

**SYLABUS**

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2024-2027.....

(skrajne daty)

Rok akademicki ....2026/2027.....

**1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu	Ludyczne formy kultury
Kod przedmiotu*	
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Instytut Filozofii Uniwersytetu Rzeszowskiego
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Filozofii Uniwersytetu Rzeszowskiego
Kierunek studiów	Komunikacja międzykulturowa
Poziom studiów	I stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarna
Rok i semestr/y studiów	III rok, V semestr
Rodzaj przedmiotu	fakultatywny
Język wykładowy	polski
Koordinator	Jadwiga Skrzypek - Faluszczyk
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Jadwiga Skrzypek - Faluszczyk

\* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

**1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS**

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
V			15						2

**1.2. Sposób realizacji zajęć**

- zajęcia w formie tradycyjnej  
 zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

**1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)****2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

Wiedza z zakresu antropologii kultury
---------------------------------------

### 3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

#### 3.1 Cele przedmiotu

C1	Celem przedmiotu jest zrozumienie tych form kultury ukierunkowanych na rozrywkę, zabawę by poprzez nie wydobyć obraz współczesnego człowieka – odbiorcy i twórcy kultury. Chodzi zatem o przyswojenie wiedzy z zakresu kultury podlegającej nieustannym zmianom wpływającym z potrzeby zabawy.
C2	Celem jest zwrócenie uwagi na wszechobecność ludycznych form kultury poprzez media i nieustanny rozwój technologiczny.

#### 3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych <sup>1</sup>
EK_01	Student ma wiedzę o człowieku, jego potrzebach, które skłaniają go do stworzenia różnych form kulturowych służących zabawie. Roumie też złożoność zjawisk kulturowych we współczesnym świecie w dobie technologii. Ma wiedzę o zjawisku jakim jest kultura masowa i jej ludycznej funkcji.	K_Wo1 K_Wo2 K_Wo3
EK_02	Student potrafi analizować i oceniać informacje z różnych źródeł kultury masowej. Potrafi też wykorzystywać materiały do analizy badawczej. Student potrafi rozpoznać daną formę kulturową jako właśnie ludyczną.	K_Uo1 K_Uo3
EK_03	Student potrafi świadomie uczestniczyć w życiu kulturalnym świadomie poruszając się w obszarze kultury masowej. Potrafi dokonać wyboru tych form medialnych, które są nosnikami wyższych wartości.	K_Ko4 K_Ko7

#### 3.3 Treści programowe

##### A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne

##### B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
---------------------

<sup>1</sup> W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

## Ludyczność – definicja człowieka i kultury

Ekspansja ludyczności w dobie Internetu. Różne formy ludyczności w świecie wirtualnym. Kultura masowa jako zachęta do nieustannego karnawału. Kreowanie potrzeb niekończącego się świętowania.

Social media, tik – tok jako potrzeba widowiska i jarmarku dnia codziennego.

KARNAWALIZACJA JAKO SPOSÓB ŻYCIA UCZESTNIKA KULTURY MASOWEJ I Z NIM ZWIĄZANEGO ŚWIATA WIRTUALNEGO.

KARNAWALIZACJA JAKO „ŻYWY DUCH” PRZEKRACZANIE KONWENCJI I OBOWIĄZUJĄCYCH ZASAD ŻYCIA SPOŁECZNEGO. WARTOŚĆ LUDYCZNYCH FORM KULTUROWYCH.

### 3.4 Metody dydaktyczne

Np.:

*Wykład: wykład problemowy, wykład z prezentacją multimedialną, metody kształcenia na odległość*

*Ćwiczenia: analiza tekstów z dyskusją, metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny), praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja), gry dydaktyczne, metody kształcenia na odległość*

*Laboratorium: wykonywanie doświadczeń, projektowanie doświadczeń*

## 4. METODY I KRYTERIA OCENY

### 4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	KOLOKWIMUM	KONWERSATORIUM
EK_02, EK_03	OBSERWACJA TRAKCIE ZAJĘĆ	KONWERSATORIUM

### 4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Warunkiem zaliczenia jest wiedza z przedmiotu. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest wiedza z zakresu antropologii i kultury współczesnej. Ponadto wymagana jest aktywność na zajęciach, która przejawia się w dyskusji, pracy w grupie, analizie tekstu. Wymagana jest obecność na zajęciach min. 80 %

## 5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny z harmonogramu studiów	15

Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	20
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	15
SUMA GODZIN	2
<b>SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS</b>	<b>50</b>

\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

## 6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	
zasady i formy odbywania praktyk	

## 7. LITERATURA

Literatura podstawowa: <i>Ludyczność w języku i literaturze</i> , red. A. Niekrewicz, B. Walczak, J. Żurawska – Chaszczewska, J. Huizinga, <i>Homo ludens: zabawa jako źródło kultury</i>
Literatura uzupełniająca: T. Kozowski, <i>Samotny hulaka: Rzecz o protokulturze ery pop</i>

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej