

Wiedza o kulturze popularnej i mediach - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Wiedza o kulturze popularnej i mediach
Kod przedmiotu	14.7-WP-PEDD- POKM
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Występuje w specjalnościach	Animacja kultury z profilem artystycznym- Teatr
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
Laboratorium	45	3	27	1,8	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zdobycie wiedzy z zakresu wybranych koncepcji kultury popularnej. Poznanie przemian w obrębie kultury współczesnej. Znajomość i umiejętność krytycznej analizy tekstów kultury popularnej, ze szczególnym uwzględnieniem przekazów medialnych.

Wymagania wstępne

Podstawowa znajomość koncepcji kultury i jej układów.

Zakres tematyczny

- Podstawowe pojęcia z zakresu kultury popularnej.
- Historia i rozwój kultury popularnej.
- Powtórzenie jako podstawowy mechanizm kultury popularnej – nostalgia za PRL-em.
- Amerykanizacja kultury popularnej.
- Konsumpcjonizm we współczesnych modelach życia.
- Rola mediów masowych w upowszechnianiu wzorów kultury.
- Uniwersalność i globalizacja kultury popularnej.
- Telewizja i gatunki kultury popularnej. Paleo i Neotelewizja.
- Nowe media i nowy model komunikowania. Wpływ cyfryzacji na kulturę.
- Kultura w sieci.
- Twórczość w Internecie – blog artystyczny, powieść hipertekstowa.
- Kultura popularna jako obszar zainteresowania pedagogiki postmodernistycznej; kultura popularna jako przestrzeń uczenia się; kultura popularna jako obszar badań pedagogicznych.

Metody kształcenia

wykład interaktywny, dyskusja, warsztat, prezentacja, analiza tekstu.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę na temat kultury popularnej i mediów do organizowania działań edukacyjnych i animacyjnych.	K_U05	- aktywność w trakcie zajęć - dyskusja - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Laboratorium
Student zna współczesny nurt rozwoju pedagogiki związany z refleksją i badaniami edukacyjnego potencjału kultury popularnej.	K_W02	- dyskusja - kolokwium	Laboratorium

Opis efektu	Symbol efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student odznacza się odpowiedzialnym podejściem do własnego przygotowania do pracy, podejmowanych decyzji i prowadzonych działań oraz ich skutków, czuje się odpowiedzialny wobec ludzi, dla których dobra stara się działać, wyraża taką postawę w środowisku specjalistów i pośrednio modeluje to podejście wśród innych.	K_K03	- dyskusja - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Laboratorium

Warunki zaliczenia

Ocena z laboratorium to średnia arytmetyczna ocen za aktywność na zajęciach, przeprowadzenie warsztatu, kolokwium.

Ocena końcowa to ocena z laboratorium.

Literatura podstawowa

1. Castells E., Społeczeństwo sieci, Warszawa 2007.
2. Fieske J, Zrozumieć kulturę popularną, Kraków 2010.
3. Godzic W., Telewizja jako kultura, Kraków 1999.
4. Jenkins H., Kultura konwergencji, Warszawa 2006.
5. Krajewski M., Kultury kultury popularnej, Poznań 2005.
6. van Dijk J., Social Aspects of new media, London 2006.

Literatura uzupełniająca

1. Bard A., Söderqvist J., Netokracja. Re: internet – społeczne aspekty medium, Warszawa 2006.
2. Filiciak M., Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Warszawa 2006.
3. Mathews G., Supermarket kultury, Warszawa 2005.
4. Manowicz L., Język nowych mediów, Warszawa 2006.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Sylwia Słowińska, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 07-04-2022 17:08)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ