

**Nazwa kierunku: Animacja kultury**

**Profil – ogólnoakademicki<sup>1</sup>**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia<sup>2</sup>**

**Dziedzina: nauki społeczne, dyscyplina naukowa: pedagogika – 100 %<sup>3</sup>**

**Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji – poziom 6<sup>4</sup>**

Symbole efektów kierunkowych	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do uniwersalnych charakterystyk PRK <sup>5</sup>	Odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia PRK dla właściwego poziomu <sup>6</sup>
1	2	3	4
	WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE	Kod składnika opisu	Kod składnik opisu
K_W01	Terminologię kulturową, społeczną i edukacyjną odnoszącą się do teorii i praktyki animacji kultury oraz zarządzania działalnością kulturalną	P6U_W	P6S_WG
K_W02	Zagadnienia obejmujące wybrane obszary z zakresu dyscypliny nauk pedagogicznych, właściwych dla animacji kultury	P6U_W	P6S_WG
K_W03	Problematykę wiedzy o człowieku, jego rozwoju i edukacji, w szczególności jako podmiocie aktywności społecznej i	P6U_W	P6S_WG P6S_WK

<sup>1</sup> Wpisać właściwe: ogólnoakademicki lub praktyczny

<sup>2</sup> Wpisać właściwe: pierwszego stopnia, drugiego stopnia lub jednolite studia magisterskie.

<sup>3</sup> Wpisać zgodnie z rozporządzeniem Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych. Kierunek należy przyporządkować do co najmniej 1 dyscypliny. W przypadku przyporządkowania kierunku studiów do więcej niż 1 dyscypliny wskazuje się dyscyplinę wiodącą, w ramach której będzie uzyskiwana ponad połowa efektów uczenia (liczona wg. punktów ECTS). Należy wskazać % udział poszczególnych dziedzin i dyscyplin.

<sup>4</sup> Wpisać właściwe: studia pierwszego stopnia – poziom 6, studia drugiego stopnia lub jednolite studia magisterskie – poziom 7.

<sup>5</sup> Należy odnieść się do właściwego poziomu PRK 6-8 zgodnie z załącznikiem do ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji

<sup>6</sup> Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji typowych dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach systemu szkolnictwa wyższego i nauki po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4 – zgodnie z rozporządzeniem Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji. W przypadku studiów inżynierskich powinny uwzględniać również możliwość uzyskania wszystkich kompetencji inżynierskich, o których mowa w cz. III rozporządzenia. Efekty uczenia się dla kierunków z dziedziny sztuki powinny zawierać odniesienia również do cz. II rozporządzenia.

	działalności kulturalnej		
K_W04	Zagadnienia z zakresu wybranych dziedzin kultury (sztuki sceniczne lub sztuki multimedialne)	P6U_W	P6S_WG
K_W05	Metody prowadzenia badań edukacyjnych oraz społecznych	P6U_W	P6S_WG
K_W06	Ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej oraz instytucjonalnej przedsiębiorczości, wykorzystującej wiedzę z dyscypliny nauk pedagogicznych, właściwych dla animacji kultury	P6U_W	P6S_WK
K_W07	Zagadnienia związane z funkcjonowaniem różnego typu instytucji i organizacji działalności kulturalnej, a także z obszaru przedsiębiorczości, ekonomii i prawa (w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego) oraz innych dziedzin (szczególnie etyki zawodu) warunkujących funkcjonowanie podmiotów działalności kulturalnej	P6U_W	P6S_WK
K_W08	Główne dylematy współczesnej cywilizacji, szczególnie w odniesieniu do typów i form aktywności kulturalnej	P6U_W	P6S_WK
	<b>UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI</b>	<b>Kod składnika opisu</b>	<b>Kod składnik opisu</b>
K_U01	Analizować i interpretować zjawiska społeczne oraz formułować i rozwiązywać złożone problemy odnoszące się do teorii i praktyki animacji kultury	P6U_U	P6S_UW
K_U02	Zastosować praktycznie wiedzę teoretyczną z zakresu wybranych dziedzin kultury (sztuki sceniczne albo sztuki multimedialne) oraz prowadzić zajęcia edukacyjne w tym zakresie	P6U_U	P6S_UW
K_U03	Prowadzić badania edukacyjne, szczególnie przydatne w diagnozowaniu potrzeb kulturalnych oraz planowaniu i ewaluacji działalności kulturalnej	P6U_U	P6S_UW
K_U04	Samodzielnie planować i realizować różnego rodzaju projekty kulturalne	P6U_U	P6S_UW
K_U05	Wyszukiwać, analizować i oceniać informacje przydatne w funkcjonowaniu profesjonalnym animatora kultury z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów (w tym ICT)	P6U_U	P6S_UW
K_U06	Porozumiewać się ze specjalistami z zakresu animacji kultury i zarządzania działalnością kulturalną w języku polskim i języku obcym, wykorzystując różne kanały i techniki komunikacyjne (stosując zaawansowane technologie informacyjno-komunikacyjne), a także przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich	P6U_U	P6S_UK
K_U07	Posługiwać się językiem obcym w zakresie animacji kultury i zarządzania działalnością kulturalną, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6U_U	P6S_UK
K_U08	Organizować pracę samodzielną i w grupie, pozwalającą na planowanie i realizowanie różnych zadań z zakresu animacji kultury i zarządzania działalnością kulturalną ze szczególnym uwzględnieniem współpracy zespołowej	P6U_U	P6S_UO
K_U09	Samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać specjalistyczne umiejętności związane z działalnością kulturalną, wykorzystywać wiedzę i doświadczenia nabyte podczas praktyki zawodowej, rozwijać swoje umiejętności zgodnie z postulatami edukacji permanentnej	P6U_U	P6S_UU
	<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO</b>	<b>Kod składnika</b>	<b>Kod składnik opisu</b>

		opisu	
K_K01	Krytycznej oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności, realizowania potrzeby ciągłego doształcania się zawodowego i rozwoju osobistego, dokonywania samooceny własnych kompetencji i doskonalenia umiejętności, wyznaczania kierunków własnego rozwoju i kształcenia, a także - w szczególnych przypadkach - korzystania z opinii ekspertów w danej dziedzinie	P6U_K	P6S_KK P6S_KR
K_K02	Ponoszenia odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego oraz aktywnego uczestnictwa w bieżącym życiu kulturalnym	P6U_K	P6S_KO
K_K03	Myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy w odniesieniu do podejmowanych działań w zakresie animatorskim i menedżerskim	P6U_K	P6S_KO
K_K04	Uczestniczenia w przygotowaniu projektów kulturalnych, zarówno w zakresie animatorskim jak i menedżerskim; odpowiedzialnego przygotowania się do swojej pracy i realizowania z zaangażowaniem swoich obowiązków, zgodnie z zasadami etyki zawodowej	P6U_K	P6S_KR