediów w procesie upowszechniania kultury. Charakteryzuje się wysokim poziomem refleksji i umiejętnością syntezy wiedzy interdyscyplinarnej.
ćwiczenia (C)* (w tym e-learning)	3	Student zna podstawowe pojęcia związane z animacją kultury wizualnej, jednak ma trudności z analizą zagadnień teoretycznych i praktycznych. Nie potrafi samodzielnie zastosować metody projektu. Wymaga ciągłego wsparcia w interpretacji literatury i analizie funkcjonowania instytucji kultury. Jego aktywność w zajęciach jest ograniczona.
	3,5	Student rozumie podstawowe funkcje animacji kultury i zna wybrane techniki animacyjne. Potrafi częściowo zastosować metodę projektu, lecz z ograniczoną refleksją. Wstępnie analizuje rolę instytucji kultury i mediów, jednak jego wypowiedzi często są ogólnikowe. Aktywnie uczestniczy w zajęciach, choć potrzebuje wskazówek.
	4	Student samodzielnie analizuje problemy animacji kultury wizualnej i potrafi wskazać ich znaczenie we współczesnym świecie. Poprawnie stosuje metodę projektu oraz interpretuje literaturę z zakresu animacji (teoretyczną, dokumentalną, metodyczną). Rozumie funkcje instytucji kultury i rolę animatora w aktywizacji środowisk społecznych
	4,5	Student wykazuje się dobrą znajomością zagadnień animacji kultury wizualnej oraz samodzielnością w pracy projektowej. Trafnie analizuje relacje między mediami, instytucjami kultury i społeczną funkcją animacji. Potrafi twórczo odnieść się do literatury przedmiotu i przykładów dobrych praktyk. Aktywnie uczestniczy w zajęciach i dyskusjach

	5	Student pogłębia analizuje teoretyczne i praktyczne aspekty animacji kultury wizualnej. Tworzy samodzielne i twórcze interpretacje literatury oraz projektów animacyjnych. Trafnie łączy wiedzę z różnych obszarów – kultury, edukacji, mediów i socjologii – w analizie zjawisk społecznych. Wykazuje wysoki poziom krytycyzmu, zaangażowania i refleksji. Jego aktywność świadczy o dojrzałym rozumieniu roli animatora kultury we współczesnym świecie.
--	----------	--

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	40	
Udział w wykładach*	15	
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*	25	
Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*		
Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*		
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	50	
Przygotowanie do wykładu*		
Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*		
Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*		
Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*		
Opracowanie prezentacji multimedialnej*		
Inne (jakie?)*		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	90	
PUNKTY ECTS za przedmiot	3	

*niepotrzebne usunąć