

Teorie kultury i animacji - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Teorie kultury i animacji
Kod przedmiotu	05.9-WP-AKTAS-TKA
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Animacja kultury i twórczej aktywności w sieci
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. Sylwia Słowińska, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	15	1	9	0,6	Egzamin
Ćwiczenia	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zapoznanie studentów z wiodącymi ujęciami kultury i koncepcjami animacji kultury, wyposażenie w pojęciowość z zakresu kultury symbolicznej i animacji kultury, ukazanie złożoności i wieloaspektowości współczesnej kultury oraz przemian w obrębie uczestnictwa w kulturze.

Wymagania wstępne

Ogólna orientacja w kulturze współczesnej i podstawowa znajomość aktualnych zjawisk społecznych.

Zakres tematyczny

Wykłady

1. Kultura – rozwój pojęcia, sposoby definiowania, rodzaje koncepcji.
2. Selektywne i całościowe ujęcia kultury.
3. Kultura popularna – ujęcia, przemiany, konteksty edukacyjne.
4. Kultura i nowe media. Zjawiska i wyzwania związane z cyfryzacją kultury.
5. Instytucje kultury i ich współczesne przeobrażenia.
6. Animacja kultury – geneza i główne założenia koncepcji.
7. Upowszechnianie kultury – geneza, rozwój koncepcji i współczesne znaczenie.

Ćwiczenia

1. Uczestnictwo w kulturze/aktywność kulturalna - funkcje i formy uczestnictwa w kulturze
2. Uwarunkowania i profile uczestnictwa w kulturze
3. Współczesne trendy w uczestnictwie w kulturze – iwentyzacja, festiwalizacja kultury, prosumpcja, wszytkożerność kulturowa.
4. Aktywność kulturalna Polaków w świetle badań.
5. Uczestnictwo w kulturze wybranych kategorii społecznych: młodzież/seniorzy.
6. Instytucjonalne przestrzenie animacyjnych i edukacyjnych działań w kulturze.
7. Kim (nie)jest animator kultury? – specyfika roli animatora kultury; różne ujęcia roli animatora; zadania i przestrzeń działania; kompetencje, sposoby i zasady pracy.
8. Ograniczenia i możliwości działań animacyjnych on-line; animacja online i offline – specyfika, wyzwania; nowe media i kultura uczestnictwa - szansa dla animacji?
9. Kultura w sieci - digitalizacja dóbr kultury, udostępnianie i upowszechnianie kultury w internecie; zakres, formy udostępniania zasobów, stopień interaktywności; oddolna digitalizacja; polskie repozytoria /serwisy cyfrowe.

Metody kształcenia

Wykłady – metoda podająco-systematyzująca; wykład interaktywny, dyskusja

Ćwiczenia – metody aktywizujące, dyskusja, burza mózgów, analiza przypadku, praca z tekstem, prezentacja, sesja plakatowa, desk research, debata oxfordzka.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbolik efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	------------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symboly efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
jest gotów do uczestnictwa w bieżącym życiu kulturalnym w sposób twórczy, refleksyjny i krytyczny	• K_K05	• dyskusja • analiza przypadku	• Ćwiczenia
Student zna elementarną terminologię kulturową, społeczną i edukacyjną odnoszącą się do teorii animacji kultury	• K_W01	• dyskusja • test • prezentacja	• Wykład • Ćwiczenia
ma podstawową wiedzę o systemie kultury i mediach oraz współczesnej animacji kultury w różnych układach społecznych: instytucjonalnym, pierwotnym, medialnym.	• K_W03	• dyskusja • test	• Wykład
posiada podstawowe umiejętności prowadzenia badań społecznych, szczególnie przydatnych w diagnozowaniu potrzeb kulturalnych	• K_U05	• analiza przypadku	• Ćwiczenia
ma podstawową wiedzę o wybranych strukturach i instytucjach społecznych, w których realizowana jest animacja kultury i aktywność kulturalna oraz o rodzajach więzi społecznych, budowanych/odbudowywanych i modelowanych przez działania animacyjne w kontakcie bezpośrednim z uczestnikiem oraz w sieci.	• K_W05	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • test • prezentacja	• Wykład • Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Wykłady

Egzamin w formie testu z pytaniami otwartymi i zamkniętymi. Warunkiem przystąpienia do egzaminu jest pozytywna ocena z ćwiczeń, a jego zaliczenia - uzyskanie min. 55% punktów.

Ćwiczenia

Ocena z ćwiczeń jest średnią arytmetyczną ocen za: aktywność na zajęciach, analizę inicjatywy animacyjnej/ wybranego zjawiska w obszarze aktywności kulturalnej, prezentację wybranego podmiotu/instytucji kultury oraz cyfrowego repozytorium. Dopuszczalna jest jedna nieobecność na zajęciach, każda następna musi być zaliczona na konsultacjach dla studentów.

Ocena końcowa

Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną oceny z egzaminu i z ćwiczeń.

Literatura podstawowa

1. Bollhander R., Lütolf R., Soziokulturelle Animation 2.0: Die Bedeutung von Online-Communities für das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation, 2012.
2. Burszta W.J., Antropologia kultury: tematy, teorie, interpretacje, Poznań 1998.
3. Jankowski D., Pedagogika kultury. Studia i koncepcje, Kraków 2006.
4. Kubinowski D., Lewartowicz U., Animacja kultury w perspektywie pedagogicznej. Studia i szkice,, Kraków 2018.
5. Kłoskowska A.,red., Encyklopedia kultury polskiej XX wieku: pojęcia i problemy kultury, Wrocław 1991.
6. van Dijk J., Social Aspects of New Media, London 2006.

Literatura uzupełniająca

1. Kargul J., Upowszechnianie, animacja, komercjalizacja kultury, Warszawa 2012.
2. Nowe media + animacja kultury, NCK, Warszawa 2012.
3. Nowicka E., Świat człowieka – świat kultury, Warszawa 2006.

Uwagi

-

Zmodyfikowane przez dr hab. Sylwia Słowińska, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 08-04-2022 20:55)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ