

PROGRAM STUDIÓW

dla kierunku

ANIMACJA KULTURY I TWÓRCZEJ AKTYWNOŚCI W SIECI

poziom kształcenia: STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA

profil kształcenia: OGÓLNOAKADEMICKI

1. PROGRAM STUDIÓW DLA KIERUNKU ANIMACJA KULTURY I TWÓRCZEJ AKTYWNOŚCI W SIECI - STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA O PROFILU OGÓLNOAKADEMICKIM

1.1. Wskaźniki dotyczące programu studiów na wnioskowanym kierunku animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci - studia pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim¹

Tabela 1. Sumaryczne wskaźniki charakteryzujące program studiów

Wskaźniki dotyczące programu studiów na kierunku <i>animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci</i> - trzyletnie studia pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim	
Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	6
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	180
Łączna liczba godzin zajęć	studia stacjonarne 1800 + 200 praktyki
Łączna liczba godzin zajęć prowadzonych na wnioskowanym kierunku, przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni składającej wniosek jako podstawowym miejscu pracy	1635
Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin, do których przyporządkowany jest kierunek w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na danym poziomie – w przypadku kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny	100% pedagogika
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	95 (53%)
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów	94 (52%)
Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	7
Liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom lub grupom zajęć do wyboru	57 (32%)

¹ Wskaźniki dotyczące programu studiów na wnioskowanym kierunku studiów, poziomie i profilu, określone w § 3 ust. 1 pkt 1, 4, 6, 7, 8, § 3 ust. 2, 3, 4 i ust. 5 pkt 2 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.), a także informacja o warunku określonym w art. 73 ust. 2 pkt 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U z 2020 r., poz. 85, z późn. zm.).

Wskaźniki dotyczące programu studiów na kierunku <i>animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci</i> - trzyletnie studia pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim	
Wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach tych praktyk (jeżeli program studiów na wnioskowanym kierunku przewiduje praktyki)	200 godzin praktyki 9 pkt. ECTS
Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego – w przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich	60

Z ogólnej liczby 180 punktów ECTS 94 punkty ECTS (tj. 52 %) stanowią zajęcia lub grupy zajęć związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie pedagogika, do której przyporządkowany jest kierunek *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci*, uwzględniające udział studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności (tab.2).

Tabela 2. Wykaz zajęć lub grup zajęć związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową

Zajęcia lub grupy zajęć związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniające udział studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności			
NAZWA ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ	FORMA/FORMY ZAJĘĆ	ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	LICZBA PUNKTÓW ECTS
Wstęp do socjologii	wykład	30	3
Wprowadzenie do kształcenia i wychowania	wykład/ćwiczenia	45	4
Kultura języka polskiego	ćwiczenia	30	2
Media w kulturze i edukacji	wykład/ćwiczenia	30	3
Teorie kultury i animacji	wykład/ćwiczenia	45	5
Technologie informacyjne w pracy nauczyciela	laboratorium	30	3
Metodyka wychowania	wykład/ćwiczenia	45	4
Wprowadzenie do pedeutologii i tutoring	ćwiczenia	15	1
Metodyka animacji kultury	laboratorium	45	5
Komunikowanie społeczne w działalności kulturalnej	wykład/ćwiczenia	45	5
Podstawy dydaktyki ogólnej	wykład/ćwiczenia	45	4

Zajęcia lub grupy zajęć związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniające udział studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności

NAZWA ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ	FORMA/FORMY ZAJĘĆ	ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	LICZBA PUNKTÓW ECTS
PW 3: Animowanie środowiska lokalnego PW 3: Organizacje pozarządowe w działalności kulturalnej	wykład/ćwiczenia wykład/ćwiczenia	30	3
Specjalne potrzeby edukacyjne i kulturalne	wykład/ćwiczenia	30	3
Bezpieczeństwo w Sieci	ćwiczenia	15	1
PW 6: Społeczne aspekty mass mediów PW 6: Socjologia kultury PW 6: Socjologia internetu	wykład/ćwiczenia wykład/ćwiczenia wykład/ćwiczenia	30	3
Metody i techniki badań społecznych	wykład/ćwiczenia	45	4
Edukacja kulturalna	wykład/ćwiczenia	30	4
Dydaktyka mediów	wykład/ćwiczenia	45	4
Proseminarium	seminarium	30	3
PW 10: Seksuologia społeczno-kulturowa PW 10: Zdrowie i kultura zdrowotna	wykład/ćwiczenia wykład/ćwiczenia	30	3
Seminarium dyplomowe I	seminarium	30	3
Sposoby spędzania czasu wolnego	wykład/ćwiczenia	45	5
Seminarium dyplomowe II	seminarium	30	8
PW 16: Rozwój zawodowy człowieka PW 16: Doradztwo zawodowe w Sieci	wykład/ćwiczenia wykład/ćwiczenia	30	3
Wprowadzenie do edukacji międzykulturowej	wykład/ćwiczenia	30	4
Studia nad edukacją i uczeniem się dorosłych	wykład/ćwiczenia	30	4
	Razem:	885	94 (52%)

W programie studiów na kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci* uwzględniono szereg zajęć i grup zajęć, umożliwiających studentom wybór w programie kształcenia zajęć w wymiarze nie mniejszym niż 30% sumy punktów ECTS (tab.3).

Tabela 3. Wykaz zajęć lub grup zajęć do wyboru z sumarycznymi wskaźnikami

Zajęcia lub grupy zajęć do wyboru			
NAZWA ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ	FORMA/FORMY ZAJĘĆ	ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	LICZBA PUNKTÓW ECTS
PW 1: Trening interpersonalny	laboratorium	30	2
PW 1: Trening wspomagania kreatywności	laboratorium		
Język obcy I	konwersatorium	30	2
PW 2: Grafika komputerowa	laboratorium	30	3
PW 2: Edytorstwo komputerowe	laboratorium		
Język obcy II	konwersatorium	60	4
PW 3: Animowanie środowiska lokalnego	wykład/ćwiczenia	30	3
PW 3: Organizacje pozarządowe w działalności kulturalnej	wykład/ćwiczenia		
PW 4: Psychologia twórczości	wykład/ćwiczenia	30	3
PW 4: Psychologia społeczna	wykład/ćwiczenia		
PW 5: Laboratorium działań twórczych z metodyką - taniec	laboratorium	45	4
PW 5: Laboratorium działań twórczych z metodyką - teatr	laboratorium		
PW 5: Laboratorium działań twórczych z metodyką - fotografia	laboratorium		
Język obcy III	konwersatorium	30	3
PW 6: Społeczne aspekty mass mediów	wykład/ćwiczenia	30	3
PW 6: Socjologia kultury	wykład/ćwiczenia		
PW 6: Socjologia internetu	wykład/ćwiczenia		
PW 7: Warsztat pracy animacyjnej z grupą twórczą	laboratorium	45	4
PW 7: Animacja działań teatralnych	laboratorium		
PW 8: Techniki medialne w twórczej aktywności animatora kultury	laboratorium	30	3
PW 8: Edukacja medialna w projektach animacyjnych	laboratorium		
PW 9: Wybrane zagadnienia z historii kultury i sztuki	wykład	30	2
PW 9: Historia kultury europejskiej	wykład		
PW 10: Seksuologia społeczno-kulturowa	wykład/ćwiczenia	30	3
PW 10: Zdrowie i kultura zdrowotna	wykład/ćwiczenia		

Zajęcia lub grupy zajęć do wyboru			
NAZWA ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ	FORMA/FORMY ZAJĘĆ	ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	LICZBA PUNKTÓW ECTS
PW 11: Arteterapia w animacji kultury PW 11: Terapia tańcem i ruchem	laboratorium laboratorium	30	3
PW 12: Autoprezentacja i wystąpienia publiczne PW 12: Sztuka żywego słowa	laboratorium laboratorium	30	3
PW 13: Projektowanie stron internetowych PW 13: Zarządzanie komputerami i siecią internetową	laboratorium laboratorium	30	3
PW 14: Projekt aktywności twórczej w Sieci PW 14: Monitorowanie mediów społecznościowych	laboratorium laboratorium	30	3
PW 15: Coaching w kulturze i edukacji PW 15: Projektowanie szkoleń edukacyjnych	wykład wykład	30	3
PW 16: Rozwój zawodowy człowieka PW 16: Doradztwo zawodowe w Sieci	wykład/ćwiczenia wykład/ćwiczenia	30	3
	Razem:	630	57 (32%)

Program studiów na kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci* spełnia wymogi określone w Rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów dotyczące liczby punktów ECTS, które student musi uzyskać w ramach zajęć z obszaru nauk humanistycznych (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.), (tab.4).

Tabela 4. Wykaz zajęć z przedmiotów humanistycznych z sumarycznymi wskaźnikami

Zajęcia lub grupy zajęć z przedmiotów humanistycznych			
NAZWA ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ	FORMA/FORMY ZAJĘĆ	ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	LICZBA PUNKTÓW ECTS
Wybrane zagadnienia z filozofii i etyki	wykład	30	3
Kultura języka polskiego	ćwiczenia	30	2
PW 9: Wybrane zagadnienia z historii kultury i sztuki PW 9: Historia kultury europejskiej	wykład	30	2
	Razem:	90	7

Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach z języka obcego na kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci* - studia pierwszego stopnia - wynosi 9 ECST (studia stacjonarne – 120 godz., studia niestacjonarne – 72 godz.).

Wykaz zajęć z języka obcego i wychowania fizycznego wraz z sumarycznymi wskaźnikami znajduje się w tabeli 4a.

Tabela 4a. Wykaz zajęć z języka obcego i wychowania fizycznego z sumarycznymi wskaźnikami

Zajęcia lub grupy zajęć z języka obcego i wychowania fizycznego			
NAZWA ZAJĘĆ	ŁĄCZNA LICZBA GODZIN		LICZBA PUNKTÓW ECTS
	STUDIA STACJONARNE	STUDIA NIESTACJONARNE	
Język obcy I/II/III/	120	90	9
Wychowanie fizyczne	60	-	0

Program studiów na kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci* uwzględnia również kształcenie w zakresie przygotowania pedagogicznego, które wymagane jest od animatorów kultury w pracy w placówkach oświatowych oraz na określonych stanowiskach w niektórych instytucjach kultury. W związku z tym poniższa tabela (nr 5) prezentuje wykaz planowanych na wnioskowanym kierunku zajęć wraz z sumarycznymi wskaźnikami, które są wymagane w programie kształcenia w ramach przygotowania pedagogicznego, zgodnie z odpowiednimi aktami prawnymi².

Rozkład zajęć z zakresu przygotowania pedagogicznego został opracowany w oparciu o Rozporządzenie MNiSW z dn. 25 lipca 2019 r. w sprawie standardu kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela (tabela nr 5).

² Przygotowanie pedagogiczne na kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci* jest realizowane zgodnie z Rozporządzeniem MEN z dn. 1 sierpnia 2017 r. w sprawie szczegółowych kwalifikacji wymaganych od nauczycieli (Dz.U.2017, poz. 1575). Koncepcja programu na wnioskowanym kierunku uwzględnia również rozkład zajęć wymaganych w Rozporządzeniu MNiSW z dn. 25 lipca 2019 r. w sprawie standardu kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela (Dz.U. 2019, poz. 1450).

Tabela 5. Wykaz zajęć realizowanych na kierunku animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci w ramach przygotowania pedagogicznego

Grupy zajęć	Zajęcia	Minimalna liczba wymaganych godzin	Minimalna liczba wymaganych pkt. ECTS	Zajęcia w programie studiów AKITAwS	Liczba godzin w planie studiów AKITAwS	Liczba pkt. ECTS w planie studiów AKITAwS
B. Przygotowanie psychologiczno-pedagogiczne	B.1. Psychologia	90	10	Podstawy psychologii	30	3
				Psychologia rozwoju człowieka w ciągu życia	30	3
				Psychologia wychowania i uczenia się	30	2
				Razem grupa B1	90	8
	B.2. Pedagogika	90		Wprowadzenie do kształcenia i wychowania	45	4
				Biomedyczne podstawy rozwoju i wychowania	15	1
				Metodyka wychowania	45	4
				Wprowadzenie do pedeutologii i tutoring	15	1
				Razem grupa B2	120	10
	B.3. Praktyki zawodowe	30		Praktyka pedagogiczna I	30	2
Razem grupa B3			30	2		
				Razem grupa B	240	20
C. Podstawy dydaktyki i emisja głosu	Podstawy dydaktyki	60	3	Podstawy dydaktyki ogólnej	45	4
	Emisja głosu			Emisja i higiena głosu	15	1
	Kultura języka polskiego			30	2	
				Razem grupa C	90	7

Grupy zajęć	Zajęcia	Minimalna liczba wymaganych godzin	Minimalna liczba wymaganych pkt. ECTS	Zajęcia w programie studiów AKITAwS	Liczba godzin w planie studiów AKITAwS	Liczba pkt. ECTS w planie studiów AKITAwS
D. Przygotowanie dydaktyczne do nauczania pierwszego przedmiotu lub prowadzenia pierwszych zajęć	D.1. Dydaktyka przedmiotu nauczania lub zajęć	150	15	Media w kulturze i edukacji	30	3
				Technologie informacyjne w pracy nauczyciela	30	3
				Metodyka animacji kultury	45	5
				Metodyka pracy z grupą	30	3
				Dydaktyka mediów	45	5
				Sposoby spędzania czasu wolnego	45	5
				Razem grupa D1	225	24
	D.2. Praktyki zawodowe	120		Praktyka pedagogiczna II	120	4
	Razem grupa D2	120	4			
					Razem grupa D	345

1.2. Tytuł zawodowy nadawany absolwentom kierunku animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci - studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy³ nadawany absolwentom kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci* - studia pierwszego stopnia: licencjat.

1.3. Zakres efektów uczenia się dla kierunku animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci - studia pierwszego stopniu o profilu ogólnoakademickim

W pracach nad efektami kształcenia dla kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci* - studia pierwszego stopnia, profil ogólnoakademicki - uwzględniono:

³ Zgodnie z art. 77 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, Dz. U. z 2020 r, poz. 85, z późn. zm. oraz z rozporządzeniem Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów, Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.

1. efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji, stosownie do specyfiki wnioskowanego kierunku studiów⁴,
2. standardy kształcenia przygotowujące do wykonywania zawodu nauczyciela według obowiązujących aktów prawnych⁵.

Proces kształcenia umożliwia uzyskanie takich samych efektów kształcenia na studiach prowadzonych w formie stacjonarnej i niestacjonarnej⁶.

Efekty uczenia się dla kwalifikacji na 6 poziomie Polskiej Ramy Kwalifikacji pokrywają się z efektami kierunkowymi dla *animacji kultury i twórczej aktywności w Sieci* studiów pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim, co przedstawiono w tabeli nr 6.

Tabela 6. Pokrycie efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji przez zakładane efekty kształcenia dla kierunku animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci - studia pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim

Kategoria charakterystyki efektów uczenia się	Kod kwalifikacji	Kwalifikacje	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE			
WIEDZA (W)	P6S_WG-01	w zaawansowanym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych lub artystycznych tworzących podstawy teoretyczne oraz wybrane zagadnienia z zakresu wiedzy szczegółowej – właściwe dla programu kształcenia, studiów, a w przypadku studiów o profilu praktycznym – również zastosowania praktyczne tej wiedzy w działalności zawodowej związanej z ich kierunkiem	K_W01, K_W02, K_W04, K_W05, K_W07, K_W08, K_W09, K_W10
	P6S_WK-02.1	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji	K_W09
	P6S_WK-02.2	podstawowe ekonomiczne, prawne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działań związanych z nadaną kwalifikacją, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W10
	P6S_WK-02.3	podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczość	

⁴ Załącznik do Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji typowych dla kwalifikacji uzyskanych w ramach szkolnictwa wyższego po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4 – poziomy 6-8 (Dz.U. 2018, poz. 2153).

⁵ Rozporządzenie MNiSW z dn. 25 lipca 2019 r. w sprawie standardu kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

⁶ Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 26 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz.U. 2018, poz. 1861).

Kategoria charakterystyki efektów uczenia się	Kod kwalifikacji	Kwalifikacje	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI			
UMIEJĘTNOŚCI (U)	P6S_UW-03	wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez: <ul style="list-style-type: none"> – właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, – dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych 	K_U01, K_U03, K_U05, K_U06
	P6S_UK-04.1	komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii	K_U02, K_U08, K_U09
	P6S_UK-04.2	brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich	K_U02, K_U08, K_U09, K_U10
	P6S_UK-04.3	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	K_U09, K_U10
	P6S_UO-05.1	planować i organizować pracę – indywidualną oraz w zespole	K_U02, K_U03, K_U04,
	P6S_UO-05.2	współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	K_U04, K_U06, K_U07
	P6S_UU-06	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	K_U07
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO			
Kompetencje społeczne (K)	P6S_KK-07.1	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści	K_K01, K_K03, K_K07
	P6S_KK-07.2	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	K_K01, K_K06
	P6S_KO-08.1	wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego;	K_K04, K_K07
	P6S_KO-08.2	inicjowania działania na rzecz interesu publicznego;	K_K02, K_K07
	P6S_KO-08.3	myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	K_K05, K_K04, K_K07

Kategoria charakterystyki efektów uczenia się	Kod kwalifikacji	Kwalifikacje	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
	P6S_KR-09	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: <ul style="list-style-type: none"> – przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych, – dbałości o dorobek i tradycje zawodu 	K_K03, K_K06

Efekty kształcenia dla kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci* studia pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim znajdują się w tabeli 7.

Tabela. 7. Zakładane efekty kształcenia dla kierunku animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci studia pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim wraz z odniesieniem do efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji

Symbol	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla obszaru nauk społecznych
W ZAKRESIE WIEDZY, STUDENT:		
K_W01	zna w zaawansowanym stopniu terminologię kulturową, społeczną i edukacyjną odnoszącą się do teorii animacji kultury, wychowania oraz twórczej aktywności w Sieci	P6S_WG-01, P6S_WK-02.2
K_W02	ma uporządkowaną wiedzę podstawową, obejmującą wybrane obszary z zakresu dyscyplin nauk społecznych, właściwych dla animacji kultury	P6S_WG-01, P6S_WK-02.2
K_W03	ma podstawową wiedzę o systemie kultury i mediach oraz współczesnej edukacji kulturalnej i medialnej	P6S_WK-02.2
K_W04	ma podstawową wiedzę o człowieku, jego rozwoju i edukacji, w szczególności jako podmiocie twórczej aktywności społecznej i działalności kulturalnej	P6S_WG-01, P6S_WK-02.2
K_W05	ma podstawową wiedzę o wybranych strukturach i instytucjach społecznych oraz rodzajach więzi społecznych, odnoszących się do animacji kultury i twórczej aktywności w Sieci	P6S_WK-02.2 P6S_WG-01
K_W06	ma elementarną wiedzę z zakresu zarządzania społecznego w szczególności o działaniach promocyjno-reklamowych w sferze kultury i aktywności w Sieci	P6S_WK-02.2

Symbol	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla obszaru nauk społecznych
K_W07	ma podstawową wiedzę o różnego typu instytucjach i organizacjach działalności kulturalnej i edukacyjnej oraz prawnych uwarunkowaniach ich funkcjonowania, w tym w zakresie prawa autorskiego oraz bezpieczeństwa i higieny pracy oraz pierwszej pomocy	P6S_WG-01, P6S_WK-02.2
K_W08	ma podstawową wiedzę o metodyce działalności kulturalnej różnego rodzaju, w szczególności w zakresie animacyjnym i twórczej aktywności w Sieci	P6S_WG-01
K_W09	ma podstawową wiedzę o sposobach prowadzenia studiów i badań społecznych, w szczególności o odbiorcach kultury i diagnozowaniu ich potrzeb oraz ewaluacji działalności kulturalnej	P6S_WG-01
K_W10	ma podstawową wiedzę z zakresu wybranych dziedzin wychowania, kultury oraz metodyki prowadzenia zajęć twórczych	P6S_WG-01, P6S_WK-02.2
W ZAKRESIE UMIEJĘTNOŚCI, STUDENT:		
K_U01	posiada umiejętność prawidłowego rozumienia i interpretowania zjawisk społecznych odnoszących się do teorii i praktyki animacji kultury oraz twórczej aktywności w Sieci	P6S_UW-03
K_U02	umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności profesjonalne związane z animacją kultury i twórczą aktywnością w Sieci	P6S_UK-04.1, P6S_UK-04.2, P6S_UK-04.3 P6S_UO-05.1
K_U03	samodzielnie planuje i realizuje projekty w kulturze i edukacji	P6S_UW-03 P6S_UO-05.1
K_U04	posiada podstawowe umiejętności organizacyjne pracy samodzielnej i w grupie, pozwalające na planowanie i realizowanie różnych zadań z zakresu animacji kultury i twórczej aktywności w Sieci	P6S_UO-05.2 P6S_UO-05.1
K_U05	posiada podstawowe umiejętności prowadzenia badań społecznych, szczególnie przydatnych w diagnozowaniu potrzeb kulturalnych	P6S_UW-03
K_U06	potrafi sporządzać wnioski o przyznanie środków na realizację różnorodnych projektów kulturalnych	P6S_UW-03 P6S_UO-05.2
K_U07	potrafi w podstawowym stopniu stosować metodykę działalności animacyjnej w zakresie wybranej dziedziny kultury oraz wspomagać aktywność kulturalną różnego rodzaju	P6S_UO-05.2, P6S_UU-06

Symbol	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla obszaru nauk społecznych
K_U08	potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać i stosować informacje przydatne w funkcjonowaniu profesjonalnym animatora kultury z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów, z zastosowaniem zaawansowanych technologii informacyjno- komunikacyjnych	P6S_UK-04.1, P6S_UK-04.2,
K_U09	potrafi przygotowywać typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, z wykorzystaniem różnych źródeł, dotyczących zagadnień szczegółowych animacji kultury, w języku polskim i języku obcym	P6S_UK-04.1, P6S_UK-04.2 P6S_UK-04.3
K_U10	potrafi posługiwać się językiem obcym w zakresie terminologii animacji kultury, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK-04.2 P6S_UK-04.3
STUDENT JEST GOTÓW DO:		
K_K01	jest gotów do krytycznej oceny i doskonalenia nabytej wiedzy i umiejętności oraz ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego oraz zasięgania opinii ekspertów w sytuacjach trudnych	P6S_KK-07.1, P6S_KK-07.2
K_K02	jest gotów do działania samodzielnego, współdziałania i pracowania w grupie, przyjmując w niej różne role	P6S_KO-08.2, P6S_KO-08.3
K_K03	jest gotów do zachowania się w sposób profesjonalny, identyfikowania dylematów etycznych związanych z wykonywaniem zawodu oraz formułowania rekomendacji ich rozwiązywania	P6S_KK-07.1, P6S_KR-09
K_K04	ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego	P6S_KO-08.3 P6S_KO-08.1
K_K05	jest gotów do uczestnictwa w bieżącym życiu kulturalnym w różny sposób	P6S_KR-09
K_K06	jest gotów do uczestniczenia w przygotowaniu projektów kulturalnych, odpowiedzialnego przygotowywania się do pracy i realizacji z zaangażowaniem podjętych lub powierzonych mu obowiązków	P6S_KK-07.2, P6S_KR-09
K_K07	jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, krytyczno- konstruktywny, prospołeczny i kreatywny	P6S_KK-07.1, P6S_KO-08.3 P6S_KO-08.1 P6S_KO-08.2

Tabela 8. Efekty uczenia się w zakresie znajomości języka obcego

Symbol	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla obszaru nauk społecznych
W ZAKRESIE UMIEJĘTNOŚCI, STUDENT:		
K_U09	potrafi przygotowywać typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, z wykorzystaniem różnych źródeł, dotyczących zagadnień szczegółowych animacji kultury, w języku polskim i języku obcym	P6S_UK-04.1, P6S_UK-04.2 P6S_UK-04.3
K_U10	potrafi posługiwać się językiem obcym w zakresie terminologii animacji kultury, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK-04.2 P6S_UK-04.3
STUDENT JEST GOTÓW DO:		
K_K03	jest gotów do zachowania się w sposób profesjonalny, identyfikowania dylematów etycznych związanych z wykonywaniem zawodu oraz formułowania rekomendacji ich rozwiązywania	P6S_KK-07.1, P6S_KR-09

Absolwent kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci* - studia pierwszego stopnia, oprócz wiedzy, umiejętności i kompetencji wynikających ze specyfiki kierunku, posiada dodatkowo wiedzę psychologiczno-pedagogiczną oraz umiejętności i kompetencje niezbędne w przygotowaniu pedagogicznym, a w szczególności:

- posiada wiedzę psychologiczno-pedagogiczną pozwalającą na rozumienie procesów rozwoju, socjalizacji, wychowania i nauczania – uczenia się oraz z zakresu dydaktyki i szczegółowej metodyki działalności pedagogicznej,
- posiada umiejętności i kompetencje niezbędne do kompleksowej realizacji dydaktycznych, wychowawczych i opiekuńczych zadań placówek oświaty i kultury oraz do samodzielnego przygotowania i dostosowania programu zajęć do potrzeb i możliwości uczestników,
- wykazuje umiejętność uczenia się i doskonalenia własnego warsztatu pedagogicznego z wykorzystaniem nowoczesnych środków i metod pozyskiwania, organizowania i przetwarzania informacji i materiałów,
- umiejętnie komunikuje się przy użyciu różnych technik, zarówno z osobami będącymi podmiotami działalności pedagogicznej, jak i z innymi osobami współdziałającymi w procesie dydaktyczno-wychowawczym oraz specjalistami wspierającymi ten proces,
- charakteryzuje się wrażliwością etyczną, empatią, otwartością, refleksyjnością oraz postawami prospołecznymi i poczuciem odpowiedzialności,
- jest praktycznie przygotowany do realizowania zadań zawodowych wynikających z roli animatora kultury z przygotowaniem pedagogicznym.

Efekty uczenia się wymagane w uzyskaniu przygotowania pedagogicznego opracowano zgodnie z Rozporządzeniem MNiSW z dnia 25 lipca 2019 roku w sprawie standardu kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela. Efekty uczenia się przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela w całości znalazły pokrycie w efektach uczenia się dla kierunku studiów *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci* - studia pierwszego stopnia (tab.9).

Tabela 9. Odniesienie efektów kierunkowych studiów animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci studia pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim do ogólnych efektów uczenia się zgodnych z Rozporządzeniem MNiSW z dnia 25 lipca 2019 r. w sprawie standardu kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

Symbol	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do ogólnych efektów zgodnych z Rozporządzeniem
W ZAKRESIE WIEDZY, STUDENT:		
K_W01	zna w zaawansowanym stopniu terminologię kulturową, społeczną i edukacyjną odnoszącą się do teorii animacji kultury, wychowania oraz twórczej aktywności w Sieci	0.1.1.W.2
K_W02	ma uporządkowaną wiedzę podstawową, obejmującą wybrane obszary z zakresu dyscyplin nauk społecznych, właściwych dla animacji kultury	0.1.1.W.1
K_W03	ma podstawową wiedzę o systemie kultury i mediach oraz współczesnej edukacji kulturalnej i medialnej	
K_W04	ma podstawową wiedzę o człowieku, jego rozwoju i edukacji, w szczególności jako podmiocie twórczej aktywności społecznej i działalności kulturalnej	0.1.1.W.1 0.1.1.W.2
K_W05	ma podstawową wiedzę o wybranych strukturach i instytucjach społecznych oraz rodzajach więzi społecznych, odnoszących się do animacji kultury i twórczej aktywności w Sieci	0.1.1.W.3 0.1.1.W.4
K_W06	ma elementarną wiedzę z zakresu zarządzania społecznego w szczególności o działaniach promocyjno-reklamowych w sferze kultury i aktywności w Sieci	
K_W07	ma podstawową wiedzę o różnego typu instytucjach i organizacjach działalności kulturalnej i edukacyjnej oraz prawnych uwarunkowaniach ich funkcjonowania, w tym w zakresie prawa autorskiego oraz bezpieczeństwa i higieny pracy oraz pierwszej pomocy	0.1.1.W.6 0.1.1.W.9 0.1.1.W.8
K_W08	ma podstawową wiedzę o metodyce działalności kulturalnej różnego rodzaju, w szczególności w zakresie animacyjnym i twórczej aktywności w Sieci	0.1.1.W.12 0.1.1.W.13 0.1.1.W.15

Symbol	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do ogólnych efektów zgodnych z Rozporządzeniem
K_W09	ma podstawową wiedzę o sposobach prowadzenia studiów i badań społecznych, w szczególności o odbiorcach kultury i diagnozowaniu ich potrzeb oraz ewaluacji działalności kulturalnej	0.1.1.W.14
K_W10	ma podstawową wiedzę z zakresu wybranych dziedzin wychowania, kultury oraz metodyki prowadzenia zajęć twórczych	0.1.1.W.1 0.1.1.W.10
W ZAKRESIE UMIEJĘTNOŚCI, STUDENT:		
K_U01	posiada umiejętność prawidłowego rozumienia i interpretowania zjawisk społecznych odnoszących się do teorii i praktyki animacji kultury oraz twórczej aktywności w Sieci	0.1.2.U.1 0.1.2.U.2 0.1.2.U.3
K_U02	umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności profesjonalne związane z animacją kultury i twórczą aktywnością w Sieci	0.1.2.U.18
K_U03	samodzielnie planuje i realizuje projekty w kulturze i edukacji	
K_U04	posiada podstawowe umiejętności organizacyjne pracy samodzielnej i w grupie, pozwalające na planowanie i realizowanie różnych zadań z zakresu animacji kultury i twórczej aktywności w Sieci	0.1.2.U.4 0.1.2.U.5 0.1.2.U.6 0.1.2.U.12 0.1.2.U.13
K_U05	posiada podstawowe umiejętności prowadzenia badań społecznych, szczególnie przydatnych w diagnozowaniu potrzeb kulturalnych	
K_U06	potrafi sporządzać wnioski o przyznanie środków na realizację różnorodnych projektów kulturalnych	
K_U07	potrafi w podstawowym stopniu stosować metodykę działalności animacyjnej w zakresie wybranej dziedziny kultury oraz wspomagać aktywność kulturalną różnego rodzaju	0.1.2.U.7 0.1.2.U.8 0.1.2.U.9 0.1.2.U.10 0.1.2.U.11
K_U08	potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać i stosować informacje przydatne w funkcjonowaniu profesjonalnym animatora kultury z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów, z zastosowaniem zaawansowanych technologii informacyjno- komunikacyjnych	0.1.2.U.14

Symbol	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do ogólnych efektów zgodnych z Rozporządzeniem
K_U09	potrafi przygotowywać typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, z wykorzystaniem różnych źródeł, dotyczących zagadnień szczegółowych animacji kultury, w języku polskim i języku obcym	0.1.2.U.15 0.1.2.U.16
K_U10	potrafi posługiwać się językiem obcym w zakresie terminologii animacji kultury, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	
STUDENT JEST GOTÓW DO:		
K_K01	jest gotów do krytycznej oceny i doskonalenia nabytej wiedzy i umiejętności oraz ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego oraz zasięgania opinii ekspertów w sytuacjach trudnych	0.1.3.K.5
K_K02	jest gotów do działania samodzielnego, współdziałania i pracowania w grupie, przyjmując w niej różne role	0.1.3.K.2 0.1.3.K.3 0.1.3.K.4
K_K03	jest gotów do zachowania się w sposób profesjonalny, identyfikowania dylematów etycznych związanych z wykonywaniem zawodu oraz formułowania rekomendacji ich rozwiązywania	
K_K04	ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego	
K_K05	jest gotów do uczestnictwa w bieżącym życiu kulturalnym w różny sposób	
K_K06	jest gotów do uczestniczenia w przygotowaniu projektów kulturalnych, odpowiedzialnego przygotowywania się do pracy i realizacji z zaangażowaniem podjętych lub powierzonych mu obowiązków	0.1.3.K6
K_K07	jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, krytyczno- konstruktywny, prospołeczny i kreatywny	0.1.3.K.7

1.4. Zajęcia lub grupy zajęć, niezależnie od formy ich prowadzenia, wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych zapewniających uzyskanie tych efektów oraz liczby punktów ECTS

Tabela 10. Zajęcia z przypisanymi do nich efektami uczenia się oraz liczbą godzin i punktami ECTS

Nazwa przedmiotu	Efekty szczegółowe zgodne z Rozporządzeniem			Efekty kierunkowe			Liczba godzin	ECTS
	Wiedza	Umiejęt- ności	Kompe- tencje społecz- ne	Wiedza	Umiejęt- ności	Kompe- tencje społecz- ne		
Wstęp do socjologii				K_W02	K_U01	K_K01		
Podstawy psychologii	B.1.W1. B.1.W5.	B.1.U7. B.1.U8.	B.1.K1.	K_W04	K_U01	K_K01	30	3
Biomedyczne podstawy rozwoju i wychowania	B.2.W3.			K_W04	K_U01	K_K01	15	1
Wprowadzenie do kształcenia i wychowania	B.2.W1. B.2.W3. B.2.W5. B.2.W6.		B.2.K3.	K_W04	K_U01	K_K01	45	4
Emisja i higiena głosu	C.U7.	C.U7.	C.K2.	K_W04	K_U02	K_K03	15	1
Wychowanie fizyczne 1				K_W03 K_W04	K_U04	K_K05	30	0
Wybrane zagadnienia z filozofii i etyki				K_W02	K_U01	K_K01	30	3
Psychologia rozwoju człowieka w ciągu życia	B.1.W2.	B.1.U1. B.1.U5. B.1.U6.	B.1.K1. B.1.K2.	K_W04	K_U01	K_K04	30	3
Kultura języka polskiego	C.W7.	C.U8.	C.K2.	K_W04	K_U02	K_K04	30	2
PW 1: Trening interpersonalny PW 1: Trening wspomagania kreatywności				K_W05	K_U04	K_K02	30	2
Media w kulturze i edukacji	D.1.W1. D.1.W3.	D.1.U3. D.1.U7.	D.1.K4.	K_W03	K_U02	K_K07	30	3

Nazwa przedmiotu	Efekty szczegółowe zgodne z Rozporządzeniem			Efekty kierunkowe			Liczba godzin	ECTS
	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne		
Teorie kultury i animacji				K_W01 K_W03 K_W05	K_U05	K_K05	45	5
Wychowanie fizyczne 2				K_W03 K_W04	K_U04	K_K05	30	0
Psychologia wychowania i uczenia się	B.1.W3. B.1.W4.	B.1.U2. B.1.U3. B.1.U4. B.1.U6.		K_W04	K_U01	K_K04	30	2
Technologie informacyjne w pracy nauczyciela	D.1.W4. D.1.W9 D.1.W11.	D.1.U7 D.1.U9.	D.1.K4.	K_W03	K_U08	K_K03	30	3
Metodyka wychowania	B.2.W2. B.2.W3. B.2.W4.	B.2.U4. B.2.U5. B.2.U7.	B.2.K2.	K_W04	K_U04	K_K03	45	4
Język obcy I					K_U09 K_U10	K_K03	30	2
Wprowadzenie do pedeutologii i tutoringu	B.2.W2. B.2.W7.	B.2.U2. B.2.U3.	B.2.K1. B.2.K4.	K_W01	K_U02	K_K02	15	1
Podstawy pracy projektowej				K_W05	K_U03	K_K06	45	5
Metodyka animacji kultury	D.1.W5. D.1.W13. D.1.W15.	D.1.U6. D.1.U11.	D.1.K2. D.1.K6. D.1.K9.	K_W08	K_U07	K_K06	45	5
Komunikowanie społeczne w działalności kulturalnej				K_W06	K_U03	K_K02 K_K03	45	5
PW 2: Grafika komputerowa PW 2: Edytorstwo komputerowe				K_W10	K_U08	K_K01	30	3
Język obcy II					K_U09 K_U10	K_K03	60	4

Nazwa przedmiotu	Efekty szczegółowe zgodne z Rozporządzeniem			Efekty kierunkowe			Liczba godzin	ECTS
	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne		
Metodyka pracy z grupą	D.1.W6. D.1.W10. D.1.W12.	D.1.U4. D.1.U8. D.1.U10.	D.1.K1. D.1.K5.	K_W08	K_U03	K_K02	30	3
Podstawy dydaktyki ogólnej	C.W3. C.W1. C.W2. C.W4. C.W5. C.W6.	C.U1. C.U2. C.U3. C.U4. C.U5. C.U6.	C.K1.	K_W01	K_U04	K_K02	45	4
PW 3: Animowanie środowiska lokalnego PW 3: Organizacje pozarządowe w działalności kulturalnej				K_W02	K_U01	K_K01	30	3
PW 4: Psychologia twórczości PW 4: Psychologia społeczna				K_W04	K_U01	K_K04	30	3
Specjalne potrzeby edukacyjne i kulturalne	B.2.W5.	B.2.U1. B.2.U6.	B.2.K3.	K_W04	K_U02	K_K07	30	3
Projekt animacyjny				K_W06 K_W07	K_U03	K_K06	30	3
PW 5: Laboratorium działań twórczych z metodyką - taniec PW 5: Laboratorium działań twórczych z metodyką - teatr PW 5: Laboratorium działań twórczych z metodyką - fotografia				K_W08 K_W10	K_U07	K_K02 K_K05	45	4
Kanał YouTube, film i streaming w pracy animatora kultury				K_W08	K_U02	K_K07	30	2
Bezpieczeństwo w Sieci				K_W07	K_U08	K_K03	15	1

Nazwa przedmiotu	Efekty szczegółowe zgodne z Rozporządzeniem			Efekty kierunkowe			Liczba godzin	ECTS
	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne		
Język obcy III					K_U09 K_U10	K_K03	30	3
PW 6: Społeczne aspekty mass mediów PW 6: Socjologia kultury PW 6: Socjologia internetu				K_W05	K_U01	K_K07	30	3
Metody i techniki badań społecznych				K_W09	K_U05	K_K03	45	4
Edukacja kulturalna				K_W01 K_W03 K_W07	K_U04	K_K05	30	4
PW 7: Warsztat pracy animacyjnej z grupą twórczą PW 7: Animacja działań teatralnych				K_W08 K_W10	K_U07	K_K02 K_K05	45	4
PW 8: Techniki medialne w twórczej aktywności animatora kultury PW 8: Edukacja medialna w projektach animacyjnych				K_W10	K_U08	K_K07	30	3
Dydaktyka mediów	D.1.W2. D.1.W8. D.1.W14.	D.1.U1. D.1.U2.	D.1.K8.	K_W03	K_U02	K_K01	45	4
Proseminarium				K_W09	K_U05	K_K03	30	3
PW 9: Wybrane zagadnienia z historii kultury i sztuki PW 9: Historia kultury europejskiej				K_W01	K_U01	K_K01	30	2
PW 10: Seksuologia społeczno-kulturowa PW 10: Zdrowie i kultura zdrowotna				K_W04	K_U01	K_K03	30	3

Nazwa przedmiotu	Efekty szczegółowe zgodne z Rozporządzeniem			Efekty kierunkowe			Liczba godzin	ECTS
	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne		
Seminarium dyplomowe I				K_W01 K_W09	K_U05 K_U09	K_K03	30	3
Praktyka pedagogiczna I	B.3.W1. B.3.W2. B.3.W3.	B.3.U1. B.3.U2. B.3.U3. B.3.U4. B.3.U5. B.3.U6.	B3.K1.	K_W07	K_U05	K_K02 K_K03	30	2
Programy dotacyjne w kulturze i edukacji				K_W07	K_K06 K_K08	K_K07	30	4
Sposoby spędzania czasu wolnego	D.1.W7.	D.1.U5.	D.1.K3. D.1.K7.	K_W06	K_U02	K_K04	45	5
PW 11: Arteterapia w animacji kultury PW 11: Terapia tańcem i ruchem				K_W02	K_U02	K_K01 K_K03	30	3
PW 12: Autoprezentacja i wystąpienia publiczne PW 12: Sztuka żywego słowa				K_W10	K_U09	K_K07	30	3
PW 13: Projektowanie stron internetowych PW 13: Zarządzanie komputerami i siecią internetową				K_W10	K_U08	K_K07	30	3
Praktyka w instytucjach kultury				K_W07	K_U04	K_K02	50	3
PW 14: Projekt aktywności twórczej w Sieci PW 14: Monitorowanie mediów społecznościowych				K_W06 K_W07	K_U03	K_K06	30	3
PW 15: Coaching w kulturze i edukacji PW 15: Projektowanie szkoleń edukacyjnych				K_W01	K_U08	K_K06	30	3

Nazwa przedmiotu	Efekty szczegółowe zgodne z Rozporządzeniem			Efekty kierunkowe			Liczba godzin	ECTS
	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne		
Seminarium dyplomowe II				K_W01 K_W09	K_U05 K_U09	K_K03	30	8
Praktyka pedagogiczna II	D.2/ E.2.W1. D.2/ E.2.W2. D.2/ E.2.W3.	D.2/ E.2.U1. D.2/ E.2.U2. D.2/ E.2.U3.	D.2/ E.2.K1. D.2/ E.2.K2.	K_W07	K_U05	K_K02 K_K03	120	4
PW 16: Rozwój zawodowy człowieka PW 16: Doradztwo zawodowe w Sieci				K_W05 K_W06	K_U04	K_K06	30	3
Wprowadzenie do edukacji międzykulturowej				K_W02	K_U01	K_K01	30	4
Studia nad edukacją i uczeniem się dorosłych				K_W02	K_U02	K_K01	30	4
Promocja i reklama w kulturze				K_W06	K_U08	K_K07	30	2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się opisane zostały w sylabusach przedmiotów (załącznik 1c). Matryca pokryć kierunkowych efektów uczenia się znajduje się w załączniku nr 1b.

1.5. Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia

Przedmioty realizowane w czasie trwania studiów kończą się zaliczeniem na ocenę⁷ lub egzaminem. Tryb, zasady zaliczania, egzaminowania oraz odwołania od oceny proponowanej przez prowadzącego zajęcia określa *Regulamin studiów Uniwersytetu Zielonogórskiego*⁸.

Przy weryfikacji efektów uczenia się dla kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci*, studia pierwszego stopnia, przyjmuje się, że uzyskanie pozytywnej oceny z egzaminu lub zaliczenia

⁷ Wyjątek stanowi przedmiot „wychowanie fizyczne”, który jest zaliczany bez oceny oraz seminarium magisterskie. Warunki uzyskania zaliczenia oraz sposoby weryfikacji zakładanych efektów uczenia się są opisane w sylabusie przedmiotów.

⁸ Regulamin studiów na Uniwersytecie Zielonogórskim, załącznik do Uchwały nr 558 z dn. 25.09.2019 r.

kończącego przedmiot (i/lub jego formę), pracy dyplomowej i egzaminu licencjackiego oraz praktyki pedagogicznej potwierdza osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się ustalonych dla wymienionych składników procesu kształcenia. Weryfikacja obejmuje wszystkie kategorie efektów (wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne).

Na Uniwersytecie Zielonogórskim obowiązuje następująca skala ocen:

- pozytywne: bardzo dobry (5,0), dobry plus (4,5), dobry (4,0), dostateczny plus (3,5), dostateczny (3,0);
- negatywne: niedostateczny (2,0)⁹.

Poziom uzyskania efektów uczenia się wynikający z wystawionej oceny:

- bardzo dobry – zakładane efekty uczenia się zostały w całości uzyskane, a ewentualne pojedyncze nieścisłości nie mają znaczenia dla osiągnięcia poszczególnych efektów;
- dobry plus – zakładane efekty uczenia się zostały uzyskane z nielicznymi błędami;
- dobry – zakładane efekty uczenia się zostały uzyskane z szeregiem błędów i/lub pojedynczych braków;
- dostateczny plus – zakładane efekty uczenia się zostały uzyskane z istotnymi błędami i/lub brakami;
- dostateczny – zakładane efekty uczenia się zostały uzyskane z dużymi błędami lub brakami (poziom minimalnie wymagany, akceptowany przez nauczyciela akademickiego);
- niedostateczny – zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane.

Sprawdziany i egzaminy odbywają się w formie ustnej bądź pisemnej. Efekty uczenia się weryfikowane są poprzez oceny formatywne w trakcie trwania zajęć oraz oceny podsumowujące na ich zakończenie. Nauczyciele korzystają z następujących sposobów weryfikacji osiągnięć zakładanych efektów uczenia się: aktywność w trakcie zajęć, analiza dziennika praktyk, bieżąca kontrola na zajęciach, dokumentacja praktyki, dyskusja, egzamin (ustny, pisemny), kolokwium, konspekt, obserwacja i ocena aktywności na zajęciach, obserwacja i ocena umiejętności praktycznych studenta, odpowiedź ustna, opinia opiekuna praktyki, praca kontrolna, praca pisemna, projekt, referat, sprawdzian, sprawdzian z progami punktowymi, test, test egzaminacyjny z progami punktowymi, test końcowy, test z pytaniami zamkniętymi i otwartymi, zaliczenie ustne, opisowe, testowe i inne. Opis sposobów sprawdzania efektów uczenia się dla konkretnych przedmiotów/form zajęć jest wskazany w sylabusach tych przedmiotów (załącznik nr 1c).

Dokumentacja (egzaminy, prace zaliczeniowe, projekty oraz inne materiały wypracowane przez studentów) potwierdzająca zdobycie przez studenta założonych w programie efektów uczenia się jest przechowywana do końca cyklu kształcenia¹⁰.

Macierz sposobów weryfikacji zakładanych efektów na poziomie przedmiotów dla kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci*, studia pierwszego stopnia, zawiera załącznik nr 1d.

1.6. Zasady i formy odbywania praktyk zawodowych

Celem praktyki pedagogicznej oraz praktyki w instytucjach kultury jest nabycie doświadczenia zawodowego studentów, poprzez obserwowanie i uczestnictwo w pracy pedagogów oraz

⁹ §22 punkt 1. *Regulaminu studiów na Uniwersytecie Zielonogórskim*, załącznik do Uchwały nr 558 z dn. 25.09.2019 r.

¹⁰ Zarządzenie nr 48 Rektora Uniwersytetu Zielonogórskiego z dnia 4 marca 2020 w sprawie dokumentów i procedur Uczelnianego Systemu Zapewnienia Jakości Kształcenia.

pracowników w różnych instytucjach oświatowych¹¹ i kulturalnych. Do odbycia praktyki zawodowej jest zobowiązany każdy student studiów stacjonarnych i niestacjonarnych. Wszystkie praktyki mają charakter ciągły. W przypadku ograniczeń związanych z zachowaniem reżimu sanitarnego przewiduje się możliwość realizowania praktyk z wykorzystaniem metod i technik kształcenia zdalnego.

Szczegółowe cele praktyki wynikające ze specyfiki kierunku a także efekty uczenia się określone zostały w opisie przedmiotów (załącznik nr 1c). Student jest zobowiązany do odbycia następujących praktyk:

- Praktyka pedagogiczna I - w wymiarze 30 godzin w semestrze 5
- Praktyka pedagogiczna II - w wymiarze 120 godzin w semestrze 6
- Praktyka w instytucjach kultury - w wymiarze 50 godzin w semestrze 5

Tabela 11. Wykaz praktyk realizowanych w całym toku studiów wraz z sumarycznymi wskaźnikami

Przedmiot	Liczba godzin		ECTS
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	
Praktyka pedagogiczna I, asystencka, semestr 5	30	30	2
Praktyka pedagogiczna II, dydaktyczna, semestr 6	120	120	4
Praktyka w instytucjach kultury, semestr 5	50	50	3

Praktyki pedagogiczne na kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci* trzyletnie studia pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim realizowane są w wymiarze 150 godzin (6 punktów ECTS) – są to praktyki niezbędne w uzyskaniu przygotowania pedagogicznego¹², a dodatkowo w wymiarze 50 godzin (3 punkty ECTS) realizowane są praktyki w instytucjach kultury. Zakres tematyczny, szczegółowe zasady i formy odbywania praktyk znajdują się w katalogach (załącznik 1c) oraz regulaminie praktyki i instrukcjach praktyk (załącznik 7a). Praktykę pedagogiczną wprowadzono ze względu na kształcenie w ramach przygotowania pedagogicznego. Praktyka jest zaliczana na ocenę w skali zgodnej z *Regulaminem Studiów UZ*.

Praktyka odbywa się we wskazanej przez studenta placówce oświatowej lub instytucji kultury, z którą Uniwersytet Zielonogórski podpisuje porozumienie o prowadzeniu praktyk (deklaracje placówek oświatowych i instytucji kultury w sprawie przyjęcia studentów kierunku *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci* na praktyki znajdują się w załączniku nr 7; dodatkowo w załączniku nr 7b znajdują się rekomendacje instytucji kultury i placówek oświatowych w sprawie utworzenia kierunku studiów *animacja kultury i twórczej aktywności w Sieci*). Opiekunem praktyki w placówce oświatowej jest osoba z przygotowaniem pedagogicznym, natomiast w instytucji kultury pracownik posiadający co najmniej tytuł zawodowy magistra. Organizator praktyki z ramienia uczelni jest odpowiedzialny za: formalne przygotowanie studenta do praktyki, właściwy dobór placówek przez studentów,

¹¹ Lista placówek oświatowych, w których mogą być realizowane praktyki znajduje się na stronie <https://rspo.men.gov.pl/>

¹² Wymiar i efekty uczenia się dotyczące praktyk pedagogicznych zostały ustalone na podstawie ROZPORZĄDZENIA MINISTRA NAUKI I SZKOLNICTWA WYŻSZEGO z dnia 25 lipca 2019 r. w sprawie standardu kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela oraz ROZPORZĄDZENIA MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ z dnia 1 sierpnia 2017 r. w sprawie szczegółowych kwalifikacji wymaganych od nauczycieli.

przygotowanie dokumentów (porozumienia, instrukcja praktyki, opinii) oraz zaliczenie studentowi praktyki.

Student dokumentuje przebieg praktyki w dzienniku praktyk. Ponadto dokumentem poświadczającym odbycie praktyki w określonej liczbie godzin i miejscu jest opinia z praktyki wystawiana przez opiekuna. Kserokopia opinii jest przechowywana w aktach studenta. Oryginał dokumentu zachowuje student. Oba dokumenty (dziennik praktyki oraz opinia) stanowią podstawę do zaliczenia praktyki. Zaliczenia praktyki dokonuje organizator praktyki z ramienia uczelni po stwierdzeniu prawidłowości przebiegu praktyki oraz informacji o uzyskaniu przez studenta zakładanych efektów kształcenia. Czas i miejsce odbycia praktyki są odnotowywane w suplementcie do dyplomu.

Harmonogram praktyk, wykaz organizatorów z ramienia uczelni, wzory umów i innych dokumentów dostępne są dla studentów na stronie internetowej Wydziału. Regulamin oraz instrukcje odpowiadające wyodrębnionym w tabeli praktykom przedstawiono w załączniku nr 7a.