

Filozofia i etyka w popkulturze - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Filozofia i etyka w popkulturze
Kod przedmiotu	08.1-WH-FESPOD-FEP-N21
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Filozofia i etyka w szkole
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	podyplomowe
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	1
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Kamil Kleszczyński

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
Seminarium	-	-	15 (w tym jako e-learning)	1 (w tym jako e-learning)	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest wskazanie silnej obecności koncepcji filozoficznych i etycznych w popkulturze. Studenci będą samodzielnie rekonstruować wątki filozoficzne i etyczne w wybranych książkach, filmach, serialach, grach i komiksach. Uczestnicy kursu nie tylko uzyskują wiedzę o roli, jaką filozofia odgrywa we współczesnej kulturze, ale także wypracowują perspektywę stanowiącą wartościowe narzędzie dla przyszłej pracy dydaktycznej.

Wymagania wstępne

Brak.

Zakres tematyczny

- Filozofia i etyka w początkach popkultury: Frankenstein Mary Shelley.
- Filozofia i etyka w cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego i serii gier *Wiedźmin*.
- W świecie według Arystotelesa: *Inne pieśni* Jacka Dukaja.
- O granicach poznania: *Solaris* Stanisława Lema.
- Mózg w naczyniu: *Matrix*.
- Transhumanizm: *RoboCop*.
- Filozofia pesymizmu: *Detektyw*.
- W szponach determinizmu: *Dark*.
- Dylematy sztucznej inteligencji: *Westworld*.
- Człowiek wobec technologii: *Black Mirror*.
- Wybory moralne jako oś intrygi: *Breaking Bad* i *Better Call Saul*.
- Upadek utopii: Filozofia Ayn Rand i gra *BioShock*.
- Gra cyfrowa o filozofii: The Talos Principle.
- Filozofia w komiksie: *Sandman* Neila Gaimana.

Metody kształcenia

Analiza omawianych dzieł kultury popularnej, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiada wiedzę o wpływie i obecności idei filozoficznych i etycznych w tekstach kultury.	• K_W04	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja	• Seminarium
Potrafi umiejętnie wykorzystać teksty kultury do nauczania filozofii i etyki.	• K_U04	• aktywność w trakcie zajęć • kolokwium	• Seminarium
Jest gotowy rozwijać swój warsztat metodyczny z zakresu nauczania filozofii i etyki.	• K_K02	• aktywność w trakcie zajęć	• Seminarium

Warunki zaliczenia

Aktywność na zajęciach, kolokwium.

Literatura podstawowa

1. Kubiński P. (2015) - Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *The Stanley Parable* oraz *The Talos Principle*.
2. Carroll N. (2011) – Filozofia sztuki masowej.
3. Graham J., Sparrow T., Irwin W. (2017) – True Detective and Philosophy.
4. Jameson F. (2011) - Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe.
5. Kłosiński, M. Maj K.M. (2019) – Dyskursy gier wideo.

Literatura uzupełniająca

1. Eco U. (2008) - Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią.
2. Szmidt O. (2014) - Popkultura i filozofia.

Uwagi

Brak.

Zmodyfikowane przez dr Paweł Walczak (ostatnia modyfikacja: 12-05-2022 14:45)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ