

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSS2A.B.AIDP	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	SocLAB. Projekty w przestrzeni publicznej i integracja społeczno-kulturalna SocLAB. Art Projects in Public Space and Socio-Cultural Integration
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Design społeczny
1.2. Forma studiów	Studia stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Studia drugiego stopnia
1.4. Profil studiów	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Maciej Zdanowicz
1.6. Kontakt	maciej.zdanowicz@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	j. polski
2.2. Wymagania wstępne	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	wykład, ćwiczenia artystyczne	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	Zajęcia w sali wykładowo-ćwiczeniowej	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną, egz. po I sem.	
3.4. Metody dydaktyczne	Metody podające: wykład informacyjny Metody problemowe: wykład problemowy, wykład konwersatoryjny, dyskusja wielokrotna Metody praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe, warsztaty dydaktyczne, metoda projektów	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	<i>Animacja kultury: doświadczenie i przyszłość</i> , red. G. Godlewski, Warszawa 2002 „Animacja Kultury. Kultura Współczesna”, nr 4 (62) 2009 Cichosz M., <i>Animacja społeczno-kulturalna: współczesne wyzwania: młodzież i seniorzy jako odbiorcy kultury</i> , Kraków 2018 Dragicevich-Sesic M., <i>Kultura: zarządzanie, animacja, marketing</i> , Warszawa 2010 Karolak W., <i>Arteterapia: projekty</i> , Warszawa 2022 Karolak W., <i>Autoterapia w sytuacjach kryzysowych: ćwiczenia uważności</i> , Warszawa 2021
	uzupełniająca	Lewartowicz U., <i>Animacja społeczno-kulturalna jako metoda przeciwdziałania wykluczenia z kultury</i> , Lublin 1990 Łomny Z., <i>W intencji przetrwania i rozwoju: kultura i edukacja – o wspólnotową i humanistyczną rewolucję przetrwania i naprawę świata</i> , Warszawa 1998 Środowiskowe role zawodowe pracownika socjalnego: animator lokalny, organizator sieci, lokalny polityk: raport dotyczący nowych ról zawodowych pracownika socjalnego, red. Kaźmierczak T., Warszawa 2013 Żuraw H., <i>Uczestnictwo kulturalne młodzieży niepełnosprawnej</i> , Warszawa 1996

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu

Wykłady:

C1. Zapoznanie z teorią, metodami i zasadami tworzenia działań kulturalno-społecznych dedykowanych społecznościom lokalnym, zapobiegających wykluczeniu.

Ćwiczenia:

C2. Kształtowanie umiejętności posługiwania się metodą projektu w twórczym angażowaniu i integrowaniu społeczności lokalnych.

C3. Stworzenie warunków do swobodnych i twórczych interakcji o charakterze społeczno-kulturalnym.

4.2. Treści programowe

Wykłady:

Idea animacji społeczno-kulturalnej. Społeczna rola artysty plastyka – przykłady dobrych praktyk i wykorzystania działań animacyjnych w rozwoju artystycznym i projektowym.

Metody animacji społeczno-kulturalnej, w tym wykorzystanie pracy metodą projektu. Adaptacja metod projektowych do działań w przestrzeni publicznej – design thinking.

Ćwiczenia:

Realizacja działań artystyczno-projektowych w przestrzeni publicznej, o cechach inkluzywnych, angażujących społeczność lokalną, zróżnicowanego odbiorcę, dotyczących obszaru interakcji społecznej, animacji społeczno-kulturalnej.

Praca z wykorzystaniem metody projektu. W procesie generowania, modelowania i prototypowania działań studenci bazują na metodzie design thinking, ale i innych metodach projektowych, przekładając podejście wzornicze w proces inicjacji działań animacyjnych opartych na koncepcji wspólnotowej, partycypacyjnej, emancypacyjnej i instrumentalnej.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY :		
W01	Zna teorie stanowiące podstawę działań w zakresie animacji społeczno-kulturalnej, w tym opartych na koncepcjach animacji wspólnotowej, partycypacyjnej, emancypacyjnej i instrumentalnej,	DSS2A_W04 DSS2A_W06
W02	Zna zasady i metody tworzenia projektów społeczno-kulturalnych aktywizujących i integrujących społeczności lokalne	DSS2A_W04
W03	Zna istniejące w animacji kultury i sztuki wzorce kreacji, stanowiące podstawę do własnych projektów, form twórczej komunikacji ze zróżnicowanym odbiorcą	DSS2A_W06
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI :		
U01	Potrafi tworzyć kulturalno-społeczne projekty nakierowane na integrację i aktywizację społeczności lokalnych o zróżnicowanej strukturze	DSS2A_U02 DSS2A_U08
U02	Tworzy działania społeczno-kulturalne, oparte na zastosowaniu złożonych form ekspresji twórczej	DSS2A_U02
U03	Potrafi współdziałać w zespole, przejmować w nim inicjatywę oraz uwzględnić kontekst społeczności lokalnej, zróżnicowanego odbiorcy w podejmowanych przez siebie aktywnościach społeczno-kulturalnych	DSS2A_U06 DSS2A_U08
U04	Wykorzystuje metody i narzędzia projektowania wzorniczego do generowania, modelowania i prototypowania działań społeczno-kulturalnych.	DSS2A_U02 DSS2A_U06
U05	Przygotowuje stosowne do charakteru projektu formy dokumentacji wydarzenia, a także opisy metodyczne	DSS2A_U10
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH :		
K01	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, rozwijania własnego potencjału twórczego, wiedzy, umiejętności i kompetencji pozwalających na podejmowanie działań zaangażowanych społecznie	DSS2A_K01
K02	Wyraża gotowość do podejmowania działań twórczych stających się formą komunikacji ze społecznością lokalną, integrującą ją i aktywizującą	DSS2A_K02
K03	Jest zdolny do integracji różnorodnych zasobów informacyjnych, doświadczeń twórczych, kompetencji pozwalających na podejmowanie złożonych medialnie działań artystycznych	DSS2A_K03

K04	Jest gotowy do wyrażania w sztuce autentycznych przymieślni, emocji, doświadczeń, wrażliwego spojrzenia na najbliższe otoczenie, znajdującego wyraz w podejmowanych przez siebie działaniach intermedialnych	DSS2A_K04
K05	Rozumie społeczny aspekt sztuki, rolę sztuki w oddziaływaniu na społeczeństwo, drzemającym w niej potencjale pozwalającym na integrację i aktywizację społeczności lokalnych	DSS2A_K06
K06	Dostrzega autentyczną wagę relacji między działalnością aktywistyczno-społeczną, a projektową w procesie rozwoju świadomości społecznej, diagnozowania potrzeb społecznych i generowania nowych koncepcji produktowych, komunikacyjnych.	

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)						
	Projekt społeczno-kulturalny		Praca w grupie	Udział w inicjatywach zewnętrznych pracowni		Dokumentacja i publiczna autoprezentacja	
	Forma zajęć		Forma zajęć	Forma zajęć		Forma zajęć	
	W	C	C	W	C	W	C
W01	+	+	+	+	+		+
W02	+	+	+	+	+		+
W03	+	+		+	+		+
U01	+	+	+	+	+		+
U02	+	+	+	+	+		+
U03		+	+	+	+		+
U04	+	+		+	+	+	+
U05	+	+		+	+	+	+
K01	+	+		+	+		+
K02	+	+	+	+	+		+
K03	+	+	+	+	+	+	+
K04	+	+		+	+		+
K05	+	+	+	+	+	+	+
K06	+	+	+	+	+	+	+

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

W procesie dokonywanej oceny brane pod uwagę jest zaangażowanie studenta w proces dydaktyczny, wyrażające się aktywnym uczestnictwem w zajęciach i dyskusjach dydaktycznych (40% oceny końcowej) oraz realizacja wszystkich zamierzonych autorskim programem zadań (60% oceny końcowej). W procesie oceny zadań praktycznych ewaluacji podlega aspekt:

- zastosowania różnorodnych mediów i środków wypowiedzi artystycznej, metod i narzędzi projektowych w opracowywanej koncepcji przedsięwzięcia animacyjnego,
- zastosowane rozwiązania techniczne, technologiczne, w tym wpływające z charakteru przedmiotu umiejętności łączenia różnorodnych technik i technologii
- zastosowane rozwiązania metodyczne,

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
wykład (W)	3	50-60% punktów uzyskanych za zrealizowany projekt społeczno-kulturalny, w tym opis metodyczny, zamierzony autorskim programem zajęć
	3,5	61-70% punktów uzyskanych za zrealizowany projekt społeczno-kulturalny, w tym opis metodyczny, zamierzony autorskim programem zajęć
	4	71-80% punktów uzyskanych za zrealizowany projekt społeczno-kulturalny, w tym opis metodyczny, zamierzony autorskim programem zajęć
	4,5	81-90% punktów uzyskanych za zrealizowany projekt społeczno-kulturalny, w tym opis metodyczny, zamierzony autorskim programem zajęć
	5	91-100% punktów uzyskanych za zrealizowany projekt społeczno-kulturalny, w tym opis metodyczny, zamierzony autorskim programem zajęć
ćwiczenia (C)	3	50-60% punktów uzyskanych za zrealizowany projekt społeczno-kulturalny, zamierzony autorskim programem zajęć
	3,5	61-70% punktów uzyskanych za zrealizowany projekt społeczno-kulturalny, zamierzony autorskim programem zajęć
	4	71-80% punktów uzyskanych za zrealizowany projekt społeczno-kulturalny, zamierzony autorskim programem zajęć

	4,5	81-90% punktów uzyskanych za zrealizowany projekt społeczno-kulturalny, zamierzony autorskim programem zajęć
	5	91-100% punktów uzyskanych za zrealizowany projekt społeczno-kulturalny, zamierzony autorskim programem zajęć

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
	Studia stacjonarne
<i>LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/</i>	50
<i>Udział w wykładach</i>	10
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	40
<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>	50
<i>Bieżące przygotowanie do zajęć, obejmujące pracę nad zadaniami zamierzonymi autorskim programem zajęć</i>	40
<i>Przygotowanie opis metodycznego, dokumentacji zamierzonych autorskim programem zadań i publicznej autoprezentacji</i>	10
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	100
PUNKTY ECTS za przedmiot	4

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....