

Akademia Pedagogiki Specjalnej
im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie

KOLEGIUM EDUKACJI ARTYSTYCZNEJ

PROGRAM STUDIÓW

STUDIA I STOPNIA (LICENCJACKIE)

NA KIERUNKU

Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych

PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI



CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU STUDIÓW

Nazwa kierunku studiów	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	Poziom 6
Poziom studiów	studia I stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Krótki opis, specyfika programu	<p>artystyczno-pedagogiczna</p> <p>Program umożliwia rozwój osobistych uzdolnień i predyspozycji artystycznych (uprawnienia artysty-plastyka), łącząc kompetencje w zakresie plastyki z uzyskaniem kompetencjami pedagogicznymi (uprawnienia nauczycielskie). Zapewnia wszechstronne poznanie i opanowanie klasycznych (malarstwo, rysunek, grafika warsztatowa, rzeźba) i współczesnych (fotografia, film, grafika komputerowa) mediów sztuk wizualnych. Program umożliwia spersonalizowanie kształcenia do indywidualnych potrzeb studenta poprzez wybór jednego z dwóch modułów. Moduł Media Cyfrowe przeznaczony jest dla osób zainteresowanych poszerzeniem i pogłębieniem umiejętności posługiwania się mediami cyfrowymi (grafika i animacja komputerowa, film cyfrowy, wideo – art, elementy druku 3D itp.). W połączeniu z zajęciami z grafiki wydawniczej i projektowania graficznego zapewnia przygotowanie do pracy w wolnych zawodach artystycznych (np. grafik komputerowy czy fotograf dla agencji reklamowych). Moduł Arteterapia umożliwia poszerzenie i wzbogacenie kompetencji pedagogicznych o znajomość technik arteterapii w stymulowania pracy uczniów; w połączeniu z warsztatami z umiejętności interpersonalnych uczy profesjonalnej pracy z grupą oraz daje narzędzia rozwiązywania sytuacji konfliktowych i obniżania poziomu stresu. Rozbudowuje możliwości pracy zawodowej o bycie arteterapeutą w instytucjach opieki psychiatrycznej, jak też świadczenie usług w zakresie zajęć arteterapeutycznych.</p>
Forma/formy studiów	Studia stacjonarne
Liczba semestrów	6
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	184 ECTS

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
Łączna liczba godzin zajęć	2250
Sposoby weryfikacji efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia	ocena referatów, prezentacji lub prac pisemnych, ustnych lub pisemnych kolokwiiów zaliczeniowych; ocena zadań warsztatowych i realizacji praktyk; ocena wypowiedzi ustnych i aktywności na zajęciach; ocena wytworów plastycznych o różnym stopniu trudności; ocena pracy dyplomowej w części artystycznej i teoretycznej
Sposoby oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia	egzamin na ocenę, zaliczenie na ocenę, zaliczenie
Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	176 ECTS
Dziedziny nauki/sztuki i dyscypliny naukowe/artystyczne, do których odnoszą się efekty kształcenia	dziedzina sztuk plastycznych / dyscyplina sztuki piękne; dziedzina nauk humanistycznych / dyscyplina nauki o sztuce; dziedzina nauk humanistycznych / dyscyplina filozofia; dziedzina nauk społecznych / dyscyplina pedagogika; dziedzina nauk społecznych / dyscyplina psychologia
Procentowy udział liczby punktów ECTS (w łącznej liczbie punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów) dla każdej z dyscyplin, do której przyporządkowany został kierunek studiów, ze wskazaniem dyscypliny wiodącej	dziedzina sztuk plastycznych / dyscyplina sztuki piękne; 60,87% dziedzina nauk humanistycznych / dyscyplina nauki o sztuce; 8,7% dziedzina nauk humanistycznych / dyscyplina filozofia; 3,8% dziedzina nauk społecznych / dyscyplina pedagogika; 22,83% dziedzina nauk społecznych / dyscyplina psychologia; 3,8%
Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych*	moduł Arteterapia dziedzina nauk humanistycznych 23 ECTS dziedzina nauk społecznych 54 ECTS moduł Media cyfrowe dziedzina nauk humanistycznych 23 ECTS

	dziedzina nauk społecznych 52 ECTS
Wymiar praktyk zawodowych	150 godz.
Zasady i forma odbywania praktyk zawodowych	Hospitacje oraz prowadzenie zajęć w szkołach podstawowych, działach edukacyjnych instytucji kultury oraz w innych ośrodkach edukacji nieformalnej
Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	8 ECTS
Procentowy udział punktów ECTS (w łącznej liczbie punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów), które student uzyskuje w ramach zajęć do wyboru	31%
Procentowy udział punktów ECTS (w łącznej liczbie punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów), którą student musi uzyskać w ramach zajęć: związanych z prowadzoną na uczelni działalnością naukową** w dyscyplinie/dyscyplinach, do których przyporządkowany został kierunek studiów (w przypadku profilu ogólnoakademickiego) lub kształtujących umiejętności praktyczne (w przypadku profilu praktycznego)	dziedzina sztuk plastycznych / dyscyplina sztuki piękne; 60,87%
Wskazanie związków z misją uczelni i strategią jej rozwoju	Celem studiów łączących uprawianie sztuk pięknych z przygotowaniem pedagogicznym jest wykształcenie wrażliwych i twórczych profesjonalistów, dbających o rozwijanie własnej osobowości, zamiłowań naukowych oraz zawodowych umiejętności. Studia przygotowują do podjęcia pracy w zawodach zaufania społecznego i niesienia wsparcia oraz pomocy potrzebującym poprzez wykorzystywanie w działaniach pedagogicznych i arteterapeutycznych znajomości sztuk plastycznych. Instytut Edukacji Artystycznej włącza się w rozwijanie potencjału naukowego i dydaktycznego APS, realizując programy badawcze, łączące sztukę z poznaniem kultury, prowadząc badania nad wspomaganie rozwoju drugiego człowieka przez oddziaływanie sztuki oraz badając efektywność nauczania plastyki; efekty badań wykorzystuje do doskonalenie warsztatu dydaktycznego w zakresie sztuk wizualnych,

	pedagogiki i arteterapii.
Sylwetka absolwenta	<p>Absolwent studiów na kierunku Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych posiada właściwe dla licencjata kierunku kompetencje zawodowe, w szczególności dysponuje wiedzą i umiejętnościami wykwalifikowanego plastyka oraz jest przygotowany do podjęcia pracy w szkole podstawowej, ośrodkach i instytucjach kultury, sztuki i edukacji pozaszkolnej, jak też drukowanych i elektronicznych mediach wizualnych oraz reklamie wizualnej.</p> <p>Kształcenie na kierunku Edukacja Artystyczna w zakresie sztuk plastycznych ogniskuje się wokół dwóch współbieżnie realizowanych celów: rozwijania twórczej wrażliwości i artystycznych studentów – na poziomie dyplomu w specjalności plastycznej (malarstwo, grafika, rzeźba, inne media wizualne) – oraz przygotowania do pracy z ludźmi dla wspierania ich rozwoju osobistego bądź udzielania wsparcia i pomocy w sytuacjach kryzysowych przez wykorzystanie profesjonalnej znajomości sztuk. Oprócz umiejętności artystycznych, absolwent kierunku uzyskuje wiedzę, umiejętności i kompetencje oraz uprawnienia pedagogiczne.</p> <p>Absolwent na rynku pracy wykazuje się niezbędną wiedzą oraz umiejętnościami do samodzielnego prowadzenia działalności artystycznej, świadczenia pracy pedagogicznej lub usług, animowania kultury współczesnej bądź życia społecznego w zakresie i środkami sztuk wizualnych.</p> <p>Typowe ścieżki kariery zawodowej absolwentów kierunku Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych: artysta plastyk (twórczość własna), animator (działań społecznych i ośrodków kultury), grafik (w wydawnictwach, agencjach reklamowych), projektant graficzny, fotograf oraz nauczyciel (edukacja plastyczna w szkołach podstawowych).</p> <p>Absolwent uzyskuje tytuł zawodowy licencjata uprawniający do podjęcia studiów II stopnia. W szczególności pod względem uzyskanej wiedzy i umiejętności jest przygotowany do studiów o profilu artystycznym lub pedagogicznym.</p> <p>Po ukończeniu studiów na kierunku Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych absolwent uzyskuje uprawnienia do zatrudnienia na stanowisku nauczyciela plastyki w szkołach podstawowych oraz prowadzenia zajęć</p>

	z obszaru sztuk wizualnych w szkołach ponadpodstawowych zgodnie ze standardami kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.
--	--

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Odniesienie do uniwersalnej charakterystyki poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji	
Podstawowa jednostka organizacyjna prowadząca kierunek studiów:	Kolegium Edukacji Artystycznej
Nazwa kierunku:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
Poziom kształcenia:	I stopnia
Profil kształcenia:	ogólnoakademicki
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta:	licencjat
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:	Poziom 6
Obszar/obszary kształcenia, do których przyporządkowany został kierunek:	sztuka i nauki humanistyczne, społeczne
Dziedzina/dziedziny nauki i dyscyplina/dyscypliny naukowe, do których odnoszą się efekty kształcenia:	dziedzina sztuk plastycznych / dyscyplina sztuki piękne; dziedzina nauk humanistycznych / dyscyplina wiedza o sztuce; dziedzina nauk humanistycznych / filozofia; dziedzina nauk społecznych / dyscyplina psychologia; dziedzina nauk społecznych / dyscyplina pedagogika

*pozostawić właściwe

Odniesienie do uniwersalnej charakterystyki poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji		
Absolwent kierunku edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych		
	Symbol efektu z PRK	
zna i rozumie	<p>w zaawansowanym stopniu – fakty, teorie, metody oraz złożone zależności między nimi z dziedziny sztuki, historii, sztuki, edukacji artystycznej, arteterapii;</p> <p>różnorodne, złożone uwarunkowania prowadzonej działalności artystycznej, edukacyjnej i arteterapeutycznej;</p>	P6U_W
potrafi:	<p>innowacyjnie wykonywać zadania oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach z zakresu sztuk wizualnych, edukacji i arteterapii;</p> <p>samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie w ramach sztuk wizualnych, edukacji artystycznej i arteterapii;</p> <p>komunikować się z otoczeniem, uzasadniać swoje stanowisko, w tym prezentować efekty swojej pracy, zgodnie z regulami obowiązującymi w dziedzinie sztuk plastycznych, projektowych i edukacji.</p>	P6U_U
jest gotów do:	<p>kultywowania i upowszechniania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i poza nim</p> <p>samodzielnego podejmowania decyzji, krytycznej oceny działań własnych, działań zespołów, którymi kieruje, i organizacji, w których uczestniczy; przyjmowania odpowiedzialności za skutki tych działań w obszarach przynależnych do sztuki, edukacji i arteterapii</p>	P6U_K

Odniesienie do charakterystyk pierwszego stopnia			
 Symbol efektu kierunkowego	EFEKTY KIERUNKOWE	Symbol efektu z PRK	Symbol efektu ogólnego ze standardu nauczycielskiego
Absolwent kierunku edukacji artystycznej			
WIEDZA <i>(absolwent zna i rozumie)</i>			
K_W01	podstawowe zasady dotyczących realizacji prac artystycznych związanych z kierunkiem studiów oraz zasady dotyczące środków ekspresji i	P6S_WG	

	umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i innych dziedzin związanej z tokiem studiów;		
K_W02	w zaawansowanym zakresie zagadnienia z zakresu teorii i historii sztuki, kulturoznawstwa, estetyki, socjologii sztuki, filozofii i pedagogiki umożliwiającą odniesienie praktyki artystycznej do kontekstów kulturowych, historycznych i społecznych;	P6S_WG	
K_W03	antropologiczne, filozoficzne, artystyczne, społeczno-kulturowe, historyczne, etyczne, biologiczne, psychologiczne i aksjologiczne podstawy klasycznych oraz współczesnych teorii i koncepcji pedagogiki, wychowania oraz nauczania-uczenia się i działań terapeutycznych, w tym z wykorzystaniem technik artystycznych;	P6S_WG	sW_01
K_W04	zaawansowaną teorię i metodologię badań stosowaną w dziedzinach naukowych i artystycznych związanych z zakresem studiów; ma zasadniczą orientację w piśmiennictwie naukowym (także w języku obcym), publikacjach środowiskowych zwartych i ciągłych, dotyczących dziedzin naukowych i artystycznych związanych z zakresem studiów;	P6S_WG	
K_W05	tendencje rozwojowe z zakresu poszczególnych dyscyplin naukowych i artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów oraz widzi zależności pomiędzy tymi dyscyplinami;	P6S_WG	
K_W06	problematykę związaną z technologiami stosowanymi w dyscyplinie artystycznej (w ujęciu całościowym) i rozwojem technologicznym związanym z zawodem artysty danej specjalności;	P6S_WG	
K_W07	teorie i zasady komunikowania interpersonalnego i społecznego oraz ich prawidłowości i zakłócenia; w tym przy użyciu środków komunikacji wizualnych oraz jej odniesienia do realizacji i prezentacji prac artystycznych w sztukach plastycznych;	P6S_WG	
K_W08	rolę i zadania nauczyciela w procesie kształtowania postaw i zachowań uczniów oraz odwoływania się do norm, procedur i dobrych praktyk stosowanych w działalności pedagogicznej, szczególnie w zakresie edukacji artystycznej;	P6S_WG	sW_03 sW_04

K_W09	mechanizmy psychologiczne, w tym rozwoju, kreatywności i twórczości człowieka;	P6S_WG	sW_02
K_W10	pojęcia: treści nauczania; metody nauczania i efektywne środki dydaktyczne, w tym bezpieczne korzystanie z zasobów internetowych; skuteczne komunikowanie interpersonalne i społeczne; elementy praktycznej retoryki i efektywnej prezentacji oraz zasady emisji głosu;	P6S_WG	sW_12 sW_13
K_W11	projektowanie i prowadzenie działań diagnostycznych w praktyce pedagogicznej;	P6S_WG	sW_07
K_W12	rozpoznawanie: uczniów ze specyficznymi potrzebami edukacyjnymi oraz zasady i formy organizowania ich procesu nauczania–uczenia się ze szczególnym uwzględnieniem zasad inkluzji i edukacji włączającej; typowych trudności uczniowskich oraz sposobach ich rozwiązywania włącznie z korzystaniem z pomocy specjalistycznej; patologii aparatu mowy i zasadach możliwych korekcji; możliwości uczniów oraz dostosowywaniu właściwych do ich potencjału metod nauczania i środków dydaktycznych, zwłaszcza dla uczniów szczególnie uzdolnionych;	P6S_WG	sW_05 sW_06 sW_13
K_W13	w zakresie niezbędnym dla roli pełnionej w systemie oświatowym – podstawy prawne, instytucjonalne i organizacyjne pracy nauczyciela, w szczególności zna: prawa dziecka; cele, zadania, zasady organizacji i funkcjonowania instytucji systemu edukacji; właściwe przepisy prawa oświatowego; zna zasady BHP organizowania w placówkach oświatowych pracy uczniów, szczególnie w pracowniach plastycznych i komputerowych;	P6S_WG	sW_08 sW_09 sW_10 sW_11
K_W14	zasady udzielania pierwszej pomocy przedmedycznej;	P6S_WG	
K_W15	uwarunkowania i skutki praktyki artystycznej, pracy pedagogicznej, w tym w obszarze arteterapii, w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji;	P6S_WK	
K_W16	podstawowe zasady i mechanizmy rozwoju różnych form przedsiębiorczości w ujęciu przedmiotowym (aktywne działanie w sferze gospodarczej) i podmiotowym (cechy osobowe warunkujące aktywność gospodarczą), w tym ma wiedzę o aktywnym funkcjonowaniu w układzie instytucji	P6S_WK	

	obiegu sztuki;		
K_W17	w pogłębiony sposób – pojęcia i zasady z zakresu prawa, w tym również prawa autorskiego, zarządzania własnością intelektualną oraz podstawową problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty danej specjalności.	P6S_WK	
UMIEJĘTNOŚCI <i>(absolwent potrafi:)</i>			
K_U01	identyfikować <i>złożone</i> zjawiska i problemy wymagające podjęcia działań z obszaru sztuk pięknych, nauk humanistycznych i stosowanych nauk społecznych w zakresie edukacji artystycznej i pedagogicznej, wyjaśniać mechanizmy i uwarunkowania ich rozwoju właściwie dobierając źródła informacji, dokonując ich krytycznej oceny, analizy, syntezy i twórczej interpretacji;	P6S_UW	sU_01
K_U02	samodzielnie realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności posługując się poznanymi technikami i technologiami;	P6S_UW	
K_U03	projektować, realizować i monitorować działania z obszaru edukacji artystycznej i pedagogiki oraz podobnych działań wspomagających rozwój osobowy siebie i innych, prognozować przebieg i skutki planowanych działań, właściwie dobierać i przystosowywać istniejące i opracowywać nowe metody, techniki i narzędzia; indywidualizować pracę z dzieckiem; diagnozować potrzeby, możliwości i zdolności ucznia;	P6S_UW	sU_02 sU_03 sU_04 sU_05 sU_08 sU_09 sU_10 sU_13 sU_14
K_U04	posługiwać się wiedzą dotyczącą prawnych, etycznych i ekonomicznych zasad i norm życia społecznego oraz planowania i realizowania w tym względzie zaawansowanych działań artystycznych, edukacyjnych lub innych dotyczących wspomagania rozwoju opartych na technikach arteterapeutycznych;	P6S_UW	K_W03
K_U05	konstruować projekty badawcze z zakresu sztuk pięknych i nauk humanistycznych i stosowanych	P6S_UW	

	nauk społecznych w zakresie edukacji artystycznej i pedagogicznej: formułować i testować hipotezy związane z problemami badawczymi, dobierać odpowiednie metody i narzędzia badawcze, opracowywać wyniki badań, formułować wnioski, dokonywać ich twórczej prezentacji, w mowie, piśmie i odpowiednich do danej dziedziny artystycznej form wypowiedzi wizualnej;		
K_U06	komunikować się ze specjalistami i osobami spoza środowiska sztuki i pedagogiki przy pomocy zaawansowanych technik i kanałów informacyjno-komunikacyjnych, czynnie uczestniczyć w debatach dotyczących złożonych zagadnień związanych ze sztuką i pedagogiką, precyzyjnie prezentować własne opinie i stanowiska, wątpliwości i sugestie, dokonywać oceny innych stanowisk;	P6S_UK	
K_U07	posługiwać się językiem obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego ze szczególnym uwzględnieniem terminologii z zakresu dziedzin dotyczących kierunku studiów oraz poprawnie posługiwać się językiem polskim;	P6S_UK	sU_12
K_U08	kierować pracą zespołu w tym: planować, organizować i monitorować realizację złożonych zespołowych działań artystycznych, pedagogicznych lub podobnych w zakresie wspomagania rozwoju osobistego siebie i innych, także o charakterze interdyscyplinarnym, współpracować z innymi w ramach prac zespołowych;	P6S_UO	sU_06 sU_07 sU_11
K_U09	samodzielnie planować i realizować program własnego rozwoju osobowego i zawodowego jako artysty i nauczyciela, w tym doskonalić wiedzę i umiejętności, poznane techniki warsztatowe poprzez umiejętne, systematyczne, konsekwentne dalsze indywidualne ćwiczenia, a także inspirować uczestników procesów artystycznych i pedagogicznych oraz w zakresie arteterapii do planowania i realizowania własnego rozwoju i uczenia się przez całe życie;	P6S_UU	sU_15
K_U10	samodzielnie planować i realizować działania z zakresu przedsiębiorczości, korzystając z wiedzy, umiejętności i komunikacji zdobytych w ramach		

	toku studiów.		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE (absolwent jest gotów do:)			
K_K01	krytycznej oceny wiedzy i umiejętności własnych oraz innych specjalistów, kreatywnego korzystania z wiedzy naukowej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych, zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemów;	P6S_KK	
K_K02	świadomego podejmowania zobowiązań społecznych, w tym związanych z realizacją zadań zawodowych nauczyciela i edukatora i arteterapeuty, inspirowania i organizowania działalności innych ludzi na rzecz środowiska społecznego, myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy;	P6S_KO	sK_02 sK_03 sK_04 sK_05 sK_06
K_K03	odpowiedzialnego pełnienia roli zawodowej artysty, w tym: nieustannego doskonalenia warsztatu artystycznego, pogłębiania świadomości współczesnej roli społecznej artysty, komunikowania i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie, w tym przy użyciu nowoczesnych technologii, dbania o zachowania dziedzictwa kulturowego;	P6S_KR	
K_K04	odpowiedzialnego pełnienia roli zawodowej związanej z działalnością edukacyjną, w tym: przestrzegania zasad etyki zawodowej, dostrzegania i formułowania dylematów moralnych związanych z własną rolą zawodową i rolą innych specjalistów, podtrzymywania etosu zawodu i podejmowania działań nad rozwijaniem dorobku naukowego w zakresie edukacji artystycznej.	P6S_KR	sK_01

1. Przedmioty ogólnoakademickie

Bezpieczeństwo i higiena pracy
EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
1	K_W13	Student/-ka ma elementarną wiedzę o bezpieczeństwie i higienie pracy w instytucjach edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych i pomocowych.
2	K_W13	Zna przepisy prawa pracy.
3	K_W13	Ma wiedzę na temat zagrożeń w środowisku pracy, oceny ryzyka zawodowego w zakresie nabycia chorób zawodowych oraz wypadków w pracy.
4	K_W13	Ma wiedzę z zakresu profilaktycznej opieki zdrowotnej.
5	K_W14	Zna zasady postępowania w razie wypadku, w sytuacjach zagrożeń (pożaru, awarii), w tym udzielania pierwszej pomocy w razie wypadku.
		Umiejętności
1	K_U01	Student/-ka analizuje okoliczności i przyczyny wypadków przy pracy i chorób zawodowych oraz związaną z nimi profilaktykę.
		Kompetencje społeczne
1.	K_K04	Student/-ka ma przekonanie o wadze zachowania się w sposób profesjonalny; odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy.
2.	K_K02	Ma świadomość dotyczącą bezpieczeństwa społecznego.
3.	K_K04	Ma świadomość skutków ekonomicznych niewłaściwych warunków pracy.
TREŚCI PROGRAMOWE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Wybrane zagadnienia prawne dotyczące BHP. 2. Informacje o potencjalnych zagrożeniach dla życia i zdrowia. 3. Informacje o ochronie przed występującymi zagrożeniami. 4. Zasady postępowania w przypadku wystąpienia zagrożeń (w tym sposoby udzielania pierwszej pomocy). 5. Zasady ewakuacji, postępowanie przy zaistniałych wypadkach, zagrożeniu pożarowym. 6. Ocena ryzyka zawodowego. 		

Etyka zawodu**EFEKTY UCZENIA SIĘ**

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W02	Student/-ka zna istotę etyki zawodowej/etyki zawodu i podstawową terminologię z zakresu etyki zawodu.
		Umiejętności
	K_U01	Student/-ka dostrzega związki pomiędzy wartościami etycznymi, a zachowaniami w praktyce zawodowej.
	K_U04	Student/-ka potrafi analizować sytuacje profesjonalne pod kątem wyszukiwania ich aspektów etycznych.
	K_U05	Student/-ka potrafi podjąć głębszy namysł nad szerszym kontekstem i konsekwencjami badań naukowych oraz odpowiedzialnością nauki/ odpowiedzialnością naukowca – badacza.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student/-ka potrafi przyjąć aktywną postawę w sytuacjach dylematu etycznego w działalności profesjonalnej.
	K_K04	Student/-ka zachowuje otwartość na krytyczny namysł nad własnymi standardami etycznymi oraz obecnymi w środowisku zawodowym.
	K_K04	Student/-ka jest świadomy zobowiązań etycznych na etapie badań do pracy dyplomowej i na dalszych etapach pracy badawczej/zawodowej.

TREŚCI PROGRAMOWE:

1. Zapoznanie studentów z podejściami metodologicznymi do tworzenia etyk zawodowych. Etyka zawodowa: podstawowe zasady etyki zawodowej, wybrane problemy tworzenia etyk zawodowych.

2. Kształcenie umiejętności praktycznego wykorzystania kodeksów etycznych: kodeksy etyki zawodowej, kodeksy a wartości/aksjologiczne podstawy kodeksów, rola i funkcje kodeksów etyki zawodowej, przykłady kodeksów etyki zawodowej.
3. Przygotowanie studentów do aktywnego uczestnictwa we współczesnych dyskusjach na temat etyki zawodowej.
4. Etos, wzór osobowy i łączenie różnych wartości: godność, odpowiedzialność, tolerancja, prywatność, sprawiedliwość, solidarność międzyludzka, miłość bliźniego, ład społeczny, skuteczność działania, sumienność, uczciwość, samodoskonalenie i rozwój zawodowy, lojalność, hierarchia wartości.
5. Rozwijanie poczucia moralnych zobowiązań, jakie stawia praktyka zawodowa w różnych zawodach.
6. Specyficzne zagadnienia związane z etyką danego zawodu.
7. Przykłady dylematów etycznych i konfliktów wartości charakterystycznych dla danego zawodu.
8. Nadużycia i naganne praktyki, które podważają zaufanie i naruszają etos zawodowy.

Etyka		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
	K_W03	Student/-ka zna podstawowe pojęcia z zakresu etyki.
	K_W03	Zna kluczowe dylematy etyczne związane z życiem współczesnych społeczeństw.
	K_W03	Zna wybrane nurty współczesnej etyki, w tym etyki stosowanej.
Umiejętności		
	K_U01	Student/ka umie wskazać konsekwencje rozwoju współczesnej nauki i techniki dla perspektywy życia ludzkiego na Ziemi.
	K_U01	Umie dokonać analizy krytycznej przeczytanej przez siebie książki naukowej nt. wybranego/wybranych problemów etycznych.
	K_U09	Potrafi zinterpretować stosunki społeczne w ich różnych wymiarach: od relacji: ja – grupa, ja – wspólnota do relacji ja – ludzkość
	K_U04	Rozpoznaje etyczny wymiar problemów globalnych
Kompetencje społeczne		

	K_K01	Student wyraża oceny moralne wskazanych zjawisk współczesności i rozumie znaczenie tych ocen dla życia społecznego.
	K_K03	Reprezentuje postawę otwartą na krytyczny namysł nad sobą wśród innych i stosunek do drugiego człowieka.
	K_K04	Podjekuje krytyczny namysł nad działalnością swoją i innych ludzi oraz ich etycznymi konsekwencjami
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Etyka i moralność – pojęcia i rozróżnienia, istota etyki, jej geneza i miejsce w życiu społecznym – znaczenie debaty etycznej w dzisiejszym świecie. 2. Deontologizm i utilitaryzm. 3. Kontrowersje bioetyczne związane z rozwojem nauki, techniki, medycyny. Problem zdefiniowania miejsca człowieka w świecie. 4. Odpowiedzialność człowieka za przyrodę jako konsekwencja wzrostu skali aktywności człowieka. Odpowiedzialność jako pojęcie etyczne – warunki uznania odpowiedzialności, kontrowersje. 5. Etyka postępu technologicznego. Przemiany w postrzeganiu świata spowodowane przez nauki przyrodnicze. 6. Etyczne wymiary globalizacji i współczesnych przemian kulturowych i cywilizacyjnych 		

Filozofia z elementami logiki		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
	K_W03	Student/-ka rozumie istotę współczesnych problemów filozoficznych i logicznych oraz zna sposoby ich uzasadniania.
	K_W03	Rozumie w zaawansowanym stopniu znaczenie poszczególnych idei filozoficznych i aksjomatów logicznych i zna ich uzasadnienie w odniesieniu do współczesnych przemian społecznych.
	K_W03	Posiada wiedzę na temat współczesnych osiągnięć w zakresie filozofii i logiki.
	K_W03	Zna i rozumie złożone zależności między poszczególnymi zagadnieniami filozoficznymi i logicznymi a współczesnymi

		problemami społecznymi.
		Umiejętności
	K_U01	Student/-ka potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę filozoficzną i logiczną, aby formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy społeczne.
	K_U01	Potrafi komunikować się za pomocą filozoficznej i logicznej terminologii oraz wykorzystywać je w debacie.
	K_U01	Potrafi prezentować i oceniać inne stanowiska filozoficzne oraz krytycznie je uzasadniać.
	K_U04	Potrafi samodzielnie kształtować i planować własny rozwój poprzez wskazanie istotnych idei i wartości.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student/-ka jest przygotowany/-a do krytycznej refleksji nad własnym światopoglądem, poglądami filozoficznymi i koncepcjami logicznymi.
	K_K04	Jest przygotowany/-a do realizowania fundamentalnych idei filozoficznych i koncepcji logicznych w życiu społecznym i publicznym oraz ich merytorycznego uzasadniania.
	K_K04	Jest przygotowany/-a do krytycznej refleksji poznawanych treści filozoficznych i logicznych oraz ich oceny względem aktualnych problemów społecznych.
		Jest przygotowany/-a do merytorycznej oceny i odpowiedzialnego realizowania zadań wynikających z aktualnie wykonywanego zawodu i pełnionej funkcji społecznej.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Przeglądowa prezentacja zachodniej myśli filozoficznej (wybór): presokratycy, grecka sofistyka, filozofia Sokratesa, Platona i Arystotelesa. 2. Szkoły hellenistyczne (Stoicyzm, Epikureizm, Sceptycyzm). 3. Średniowieczna myśl chrześcijańska (m.in.: św. Augustyn, św. Tomasz). 4. Filozofia nowożytna (m.in.: F. Bacon, Kartezjusz, B. Spinoza, B. Pascal, I. Kant, W.G. Hegel). 5. Filozofia współczesna (m.in: S. Kierkegaard, A. Schopenhauer, F. Nietzsche, E. Husserl, K. Marks, J. P. Sartre). 6. Wybrane zagadnienia logiki m.in: prawda logiczna. 7. Podział zdań oraz związki między nimi. 8. Logiczne problemy języka naturalnego. 9. Tautologiczność zdań. 10. Ustalenie wniosku wynikającego z przesłanek. 		

Język obcy 1-4*Język angielski; Język francuski, Język niemiecki, Język rosyjski***EFEKTY UCZENIA SIĘ**

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
	K_W04	Student/-ka posiada kompetencje z języka obcego na poziomie B2, zna podstawową terminologię z zakresu nauk społecznych, w tym studiowanego kierunku; posiada wiedzę o kulturze krajów z danego obszaru językowego, którą zdobył/-a na zajęciach.
		Umiejętności
	K_U07	Student/-ka potrafi zrozumieć główne myśli w złożonych wypowiedziach np. prezentacji, wykładzie, programie TV lub radiowym, o ile prezynter posługuje się językiem standardowym, mówi składnie i wyraźnie; potrafi ze zrozumieniem przeczytać fragmenty współczesnych utworów literackich, opracowań naukowych ze swojej dziedziny pisanych prostym językiem, dysponuje podstawowym słownictwem oraz posługuje się prostymi strukturami gramatycznymi aby stworzyć spójny i logiczny tekst, CV, list motywacyjny, list nieformalny.
	K_U07	Potrafi uczestniczyć w dyskusji, umie sformułować swoją opinię. Prawidłowo stosuje zwroty i wyrażenia kolokwialne. Stosuje wyrażenia sygnalizujące aprobatę, zdziwienie lub niedowierzanie.
	K_U07	Potrafi przygotować i wygłosić krótką prezentację w języku obcym.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student/-ka jest świadomy/-a własnego sposobu uczenia się i efektywnie go wykorzystuje.

TREŚCI PROGRAMOWE:

1. Rozwijanie struktur leksykalno-gramatycznych oraz umiejętności komunikacyjnych z zakresu języka obcego na poziomie B2 w oparciu o materiał zawarty w rozdziałach obowiązującego podręcznika podstawowego.
2. Rozwijanie wszystkich umiejętności językowych (przy wykorzystaniu szerokiej gamy środków dydaktycznych).

3. Poznawanie słownictwa związanego w szczególności z tematyką: pracy i jej poszukiwania, chorób i wieku starszego, mody, podróży, pogody i ochrony środowiska, muzyki, mediów oraz słownictwem związanym ze studiowanym kierunkiem.
4. Doskonalenie wypowiedzi pisemnych i ustnych związanych z powyższą tematyką oraz tematyką poruszaną na zajęciach.
5. Omawianie dłuższych artykułów z prasy fachowej wraz z towarzyszącymi im różnorodnymi ćwiczeniami mającymi na celu doskonalenie umiejętności językowych w zakresie rozumienia tekstów, również w zakresie słownictwa i terminologii fachowej z zakresu studiowanego kierunku.

Pierwsza pomoc przedmedyczna		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
1	K_W14	Student/-ka zna prawne aspekty udzielania pierwszej pomocy.
2.	K_W14	Zna sposoby zabezpieczania różnych sytuacji zagrożenia życia.
3.	K_W14	Wie, jak zachować się na miejscu zagrożenia bezpiecznie dla siebie.
4.	K_W14	Zna teoretyczne aspekty postępowania z osobą nieprzytomną, resuscytacji, użycia AED.
5.	K_W14	Zna i potrafi scharakteryzować objawy padaczki, zaburzeń oddychania, cukrzycy, ataku serca, omdlenia.
6.	K_W14	Zna zasady postępowania przy urazach i krwotokach.
Umiejętności		
1.	K_U07	Student/-ka potrafi zabezpieczyć miejsce zdarzenia.
2.	K_U07	Potrafi postępować z poszkodowanym nieprzytomnym.
3.	K_U07	Potrafi bezpiecznie odwrócić poszkodowanego nieprzytomnego z brzucha na plecy, wykonać rękoczyn czoło-żuchwa, ułożyć w pozycji bocznej bezpiecznej.
4.	K_U07	Potrafi wykonać praktycznie resuscytacje dorosłego, dziecka i niemowlęcia.
5.	K_U07	Potrafi użyć AED.
6.	K_U07	Potrafi postępować przy ataku padaczki, ataku serca, zranieniu, krwotoku.
7.	K_U07	W każdym z powyższych potrafi w sposób bezpieczny dla siebie i podopiecznych udzielić pierwszej pomocy przedmedycznej.
Kompetencje społeczne		
1.	K_K04	Student/-ka współpracuje w grupie zadaniowej, wykazuje się empatią wobec poszkodowanych na pozoracjach.
2.	K_K04	Wykazuje się postawą opiekuńczą i pedagogiczną wobec poszkodowanych dzieci.
3.	K_K04	Dostrzega zagrożenia dla zdrowia i życia, zagrożenia społeczne.
4.	K_K04	Dostrzega przeszkody fizyczne dla osób z niepełnosprawnością, zagrożenia zdrowotne.
5.	K_K04	Wykazuje postawy prozdrowotne.
TREŚCI PROGRAMOWE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawy prawne w udzielaniu pierwszej pomocy. 2. Ocena sytuacji i zabezpieczenie miejsca zdarzenia. 3. Ocena stanu poszkodowanego. 4. Ćwiczenie oceny stanu poszkodowanego. 5. Ocena stanu poszkodowanego leżącego na brzuchu. 		

6. Zmiana pozycji z brzucha na plecy.
7. Pozycja boczna bezpieczna teoria i praktyka.
8. Zasady ogólne postępowania z nieprzytomnym.
9. Resuscytacja dorosłych, dzieci i niemowląt.
10. Metody użycia AED.
11. Wzywanie pomocy.
12. Postępowanie przy padaczce, omdleniu, cukrzycy, udarze, ataku serca.
13. Urazy i krwotoki, złamania.
14. Pozoracje podczas wszystkich tematów.
15. Sprawdzian teoretyczny i praktyczny.

Przedsiębiorczość i rynek pracy		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
	K_W16	Student/ka ma podstawową wiedzę na temat przedsiębiorczości, zna zasady i mechanizmy różnych form przedsiębiorczości, w tym w odniesieniu do instytucji obiegu sztuki.
	K_W16	Zna uwarunkowania ekonomiczne, prawne, etyczne i społeczne działalności gospodarczej na współczesnym rynku pracy.
	K_W16	Zna pojęcie oraz elementy rynku pracy, współzależności pomiędzy nimi i typy rynków pracy.
		Umiejętności
	K_U10	Student/-ka potrafi rozróżnić pojęcia: „przedsiębiorczość” i „przedsiębiorca” oraz „przedsiębiorcze przedsiębiorstwo” i „przedsiębiorcze zarządzanie”.
	K_U10	Potrafi określić cechy osoby przedsiębiorczej.
		Kompetencje społeczne
	K_K02	Student/-ka ma świadomość znaczenia myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy dla rozwoju jednostki i organizacji.

TREŚCI PROGRAMOWE:

1. Pojęcie, elementy i typy rynku pracy.
2. Edukacja zawodowa a rynek pracy.
3. Przedsiębiorczość jako złożona kompetencja (zespół cech osobowych) i jako proces organizowania i prowadzenia działalności gospodarczej oraz podejmowania związanego z nią ryzyka.
4. Przedsiębiorstwo jako podmiot rynku pracy. Rodzaje przedsiębiorstw.
5. Bycie przedsiębiorczym a bycie przedsiębiorcą na rynku pracy.
6. Zatrudnialność – czynniki skutecznego wejścia, uczestnictwa i osiągnięcia powodzenia na rynku pracy.

Technologia informacyjna

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
	K_W17	Student/-ka zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu bezpieczeństwa pracy sieci Internet, ochrony własności intelektualnej i praw autorskich.
	K_W07	Posiada podstawową wiedzę i umiejętności w zakresie technik informatycznych, przetwarzania tekstów, wykorzystywania arkuszy kalkulacyjnych, posługiwania się grafiką prezentacyjną, korzystania z usług w sieciach informatycznych, pozyskiwania i przetwarzania informacji.
		Umiejętności
	K_U06	Student/-ka korzysta z zaawansowanych metod wyszukiwania informacji w sieci Internet, tworzy i przetwarza informacje w programach biurowych i aplikacjach internetowych.
	K_U09	Potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł (w języku rodzimym i obcym) i nowoczesnych technologii (ICT).
	K_U06	Korzysta w stopniu zaawansowanym z pakietu biurowego.
	K_U05	Projektuje autorskie narzędzia badawcze właściwe dla wybranego

		kierunku studiów.
	K_U06	Wykorzystuje pakiet biurowy do opracowania i prezentacji wyników badań empirycznych.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student/-ka szanuje cudzą własność intelektualną.
	K_K01	Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności w zakresie TI.
	K_K03	Rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się w zakresie technologii informacyjnej.
	K_K01	Ma świadomość korzyści i zagrożeń związanych z pracą w sieci Internet.

TREŚCI PROGRAMOWE:

1. Wprowadzenie do technologii informacyjnej.
2. Edytor tekstów:
 - tworzenie, formatowanie i korekta dokumentów tekstowych;
 - tworzenie tabel, wykresów, umieszczanie grafiki i in.;
 - tworzenie formularzy drukowanych i elektronicznych;
 - tworzenie długich dokumentów zawierających teksty i grafikę, przygotowanie do konstruowania prac naukowych z automatycznymi spisami, przypisami i bibliografią.
3. Arkusz kalkulacyjny:
 - wprowadzanie i formatowanie danych;
 - tworzenie formuł;
 - projektowanie i formatowanie wykresów;
 - obróbka danych z wykorzystaniem tabel i wykresów przestawnych.
4. Program do tworzenia publikacji:
 - wybór szablonu do publikacji;
 - praca na szablonach, drukowanie i zapisywanie danych;
5. Prezentacja multimedialna:
 - podstawowe pojęcia i operacje;
 - tworzenie interaktywnych i multimedialnych prezentacji.
6. Internet:
 - korzystanie z wyszukiwarek, poczty internetowej, a także portali tematycznych ze szczególnym uwzględnieniem przydatnych w pracy zawodowej;
 - zapoznanie z zasadami z zakresu ochrony własności intelektualnej i praw autorskich;
 - zapoznanie z zasadami bezpieczeństwa korzystania z sieci Internet.

Wprowadzenie w kształcenie akademickie

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
	K_W15	Student ma orientację w zadaniach i problemach współczesnej edukacji uniwersyteckiej.
	K_W05	Student zna możliwości dalszej (studia II st., podyplomowe) bądź łączonej (studia równoległe, IPSiPN) edukacji.
	K_W17	Student zna statut uczelni i regulamin studiów w APS, strukturę dydaktyczną Kolegium Edukacji Artystycznej i administracyjną uczelni, organizacje studenckie działające w APS i Kolegium.
	K_W03	Student zna koncepcje i metody skutecznego organizowania procesu uczenia się.
		Umiejętności
	K_U09	Student potrafi analizować możliwości kariery zawodowej związanej z realizowanymi studiami; planować swoją edukację na I st. studiów i dalszych etapach.
	K_U04	Student rozumie i potrafi właściwie zinterpretować zapisy regulaminu studiów, statutów organizacji studenckich, sylabusów i informacje udostępniane poprzez USOS.
	K_U06	Student umie korzystać z piśmiennictwa akademickiego i bibliotek naukowych; potrafi wyszukać w Internecie specjalistyczne informacje z dziedziny studiów.
		Kompetencje społeczne
	K_K02	Studenta cechuje postawa samodzielności i odpowiedzialności za własną edukację i karierę zawodową; ma wewnętrzną motywację do zdyscyplinowanej pracy na studiach.
	K_K02	Student jest świadomym i pełnoprawnym uczestnikiem życia akademickiego uczelni; ma poczucie przynależności do społeczności studenckiej APS i krajowej, świadomość związanym z tym praw, przywilejów i powinności studenta.
	K_K04	Student jest świadomy społecznej szkodliwości plagiatostwa w kształceniu akademickim.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
Współczesne wyzwania cywilizacyjne edukacji. Wybrane modele edukacji akademickiej. System szkolnictwa wyższego w Polsce. Dwustopniowość kształcenia uniwersyteckiego (system boloński).		

Perspektywy zawodowe i naukowe kształcenia akademickiego I stopnia. Mobilność (Erasmus+) i elastyczność (IPK lub IOS) studiowania. Studia na kierunku Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych. Sztuka, pedagogika i arteterapia. Planowanie i organizacja przebiegu własnej edukacji.

Struktura dydaktyczna i administracyjna APS. Organizacja roku akademickiego. Komunikacja uczelnia-student. USOS. Prawa i obowiązki studenta. Etyka studencka. Plagiatostwo. Zasady i metodyka pozyskiwania wiedzy. Korzystanie ze źródeł drukowanych i internetowych. Praca z tekstem. Planowanie i organizacja procesu uczenia się na studiach wyższych. Wypracowywanie własnych zasad efektywnego uczenia się. Zarządzanie czasem. Życie akademickie. Organizacje studenckie APS. Kultura studencka w Warszawie.

Wybrane zagadnienia prawa		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
	K_W17	Student/-ka zna źródła prawa, zasady ich tworzenia i podstawowe pojęcia prawoznawcze, w szczególności hierarchię źródeł prawa, w tym aktów prawa międzynarodowego i UE, tryb legislacyjny oraz zasady ich obowiązywania.
	K_W17	Ma podstawową wiedzę na temat międzynarodowych i konstytucyjnych wolności i praw człowieka oraz środków ich ochrony, w szczególności zasad przewodnich statusu jednostki, w tym zakazu dyskryminacji, europejskich i międzynarodowych organów ochrony praw człowieka.
	K_W17	Ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę na temat systemu rządów w Polsce, organów władzy wykonawczej, ustawodawczej i sądowniczej, ich kompetencji i wzajemnych relacji.
	K_W17	Zna ogólne zasady wymiaru sprawiedliwości w Polsce, kompetencje Sądu Najwyższego, Trybunału Konstytucyjnego oraz Trybunału Stanu.
	K_W17	Ma pogłębioną wiedzę na temat zdolności do czynności prawnych, zasad korzystania z niej, jej ograniczeń, w szczególności ubezwłasnowolnienia całkowitego i częściowego, postępowania w sprawach o ubezwłasnowolnienie, jego skutkach.

	K_W17	Ma podstawową wiedzę o ochronie własności intelektualnej.
		Umiejętności
	K_U04	Student/-ka potrafi odnaleźć interesujące go przepisy prawa, usystematyzować je w hierarchicznym katalogu.
	K_U04	Potrafi zdiagnozować przypadki naruszeń praw człowieka, w tym dyskryminacji, wskazać ich podstawę prawną oraz zaproponować zastosowanie odpowiednich środków prawnych ich ochrony.
	K_U04	Potrafi przyporządkować kompetencje do rządowych i samorządowych organów władzy publicznej.
	K_U04	Posiada umiejętności obserwowania życia politycznego, analizuje i ocenia decyzje podejmowane przez przedstawicieli władzy publicznej, w szczególności w zakresie ich legalności.
	K_U04	Potrafi przyporządkować kompetencje do krajowych i międzynarodowych organów ochrony prawnej.
	K_U04	Potrafi zdiagnozować i rozwiązuje problemy wynikające z korzystania ze zdolności do czynności prawnych oraz określić konsekwencje ubezwłasnowolnienia.
	K_U04	Potrafi rozpoznać przypadki naruszenia praw autorskich.
		Kompetencje społeczne
	K_K02	Student/-ka prezentuje postawę legalistyczną.
	K_K02	Posiada szacunek do prawa i wartości, jakie prawo chroni.
	K_K02	Utożsamia się z zasadą równości i niedyskryminacji, ma pogłębioną świadomość istnienia różnorodnych grup społecznych narażonych na dyskryminację.
	K_K02	Jest przekonany/-a o konieczności poszukiwania wsparcia prawnego dla osób tego wymagających.
	K_K02	Prezentuje postawę poszanowania własności intelektualnej.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>1. Prawo – definicja. Dziedziny prawa.</p> <p>2. Źródła prawa (pojęcie źródeł prawa, Konstytucja RP, ratyfikowane umowy międzynarodowe, ustawy, rozporządzenia, akty prawa miejscowego, akty prawa wewnętrznego, cechy systemu źródeł prawa).</p> <p>3. Wolności, prawa i obowiązki człowieka i obywatela (źródła wolności i praw człowieka, katalog</p>		

wolności i praw człowieka i obywatela).

4. Zakaz dyskryminacji w praktyce (definicja, rodzaje dyskryminacji na podstawie kodeksu pracy).

5. Władza ustawodawcza, wykonawcza i sądownicza w Polsce (Sejm i Senat, Prezydent Rzeczypospolitej Polskiej, Rada Ministrów, sądy i trybunały).

6. Organy władzy sądowniczej (struktura sądów w Polsce, Sąd Najwyższy, sądy powszechne, sądy administracyjne, Trybunał Stanu, Trybunał Konstytucyjny).

7. Ubezpieczeniowość w świetle praw człowieka.

8. Prawo własności intelektualnej.

Wychowanie fizyczne 1-2		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
	K_W03	Student/-ka ma wiedzę w zakresie kultury fizycznej.
	K_W03	Zna podstawową terminologię używaną w zakresie prowadzonej dyscypliny sportowej.
	K_W03	Zna i rozumie wpływ wysiłku fizycznego na organizm i jego aspekt zdrowotny.
	K_W03	Zna swoje predyspozycje i ograniczenia psychofizyczne.
	K_W03	Rozumie społeczne aspekty praktycznego stosowania zdobytej wiedzy oraz związaną z tym odpowiedzialność.
Umiejętności		
	K_U09	Student/-ka potrafi włączyć się w prozdrowotny styl życia, ma umiejętność wyboru aktywności na całe życie.
	K_U09	Potrafi wykonać i wykorzystać w praktyce podstawowe ćwiczenia oraz zastosować je w opracowywaniu własnego programu treningowego.
	K_U09	Potrafi wykonać i wykorzystać w praktyce podstawowe elementy techniczno-taktyczne danej dyscypliny oraz zastosować przepisy w niej obowiązujące.
	K_U09	Ma umiejętność korzystania z testów i sprawdzianów oceniających sprawność fizyczną.

	K_U09	Potrafi wykorzystać wiedzę o strukturze sportu rekreacyjnego w Polsce.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student/-ka ma świadomość i zrozumienie ważności aktywności fizycznej.
	K_K04	Wykazuje gotowość do promowania społecznego i kulturowego znaczenia sportu.
	K_K04	Pielęgkuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej.
	K_K04	Ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności w celu wykorzystania do potrzeb własnych i najbliższego otoczenia.

TREŚCI PROGRAMOWE

1. Zainteresowanie studentów kulturą fizyczną i aktywnością sportową.
2. Wdrożenie do systematycznej aktywności fizycznej oraz kształtowanie stałej potrzeby ruchu w dorosłym życiu.
3. Zapoznanie z różnymi formami aktywności fizycznej, tj.: sport, rekreacja, turystyka, rehabilitacja.
4. Nauczanie i doskonalenie podstawowych elementów technicznych i taktycznych z poszczególnych dyscyplin sportowych.
5. Wspomaganie harmonijnego rozwoju psychofizycznego studentów.
6. Promowanie zdrowego stylu życia; kontrola i ocena poziomu sprawności fizycznej studentów na podstawie przeprowadzonych testów i sprawdzianów.

2. Przedmioty kształcenia psychologicznego i pedagogicznego

Komunikacja w szkole		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich	Wiedza

	(symbol efektu)	
	K_W07 B1.W3 B1.W4	Dysponuje w koniecznym zakresie podstawową wiedzą o teorii komunikacji, znaczeniu komunikacji w życiu społecznym, typach komunikacji (interpersonalna, społeczna, instytucjonalna), scenie komunikacyjnej (mobilność, digitalizacja, media masowe); w szczególności zna i rozumie: teorię spostrzegania społecznego i komunikacji: zachowania społeczne i ich uwarunkowania, sytuację interpersonalną, empatię, zachowania asertywne, agresywne i uległe, postawy, stereotypy, uprzedzenia, stres i radzenie sobie z nim, porozumiewanie się ludzi w instytucjach, reguły współdziałania, procesy komunikowania się, bariery w komunikowaniu się, media i ich wpływ wychowawczy, style komunikowania się uczniów i nauczyciela, bariery w komunikowaniu się w klasie, różne formy komunikacji – autoprezentację, aktywne słuchanie, efektywne nadawanie, komunikację niewerbalną, porozumiewanie się emocjonalne w klasie, porozumiewanie się w sytuacjach konfliktowych; bariery i trudności w procesie komunikowania się, techniki i metody usprawniania komunikacji z uczniem.
	K_W10	Ma świadomość szerokiego spektrum możliwości edukacyjnych i zagrożeń wychowawczych związanych ze współczesnymi mediami komunikacji indywidualnej i masowej.
	K_W02	Zna koncepcje media literacy i visual literacy oraz zadania pedagogiczne i wychowawcze wynikające z tych teorii.
		Umiejętności
	K_U06 K_U03 B1_U3	Dąży do efektywności komunikacji, w zależności od jej partnera dobierając właściwe cele, strategie i rozwiązania komunikacyjne, wykorzystując zasady przewycięzania utrudnień w komunikacji.
	K_U03 K_U08 B1.U4 B1.U8	Świadomie kontroluje swoje zachowania komunikacyjne wobec klasy i uczniów, zarządzając grupą i animując zachowania społeczne z wykorzystaniem umiejętności obserwacji i specjalistycznej analizy sytuacji oraz zdarzeń pedagogicznych, natychmiastowo podejmuje działania zaradcze w momentach kryzysowych.
	K_U06 B2.U4	Stosuje właściwe narzędzia komunikacji instytucjonalnej w kontaktach z interesariuszami procesu edukacyjnego (uczniowie, rodzice, organy założycielskie i oświatowe) oraz partnerami społecznymi edukacji (instytucje, stowarzyszenia, organizacje lokalne, krajowe i międzynarodowe); porozumiewać się w sytuacji konfliktowej.

	K_U03 B1_U4 B1_U3 C_U1	Z szacunkiem i bez uprzedzeń potrafi porozumieć się na zasadach dialogu z osobami odmiennymi pod względem kulturowym, społecznym, pokoleniowym oraz będącymi w różnej kondycji psychofizycznej i emocjonalnej; potrafi zidentyfikować potrzeby dostosowania metod pracy do klasy zróżnicowanej pod względem poznawczym, kulturowym, statusu społecznego lub materialnego.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Podmiotowo traktuje wszystkich uczestników procesu nauczania-uczenia się; w tym w szczególności ucznia, dbając o jego rozwój przez budowanie poczucia własnej wartości, docenianie osiągnięć, stymulowanie kreatywności i samodzielnego myślenia.
TREŚCI PROGRAMOWE		
<p>Elementy podstawowej wiedzy o komunikacji. Komunikacja interpersonalna, społeczna i instytucjonalna. Komunikowanie emocjonalne i komunikacja pozawerbalna. Scena komunikacyjna: nowe technologie komunikacji (telefonii mobilna, Internet), komunikacja masowa i przekazy audiowizualne.</p> <p>Społeczne znaczenie komunikacji. Współdziałanie, zarządzanie, rozwiązywanie konfliktów.</p> <p>Szanse edukacyjne i zagrożenia wychowawcze związane ze współczesną sceną komunikacyjną. Mobilny dostęp do źródeł wiedzy i informacji. Niebezpieczeństwa komunikacji sieciowej. Poznawcze walory przekazów audiowizualnych. Manipulacja komunikacyjna w mediach masowych, uproszczenia i stereotypy, epatowanie atrakcyjnością wizualną i przekraczaniem tabu w kulturze masowej.</p> <p>Komunikowanie się ze stronami procesu nauczania-uczenia się: uczniem, rodzicami, gronem pedagogicznym, specjalistami wspomagającymi proces (pedagog szkolny, psycholog, bibliotekarz itp.). Komunikacja z uczniem. Ocena możliwości plastycznych i rozwoju ich potencjału (wspomaganie w podejmowaniu decyzji edukacyjnych i zawodowych), poznanie i stymulowanie zainteresowań kulturą wizualną. Komunikacja w procesie oceniania uczniów jako stymulowanie kreatywności, poczucia własnej wartości i udzielanie informacji zwrotnej o możliwościach ucznia. Komunikacja społeczna z klasą jako zarządzanie grupą i pełnienie roli lidera grupy. Komunikacja z rodzicami w wymiarze instytucjonalnym, społecznym i interpersonalnym. Współpraca ze specjalistami szkolnymi i pozaszkolnymi na gruncie komunikacji z wykorzystaniem profesjonalnej wiedzy i terminologii (pedagogicznej, psychologicznej, plastycznej). Współpraca z instytucjami i organizacjami środowiska lokalnego oraz instytucjami i organizacjami edukacyjnymi, oświatowymi, kulturowymi, społecznymi krajowymi oraz międzynarodowymi.</p> <p>Bariery w komunikacji z uczniem, klasą i rodzicami. Przyczyny zakłóceń w komunikacji (kulturowe, społeczne, językowe, medyczne, rozwojowe, kompetencyjne, emocjonalne). Zasady i sposoby przezwyciężania utrudnień komunikacyjnych.</p> <p>Szczególne znaczenie dbałości o język polski w komunikacji z uczniami (kulturowe, edukacyjne,</p>		

wychowawcze).

Media literacy i visual literacy wobec budowania świadomości zasad oddziaływania komunikacji wizualnej (znak plastyczny).

Podstawy pedagogiki w pracy nauczyciela

EFEKTY UCZENIA SIĘ

	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
	K_W02 K_W03 B2.W3	Student ma wiedzę nt. podstaw filozofii wychowania i aksjologii pedagogicznej, w szczególności zna i rozumie wychowanie w kontekście rozwoju: ontologiczne, aksjologiczne i antropologiczne podstawy wychowania; istotę i funkcje wychowania oraz proces wychowania, jego strukturę, właściwości i dynamikę; pomoc psychologiczno-pedagogiczną w szkole – regulacje prawne, formy i zasady udzielania wsparcia, a także znaczenie współpracy rodziny ucznia i szkoły oraz szkoły ze środowiskiem pozaszkolnym.
	K_W02 K_W03 K_W05 B2.W4	Posiada wiedzę o klasycznych i współczesnych teoriach dotyczących rozwoju człowieka, wychowania, nauczania-uczenia się oraz różnorodnych uwarunkowań tych procesów, potrafi je krytycznie oceniać i twórczo z nich korzystać, w szczególności: zna i rozumie zasady pracy opiekuńczo-wychowawczej nauczyciela: obowiązki nauczyciela jako wychowawcy klasy, metodykę pracy wychowawczej, program pracy wychowawczej, style kierowania klasą, ład i dyscyplinę, poszanowanie godności dziecka, ucznia lub wychowanka, różnicowanie, indywidualizację i personalizację pracy z uczniami, funkcjonowanie klasy szkolnej jako grupy społecznej, procesy społeczne w klasie, rozwiązywanie konfliktów w klasie lub grupie wychowawczej, animowanie życia społeczno-kulturalnego klasy, wspieranie samorządności i autonomii uczniów, rozwijanie u dzieci, uczniów lub wychowanków kompetencji komunikacyjnych i umiejętności społecznych niezbędnych do nawiązywania poprawnych relacji; pojęcia integracji i inkluzji; sytuację dziecka z niepełnosprawnością fizyczną i intelektualną w szkole ogólnodostępnej, problemy dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu i ich funkcjonowanie, problemy dzieci zaniedbanych i pozbawionych opieki oraz szkolną sytuację dzieci emigrantów i reemigrantów; zagadnienie dziecka w sytuacji kryzysowej lub traumatycznej; zagrożenia dzieci i młodzieży: zjawiska agresji i przemocy, w tym agresji elektronicznej, oraz uzależnień, w tym od środków psychoaktywnych i komputera, a także zagadnienia związane z grupami

		nieformalnymi, podkulturami młodzieżowymi i sektami.
K_W03 B2.W3 B2.W4		Ma wiedzę pedagogiczną o procesach rozwoju, socjalizacji, wychowania i nauczania-uczenia się, dającą podstawę do działań dydaktyczno-wychowawczych, na rzecz dobra każdego ucznia lub wychowanka, w poczuciu odpowiedzialności za jego postępy w nauce oraz integralny rozwój; w szczególności zna i rozumie: wychowanie w kontekście rozwoju: ontologiczne, aksjologiczne i antropologiczne podstawy wychowania; istotę i funkcje wychowania oraz proces wychowania, jego strukturę, właściwości i dynamikę; pomoc psychologiczno-pedagogiczną w szkole – regulacje prawne: formy i zasady udzielania wsparcia, a także znaczenie współpracy rodziny ucznia i szkoły oraz szkoły ze środowiskiem pozaszkolnym.
K_W13 B2.W1		Student zna i rozumie specyfikę głównych środowisk wychowawczych i procesów w nich zachodzących, ma wiedzę na temat norm, procedur i dobrych praktyk stosowanych w działalności pedagogicznej (wychowanie przedszkolne, nauczanie w szkołach ogólnokształcących, technikach i szkołach branżowych, kształcenie ustawiczne, w szkołach i oddziałach specjalnych oraz integracyjnych, w różnego typu ośrodkach wychowawczych); w szczególności zna i rozumie: system oświaty: organizację i funkcjonowanie systemu oświaty, podstawowe zagadnienia prawa oświatowego, krajowe i międzynarodowe regulacje dotyczące praw człowieka, dziecka, ucznia oraz osób z niepełnosprawnościami, znaczenie pozycji szkoły jako instytucji edukacyjnej, funkcje i cele edukacji szkolnej, modele współczesnej szkoły, pojęcie ukrytego programu szkoły, alternatywne formy edukacji, zagadnienie prawa wewnątrzszkolnego, podstawę programową w kontekście programu nauczania oraz tematykę oceny jakości działalności szkoły lub placówki oświatowej.
K_W03		Zna i rozumie główne pojęcia pedagogiki, jako dyscypliny naukowej oraz ich genezę, ma wiedzę wprowadzającą w zakresie wybranych wykładni teoretycznych głównych pojęć pedagogicznych, z uwzględnieniem ich odniesienia do praktyki wychowania, zna i rozumie genezę pedagogiki, jako nauki, podstawowe kwestie związane ze współczesnym statusem naukowym pedagogiki, sposoby uprawiania pedagogiki, jako nauki teoretycznej, stosowanej i normatywnej, a także powiązanie pedagogiki z innymi dyscyplinami, zna i rozumie specyfikę wychowania w środowisku rodzinnym, szkolnym i rówieśniczym.
B2.W2		Zna i rozumie: system oświaty: organizację i funkcjonowanie systemu oświaty, podstawowe zagadnienia prawa oświatowego, krajowe i międzynarodowe regulacje dotyczące praw człowieka, dziecka, ucznia oraz osób z niepełnosprawnościami, znaczenie pozycji szkoły jako instytucji edukacyjnej, funkcje i cele edukacji szkolnej, modele współczesnej szkoły, pojęcie ukrytego programu szkoły, alternatywne formy edukacji, zagadnienie prawa wewnątrzszkolnego, podstawę programową w

		kontekście programu nauczania oraz tematykę oceny jakości działalności szkoły lub placówki oświatowej.
		Umiejętności
	K_U01 B2.U1	Prowadzi obserwację sytuacji i zdarzeń pedagogicznych oraz dokonuje ich analizy na podstawie wiedzy pedagogiczno-psychologicznej oraz proponuje adekwatne rozwiązania problemów; w szczególności potrafi wybrać program nauczania zgodny z wymaganiami podstawy programowej i dostosować go do tej podstawy.
	K_U03 B2.U6 B2.U7	Diagnostuje potrzeby, możliwości i zdolności każdego ucznia, potrafi wykorzystywać podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu pedagogiki w celu analizowania i interpretowania problemów edukacyjnych, wychowawczych, opiekuńczych, kulturalnych i pomocowych, w szczególności potrafi: zdiagnozować ucznia ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i zaprojektować dla niego wsparcie, określić przybliżony potencjał ucznia i doradzić mu ścieżkę rozwoju.
	K_U03 B2.U1	Potrafi adekwatnie do sytuacji dobierać, tworzyć i dostosowywać materiały i środki do potrzeb uczniów, w celu samodzielnego projektowania i efektywnego realizowania działań pedagogicznych, dydaktycznych, wychowawczych i opiekuńczych i artystycznych.
	K_U03 B2.U1 B2.U5	Posiada umiejętność projektowania i realizacji zindywidualizowanego programu kształcenia i wychowania, ma umiejętności potrzebne do pracy z dziećmi pochodzącymi ze środowisk odmiennych kulturowo; potrafi rozpoznawać sytuację zagrożeń i uzależnień uczniów.
	K_U06 K_U09 B2.U2	Samodzielnie potrafi zaprojektować ścieżkę własnego rozwoju zawodowego; rozwijać wiedzę oraz umiejętności pedagogiczne, z wykorzystaniem różnych źródeł (w tym obcojęzycznych) i technologii.
		Kompetencje społeczne
	K_K02 B2.K1	Posiada zdolność porozumiewania się z osobami pochodzącymi z różnych środowisk, będącymi w różnej kondycji emocjonalnej, rozwiązywać konflikty poprzez dialog i tworzenie dobrej atmosfery dla komunikacji w klasie szkolnej i poza nią, buduje relacje wzajemnego zaufania między wszystkimi uczestnikami procesu kształcenia, w tym rodzicami (opiekunami) ucznia, jest gotów do włączania ich w działania sprzyjające efektywnemu nauczaniu
	K_K02 B2.K4	Jest gotów do podejmowania pracy w zespole oraz pełnienia różnych ról, umiejętnej współpracy z innymi nauczycielami, pedagogami i rodzicami uczniów, oraz innymi osobami tworzącymi społeczność szkolną i lokalną.
TREŚCI PROGRAMOWE:		

Pedagogika jako wiedza/ nauka o wychowaniu. Sytuacja pedagogiki w ponowoczesności. Podstawowe pojęcia pedagogiczne: edukacja, wychowanie, kształcenie, socjalizacja, inkulturacja.

Wychowanie jako proces sprawczy. Ontologiczne, aksjologiczne, antropologiczne podstawy wychowania. Istota, dziedziny i funkcje wychowania. Proces wychowania, jego struktura, właściwości, dynamika. Współpraca rodziny i szkoły. Współpraca szkoły ze środowiskiem. Wychowawca wobec wartości, kompetencje osobiste i społeczne pedagoga oraz ich doskonalenie. Relacje wychowawca – wychowanek. Nauczyciel jako wychowawca klasy. Poszanowanie godności dziecka/ucznia/wychowanka. Różnicowanie, indywidualizacja i personalizacja pracy z uczniami. Klasa szkolna jako grupa społeczna, procesy społeczne w klasie. Rozwiązywanie konfliktów w klasie/grupie wychowawczej. Animowanie życia społeczno-kulturalnego klasy, wspieranie samorządności i autonomii uczniów. Społeczno-kulturowe konteksty wychowania. Problemy globalne współczesnej cywilizacji i ich związki z edukacją i wychowaniem. Dzieci zaniedbane i pozbawione opieki. Szkolna sytuacja dzieci emigrantów i reemigrantów. Dziecko w sytuacji kryzysowej lub traumatycznej. Zagrożenia dzieci i młodzieży.

Podstawy psychologii z elementami psychologii rozwoju człowieka

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
	K_W03 K_W04 K_W09 B1.W2	Student definiuje i wyjaśnia podstawowe mechanizmy funkcjonowania człowieka, w szczególności zna i rozumie: proces rozwoju ucznia w okresie dzieciństwa, adolescencji i wczesnej dorosłości: rozwój fizyczny, motoryczny i psychoseksualny, rozwój procesów poznawczych (myślenie, mowa, spostrzeganie, uwaga i pamięć), rozwój społeczno-emocjonalny i moralny, zmiany fizyczne i psychiczne w okresie dojrzewania, rozwój wybranych funkcji psychicznych, normę rozwojową, rozwój i kształtowanie osobowości, rozwój w kontekście wychowania, zaburzenia w rozwoju podstawowych procesów psychicznych, teorie integralnego rozwoju ucznia, dysharmonie i zaburzenia rozwojowe u uczniów, zaburzenia zachowania, zagadnienia: nieśmiałości i nadpobudliwości, zaburzeń funkcjonowania w okresie dorastania, obniżenia nastroju, depresji, krystalizowania się tożsamości, dorosłości, identyfikacji z nowymi rolami społecznymi, a także kształtowania się stylu życia.
	K_W04	Student zna i rozumie podstawowe pojęcia psychologii. Posiada

	B1.W1	podstawową wiedzę z zakresu psychologii poznawczej, emocji i motywacji, stresu, zdolności i uzdolnień, w szczególności: podstawowe pojęcia psychologii: procesy poznawcze, spostrzeganie, odbiór i przetwarzanie informacji, proces mowy, myślenie i rozumowanie, uczenie się i pamięć, rolę uwagi, emocje i motywacje w procesach regulacji zachowania, zdolności i uzdolnienia, psychologię różnic indywidualnych – różnice w zakresie inteligencji, temperamentu i stylu poznawczego.
	B1.W5	Zna i rozumie zagadnienia autorefleksji i samorozwoju: zasoby własne w pracy nauczyciela – identyfikacja i rozwój, indywidualne strategie radzenia sobie z trudnościami, stres i nauczycielskie wypalenie zawodowe.
		Umiejętności
	K_U01 K_U03	Student potrafi stosować poznane mechanizmy z zakresu psychologii w działaniu, w szczególności
	K_U01 B1.U5	Student posiada umiejętność analizowania i interpretowania zjawisk związanych z różnymi sferami rozwoju psychicznego człowieka, w szczególności potrafi rozpoznawać bariery i trudności uczniów w procesie uczenia się.
	K_U01	Student posiada umiejętność analizowania i interpretowania procesów emocjonalno-motywacyjnych jako sił napędowych jednostki.
	K_U01	Student potrafi wskazać rolę czynników wewnętrznych i zewnętrznych w rozwoju psychicznym człowieka.
		Kompetencje społeczne
	K_K01 B1.K1	Student ma świadomość poziomu swojej wiedzy o rozwoju człowieka i jego uwarunkowaniach i jest gotów do autorefleksji nad własnym rozwojem zawodowym.
	K_K04 B1.K2	Student potrafi modyfikować posiadane wzorce w celu efektywnego radzenia sobie z sytuacją; dostosować adekwatnie zachowanie do sytuacji.
	K_K03 B1.K2	Student potrafi doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności, w szczególności używać niezbędnej literatury przedmiotu, w tym wykorzystania zdobytej wiedzy psychologicznej do analizy zdarzeń pedagogicznych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		

Psychologia: definicje, cele i zadania. Koncepcje człowieka w psychologii (psychoanalityczna koncepcja człowieka, behawiorystyczna koncepcja człowieka, humanistyczna koncepcja człowieka, poznawcza koncepcja człowieka, socjobiologiczna koncepcja człowieka, postmodernistyczna koncepcja człowieka, potoczne koncepcje człowieka). Procesy poznawcze, emocjonalne i motywacyjne. Proces rozwoju ucznia – rozwój fizyczny, motoryczny, psychoseksualny, procesów poznawczych, społeczno-emocjonalny i moralny. Identyfikacja z rolami społecznymi. Zachowania społeczne i ich uwarunkowania. Zaburzenia zachowania. Osobowość: teorie. Stres: strategie radzenia sobie ze stresem. Wypalenie zawodowe.

Poradnictwo edukacyjno-zawodowe		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W13 K_W16 B2.W7	Dysponuje niezbędną wiedzą o prawnych, instytucjonalnych, pedagogicznych i interpersonalnych zasadach udzielania uczniom pomocy w świadomym i odpowiedzialnym podejmowaniu decyzji edukacyjnych i zawodowych.
	K_W11 B2.W7	Zna i rozumie poradnictwo edukacyjno-zawodowe: wspomaganie ucznia w projektowaniu ścieżki edukacyjno-zawodowej, metody i techniki określania potencjału ucznia oraz potrzebę przygotowania młodzieży do uczenia się przez całe życie.
	K_W13 B1.W5	Zna strategie i sposoby skutecznego rozwijania własnego warsztatu pedagogicznego i metodycznego z uwzględnieniem podstaw prawnych, i wsparcia instytucjonalnego; zasady planowania osobistego rozwoju zawodowego.
Umiejętności		
	K_U03 B2.U2	Świadomie planuje i konsekwentnie realizuje rozwój własny; łącząc etapy rozwoju z kolejnymi stopniami awansu zawodowego.
	K_U03 K_U04 B2.U7	W sposób zindywidualizowany, przez celowe i usystematyzowane diagnozowanie potrzeb i potencjału każdego ucznia, wspiera jego rozwój, w tym – podejmowanie ważnych

		decyzji edukacyjnych i zawodowych.
		Kompetencje społeczne
	K_K04 B2.K1	W pracy z uczniami kieruje się nadrzędną zasadą poszanowania podmiotowości każdego z uczniów, akceptacji jego odrębności i odmienności (medycznej, kulturowej, społecznej, językowej itd.), na gruncie uniwersalnych zasad i powszechnych norm etyki.
	K_K04 B2.K2	W kontaktach z uczniami i innymi interesariuszami procesu kształcenia kieruje się nadrzędną zasadą budowania relacji wzajemnego zaufania między wszystkimi stronami na zasadach sprawiedliwego i uczciwego dialogu, sytuacje konfliktowe rozwiązując poprzez działania mediacyjne lub negocjacje; nie nadużywając przy tym swojej pozycji instytucjonalnej.
	K_K02 B2.K3 B2.K4	Nieustannie dąży do samorozwoju i nieprzerwanego doskonalenia warsztatu pracy nauczycielskiej, mając na względzie dobro własne i uczniów; w pełnym zaangażowaniu w pracę z ludźmi nie traci poczucia własnej wartości i zaspokaja swoje potrzeby rozwoju osobistego (w tym artystycznego) i spełniania życiowych pragnień oraz aspiracji.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Wspieranie rozwoju uczniów: określanie potencjału i potrzeb, opracowywanie planów wspomaganie uczniów w zależności od potrzeb w porozumieniu ze specjalistami z placówki oświatowej i spoza niej; stymulowanie samodzielności myślenia i kreatywności (zwłaszcza w ekspresji plastycznej).</p> <p>Doradzanie w podejmowaniu decyzji edukacyjnych i zawodowych, także przez włączenie się w działania instytucjonalne placówki oświatowej. Zasady organizacji doradztwa zawodowego w placówkach oświatowych według regulacji prawnych (Rozp. MEN z dn. 16 sierpnia 2018 r. w sprawie doradztwa zawodowego). Współpraca nauczyciela plastyki z doradcą zawodowym i innymi nauczycielami oraz specjalistami w ramach realizacji wewnątrzszkolnego systemu doradztwa zawodowego. Treści programowe z zakresu doradztwa zawodowego. Idea uczenia się przez całe życie. Regulacje prawne wykonywania zawodu nauczyciela i ścieżki jego rozwoju zawodowego. Planowanie rozwoju osobistego i jego formalizacja przez kolejne stopnie awansu zawodowego. Obligatoryjny Plan rozwoju zawodowego nauczyciela oraz kolejne wymogi formalne. Spełnianie kryteriów formalnych jako narzędzie do zarządzania własnym rozwojem.</p>		

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W02 B3.W1	Zna założenia programowe oraz założenia metodyki plastyki, podstawę programową, podręcznik oraz zakres treści realizowanych w ramach zajęć dydaktycznych.
	B3.W2	Zna założenia organizacyjne placówki, w której realizuje praktykę.
	K_W01 K_W06 B3.W1	Zna i prawidłowo posługuje się terminologią z zakresu dydaktyki, metodyki plastyki, arteterapii i sztuk wizualnych.
	K_W13 B3.W3	Zna zasady zapewniania bezpieczeństwa uczniom.
		Umiejętności
	K_U01 B1.U2 B3.U1	Potrafi dokonać charakterystyki zespołu uczniów zgodnie ze specyfiką specjalności.
	K_U01 B1.U2 B3.U1	Potrafi określić poziom wiedzy i umiejętności artystycznych uczniów tworzących zespół klasowy.
	K_U02 K_U03 B1.U1 B3.U3 B3.U4 B3.U5	Wykorzystuje swoją wiedzę, umiejętności, również artystyczne, oraz wnioski z obserwacji sytuacji szkolnych w pracy z innymi, w szczególności.
	K_U04 B1.U1 B3.U1	Potrafi przeprowadzić rozmowę z nauczycielem, zespołem wspierającym rozwój ucznia na temat ucznia, zespołu klasowego/grupy dzieci.
	K_U02 K_U03 B3.U5	Potrafi zaplanować i przeprowadzić zajęcia zgodnie z opracowaną koncepcją
	K_U03 B1.U1 B1.U2	Poprawnie określa cele zajęć dydaktycznych, środki dydaktyczne, metody pracy, środki wyrazu artystycznego

	B3.U2	
	K_U03 B1.U1 B1.U2 B3.U5 B3.U6	Prawidłowo dokonuje zapisu obserwacji zajęć dydaktyczno-wychowawczych.
	K_U09 B3.U6	Potrafi współpracować z nauczycielem prowadzącym studenta podczas praktyk indywidualnych, koordynatorem praktyk w placówce, dyrekcją, innym personelem.
	K_U08 B3.U5	Razem z uczestnikami zajęć poszukuje właściwych, oryginalnych rozwiązań problemów artystycznych.
		Kompetencje społeczne
	K_K04 B2.K1	Przejawia pozytywny stosunek do dzieci, stara się nawiązać prawidłowy kontakt z klasą/grupą.
	K_K02 B2.K1	Prezentuje postawę otwartości wobec uczestników.
	K_K02 K_K04 B3.K1	Identyfikuje się z rolą i zadaniami nauczyciela, radzi sobie w rzeczywistości edukacyjnej, w różnych sytuacjach.

TREŚCI PROGRAMOWE:

Poznanie form działań wspierających ucznia organizowanych w formie zajęć lekcyjno-wychowawczych i pozalekcyjnych. Zapoznanie się z zasadami zapewniania bezpieczeństwa uczniom (podstawy prawne, instytucjonalne i organizacyjne) w szkole i poza nią. Poznanie metod i narzędzi dokonywania wieloprofilowej oceny funkcjonalnej dziecka oraz wytycznych do konstruowania indywidualnych planów rozwoju ucznia. Dokonanie analizy dokumentów dotyczących określonego ucznia oraz sporządzenie anonimowej charakterystyki ucznia. Poznanie zespołu klasowego oraz przeprowadzenie wywiadu z nauczycielem. Dokonanie ogólnej analizy koncepcji pracy zespołu wspierającego rozwój dziecka, m.in. pedagoga szkolnego, logopedy, nauczyciela-wychowawcy, rehabilitanta, innych specjalistów. Hospitowanie zajęć plastycznych i prowadzenie obserwacji ucznia w różnych sytuacjach. Prowadzenie dokumentacji dotyczącej obserwowanych zajęć, sytuacji dydaktyczno-wychowawczych, ujęcie ich w protokołach hospitacyjnych. Planowanie i prowadzenie, pod nadzorem opiekuna praktyk – zajęć plastycznych zgodnie z opracowaną koncepcją.

EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza	
K_W08 B2.W4	Posiada wiedzę nt. roli nauczyciela-wychowawcy w kształtowaniu postaw i zachowań uczniów, w szczególności: zasady pracy opiekuńczo-wychowawczej nauczyciela: obowiązki nauczyciela jako wychowawcy klasy.	
K_W03 B2.W2	Zna podstawową terminologię pedeutologiczną, potrafi ją interpretować oraz wskazywać drogi i efekty zastosowania.	
K_W05 K_W13 B2.W2	Posiada orientację we współczesnych tendencjach zawodu nauczycielskiego i określa perspektywy funkcji zawodowych nauczyciela.	
	Umiejętności	
K_U09 B2.U2	Potrafi wykorzystywać podstawową wiedzę teoretyczną w zakresie podstaw pracy nauczyciela dla rozwoju teorii osobistej i umiejętności praktycznych, samodzielnie planować i realizować program własnego rozwoju osobowego i zawodowego jako artysty i nauczyciela.	
K_U03 B2.U3 B2.U4	Potrafi ocenić przydatność stosowanych procedur, metod i programów praktyk dla realizacji zadań związanych z działalnością zawodową, wyznacza kierunki własnego rozwoju zawodowego.	
	Kompetencje społeczne	
K_K01 B2.K3 B2.K4	Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności dydaktycznych, rozumie potrzebę samokształcenia.	
K_K03 B2.K3 B2.K4	Odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i rzetelnie realizuje zadania pedagogiczne.	
K_K02 B2.K3 B2.K4	Jest gotów do współpracy z innymi, rozumie sens pomocy innym, aktywnie uczestniczy w projektowaniu i wdrażaniu rozwiązań metodycznych.	
TREŚCI PROGRAMOWE:		
Rola nauczyciela. Obowiązki i prawa nauczyciela-wychowawcy. Kwalifikacje i kompetencje nauczyciela. Koncepcje pracy nauczyciela. Rozwój zawodowy nauczyciela i jego uwarunkowania. Ocena jakości pracy.		

Awans zawodowy nauczyciela. Koncepcje kształcenia nauczycieli. Choroby zawodowe.

Psychologiczne podstawy uczenia i wychowania		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W03 B1.W4	Student zna i rozumie proces uczenia się: modele uczenia się, w tym koncepcje klasyczne i współczesne ujęcia w oparciu o wyniki badań neuropsychologicznych, metody i techniki uczenia się z uwzględnieniem rozwijania metapoznania, trudności w uczeniu się i strategię ich przewycięzania, metody i techniki identyfikacji oraz wspomagania rozwoju uzdolnień i zainteresowań.
	K_W08 B1.W4	Student zna metody wspierania rozwiązywania problemów w trakcie nauczania (się).
	K_W03 B1.W4	Student opisuje typologie postaw i stylów wychowawczych rodziców i nauczycieli.
		Umiejętności
	K_U03 B1.U5 B1.U6	Student posiada umiejętność stosowania wiedzy na temat procesów uczenia się w praktycznych sytuacjach społecznych i edukacyjnych.
	K_U03 K_U05 B1.U5	Student wykorzystuje wiedzę o mechanizmach wpływu wychowawczego do wyjaśniania konkretnych zachowań dzieci i młodzieży, w szczególności potrafi rozpoznawać bariery i trudności uczniów w procesie uczenia się.
	K_U03 K_U05	Student potrafi posługiwać się podstawowymi ujęciami teoretycznymi w celu analizowania, interpretowania oraz projektowania strategii działań pedagogicznych.

		Kompetencje społeczne
	K_K02 B1.K2	Student ma świadomość znaczenia wiedzy o rozwoju i funkcjonowaniu społecznym człowieka dla kształtowania prawidłowych relacji w rodzinie i szkole.
	K_K02 B1.K2	Student ma świadomość możliwości i potrzeby ingerencji wychowawczej.
	K_K02 B1.K2	Student ma przekonanie o sensie, wartości i potrzebie podejmowania działań pedagogicznych w środowisku społecznym.
	K_K02 K_K04 B1.K1	Student ma świadomość etycznych aspektów procesu uczenia się.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Wprowadzenie do psychologii kształcenia. Cele uczenia się a motywacja. Modele procesu uczenia się, w tym koncepcje klasyczne i współczesne ujęcia w oparciu o wyniki badań neuropsychologicznych.</p> <p>Metody i techniki uczenia się. Uczenie się i analiza zachowania. Trudności w procesie uczenia się i strategie przetrwania. Wprowadzenie do psychologii wychowania. Pojęcie i zadania psychologii wychowania. Koncepcje rozwoju człowieka a modele wychowania. Strategie działań wychowawczych.</p>		

Psychologia twórczości		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W04 B1.W1	Student zna podstawowe pojęcia psychologii, z uwzględnieniem specyfiki kierunku studiów, rozumie zagadnienia związane z psychologią twórczości.
	B1.W2	Student zna i rozumie proces rozwoju ucznia w okresie dzieciństwa, adolescencji i wczesnej dorosłości, z

		uwzględnieniem rozwoju procesów twórczych – rozpatruje twórczość w kontekście wytworu, cech osobniczych, procesu mentalnego, rozwoju i warunków.
	K_W07 B1.W3	Zna teorię i zasady komunikacji, również w zakresie komunikacji wizualnej.
	B1.W4	Zna metody i techniki identyfikacji oraz wspomaganie rozwoju uzdolnień i zainteresowań ucznia, w tym uzdolnień artystycznych.
	K_W01	Potrafi scharakteryzować różne podejścia do twórczości.
	K_W01	Student zna kryteria oceny twórczości.
		Umiejętności
	B1.U6	Student potrafi identyfikować potrzeby ucznia w rozwoju uzdolnień i zainteresowań, z uwzględnieniem uzdolnień i zainteresowań artystycznych.
	B1.U6	Potrafi skutecznie komunikować się, uwzględniając teorię i zasady komunikacji wizualnej.
	K_U01 B1.U6	Student posiada umiejętność ujmowania procesu twórczego z różnych perspektyw.
	K_U01	Student potrafi interpretować aktywność twórczą człowieka z uwzględnieniem perspektywy psychologicznej.
	K_U02 K_U03 B1.U8	Student posiada umiejętność wykorzystania wiedzy o procesie twórczym w praktyce edukacyjnej i rozwoju osobistym.
		Kompetencje społeczne
	B1.K1	Student jest gotów do autorefleksji nad własnym rozwojem zawodowym, z uwzględnieniem specyfiki kierunku studiów.
	K_K01 B1.K1	Student jest świadomy swojej wiedzy na temat psychologii twórczości.
	K_K03	Student jest zdolny pracować z drugim człowiekiem rozwijając jego kompetencje w zakresie twórczego myślenia.
	K_K04	Student uwzględnia aspekty etyczne i normatywne w zagadnieniach z obszaru psychologii twórczości.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
Podstawowe pojęcia psychologii, z uwzględnieniem specyfiki kierunku studiów: psychologia twórczości (zakres, definicje, pojęcia), pojęcie twórczości, podejście elitarne i egalitarne, kryteria		

twórczości, twórczość jako wytwór, cecha, proces – triadowe ujęcie twórczości.

Proces rozwoju ucznia w okresie dzieciństwa, adolescencji i wczesnej dorosłości, w tym kształtowanie i rozwój procesów twórczych. Rozwój osobisty a rozwój twórczy. Charakterystyka procesu twórczego – przegląd teorii. Poznawcze składniki procesu twórczego.

Psychologiczna analiza twórczości plastycznej dzieci i młodzieży. Metody badań wytworów plastycznych. Psychologia twórczości plastycznej – rozwój ucznia a twórczość, stymulowanie twórczości.

Psychospołeczne aspekty niepełnosprawności z uwzględnieniem specjalnych potrzeb edukacyjnych		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza	
K_W03 B2.W4	Student zna pojęcie niepełnosprawności w perspektywie fizycznej, psychicznej i społecznej.	
K_W03 B2.W4	Ma wiedzę o psychologicznych skutkach niepełnosprawności oraz charakteryzuje społeczny aspekt niepełnosprawności.	
K_W12 B2.W4	Ma wiedzę w zakresie edukacji włączającej, a także sposobów realizacji zasady inkluzji.	
K_W12 B2.W5	Ma wiedzę na temat specyfiki funkcjonowania uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, w tym uczniów szczególnie uzdolnionych.	
K_W11 B2.W5 B2.W6	Ma wiedzę na temat projektowania i prowadzenia działań diagnostycznych w praktyce pedagogicznej.	
Umiejętności		
K_U01 B2.U5 B2.U6	Potrafi zinterpretować związek między wartościami i poziomem organizacji społecznego środowiska rozwoju a orientacją temporalną.	
K_U01 B2.U5	Potrafi analizować źródła przekonań adaptacyjnych i dezadaptacyjnych.	
K_U01 B2.U5 B2.U6	Potrafi zaprezentować uwarunkowania stylu życia w okresie od dzieciństwa po późną dorosłość.	

K_03 B2.U6	Diagnostuje potrzeby, możliwości i zdolności każdego ucznia.
K_03 B2.U1 B2.U6	Potrafi adekwatnie do sytuacji dobierać tworzyć i dostosowywać materiały i środki do potrzeb uczniów, w celu samodzielnego projektowania i efektywnego realizowania działań pedagogicznych, dydaktycznych, wychowawczych i opiekuńczych.
K_U03 B2.U5 B2.U6	Posiada umiejętność projektowania i realizacji zindywidualizowanego programu kształcenia i wychowania.
K_U03 B2.U6 B2.U7	Posiada umiejętność pracy z uczniami rozbudzając ich zainteresowania i rozwijającą ich uzdolnienia właściwy dobór treści, zadań i form pracy samokształceniowej oraz promowanie osiągnięć uczniów.
	Kompetencje społeczne
K_K01 B2.K3	Ma świadomość obciążeń, zasobów osobistych i zasobów społecznych.
K_K02 B2.K1	Ma świadomość znaczenia wsparcia osób z różnym rodzajem i stopniem niepełnosprawności.
K_K02 B2.K1	Jest gotów do budowania wzajemnego zaufania między wszystkimi uczestnikami procesu kształcenia, w tym rodzicami (opiekunami) ucznia, posiada kompetencje umożliwiające włączanie ich w działania sprzyjające efektywnemu nauczaniu.
K_K04 B2.K1	Ma kompetencje do posługiwania się uniwersalnymi zasadami i normami etycznymi w swojej działalności; kierowania się szacunkiem dla każdego człowieka.
K_K02 B2.K4	Jest gotowy do pracy w zespole – poprzez nawiązywanie umiejętnej współpracy z innymi nauczycielami, pedagogami i rodzicami uczniów, oraz innymi osobami tworzącymi społeczność szkolną i lokalną.
TREŚCI PROGRAMOWE:	

Integracja i inkluzja. Dziecko z niepełnosprawnością fizyczną i intelektualną w szkole ogólnodostępnej; dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu i ich funkcjonowanie w szkole. Dzieci zaniedbane i pozbawione opieki. Wyrównywanie szans edukacyjnych. Dziecko zdolne. Odkrywanie i rozwijanie predyspozycji i uzdolnień. Rozpoznawanie specjalnych potrzeb edukacyjnych uczniów i ich uwarunkowań (zakres diagnozy funkcjonalnej, narzędzia stosowane w diagnozie). Dostosowywanie procesu kształcenia do specjalnych potrzeb edukacyjnych uczniów (projektowanie wsparcia, konstruowanie indywidualnych programów). Ocena skuteczności wsparcia uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Praca z uczniem z trudnościami w uczeniu się. Przyczyny, przejawy. Specyficzne trudności w uczeniu się (dysleksja, dysgrafia, dysortografia i dyskalkulia). Diagnoza nauczycielska – techniki diagnostyczne w pedagogice. Przewyciężanie trudności w uczeniu się. Trudności w uczeniu się wynikające z dysfunkcji sfery percepcyjno-motorycznej oraz zaburzeń rozwoju zdolności (np. językowych, arytmetycznych) i sposoby ich przewyciężania.

Warsztaty umiejętności interpersonalnych		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W03 K_W019 B1.W1	Dysponuje wiedzą na temat mechanizmów psychologicznych w relacjach międzyludzkich.
	K_W07 B1.W3	Dysponuje wiedzą o skutecznym komunikowaniu interpersonalnym i społecznym.
	K_W10 B1.W3 B1.W4 B1.W5	Posiada niezbędną wiedzę o rozpoznawaniu potrzeb drugiego człowieka oraz zasadach i formach organizowania procesu nawiązywania relacji interpersonalnych.
Umiejętności		
	K_U03 B1.U7	Dysponuje umiejętnościami pozwalającymi na zindywidualizowane podejście w relacjach interpersonalnych, z uwzględnieniem możliwości, potrzeb i zainteresowań oraz odmienności.

	K_U08 B1.U3	Organizuje, prowadzi i kontroluje przebieg procesu interpersonalnego w grupie.
	K_U09 B1.U8	Dokonuje autorefleksji, analizy zasobów własnych – w budowaniu indywidualnej strategii radzenia sobie z trudnościami i planowaniu ścieżki rozwoju osobistego.
		Kompetencje społeczne
	K_K04 B1.K2	Cechuje się poszanowaniem zasad uczciwego dialogu, umiejętnie komunikując się ze wszystkim uczestnikami procesu interpersonalnego.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Podstawowe założenia i zasady efektywnej komunikacji interpersonalnej. Autoanaliza w kontakcie interpersonalnym, autorefleksja i samorozwój. Komunikacja werbalna i niewerbalna. Proksemika. Rola stereotypów i wzorców kulturowych w kontakcie międzyludzkim. Techniki nawiązywania i podtrzymywania komunikacji interpersonalnej. Rozpoznawanie sytuacji konfliktowych i metody rozwiązywania konfliktów interpersonalnych.</p>		

3. Podstawy dydaktyki i emisja głosu

Autoprezentacja i praktyka występów publicznych		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza	
K_W01 B1.W3	Student w podstawowym zakresie zapoznał się z warsztatem aktorskim, technikami teatralnymi i parateatralnymi.	
K_W01 K_W03 K_W10 B1.W3	Student ma elementarną wiedzę o metodyce występów publicznych, prowadzenia warsztatów i treningów, w odniesieniu do różnych środowisk i grup społecznych. Potrafi określić i scharakteryzować praktyczne aspekty występów publicznych.	

K_W07 K_W10 C.W7	Zna i rozumie metody porozumiewania się w celach dydaktycznych, w szczególności: znaczenie języka jako narzędzia pracy nauczyciela: problematykę pracy z uczniami z ograniczoną znajomością języka polskiego, metody porozumiewania się w celach dydaktycznych – sztukę wykładania i zadawania pytań, sposoby zwiększania aktywności komunikacyjnej uczniów, praktyczne aspekty wystąpień publicznych – poprawność językową, etykę języka, etykietę korespondencji tradycyjnej i elektronicznej oraz zagadnienia związane z emisją głosu – budowę, działanie i ochronę narządu mowy i zasady emisji głosu.
	Umiejętności
K_U08 C.U1 C.U2	Student potrafi organizować grupy zadaniowe, kierować nimi i przyjmować w nich różne role.
C.U7	Potrafi posługiwać się zgodnie z zasadami aparatem emisji głosu.
K_U02 C.U8 D1/E.1.U4	Poprawnie i świadomie operować ciałem (ekspresyjność, wchodzenie w rolę, elementy pantomimy i warsztatu aktorskiego).
	Kompetencje społeczne
K_K01	Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności jako przyszłego nauczyciela, rozumie konieczność doszkalania się, odczuwa potrzebę dalszego rozwijania i poszerzania umiejętności w zakresie autoprezentacji i technik parateatralnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:	
<p>Nauczyciel w procesie komunikacji – autoprezentacja, aktywne słuchanie, efektywne nadawanie. Porozumiewanie się w celach dydaktycznych. Komunikacja niewerbalna. Sztuka wykładania i praktyka wystąpień publicznych. Celowość i sposoby wykorzystywania metod teatralnych i parateatralnych w pedagogice i arteterapii, świadomość własnego ciała, praca głosem. Analiza i praktyka wybranych aspektów warsztatu aktorskiego z uwzględnieniem aspektów etycznych.</p>	

Dydaktyka z ewaluacją wyników kształcenia	
EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich	Wiedza

	(symbol efektu)	
	C.W1	Student zna i rozumie usytuowanie dydaktyki w zakresie pedagogiki, a także przedmiot i zadania współczesnej dydaktyki oraz relację dydaktyki ogólnej do dydaktyk szczegółowych.
	C.W2	Student zna i rozumie zagadnienie klasy szkolnej jako środowiska edukacyjnego: style kierowania klasą, problem ładu i dyscypliny, procesy społeczne w klasie, integrację klasy szkolnej, tworzenie środowiska sprzyjającego postępom w nauce oraz sposób nauczania w klasie zróżnicowanej pod względem poznawczym, kulturowym, statusu społecznego lub materialnego.
	C.W3	Student zna i rozumie współczesne koncepcje nauczania i cele kształcenia – źródła, sposoby ich formułowania oraz ich rodzaje; zasady dydaktyki, metody nauczania, treści nauczania i organizację procesu kształcenia oraz pracy uczniów.
	C.W4	Student zna i rozumie zagadnienie lekcji jako jednostki dydaktycznej oraz jej budowę, modele lekcji i sztukę prowadzenia lekcji, a także style i techniki pracy z uczniami; interakcje w klasie; środki dydaktyczne.
	C.W5	Student zna i rozumie konieczność projektowania działań edukacyjnych dostosowanych do potrzeb i możliwości ucznia, w szczególności możliwości psychofizycznych oraz tempa uczenia się, a także potrzebę wyrównywania szans edukacyjnych, znaczenie odkrywania oraz rozwijania predyspozycji i uzdolnień oraz zagadnienia związane z przygotowaniem uczniów do udziału w konkursach i olimpiadach przedmiotowych; autonomię dydaktyczną nauczyciela.
	C.W6	Student zna i rozumie sposoby i znaczenie oceniania osiągnięć szkolnych uczniów: ocenianie kształtujące w kontekście efektywności nauczania, wewnątrzszkolny system oceniania, rodzaje i sposoby przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów zewnętrznych; tematykę oceny efektywności dydaktycznej nauczyciela i jakości działalności szkoły oraz edukacyjną wartość dodaną.
	K_W10 K_W08 C.W2 C.W3	Student rozumie i wyjaśnia pojęcia: nauczanie, uczenie się, kształcenie, cele i wyniki kształcenia, metody kształcenia, treść kształcenia, proces kształcenia, zasady dydaktyczne, style nauczania, systemy dydaktyczne; program ukryty szkoły.
	K_W13 C.W5 C.W6	Zna sposoby i znaczenie oceniania osiągnięć szkolnych uczniów, wewnątrzszkolny system oceniania, rodzaje i sposoby egzaminów zewnętrznych, zagadnienia związane z przygotowaniem ucznia do udziału w konkursach i olimpiadach przedmiotowych.
	K_W04	Rozumie i opisuje filozoficzne przesłanki leżące u podstaw orientacji

	C.W1	dydaktycznych oraz charakteryzuje te orientacje.
	K_W04 C.W1	Opisuje sposób i zakres wykorzystywania przez dydaktykę dorobku innych nauk (psychologia, socjologia, filozofia)
	K_W13 B2.W1	Ma uporządkowaną wiedzę na temat struktury nadzoru pedagogicznego w polskim systemie oświaty, opisuje ustawowo określone obszary ewaluacji działalności edukacyjnej.
	K_W10 C.W4	Charakteryzuje zagadnienie lekcji, zna modele lekcji, style i techniki pracy z uczniami, środki dydaktyczne.
		Umiejętności
	C.U1.	Potrafi zidentyfikować potrzeby dostosowania metod pracy do klasy zróżnicowanej pod względem poznawczym, kulturowym, statusu społecznego lub materialnego.
	C.U2.	Potrafi zaprojektować działania służące integracji klasy szkolnej.
	C.U3.	Potrafi dobierać metody nauczania do nauczanych treści i zorganizować pracę uczniów.
	C.U4.	Potrafi wybrać model lekcji i zaprojektować jej strukturę.
	C.U5	Potrafi zaplanować pracę z uczniem zdolnym, przygotowującą go do udziału w konkursie przedmiotowym.
	C.U6.	Potrafi dokonać oceny pracy ucznia i zaprezentować ją w formie oceny kształtującej.
	K_03 C_U4	Konstruuje prosty konspekt zajęć.
	K_U01 K_U03 C.U1 C.U2	Trafnie dobiera metody, formy, środki i treści dydaktyczne do założonych celów dydaktycznych – potrafi dostosować metody i formy pracy do klasy zróżnicowanej pod względem poznawczym, kulturowym, statusu społecznego lub materialnego.
	K_U03 C.U6	Potrafi zaprojektować wewnętrzne badanie ewaluacyjne, dokonać oceny pracy ucznia.
		Kompetencje społeczne
	K_K01 C.K1	Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności dydaktycznych związanych z planowaniem zajęć.
	K_K03 C.K1	Poddaje krytycznej analizie problemy związane z edukacją we współczesnym świecie, działa na rzecz poprawy pracy placówki oświatowej, w poczuciu odpowiedzialności za dobro uczniów.
	K_K04 C.K1	Jest gotów do twórczego poszukiwania najlepszych rozwiązań dydaktycznych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		

Dydaktyka jako subdyscyplina pedagogiki. Przedmiot i zadania współczesnej dydaktyki. Dydaktyka ogólna a dydaktyki szczegółowe. Klasa szkolna jako środowisko edukacyjne. Style kierowania klasą. Ład i dyscyplina. Procesy społeczne w klasie; integracja klasy szkolnej. Tworzenie środowiska sprzyjającego postępom w nauce. Nauczanie w klasie zróżnicowanej pod względem poznawczym, kulturowym, statusu społecznego lub materialnego. Cele kształcenia – źródła, sposoby formułowania i rodzaje. Zasady dydaktyki. Metody nauczania. Treści nauczania. Organizacja procesu kształcenia i pracy uczniów. Lekcja (jednostka dydaktyczna) i jej budowa. Modele lekcji. Sztuka prowadzenia lekcji. Style i techniki pracy z uczniami. Interakcje w klasie. Środki dydaktyczne. Projektowanie działań edukacyjnych dostosowanych do potrzeb i możliwości ucznia, w szczególności do możliwości psychofizycznych oraz tempa uczenia się ucznia. Autonomia dydaktyczna nauczyciela. Diagnoza, kontrola i ocena wyników kształcenia. Ocenianie osiągnięć szkolnych uczniów; ocenianie kształtujące, a efektywność nauczania. Wewnątrzszkolny system oceniania. Sprawdziany i egzaminy zewnętrzne. Ocena efektywności dydaktycznej nauczyciela i jakości pracy szkoły. Edukacyjna wartość dodana.

Emisja głosu		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza	
K_W10 C.W7	Ma podstawową wiedzę z zakresu funkcjonowania i patologii narządów mowy.	
K_W10 C.W7	Zna zagadnienia dotyczące ustawiania, rozwijania i doskonalenia głosu.	
K_W10 C.W7	Zna zasady dotyczące higieny głosu, zapoznał się z ćwiczeniami kształtującymi prawidłową dykcję i emisję głosu, zapoznał się z metodami rehabilitacji głosu.	
Umiejętności		
K_U02 C.U7 C.U8	Ma rozwinięte umiejętności komunikowania się, w tym także posiada w stopniu podstawowym umiejętność poprawnego posługiwania się głosem.	
K_U03 C.U7	Ma wykształcone nawyki prawidłowego posługiwania się narządem mowy i wykazuje higieniczną dbałość w tym obszarze.	
Kompetencje społeczne		
K_K01 C.K2	Dokonyuje refleksji nad realizacją zajęć dydaktycznych wymagających posługiwania się głosem, ma wykształcone nawyki prawidłowego posługiwania się aparatem artykulacyjnym, wykazuje higieniczną dbałość w tym obszarze.	

K_K01 C.K2	Ma świadomość konieczności samokształcenia w zakresie dykcji, emisji i higieny głosu.
TREŚCI PROGRAMOWE:	
Zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami dotyczącymi prawidłowej emisji, higieny głosu i dykcji. Omówienie problematyki ustawienia, rozwijania i doskonalenia głosu. Oddech przeponowo-żebrowy. Faza wydechowa. Ćwiczenia fonacyjne/ artykulacyjne/ dykcyjne. Nauka prawidłowego ustawienia i emisji głosu. Techniki rehabilitacji głosu.	

4. Kształcenia z zakresu dydaktyki przedmiotowej

Metodyka działań edukacyjnych i udziału ucznia w życiu kulturalnym		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W02 F.1.W3	Student potrafi zdefiniować kulturę w aspekcie jej istnienia i działania, także wobec innych zjawisk rzeczywistości w różnych kontekstach kulturowych i społecznych, odnosząc się do filozofii, pedagogiki i praktyki artystycznej; wie i rozumie czym jest życie kulturalne.
	K_W09	Zna podstawowe zasady animacji kultury (życia kulturalnego) jej odniesienie do edukacji szkolnej, mechanizmy psychologiczne, rozwoju, kreatywności i twórczości człowieka.
	K_W15 F.1.W5	Zna uwarunkowania psychologiczne i skutki pracy pedagogicznej i praktyki artystycznej w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
	K_W17	Zna pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, zarządzania własnością intelektualną.

		Umiejętności
	K_U01	Student potrafi podejmować decyzje dotyczące wyborów artystycznych, społecznych i życiowych i wspierać w ich podejmowaniu uczniów, nauczycieli i rodziców.
	K_U03	Student potrafi rozpoznawać twórczy potencjał własny i potencjał innych i wspierać jego rozwój w perspektywie życiowej; wykorzystywać w tym celu zdolności, wiedzę i umiejętności artystyczne.
	K_U09	Student potrafi planować, podejmować i organizować działania twórcze, społeczne, artystyczne stosownie do potencjału ich uczestników i warunków ich realizacji.
	C.U1	Student potrafi zidentyfikować potrzeby dostosowania metod pracy do klasy zróżnicowanej pod względem poznawczym, kulturowym, statusu społecznego lub materialnego.
	C.U2	Umie zaprojektować działania służące integracji klasy szkolnej
	D.1/E.1.U5	Student potrafi kreować sytuacje dydaktyczne służące rozwojowi zainteresowań uczniów i popularyzacji wiedzy.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student świadomie uczestniczy w życiu kulturalnym rozpoznając wartości i znaczenia wydarzeń.
	K_K02	Student rozumie potrzebę psychofizycznego rozwoju i jego związku z kształtowaniem osobowości swojej i innych ludzi.
	K_K04	Student jest świadomy odpowiedzialności związanej z rolą artysty, nauczyciela, edukatora; inspiruje i organizuje działania własne i innych ludzi na rzecz środowiska społecznego, myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy.
	D.1/E.1.K3	Student jest gotów do zachęcania uczniów do podejmowania prób badawczych.
	D.1/E.1.K6	Student jest gotów do budowania systemu wartości i rozwijania postaw etycznych uczniów oraz kształtowania ich kompetencji komunikacyjnych i nawyków kulturalnych.
	D.1/E.1.K7	Student jest gotów do rozwijania u uczniów ciekawości, aktywności i samodzielności poznawczej oraz logicznego i krytycznego myślenia.

	D.1/E.1.K9	Student jest gotów do stymulowania uczniów do samodzielnego uczenia się przez całe życie.
	C.K1	Student jest gotów do twórczego poszukiwania najlepszych rozwiązań dydaktycznych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Wprowadzenie pojęć edukacja, kultura, kultura istotna, animacja kulturowa, życie kulturalne, organizacja życia kulturalnego. Prawo autorskie. Ochrona własności intelektualnej. Wprowadzenie do teorii kultury. Kultura jako wzór. Sposoby posługiwania się ciałem (w odniesieniu do wybranych przykładów). Kultura jako porządek wyższej integracji a inne poziomy organizacji rzeczywistości. Autonomia kultury – perspektywa ontologiczna. Status wartości. Ewaluacja i doświadczenie jako kategorie działania kultury. Kultura jako sposób życia według wartości. Podstawy animacji kultury.</p> <p>Dajmonion – decyzje twórcze a decyzje życiowe; wybór drogi indywidualnej. Etos, rzemiosło i intuicja; problem normy i odmienności. Animacja kultury versus przemoc symboliczna jako brama przemocy społecznej. Animacja a psychoterapia. Psychoterapia a psychoedukacja. Rozwój a dezintegracja (pozytywna). Podstawowe pojęcia i główne szkoły psychologii humanistycznej i psychoterapii. Uwarunkowania samorealizacji. Edukacja a animacja kultury. Błąd etnocentryzmu jako niezbywalny element samoświadomości pedagoga, badacza i animatora kultury. Edukacja jako animacja, twórcze nauczanie. Edukacja podmiotowa, oparta na motywacjach; konstruktywizm w edukacji. Problemy tożsamości, migracji i integracji.</p>		

Metodyka edukacji plastycznej w kształceniu elementarnym		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student zna techniki plastyczne niezbędne w edukacji przedmiotowej.

D.1.W5	Zna konwencjonalne i niekonwencjonalne metody nauczania, w tym metody aktywizujące; proces uczenia się przez działanie, odkrywanie lub dociekanie naukowe oraz pracę badawczą ucznia; metodę projektów; zasady doboru metod nauczania typowych dla danego przedmiotu lub rodzaju zajęć.
D.1.W6	Zna i rozumie metodykę realizacji poszczególnych treści kształcenia w obrębie przedmiotu lub zajęć – rozwiązania merytoryczne i metodyczne, dobre praktyki, dostosowanie oddziaływań do potrzeb i możliwości uczniów lub grup uczniowskich o różnym potencjale; typowe dla przedmiotu lub rodzaju zajęć błędy uczniowskie, ich rolę i sposoby wykorzystania w procesie dydaktycznym.
D.1.W7	Zna organizację pracy w klasie i w grupach; potrzebę indywidualizacji nauczania; zagadnienie nauczania interdyscyplinarnego; formy pracy specyficzne dla danego przedmiotu lub rodzaju zajęć: wycieczki, zajęcia terenowe i laboratoryjne, doświadczenia, konkursy; zagadnienia związane z pracą domową.
D.1.W9	Zna metody kształcenia w odniesieniu do przedmiotu lub rodzaju zajęć; znaczenie kształtowania postawy odpowiedzialnego i krytycznego wykorzystywania mediów cyfrowych oraz poszanowania praw własności intelektualnej.
D.1.W13	Rozumie znaczenie rozwijania umiejętności osobistych i społecznych uczniów; potrzebę kształtowania umiejętności współpracy uczniów, w tym grupowego rozwiązywania problemów oraz budowania systemu wartości i rozwijania postaw etycznych uczniów, a także kształtowania kompetencji komunikacyjnych i nawyków kulturalnych.
D.1.W15	Widzi i rozumie potrzebę kształtowania u ucznia pozytywnego stosunku do nauki oraz rozwijania ciekawości, aktywności i samodzielności poznawczej, a także logicznego i krytycznego myślenia; potrzebę kształtowania motywacji do uczenia się danego przedmiotu; potrzebę kształtowania nawyków systematycznego uczenia się. i korzystania z różnych źródeł wiedzy, w tym z Internetu, oraz przygotowania ucznia do uczenia się przez całe życie przez stymulowanie go do samodzielnej pracy.
K_W15	Zna uwarunkowania i skutki praktyki artystycznej, pracy pedagogicznej, w tym w obszarze arteterapii, w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.

		Umiejętności
	K_U02	Student biegle posługuje się środkami wyrazu artystycznego w różnych technikach artystycznych i potrafi zastosować je w praktyce edukacyjnej.
	K_U03	Student potrafi przygotować i przeprowadzić zajęcia plastyczne, realizując założone cele, dostosowane do wieku i możliwości dzieci.
	D.1/E.1.U3	Potrafi identyfikować powiązania treści nauczanego przedmiotu lub prowadzonych zajęć z innymi nauczanyimi treściami nauczania.
	D.1/E.1.U4	Umie dostosować sposób komunikacji do poziomu rozwojowego uczniów.
	D.1/E.1.U5	Potrafi kreować sytuacje dydaktyczne służące rozwojowi zainteresowań uczniów i popularyzacji wiedzy.
	D.1/E.1.U6	Umie podejmować skuteczną współpracę w procesie dydaktycznym z rodzicami uczniów, pracownikami szkoły i środowiskiem pozaszkolnym;
	D.1/E.1.U7	Trafnie dobiera metody pracy klasy oraz środki dydaktyczne, w tym z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnej, aktywizujące uczniów.
	D.1/E.1.U11	Prowadzi wstępną diagnozę umiejętności ucznia.
		Kompetencje społeczne
	K_K02	Student ma świadomość społecznych i etycznych aspektów prowadzenia zajęć plastycznych dla dzieci.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Techniki plastyczne w kontekście potrzeb uczniów w kształceniu elementarnym. Organizacja pracowni plastycznej. Organizacja warsztatów plastycznych. Warsztat malarza – warsztatem nauczyciela. Warsztat grafika – warsztatem nauczyciela. Warsztat rzeźbiarza – warsztatem nauczyciela. Temat a technika. Obserwacja i interpretacja, poprzez warsztat nauczyciela plastyki. Analiza dzieła sztuki w kontekście wybranych zagadnień edukacji artystycznej. Analiza warsztatu pedagoga w kontekście wybranych zagadnień sztuk wizualnych. Aspekty wychowawcze w edukacji artystycznej. Aspekty rozwojowe w edukacji artystycznej.</p>		

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student zna techniki plastyczne niezbędne w edukacji przedmiotowej.
	D.1.W1	Rozumie miejsce sztuk wizualnych w ramowych planach nauczania na poszczególnych etapach edukacyjnych.
	D.1.W2	Zna podstawę programową przedmiotu plastyka; cele kształcenia i treści nauczania przedmiotu lub prowadzenia zajęć na poszczególnych etapach edukacyjnych; dostrzega i rozumie znaczenie przedmiotu w kontekście wcześniejszego i dalszego kształcenia; strukturę wiedzy w zakresie przedmiotu nauczania; kompetencje kluczowe i ich kształtowanie w ramach nauczania przedmiotu lub prowadzenia zajęć.
	D.1.W3	Rozumie sens integracji wewnątrz- i międzyprzedmiotowej; zagadnienia związane z programem nauczania – tworzenie i modyfikację, analizę, ocenę, dobór i zatwierdzanie; zasady projektowania procesu kształcenia oraz rozkład materiału.
	D.1.W4	Zna kompetencje merytoryczne, dydaktyczne i wychowawcze nauczyciela, posługującego się warsztatem sztuk wizualnych; potrzebę profesjonalnego rozwoju nauczyciela, także z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnej; znaczenie autorytetu nauczyciela; interakcje ucznia i nauczyciela w toku lekcji; potrzebę dostosowywania sposobu komunikowania się do poziomu rozwoju uczniów i stymulowania aktywności poznawczej uczniów, w tym kreowania sytuacji dydaktycznych; rozumie rolę nauczyciela jako popularyzatora wiedzy; znaczenie współpracy nauczyciela w procesie dydaktycznym z rodzicami uczniów, pracownikami szkoły i środowiskiem pozaszkolnym.
	D.1.W5	zna i hierarchizuje konwencjonalne i niekonwencjonalne metody nauczania, w tym metody aktywizujące; proces uczenia się przez działanie, odkrywanie lub dociekanie naukowe oraz pracę badawczą ucznia; metodę projektów; zasady doboru metod nauczania typowych dla przedmiotu plastyka i pokrewnych.
	D.1.W6	Zna metodykę realizacji poszczególnych treści kształcenia w obrębie przedmiotu lub zajęć z obszaru sztuk wizualnych – zna i rozumie

		rozwiązania merytoryczne i metodyczne, dobre praktyki oraz dostosowanie oddziaływań do potrzeb i możliwości uczniów lub grup uczniowskich o różnym potencjale; typowe dla przedmiotu błędy uczniowskie, ich rolę i sposoby wykorzystania w procesie dydaktycznym.
	D.1.W7	Rozumie organizację pracy w klasie i w grupach; potrzebę indywidualizacji nauczania; zagadnienie nauczania interdyscyplinarnego; formy pracy specyficzne dla przedmiotu plastyka i pokrewnych: zajęcia warsztatowe, projekty, plenery, konkursy, prowadzenie szkicownika etc.
	D.1.W8	Zna i rozumie sposoby organizowania przestrzeni klasy szkolnej/ pracowni plastycznej i multimedialnej, środki dydaktyczne (podręczniki, programy graficzne) i pomoce dydaktyczne – dobór i wykorzystanie zasobów edukacyjnych, w tym elektronicznych i obcojęzycznych; edukacyjne zastosowania mediów i technologii informacyjno-komunikacyjnej; myślenie komputacyjne w rozwiązywaniu problemów w zakresie nauczanego przedmiotu plastyka i pokrewnych i potrzebę wyszukiwania, adaptacji i tworzenia elektronicznych zasobów edukacyjnych i projektowania multimedialnych.
	D.1.W9	Zna metody kształcenia w odniesieniu do przedmiotu plastyka i pokrewnych; znaczenie kształtowania postawy odpowiedzialnego i krytycznego wykorzystywania mediów cyfrowych oraz poszanowania praw własności intelektualnej.
	D.1.W10	Rozumie rolę diagnozy, kontroli i oceniania w pracy dydaktycznej; ocenianie i jego rodzaje: ocenianie bieżące, semestralne i roczne, ocenianie wewnętrzne i zewnętrzne; funkcje oceny.
	D.1.W11	Wie, jak przebiegają egzaminy kończące etap edukacyjny; zna sposoby oceniania, wymagania formalne oraz narzędzia przydatne w procesie oceniania uczniów w ramach przedmiotu wykorzystującego narzędzia i środki wyrazu z obszaru sztuk wizualnych.
	D.1.W12	Rozumie i poddaje analizie diagnozę wstępną grupy uczniowskiej i każdego ucznia w kontekście nauczanego przedmiotu lub prowadzonych zajęć (plastyka i pokrewnie); sposoby wspomagania rozwoju poznawczego uczniów; potrzebę kształtowania pojęć, postaw, umiejętności praktycznych, w tym rozwiązywania problemów, i wykorzystywania wiedzy, potrzebę i metody strukturyzacji wiedzy, konieczność powtarzania i utrwalania i pogłębiania wiedzy i umiejętności
	D.1.W13	Rozumie znaczenie rozwijania umiejętności osobistych i społecznych uczniów, potrzebę kształtowania umiejętności współpracy uczniów, w tym grupowego rozwiązywania problemów oraz budowania systemu wartości i rozwijania postaw etycznych uczniów, a także kształtowania kompetencji komunikacyjnych i nawyków kulturalnych z

		wykorzystaniem komunikacji wizualnej i multimediiów.
	D.1.W14	Zna warsztat pracy nauczyciela plastyki; właściwe wykorzystanie czasu lekcji przez ucznia i nauczyciela; zagadnienia związane ze sprawdzaniem i ocenianiem jakości kształcenia oraz jej ewaluacją; konieczność analizy i oceny własnej pracy dydaktyczno-wychowawczej.
	D.1.W15	Rozumie potrzebę kształtowania u ucznia pozytywnego stosunku do nauki oraz rozwijania ciekawości, aktywności i samodzielności poznawczej, a także logicznego i krytycznego myślenia; potrzebę kształtowania motywacji do zdobywania wiedzy z zakresu historii i teorii sztuki, sztuk wizualnym w tym multimediiów itp. Rozumie potrzebę kształtowania nawyków systematycznego uczenia się i korzystania z różnych źródeł wiedzy, w tym z Internetu, oraz przygotowania ucznia do uczenia się przez całe życie przez stymulowanie go do samodzielnej pracy.
	K_W15	uwarunkowania i skutki praktyki artystycznej, pracy pedagogicznej, w tym w obszarze arteterapii, w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
		Umiejętności
	K_U02	Student biegle posługuje się środkami wyrazu artystycznego w różnych technikach artystycznych i potrafi zastosować je w praktyce edukacyjnej.
	K_U03	Student potrafi przygotować i przeprowadzić zajęcia plastyczne, realizując założone cele, dostosowane do wieku i możliwości dzieci.
	D.1/E.1.U1	Potrafi identyfikować typowe zadania szkolne z celami kształcenia, w szczególności z wymaganiami ogólnymi podstawy programowej, oraz z kompetencjami kluczowymi.
	D.1/E.1.U2	Umie przeanalizować rozkład materiału.
	D.1/E.1.U3	Potrafi identyfikować powiązania treści nauczanego przedmiotu lub prowadzonych zajęć z innymi nauczanyimi treściami nauczania.
	D.1/E.1.U4	Potrafi dostosować sposób komunikacji, z uwzględnieniem komunikacji wizualnej, do poziomu rozwojowego uczniów
	D.1/E.1.U5	Umie kreować sytuacje dydaktyczne służące rozwojowi zainteresowań uczniów z zakresu sztuk wizualnych i popularyzacji wiedzy.
	D.1/E.1.U6	Umie podejmować skuteczną współpracę w procesie dydaktycznym z rodzicami uczniów, pracownikami szkoły i środowiskiem pozaszkolnym.
	D.1/E.1.U7	Potrafi dobierać metody pracy klasy oraz środki dydaktyczne, w tym z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnej, aktywizujące

		uczniów.
	D.1/E.1.U8	Fachowo i rzetelnie ocenia pracę uczniów wykonywaną w klasie i w domu, prawidłowo stosuje terminologię z zakresu sztuk wizualnych, dobiera właściwe pojęcia i przykłady dzieł sztuki – punkty odniesienia dla prac uczniowskich.
	D.1/E.1.U9	Umie skonstruować sprawdzian służący ocenie umiejętności uczniów, z zakresu sztuk wizualnych.
	D.1/E.1.U10	Rozpoznaje typowe błędy uczniowskie i potrafi wykorzystać je w procesie dydaktycznym.
	D.1/E.1.U11	Potrafi przeprowadzić diagnozę umiejętności ucznia, uwzględniając specyfikę kierunku Edukacja Artystyczna.
		Kompetencje społeczne
	K_K02	Student ma świadomość społecznych i etycznych aspektów prowadzenia zajęć plastycznych dla dzieci.
	D.1/E.1.K1	Jest gotów do adaptowania metod pracy do potrzeb uczniów.
	D.1/E.1.K2.	Jest gotów do popularyzowania wiedzy wśród uczniów i w środowisku szkolnym oraz nim.
	D.1/E.1.K3.	Zachęca uczniów do podejmowania prób badawczych z zakresu sztuk wizualnych.
	D.1/E.1.K4	Promuje odpowiedzialne i krytyczne wykorzystywanie mediów cyfrowych oraz poszanowanie praw własności intelektualnej.
	D1/E.1.K5	Ma świadomość kształtowania umiejętności współpracy uczniów, w tym grupowego rozwiązywania problemów.
	D.1/E.1.K6	Jest świadomy budowania systemu wartości i rozwijania postaw etycznych uczniów oraz kształtowania ich kompetencji komunikacyjnych i nawyków kulturalnych.
	D.1/E.1.K7	Bierze odpowiedzialność za rozwijanie u uczniów ciekawości, aktywności i samodzielności poznawczej oraz logicznego i krytycznego myślenia.
	D.1/E.1.K8	Jest odpowiedzialny za kształtowanie nawyku systematycznego uczenia się i korzystania z różnych źródeł wiedzy, w tym – z Internetu oraz regularnego uprawiania wybranej dyscypliny sztuki.
	D.1/E.1.K9	stymulowania uczniów do uczenia się przez całe życie przez samodzielną pracę (również artystyczną)
TREŚCI PROGRAMOWE:		

Podstawy programowe w ramach przedmiotu plastyka i w kontekście programu nauczania. Metody nauczania, metodyka nauczania plastyki, środki dydaktyczne. Organizacja pracy w klasie. Techniki plastyczne w kontekście potrzeb uczniów w kształceniu przedmiotowym. Organizacja pracowni plastycznej/warsztatu artystycznego/pleneru. Organizacja pracy na lekcjach plastyki. Aspekty wychowawcze w edukacji artystycznej. Sposoby oceny z uwzględnieniem różnorodnych aspektów indywidualnego omówienia prac, oraz wyboru prac do ekspozycji/wystawy. Aspekty rozwojowe w edukacji artystycznej. Miejsce edukacji plastycznej w przestrzeni społecznej.

Metodyka projektów edukacyjno-artystycznych w szkole

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W07	Student/ka wie czym jest projekt i projektowanie, rozumie wieloaspektowość tego działania, zasady komunikowania interpersonalnego i społecznego, rolę i zadania nauczyciela w procesie kształtowania postaw i zachowań uczniów.
	K_W08	Student/ka zna niezbędne składowe struktury projektu, zasady, metody i techniki projektowania i ewaluacji.
	K_W09	Student/ka rozumie kontekst artystyczny, kulturowy, społeczny, finansowy, instytucjonalny, prawny prowadzonych działań projektowych.
	D.1/E.1.W5	Student/ka zna konwencjonalne i niekonwencjonalne metody nauczania, w tym metody aktywizujące; proces uczenia się przez działanie, odkrywanie lub dociekanie naukowe oraz pracę badawczą ucznia; metodę projektów; zasady doboru metod nauczania typowych dla danego przedmiotu lub rodzaju zajęć.
	D.1/E.1.W13	Student/ka rozumie znaczenie rozwijania umiejętności osobistych i społecznych uczniów; potrzebę kształtowania umiejętności

		współpracy uczniów, w tym grupowego rozwiązywania problemów oraz budowania systemu wartości i rozwijania postaw etycznych uczniów, a także kształtowania kompetencji komunikacyjnych i nawyków kulturalnych.
	K_W16	Student/ka rozumie podstawowe zasady dotyczące działań, marketingowych, własności intelektualnej i praw autorskich.
		Umiejętności
	K_U01	Student/ka potrafi identyfikować złożone zjawiska i problemy wymagające podjęcia działań.
	K_U03	Student/ka potrafi projektować, realizować i monitorować działania z obszaru edukacji artystycznej i pedagogiki oraz podobnych działań wspomagających rozwój osobowy siebie i innych, prognozować przebieg i skutki planowanych działań.
	D.1/E.1.U5	Student/ka potrafi kreować sytuacje dydaktyczne służące rozwojowi zainteresowań uczniów i popularyzacji wiedzy
	K_U05	Studentka potrafi kierować pracą zespołu w tym: planować, organizować i monitorować realizację złożonych zespołowych działań.
	K_U09	Studentka samodzielnie planować i realizować program własnego rozwoju osobowego i zawodowego, a także inspirować uczestników procesów artystycznych i pedagogicznych do planowania i realizowania własnego rozwoju i uczenia się.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student/ka jest gotów/owa dokonywać krytycznej oceny wiedzy i umiejętności własnych oraz innych specjalistów, kreatywnego korzystania z wiedzy naukowej i zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemów
	D.1/E.1.K3.	Student/ka jest gotów/owa do zachęcania uczniów do podejmowania prób badawczych.
	D.1/E.1.K6	Student/ka jest gotów/owa budowania systemu wartości i rozwijania postaw etycznych uczniów oraz kształtowania ich kompetencji komunikacyjnych i nawyków kulturalnych.
	D.1/E.1.K7.	Student/ka jest gotów/owa rozwijania u uczniów ciekawości,

		aktywności i samodzielności poznawczej oraz logicznego i krytycznego myślenia.
	D.1/E.1.K9	Student/ka jest gotów/owa stymulowania uczniów do uczenia się przez całe życie przez samodzielną pracę.
	K_K02	Student/ka świadomie i odpowiedzialnie podejmuje zobowiązania społeczne związane z realizacją zadań zawodowych nauczyciela i edukatora i animatora; inspiruje i organizuje działalność innych ludzi na rzecz środowiska społecznego, myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy.
	K_K02	Student/ka komunikuje się w ramach współpracy i w sposób w miarę biegły prezentuje poglądy, wiedzę, projekty, dokonania swobodnie posługując się potrzebnym repertuarem mediów.
	K_K04	Student/ka jest rzetelny/a i uczciwy/a w prezentowaniu wydarzeń i poglądów, prowadzi dialog z zachowaniem otwartości i równości prawa głosu.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Rozpoznanie własnych motywacji i celów. Budowanie zespołów wokół wybranych problemów. Interesariusze – analiza. Drzewo problemów i drzewo celów. Formułowanie celów. Kryteria SMART. Dookreślenie celów i nazwy projektu. Zarządzanie ryzykiem. SWOT. Strategie projektu. Efekty projektu. Projektowanie ewaluacji. Ewaluacja trwająca (formatywna) i podsumowująca (konkluzywna). Plan działania. Tworzenie harmonogramu. Planowanie finansowe. Wydatki i przychody. Ocena i korekta planu. Rynek funduszy i wsparcia. Sektory gospodarki. Działanie w państwie demokratycznym. Organizacje pozarządowe. Prawodawstwo wobec NGO. Pojęcia projektu. Specyfika zdobywania funduszy w I i III sektorze. Wniosek o finansowanie. Specyfika i scenariusze ich pozyskiwania. Uzupełnienie planu działania: wprowadzenie planu zdobywania funduszy.</p>		

Praktyka w placówkach edukacyjnych		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i	Wiedza

	nauczycielskich (symbol efektu)	
	K_W08	Student ma wiedzę na temat roli nauczyciela w kształtowaniu postaw i zachowań uczniów.
	D.2/E.2.2	Student zna założenia organizacyjne placówki, w której realizuje praktykę.
	K_W13	Student zna prawa dziecka.
	K_W13	Student zna obowiązujące zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w placówkach edukacyjnych oraz odpowiedzialności prawnej nauczyciela/instruktora w tym zakresie.
	K_W07	Student ma wiedzę na temat procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego, a także ich prawidłowości i zakłóceń.
	D.2/E.2.W1	Student zna realizowany w ramach zajęć w placówce, zakres treści nauczania plastyki i typowe trudności związane z ich opanowaniem.
	K_W10	Student ma wiedzę na temat metod nauczania i prowadzenia zajęć plastycznych oraz efektywnego wykorzystywania środków dydaktycznych, warsztatu i technik plastycznych oraz zasobów internetowych wspomagających prowadzenie zajęć.
		Umiejętności
	K_U01	Student potrafi na podstawie obserwacji dokonać analizy sytuacji i zdarzeń pedagogicznych oraz proponuje rozwiązanie problemu.
	D.2/E.2.U2	zaplanować i przeprowadzić pod nadzorem opiekuna praktyk zawodowych serię lekcji.
	K_U03	Student potrafi dokonać adekwatnego doboru metod pracy, materiałów, środków dydaktycznych, w tym technologii informacyjno-komunikacyjnych, oraz dostosować je do potrzeb i możliwości uczniów/uczestników w celu samodzielnego projektowania zajęć plastycznych.
	D.2/E.2.U1	Student potrafi wyciągnąć wnioski z obserwacji pracy dydaktycznej nauczyciela, jego interakcji z uczniami oraz sposobu planowania i przeprowadzania zajęć dydaktycznych; aktywnie obserwować stosowane przez nauczyciela metody i formy pracy oraz wykorzystywane pomoce dydaktyczne, a także sposoby oceniania uczniów oraz zadawania i sprawdzania pracy domowej.
	K_U01	Student potrafi stworzyć sytuacje motywujące do nauki, analizuje ich skuteczność oraz modyfikuje działania dydaktyczne w celu uzyskania pożądaných efektów uczenia się.

	D.2/E.2.U3	Student potrafi analizować, przy pomocy opiekuna praktyk oraz nauczycieli akademickich prowadzących zajęcia w zakresie przygotowania psychologiczno-pedagogicznego, sytuacje i zdarzenia pedagogiczne zaobserwowane lub doświadczane w czasie praktyk zawodowych.
	K_U03	Student potrafi rozbudzić zainteresowania uczestników zajęć poprzez właściwy dobór treści, zadań i form pracy samokształceniowej oraz promowanie osiągnięć uczniów/uczestników.
	K_U09	Student potrafi rozwijać kreatywność i umiejętność samodzielnego, krytycznego myślenia uczniów/uczestników.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student posługuje się uniwersalnymi zasadami i normami etycznymi w swojej działalności; kieruje się szacunkiem dla każdego człowieka.
	K_K04	Student buduje relacje oparte na wzajemnym zaufaniu między wszystkimi uczestnikami procesu kształcenia.
	K_K02	Student rozwiązuje konflikty poprzez dialog i tworzenie dobrej atmosfery dla komunikacji podczas zajęć i poza nimi.
	K_K02	Student działa na rzecz poprawy jakości pracy placówki.
	K_K04	Student umiejętnie współpracuje z innymi nauczycielami/instruktorami, pedagogami i rodzicami uczniów, oraz osobami tworzącymi społeczność placówki.
	D.2/E.2.K1	Student jest gotowy do skutecznego współdziałania, z opiekunem praktyk i z innymi nauczycielami, w celu poszerzania swojej wiedzy dydaktycznej.

TREŚCI PROGRAMOWE:

Zadania dydaktyczne realizowane przez placówkę, sposób funkcjonowania placówki, organizacja pracy placówki, podstawa programowa, dokumentacja działalności dydaktycznej prowadzona w placówce. Obserwacja stosowanych przez nauczyciela/instruktora zajęć plastycznych, metod i form pracy oraz wykorzystywanych pomocy dydaktycznych. Planowanie i prowadzenie, pod nadzorem opiekuna, serii lekcji/zajęć plastycznych. Analiza, przy pomocy opiekuna praktyk oraz nauczycieli akademickich prowadzących przygotowanie dydaktyczne, zaobserwowanych albo doświadczanych w czasie praktyk sytuacji i zdarzeń pedagogicznych.

Praktyka w szkole podstawowej

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W08	Student/ka ma wiedzę na temat roli nauczyciela w kształtowaniu postaw i zachowań uczniów.
	D.2/E.2.2	Student/ka zna sposób funkcjonowania oraz organizację pracy dydaktycznej szkoły lub placówki oświatowej.
	K_W13	Student/ka zna obowiązujące zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w placówkach szkolnych i odpowiedzialności prawnej nauczyciela w tym zakresie.
	K_W07	Student/ka ma wiedzę na temat procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego, a także ich prawidłowości i zakłóceń.
	D.2/E.2.W1	Student/ka zna program realizowany w ramach zajęć w szkole, zakres treści nauczania plastyki i typowe trudności uczniowskie związane z ich opanowaniem.
	K_W10	Student/ka ma wiedzę dotyczącą metod nauczania i prowadzenia zajęć plastycznych i pokrewnych (również z wykorzystaniem multimediiów i komunikacji wizualnej) oraz efektywnego wykorzystywania środków dydaktycznych, warsztatu i technik plastycznych, w tym zasobów internetowych wspomagających nauczanie przedmiotowe.
	D.2/E.2.W3	Student/ka zna rodzaje dokumentacji działalności dydaktycznej prowadzonej w szkole lub placówce oświatowej.
		Umiejętności
	K_U01	Student/ka potrafi na podstawie obserwacji dokonać analizy sytuacji i zdarzeń pedagogicznych oraz proponuje rozwiązanie problemu.
	D.2/E.2.U3	Student/ka potrafi analizować, przy pomocy opiekuna praktyk oraz nauczycieli akademickich prowadzących zajęcia w zakresie przygotowania psychologiczno-pedagogicznego, sytuacje i zdarzenia pedagogiczne zaobserwowane lub doświadczane w czasie praktyk zawodowych.
	K_U03	Student/ka potrafi dokonać adekwatnego doboru metod pracy,

		materiałów, środków dydaktycznych, w tym technologii informacyjno-komunikacyjnych, oraz dostosować je do potrzeb i możliwości uczniów w celu samodzielnego projektowania zajęć plastycznych i pokrewnych.
	D.2/E.2.U2	zaplanować i przeprowadzić lekcje, pod nadzorem opiekuna praktyk zawodowych.
	K_U01	Student/ka potrafi stworzyć sytuacje motywujące do nauki, analizuje ich skuteczność oraz modyfikuje działania dydaktyczne w celu uzyskania pożądanych efektów uczenia się.
	D.2/E.2.U1	Student/ka potrafi wyciągnąć wnioski z obserwacji pracy dydaktycznej nauczyciela, jego interakcji z uczniami oraz sposobu planowania i przeprowadzania zajęć dydaktycznych; aktywnie obserwować stosowane przez nauczyciela metody i formy pracy oraz wykorzystywane pomoce dydaktyczne, a także sposoby oceniania uczniów oraz zadawania i sprawdzania pracy domowej.
	K_U03	Student/ka potrafi rozbudzić zainteresowania uczniów poprzez właściwy dobór treści, zadań i form pracy samokształceniowej oraz promowanie osiągnięć uczniów.
	K_U09	Student/ka potrafi rozwijać kreatywność i umiejętność samodzielnego, krytycznego myślenia uczniów.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student/ka posługuje się uniwersalnymi zasadami i normami etycznymi w swojej działalności; kieruje się szacunkiem dla każdego człowieka.
	K_K04	Student/ka buduje relacje oparte na wzajemnym zaufaniu między wszystkimi uczestnikami procesu kształcenia.
	K_K02	Student/ka rozwiązuje konflikty poprzez dialog i tworzenie dobrej atmosfery dla komunikacji podczas zajęć i poza nimi.
	K_K02	Student/ka działa na rzecz poprawy jakości pracy szkoły.
	K_K04	Student/ka umiejętnie współpracuje z innymi nauczycielami, pedagogami i rodzicami uczniów, oraz innymi osobami tworzącymi społeczność szkoły.
	D.2/E.2.K1	Student/ka jest gotowy/a do skutecznego współdziałania z opiekunem praktyk i z innymi nauczycielami w celu poszerzania swojej wiedzy dydaktycznej.
TREŚCI PROGRAMOWE:		

Zadaniami dydaktyczne, realizowane przez placówkę, sposób jej funkcjonowania, organizacja pracy, uczestnicy procesów pedagogicznych, dokumentacją działalności dydaktycznej, prowadzona w placówce. Stosowane przez nauczyciela zajęć plastycznych metody i formy pracy oraz wykorzystywane pomoce dydaktyczne. Planowanie i prowadzenie lekcji plastycznych, pod nadzorem opiekuna. Analizowanie przy pomocy opiekuna praktyk oraz nauczycieli akademickich prowadzących przygotowanie dydaktyczne, obserwowanych lub doświadczanych w czasie praktyk sytuacji i zdarzeń pedagogicznych. Analiza dokumentów dotyczących określonego ucznia jako punkt odniesienia dla anonimowej charakterystyki ucznia (z uwzględnieniem specyfiki kierunku *Edukacja artystyczna*) Zespół klasowy, wywiad z nauczycielem. Dokumentacja dotycząca obserwowanych zajęć i sytuacji dydaktyczno-wychowawczych: protokoły hospitacyjne i scenariusze zajęć.

5. Kształcenie z zakresu teorii i historii sztuki

Film w kulturze 1		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student orientuje się w podstawowych zagadnieniach semiotyki filmu i złożoności wielowymiarowego tworzywa artystycznego.
	K_W02	Student zna wybrane zagadnienia historii i genealogii kina w ich odniesieniach do zjawisk kultury.
Umiejętności		
	K_U01	Student przeprowadza podstawową analizę znaczeń filmu i jego tworzywa artystycznego.
	K_U01	Student potrafi odnieść znaczenia filmu do poznanych zagadnień gatunkowych i historycznych filmu.
Kompetencje społeczne		
	K_K01	Student wykorzystuje wiedzę o filmie do krytycznej oceny repertuaru kinowego, programów festiwali filmowych itp.

	K_K04	Student kulturalnie i rzeczowo dyskutuje o oglądanych filmach.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Antropologiczne i kulturowe uwarunkowania percepcji filmowej. Rozumienie filmu jako czynność intuicyjna (odbiór nieanalityczny) i świadome dekodowanie (odbiór analityczny). 2. Mimetyzm przedstawienia audiowizualnego. Rzeczywistość a świat przedstawiony filmu: film jako przekaz symboliczny. Konwencje przedstawieniowe (realizm – umowność). 3. Elementy semiotyki znaku filmowego (kody języka filmu). Podstawowe elementy języka filmu (ujęcie, kadr, plan filmowy, ruch kamery, montaż, itd.). 4. Film w kontekście innych form audiowizualnych. Tworzywo filmu: narracja (opowieść), wizualność, aktorstwo, przestrzeń, ruch, dźwięk (w tym muzyka). 5. Film jako tekst kultury. Odczytywanie znaczeń przekazu filmowego. Odniesienia filmów do ideologii, przekonań i wzorów kultury. Kreacja, stereotypy i propaganda. 6. Gatunki filmowe i gry konwencjami. Schematy przedstawieniowe: powstanie, rozwój i cechy kina gatunków. Typowe gatunki filmowe oraz ich wzorce. Podważanie reguł.</p>		

Film w kulturze 2		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych (symbol efektu)	Wiedza
	K_W02	Student ma orientację w związkach filmu z innymi formami sztuki i zjawiskami kultury w szerokim zakresie ich różnicowania.
	K_W02	Student zna wybrane zagadnienia historii i genealogii kina w ich odniesieniach do zjawisk kultury.
Umiejętności		
	K_U01	Student dostrzega w filmie nawiązania oraz odniesienia do innych form sztuki oraz potrafi zinterpretować ich obecność.
	K_U01	Student odnosi znaczenia filmu do zjawisk życia społecznego, w szczególności mitów i stereotypów kulturowych.

	K_U01	Student potrafi odnieść znaczenia filmu do poznanych zagadnień gatunkowych i historycznych filmu.
	K_U03	Student umie wykorzystać filmy do działań edukacyjnych (poznawczo, przedmiotowo, dydaktycznie) bądź terapeutycznych.
		Kompetencje społeczne
	K_K02	Student rozwija empatię własną oraz innych przez identyfikację z bohaterami filmowymi i poznanie problematyki filmu.
	K_K04	Student kulturalnie i rzeczowo dyskutuje o oglądanych filmach.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Film jako dzieło sztuki. Kino autorskie i artystyczne. Związki filmu ze sztukami plastycznymi. Mistrzowie kina i arcydzieła sztuki filmowej. Film wobec mitów, wzorów kultury i komunikacji społecznej. Mity w filmie. Bohater filmowy jako kulturowy heros. Adaptacje (zwłaszcza literatury). Społeczna rola kina. Edukacyjne i terapeutyczne walory filmu. Wartości poznawcze i wychowawcze filmu. Oddziaływanie terapeutyczne filmowych opowieści i identyfikacji z bohaterem.</p>		

Historia sztuki 1		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	KW_02	W zakresie poznanych epok student dysponuje podstawową wiedzą z zakresu historii sztuki, umożliwiającą odniesienie dzieł artystycznych do kontekstów kulturowych, historycznych i społecznych.
	KW_03	W zakresie poznanych epok student zna wybrane zagadnienia dotyczące dziejów myśli o sztuce i estetyce oraz wybrane zagadnienia ikonograficzne.
		Umiejętności

	K_U01	Student potrafi rozpoznać kluczowe dzieła sztuki, wskazać ich twórców i przeprowadzić analizę w kontekście technik warsztatowych oraz cech stylu (w zakresie poznanych epok).
	K_U01	Student potrafi prawidłowo zaklasyfikować dzieło sztuki do odpowiedniego okresu oraz opisać je pod względem formalnym i stylistycznym (w zakresie poznanych epok).
	K_U01	Student potrafi rozpoznawać i analizować zabytki oraz dzieła sztuki swojskiego kręgu kulturowego (regionalnego, narodowego) w kontekście powszechnej historii sztuki.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student pracuje nad rozwijaniem kompetencji publicznego wyrażania własnych sądów o sztuce z wykorzystaniem fachowej wiedzy z zakres historii sztuki.
	K_K03	Student gotowy jest aby w przemyślany sposób publicznie omawiać i rekomendować wydarzenia artystyczne, szczególnie dotyczące sztuk plastycznych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Wybrane zagadnienia historii sztuki od czasów prehistorycznych do renesansu (sztuka prehistoryczna, antyczna, średniowieczna i nowożytna do czasów renesansu). Wskazanie specyfiki sztuki na ziemiach polskich. Chronologiczna i tematyczna prezentacja dziejów sztuki z uwzględnieniem słownika technik i terminologii danych epok. Prezentacja dzieł twórczo interpretujących inspiracje wcześniejszymi dokonaniem sztuki.</p> <p>Wykład – konwersatorium</p>		

Historia sztuki 2		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza

	KW_02	W zakresie poznanych epok student dysponuje podstawową wiedzą z zakresu historii sztuki, umożliwiającą odniesienie dzieł artystycznych do kontekstów kulturowych, historycznych i społecznych.
	KW_03	W zakresie poznanych epok student zna wybrane zagadnienia dotyczące dziejów myśli o sztuce i estetyce oraz wybrane zagadnienia ikonograficzne.
		Umiejętności
	K_U01	Student potrafi rozpoznać kluczowe dzieła sztuki, wskazać ich twórców i przeprowadzić analizę w kontekście technik warsztatowych oraz cech stylu (w zakresie poznanych epok).
	K_U01	Student potrafi prawidłowo zaklasyfikować dzieło sztuki do odpowiedniego okresu oraz opisać je pod względem formalnym i stylistycznym (w zakresie poznanych epok).
	K_U01	Student potrafi rozpoznawać i analizować zabytki oraz dzieła sztuki swojskiego kręgu kulturowego (regionalnego, narodowego) w kontekście powszechnej historii sztuki.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student pracuje nad rozwijaniem kompetencji publicznego wyrażania własnych sądów o sztuce z wykorzystaniem fachowej wiedzy z zakres historii sztuki.
	K_K03	Student potrafi w przemyślany sposób publicznie omawiać i rekomendować wydarzenia artystyczne, szczególnie dotyczące sztuk plastycznych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Wybrane zagadnienia historii sztuki od manieryzmu do romantyzmu (manieryzm, barok, rokoko, klasycyzm, romantyzm, sentymentalizm, historyzm). Wskazanie specyfiki sztuki na ziemiach polskich. Chronologiczna i tematyczna prezentacja dziejów sztuki z uwzględnieniem słownika technik i terminologii danych epok. Prezentacja dzieł twórczo interpretujących inspiracje wcześniejszymi dokonaniem sztuki.</p> <p>Wykład – konwersatorium</p>		

Historia sztuki 3

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	KW_02	W zakresie poznanych epok student dysponuje podstawową wiedzą z zakresu historii sztuki, umożliwiającą odniesienie dzieł artystycznych do kontekstów kulturowych, historycznych i społecznych.
	KW_03	W zakresie poznanych epok student zna wybrane zagadnienia dotyczące dziejów myśli o sztuce i estetyce oraz wybrane zagadnienia ikonograficzne.
		Umiejętności
	K_U01	Student potrafi rozpoznać kluczowe dzieła sztuki, wskazać ich twórców i przeprowadzić analizę w kontekście technik warsztatowych oraz cech stylu (w zakresie poznanych epok).
	K_U01	Student potrafi prawidłowo zaklasyfikować dzieło sztuki do odpowiedniego okresu oraz opisać je pod względem formalnym i stylistycznym (w zakresie poznanych epok).
	K_U01	Student potrafi rozpoznawać i analizować zabytki oraz dzieła sztuki swojskiego kręgu kulturowego (regionalnego, narodowego) w kontekście powszechnej historii sztuki.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student pracuje nad rozwijaniem kompetencji publicznego wyrażania własnych sądów o sztuce z wykorzystaniem fachowej wiedzy z zakres historii sztuki.
	K_K03	Student potrafi w przemyślany sposób publicznie omawiać i rekomendować wydarzenia artystyczne, szczególnie dotyczące sztuk plastycznych.

TREŚCI PROGRAMOWE

Prezentacja wybranych zagadnień historii sztuki od realizmu do surrealizmu (realizm, symbolizm, nabizm, secesja, impresjonizm, postimpresjonizm, ekspresjonizm, fowizm, kubizm, abstrakcjonizm,

neoplastycyzm, suprematyzm, rajonizm, modernizm, polska sztuka okresu międzywojnia, konstruktywizm, futurizm, dadaizm, surrealizm). Wskazanie specyfiki sztuki na ziemiach polskich. Chronologiczna i tematyczna prezentacja dziejów sztuki z uwzględnieniem słownika technik i terminologii kierunków artystycznych i stylów. Prezentacją dzieł twórczo interpretujących inspiracje wcześniejszymi dokonaniem sztuki. Korespondencja sztuk.

Wykład – konwersatorium

Historia sztuki 4

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	KW_02	W zakresie poznanych epok student dysponuje podstawową wiedzą z zakresu historii sztuki, umożliwiającą odniesienie dzieł artystycznych do kontekstów kulturowych, historycznych i społecznych.
	KW_03	W zakresie poznanych epok student zna wybrane zagadnienia dotyczące dziejów myśli o sztuce i estetyce oraz wybrane zagadnienia ikonograficzne.
		Umiejętności
	K_U01	Student potrafi rozpoznać kluczowe dzieła sztuki, wskazać ich twórców i przeprowadzić analizę w kontekście technik warsztatowych oraz cech stylu (w zakresie poznanych epok).
	K_U01	Student potrafi prawidłowo zaklasyfikować dzieło sztuki do odpowiedniego okresu oraz opisać je pod względem formalnym i stylistycznym (w zakresie poznanych epok).
	K_U01	Student potrafi rozpoznawać i analizować zabytki oraz dzieła sztuki swojskiego kręgu kulturowego (regionalnego, narodowego) w kontekście powszechnej historii sztuki.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student pracuje nad rozwijaniem kompetencji publicznego wyrażania własnych sądów o sztuce z wykorzystaniem fachowej

		wiedzy z zakres historii sztuki.
	K_K03	Student potrafi w przemyślany sposób publicznie omawiać i rekomendować wydarzenia artystyczne, szczególnie dotyczące sztuk plastycznych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Prezentacja wybranych zagadnień historii sztuki od połowy XX wieku do dziś (ekspresjonizm abstrakcyjny, informel, taszyzm, action painting, colour field painting, pop-art., op-art., socrealizm, polskie malarstwo po II wojnie światowej, sztuka konceptualna, land art, mail art happening, performance Fluxus, body art, environment, asamblaż, instalacja, nowa figuracja, postmodernizm). Omówienie sztuki w Polsce. Chronologiczna i tematyczna prezentacja dziejów sztuki z uwzględnieniem słownika technik i terminologii danych kierunków i stylów.</p> <p>Wykład – konwersatorium</p>		

Wybrane Zagadnienia Sztuki Współczesnej 1		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W03	Student/ka zna główne obszary, nurty i problematykę sztuki współczesnej oraz istotne miejsca wystawiennicze, instytucje związane z kulturą i sztuką współczesną.
	K_W02	Student/ka posiada podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki współczesnej umożliwiającą odniesienie dzieł artystycznych do kontekstów kulturowych, historycznych, sztuki współczesnej.
	K_W04	Student/ka ma zasadniczą orientację w piśmiennictwie naukowym, publikacjach środowiskowych zwartych i ciągłych, dotyczących historii sztuki współczesnej oraz krytyki artystycznej.
Umiejętności		
	K_U01	Student/ka we własnych realizacjach artystycznych umie świadomie odwołać się do doświadczeń artystycznych i tradycji sztuki XX i XXI w.
	K_U01	Student/ka potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i piśmie na temat różnych dziedzin twórczości plastycznej oraz życia kulturalnego w kontekście zagadnień

		szczegółowych związanych z kierunkiem studiów odnosząc się do poznanych koncepcji sztuki współczesnej, ujęć teoretycznych z wykorzystaniem rozmaitych źródeł informacji (także w językach obcych).
	K_U05	Student/ka w miarę indywidualnych umiejętności i zainteresowań uczestniczy czynnie w badaniach i projektach badawczych z zakresu sztuki współczesnej.
		Kompetencje społeczne
	K_K03	Student/ka świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w aktualnych wydarzeniach artystycznych w galeriach, muzeach, festiwalach itp., przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej artystycznej.
	K_K01	Student/ka ma pogłębioną świadomość współczesnej roli społecznej artysty, potrafi ją określać posługując się wiedzą z obszaru sztuki współczesnej.
	K_K03	Student/ka widzi potrzebę ciągłego rozwoju artystycznego, intelektualnego, pogłębiania swojej wiedzy z obszaru sztuki współczesnej, inspirując do tego innych.
	K_K03	Student/ka podejmuje refleksję na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i etosem artysty.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Wybrana problematyka sztuki współczesnej w odniesieniu do przykładów ze sztuki II poł. XX i pocz. XXI w. Grupy tematyczne: Zagadnienia sztuki współczesnej: periodyzacja i terminologia, główne zagadnienia i obszary, ważne zjawiska artystyczne, dyskusje, spory, wydarzenia itp. Wybrane zagadnienia sztuki światowej po 1945 roku – tendencje, kierunki, przedstawiciele, problematyka (np. ekspresjonizm abstrakcyjny, action painting, pop-art., hiperrealizm, informel, environment, happening, performance, art brut, arte povera, konceptualizm, land-art, mail art, body art). Sztuka w dobie postmodernizmu. Wybrane zagadnienia sztuki lat 80. i 90. XX w.</p>		

Wybrane Zagadnienia Sztuki Współczesnej 2		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W03	Student/ka zna główne obszary, nurty i problematykę sztuki współczesnej oraz istotne miejsca wystawiennicze, instytucje związane z kulturą i sztuką współczesną.
	K_W02	Student/ka posiada podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki współczesnej umożliwiającą odniesienie dzieł artystycznych do kontekstów kulturowych, historycznych, sztuki współczesnej

	K_W04	Student/ka ma zasadniczą orientację w piśmiennictwie naukowym, publikacjach środowiskowych zwartych i ciągłych, dotyczących historii sztuki współczesnej oraz krytyki artystycznej.
	K_W02	Student/ka ma ogólną wiedzę o metodach analizy i interpretacji wizualnych i audiowizualnych wytworów sztuki współczesnej.
	K_W02	Student/ka ma wiedzę o mechanizmy rynku sztuki współczesnej oraz funkcjonowania artysty.
		Umiejętności
	K_U01	Student/ka we własnych realizacjach artystycznych umie świadomie odwołać się do doświadczeń artystycznych i tradycji sztuki XX i XXI w.
	K_U01	Student/ka potrafi dokonać analizy własnej pracy artystycznej pod względem formalnym i treściowym w odniesieniu do współczesnych nurtów/działań w sztuce.
	K_U05	Student/ka potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i piśmie na temat różnych dziedzin twórczości plastycznej oraz życia kulturalnego w kontekście zagadnień szczegółowych związanych z kierunkiem studiów odnosząc się do poznanych koncepcji sztuki współczesnej, ujęć teoretycznych z wykorzystaniem rozmaitych źródeł informacji (także w językach obcych).
	K_U01	Student/ka w miarę indywidualnych umiejętności i zainteresowań uczestniczy czynnie w badaniach i projektach badawczych z zakresu sztuki współczesnej.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student/ka jest gotowy, aby krytycznie odnieść się do własnych prac artystycznych poddając ocenie oryginalność koncepcji, jakość warsztatową, relacje do wybranych dzieł sztuki współczesnej.
	K_K03	Student/ka świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w aktualnych wydarzeniach artystycznych w galeriach, muzeach, festiwalach itp., przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej artystycznej
	K_K01	Student/ka ma pogłębioną świadomość współczesnej roli społecznej artysty, potrafi ją określać posługując się wiedzą z obszaru sztuki współczesnej.
	K_K03	Student/ka widzi potrzebę ciągłego rozwoju artystycznego, intelektualnego, pogłębiania swojej wiedzy z obszaru sztuki współczesnej, inspirując do tego innych.
	K_K03	Student/ka podejmuje refleksję na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i etosem artysty.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Wybrana problematyka sztuki współczesnej w odniesieniu do przykładów ze sztuki II poł. XX i pocz. XXI w. Grupy tematyczna: Definicje sztuki i artysty w XX i XXI w., Rynek sztuki, obrót dziełami sztuki, instytucje artystyczne. Rola strategii, mediów i narzędzi sztuki współczesnej. Sztuka nowych mediów – od wideo art po media cyfrowe i sztukę interaktywną. Tendencje w sztuce po 2000 roku.</p>		

Krytycznie odniesienia do sztuki dziś na podstawie aktualnych wydarzeń artystycznych. Czynne uczestnictwo w zajęciach stacjonarnych i w plenerze (w galerii, muzeum, domu aukcyjnym itp.), referat, tekst krytyczny – opis i analiza własnej pracy artystycznej, w odniesieniu do wybranych tendencji/ dzieł sztuki współczesnej.

6. Kształcenie w obszarze sztuki

FOTOGRAFIA		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji fotografii.
	K_W06	Student posiada wiedzę o technologicznych zagadnieniach dotyczących realizacji fotografii i jej cyfrowej edycji w programach komputerowych.
	K_W05	Student zna tendencje rozwojowe z zakresu fotografii oraz widzi zależności pomiędzy fotografią i innymi dyscyplinami.
	K_W02	Student zna uwarunkowania i skutki praktyki fotograficznej w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
	K_W07	Student posiada podstawową wiedzę o sposobach eksponowania w przestrzeni galeryjnej.
Umiejętności		
	K_U02	Świadomie posługuje się poznanymi technikami fotograficznymi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U02	Potrafi podejmować samodzielne artystyczne działania fotograficzne.

	K_U02	W projektowaniu własnych prac artystycznych podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin.
	K_U01	Potrafi dokonać analizy własnej pracy fotograficznej pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik fotograficznych.
	K_U02	Potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej
	K_U01	Planuje i organizuje w ramach praktyki fotograficznej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).
	K_U09	Samodzielnie doskonalą poznane techniki warsztatowe poprzez umiejętność, systematyczne, konsekwentne dalsze indywidualne ćwiczenia.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Student rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego nauczyciel.
	K_K01	Cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		

Wprowadzenie teoretyczne i ikonograficzne, na wybranych, klasycznych przykładach, do zagadnień estetycznych i formalnych przynależnych fotografii. Zaawansowane możliwości sprzętu oświetleniowego. Użycie światła błyskowego. Wykonywanie reprodukcji obrazów i dokumentacji innych dzieł sztuki. Zaawansowane techniki analogowe w fotografii (fotografia otworkowa, fotogram, polaroid, fotografia wielkoformatowa itd.). Zaawansowane fotograficzne techniki cyfrowe. Wykonywanie zdjęć w formacie RAW, do multiekspozycji, panoram, HDR-ów, montażu cyfrowych, animacji ze zdjęć itd. Zaawansowana edycja fotograficznych plików cyfrowych. Zastosowanie programów graficznych Adobe. Zastosowanie ścieżek, warstw, masek itd. Realizacja zadań z dziedziny fotografii kreatywnej. Poszukiwanie indywidualnych form wyrazu poprzez rozwijanie umiejętności patrzenia fotograficznego, stosowania zabiegów formalnych przynależnych dyscyplinie.

Grafika wydawnicza		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma podstawową wiedzę o elementach i zasadach komunikacji wizualnej stosowanych w grafice wydawniczej.
	K_W01	Student posiada wiedzę na temat właściwego sposobu przygotowania publikacji do druku oraz zna wybrane narzędzia cyfrowe (sprzęt i oprogramowanie) używane w grafice wydawniczej.
	K_W07	Student posiada wiedzę o zastosowaniu zasad kompozycji jako środka przekazu społecznego oraz efektywnej komunikacji wizualnej.
Umiejętności		
	K_U02	Student potrafi samodzielnie zaprojektować oraz wykonać złożone zadanie z zakresu grafiki wydawniczej używając przeznaczonych do tego narzędzi.
	K_U01	Student potrafi samodzielnie analizować cechy projektu graficznego; umie precyzyjnie opisać zagadnienia z zakresu typografii.

	K_U06	Student potrafi rzeczowo komunikować się ze specjalistami i publicznością na temat projektów z zakresu grafiki wydawniczej.
	K_U08	Student potrafi współpracować z innymi w ramach prac zespołowych oraz kierować pracą zespołu w tym: planować, organizować i monitorować realizację złożonych zespołowych działań artystycznych.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student ma zdolność krytycznej oceny własnych prac ze względu na sposób i efektywność zastosowanych środków wyrazowych.
	K_K01	Student weryfikuje podejmowane decyzje artystyczne, odnosząc się do reguł kompozycji dzieł plastycznych.
	K_K03	Student ma potrzebę posługiwania się wiedzą i pojęciami z zakresu zagadnień grafiki wydawniczej w kreowaniu jakości wizualnych przestrzeni społecznej.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Wprowadzenie do zagadnień z teorii związanej z projektowaniem na potrzeby grafiki wydawniczej. Tworzenie grafiki na potrzeby papierowych publikacji wydawniczych. Zagadnienia typografii w grafice wydawniczej. Analiza projektów graficznych pod kątem ich jakości. Zależności pomiędzy elementami graficznymi. Dostosowanie formy wizualnej do prezentowanych treści. Współpraca w obszarze projektowania graficznego. Przygotowanie do druku. Techniczne narzędzia do wykonania wielostronicowego projektu. Formatowanie i skład tekstu, bloki tekstu, struktura arkuszy stron, układ dokumentu, stworzenie wielostronicowych projektów graficznych. Praktyczne użycie wiedzy do stworzenia projektów z zakresu grafiki wydawniczej.</p>		

Grafika 1,2 ,3		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich	Wiedza

	(symbol efektu)	
	K_W01	Student ma wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji w ramach grafiki warsztatowej w sztuce.
	K_W06	Student posiada wiedzę o podstawowych zasadach dotyczących realizacji prac wykonanych w tradycyjnych technikach graficznych.
	K_W05	Student zna tendencje rozwojowe z zakresu grafiki warsztatowej oraz widzi zależności pomiędzy grafiką i innymi dyscyplinami.
	K_W02	Student zna uwarunkowania i skutki praktyki graficznej w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
	K_W07	Posiada podstawową wiedzę o sposobach eksponowania w przestrzeni galeryjnej.
		Umiejętności
	K_U02	Świadomie posługuje się poznanymi technikami graficznymi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U02	Potrafi realizować własne działania graficzne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.
	K_U02	W projektowaniu własnych prac graficznych podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin.
	K_U01	Potrafi dokonać analizy własnej pracy graficznej pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik graficznych.
	K_U02	Potrafi wykonać oprawę dla odbitki graficznej; potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej.
	K_U01	Planuje i organizuje w ramach pracowni graficznej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).
	K_U09	Samodzielnie doskonali poznane techniki warsztatowe poprzez umiejętne, systematyczne, konsekwentne dalsze indywidualne ćwiczenia.
		Kompetencje społeczne

	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Student rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego nauczyciel.
	K_K01	Cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.

TREŚCI PROGRAMOWE:

Poszukiwanie nowych form wyrazu poprzez rozwijanie umiejętności obserwowania i interpretowania natury oraz poszukiwanie abstrakcyjnych właściwości obrazu graficznego. Temat grafiki (tradycyjne motywy oparte na studium natury, formy abstrakcyjne i inne) – poszukiwania na styku z innymi dziedzinami sztuki, graficzna interpretacja obrazu fotograficznego, obrazu video i innych form wizualnych. Opracowanie tematów prac. Szkic jako zapis idei. Realizacja utworów wizualnych posiadających cechy grafiki wykonanej w tradycyjnych technikach. Dobór wybranych środków ekspresji plastycznej do określonego zadania. Zasady przygotowania oprawy odbitek graficznych. Techniki druku wklęsłego, wypukłego, płaskiego. Przygotowanie na poziomie zaawansowanym, matryc w wybranych technikach. Odbijanie prac na poziomie zaawansowanym. Organizacja wystawy prac graficznych. Oprawa grafik. Ogólne zasady pracy i przepisy bhp oraz organizacja zajęć w pracowni graficznej.

Kompozycja

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do	
-----	----------------	--

	efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student zna elementy kompozycyjne i potrafi określić sposób ich oddziaływania w odniesieniu do różnych technik plastycznych.
	K_W01	Student zna i opisuje typy układów kompozycyjnych zastosowanych we własnych realizacjach plastycznych.
	K_W01	Student posiada podstawy wiedzy o zasadach kompozycyjnych wykorzystywanych we współczesnych technikach wizualnych.
	K_W07	Student posiada wiedzę o zastosowaniu zasad kompozycji jako środka przekazu społecznego oraz efektywnej komunikacji wizualnej.
	K_W07	Student zna zasady organizowania ekspozycji prac własnych i innych.
		Umiejętności
	K_U01	Student potrafi wskazać i analizować elementy kompozycyjne zastosowane we własnych pracach artystycznych.
	K_U02	Student potrafi wykonać kompozycje plastyczne świadomie posługując się wybranymi środkami wyrazowymi i technologicznymi.
	K_U01	Student potrafi zastosować wiedzę dotyczącą typów układów kompozycyjnych do zróżnicowanej stylistycznie, zindywidualizowanej wypowiedzi artystycznej.
	K_U06	Student potrafi zorganizować wystawę prac własnych i innych w oparciu o podstawowe zasady kompozycyjne.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student ma zdolność krytycznej oceny własnych prac ze względu na sposób i efektywność zastosowanych środków wyrazowych.
	K_K01	Student weryfikuje podejmowane decyzje artystyczne, odnosząc się do reguł kompozycji dzieł plastycznych.

	K_K03	Student widzi zasadność posługiwania się wiedzą i pojęciami z zakresu zagadnień kompozycyjnych w kreowaniu przestrzeni społecznej.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Struktury wizualne. Środki wyrazu artystycznego: kreska i kształt, plama, faktura, światłocien, barwa, równowaga, rytm, symetria, statyka i dynamika, kompozycja otwarta i zamknięta, przestrzeń, głębia obrazu, plany, perspektywa zbieżna, barwa w odniesieniu do przestrzeni/budowy obrazu.</p> <p>Rola zagadnienia <i>kompozycji</i> w edukacji szkolnej – prezentacje multimedialne, budowa obrazu.</p> <p>Rola zagadnienia <i>kompozycji</i> w twórczości własnej. Formalna analiza zagadnienia. Realizacja prac plastycznych tradycyjnymi technikami oraz realizacja multimedialnej pomocy dydaktycznej, ułatwiającej zrozumienie zagadnienia kompozycji i jej elementów.</p>		

Komunikacja wizualna		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu projektowania graficznego.
	K_W01	Student ma wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji w sztuce w ramach przedmiotu.
	K_W02	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu historii projektowania graficznego.
	K_W05	student zna tendencje rozwojowe z zakresu rysunku oraz widzi zależności pomiędzy rysunkiem i innymi dyscyplinami.
	K_W06	Student w podstawowym zakresie poznał narzędzia używane do przygotowania projektów graficznych.

	K_W07	teorie i zasady komunikowania środków wizualnych oraz jej odniesienia do realizacji i prezentacji prac artystycznych w sztukach plastycznych.
		Umiejętności
	K_U01	Student potrafi dokonać analizy własnej pracy rysunkowej pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik rysunkowych.
	K_U02	Student świadomie posługuje się poznanymi technikami rysunkowymi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej. Potrafi zaprojektować i wykonać zadanie z projektowania graficznego.
	K_U02	Student w zakresie projektowania graficznego, komunikacji wizualnej i wystawiennictwa, prawidłowo wykorzystuje poznane narzędzia, techniki i technologie.
	K_U08	Student współpracuje w zespole wykonującym zadanie projektowe.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Student cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K01	Student rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego nauczyciel.
	K_K03	Student jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.

TREŚCI PROGRAMOWE:

Teorie i zasady komunikacji wizualnej. Elementy psychofizjologii widzenia. Analiza zjawisk wizualnych w przestrzeni publicznej z uwzględnieniem dzieł sztuki i kultury najnowszej. Realizacja utworów wizualnych Analiza prac zrealizowanych w oparciu o zasady efektywnej komunikacji wizualnej. Prace projektowe z wykorzystaniem mediów tradycyjnych i cyfrowych.

Malarstwo 1,2, 3

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji w sztuce w ramach przedmiotu.
	K_W06	Student posiada wiedzę o podstawowych zasadach dotyczących realizacji prac malarskich.
	K_W05	Student zna tendencje rozwojowe z zakresu malarstwa oraz widzi zależności pomiędzy malarstwem i innymi dyscyplinami.
	K_W02	Student zna uwarunkowania i skutki praktyki malarskiej w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
	K_W07	Student posiada podstawową wiedzę o sposobach eksponowania w przestrzeni galeryjnej.
		Umiejętności
	K_U02	Świadomie posługuje się poznanymi technikami malarskimi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U02	Potrafi realizować własne działania artystyczne oparte na

		zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.
	K_U02	W projektowaniu własnych prac artystycznych podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin.
	K_U01	Potrafi dokonać analizy własnej pracy artystycznej pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik malarskich.
	K_U02	Potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej.
	K_U01	Planuje i organizuje w ramach praktyki malarskiej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).
	K_U09	Samodzielnie doskonali poznane techniki warsztatowe poprzez umiejętnie, systematyczne, konsekwentne dalsze indywidualne ćwiczenia.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Student rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego nauczyciel.
	K_K01	cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
Realizacja utworów wizualnych posiadających cechy obrazu malarskiego wyczerpujących następujące		

treści: szkic jako zapis wrażenia, jako zapis idei, jako zapis kompozycyjny; studium z natury przy użyciu malarskich środków wyrazu artystycznego (linia, plama, światłocien, walor, gamy kolorystyczne, faktury i inne), badanie relacji przestrzennych (proporcje odległości); interpretacja natury przy użyciu złożonych malarskich struktur wizualnych; poszukiwanie nowych form wyrazu poprzez rozwijanie umiejętności obserwowania i interpretowania natury oraz poszukiwanie abstrakcyjnych właściwości obrazu malarskiego; techniki malarskie (gwasz, akryl, olej, akwarela, tusz i inne); podobrazia malarskie (papier, tektura, płótno i inne); ogólne zasady pracy i przepisy bhp oraz organizacja zajęć w pracowni malarskiej, temat malarski (martwa natura, pejzaż, człowiek we wnętrzu, figura ludzka w plenerze, abstrakcja geometryczna, abstrakcja niegeometryczna), poszukiwania wyrazowe na styku z innymi dziedzinami sztuki, malarska interpretacja obrazu fotograficznego, obrazu video i innych form wizualnych.

Plener		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student posiada poszerzoną wiedzę zasadach dotyczących realizacji prac artystycznych związanych z kierunkiem studiów oraz zasady dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych.
	K_W02	Student zna zagadnienia z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów oraz widzi zależności pomiędzy tymi dyscyplinami.
	K_W06	Student ma wiedzę o przygotowaniu narzędzi i materiałów plastycznych w warunkach plenerowych.
Umiejętności		
	K_U09	Student samodzielnie podejmuje własne działania artystyczne.
	K_U08	Student potrafi pracować w grupie, analizuje powstałe prace w kontekście prac innych artystów.

	K_U01	Odnosząc się do tradycji malarstwa pejzażowego student konfrontuje wiedzę teoretyczną z praktyką uprawiania sztuki.
	K_U05	Student potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję.
	K_U01	Student potrafi pracować w przestrzeni publicznej. Zauważa potencjalnych odbiorców, podejmuje rozmowę.
	K_U03	Student potrafi zorganizować warsztaty plastyczne dla lokalnej społeczności.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	ma pogłębioną świadomość współczesnej roli społecznej artysty, potrafi ją określać posługując się wiedzą historyczną oraz aktualnymi badaniami naukowymi.
	K_K01	rozumie potrzebę dalszego rozwoju intelektualnego i jego związku z kształtowaniem swojej osobowości jako człowieka i artysty; chce pogłębiać swoją wiedzę i umiejętności z zakresu sztuki i dziedzin pokrewnych.
	K_K03	świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	podejmuje refleksję na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i etosem artysty.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Zagadnienia kompozycji, waloru, gamy kolorystycznej, kontrastu rozwiązywane wobec zmienności natury. Obserwacja natury. Wybór motywu. Kształtowanie wyobraźni przestrzennej. Zróżnicowanie waloru i światła – niematerialna przestrzeń jako punkt odniesienia dla organizacji głębi obrazu. Poszukiwanie kontekstów obrazu poza naturą. Rozmowa dydaktyczna, jako konfrontacja koncepcji twórczych i sposób wspólnego rozwiązywania problemów artystycznych i warsztatowych. Działania artystyczne w lokalnej przestrzeni społecznej. Dokumentacja działań. Przygotowanie ekspozycji. Techniki artystyczne (w szczególności malarskie) w działania plenerowych.</p>		
Pracownia Autorska 1		

EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W02	Student ma pogłębioną wiedzę o celach, metodach, środkach ekspresji, jakimi posługuje się w swojej pracy.
	K_W01	Wie, dlaczego wybrał określoną technikę i jak ten wybór wpływa na charakter wypowiedzi artystycznej.
	K_W04 K_W06	Zna nowe technologie i poszukuje własnych kanałów ekspresji.
		Wie, jak eksponować swoje dzieło i dzieła innych artystów w przestrzeni galerii jak i przestrzeni publicznej.
	K_W03	Student w pogłębiony sposób widzi swoje indywidualne poszukiwania artystyczne w kontekście teorii sztuki, dorobku innych artystów i dylematów współczesnej kultury.
	K_W04	Ma poszerzoną wiedzę dotyczącą kreatywności i twórczości człowieka.
	K_W02	Student ma poszerzoną o wiedzę o artystycznych i kulturowych zagadnieniach z obszaru swojej pracy artystycznej.
		Umiejętności
	K_U02	Student w sposób pogłębiony potrafi zrealizować pracę artystyczną w wybranym przez siebie medium sztuk plastycznych.
	K_U01	Student potrafi poddać pogłębionej analizie i objaśnić: własne prace artystyczne w odniesieniu do dawnych i współczesnych nurtów sztuki.
	K_U09	Potrafi dostrzec swoją kreatywność i kształtować ją poprzez długotrwały wysiłek pracy indywidualnej.
	K_U05	Potrafi w sposób przekonujący i pogłębiony prezentować własne koncepcje artystyczne, podejmując merytoryczną dyskusję oraz konstruktywnie przyjmując krytykę.
	K_U06	Student potrafi trafnie i precyzyjnie wypowiedzieć się o

		twórczości innych artystów.
	K_U04	Student potrafi interpretować i stosować przepisy o własności intelektualnej.
		Kompetencje społeczne
	K_K03	Ma potrzebę czynnego uczestnictwa w kulturze.
	K_K04	Dostrzega potencjał twórczy innych artystów i jest w stanie wspomóc rozwój drugiego człowieka.
	K_K03	Jest świadomy konieczności nieustannego doskonalenia i jest zdolny do długotrwałego wysiłku nakierowanego na jeden cel.
	K_K04	Jednocześnie jego realizacje uwzględniają etyczny wymiar dzieła.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Poznanie i praktyczne ćwiczenie, w ujęciu autorskim: elementów budowy obrazu i przestrzeni artystycznej, sposobów interpretacji procesu twórczego i samego dzieła, sposobów wyrażania własnych emocji. Zastosowanie wybranych technik i metod intermedialnych. Badanie relacji pomiędzy mediami. Strategie komunikowania poprzez użycie wielu mediów (tradycyjnych i nowoczesnych) Spójny komunikat wizualny, tekst, dźwięk, performance jako inne środki, dopełniające dyskurs o tradycyjnym obrazowaniu. Znaczenie, odbiór i możliwości wykorzystania obiektu artystycznego i działań przestrzennych w sztuce. Wybrane zagadnienia z zakresu języka wizualnego sztuk pięknych, w odniesieniu do realizowanego projektu. Umiejętności posługiwania się różnorodnymi środkami warsztatowymi z zakresu sztuk wizualnych. Przedmiot realizowany przez zaproszonych gości, którzy uzupełniają treści programowe o praktyczne podejście do realizowanych zagadnień.</p>		

Pracownia Autorska 2		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i	

	nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W02	Student ma pogłębioną wiedzę o celach, metodach, środkach ekspresji, jakimi posługuje się w swojej pracy.
	K_W01	Wie, dlaczego wybrał określoną technikę i jak ten wybór wpływa na charakter wypowiedzi artystycznej.
	K_W04 K_W06	Zna nowe technologie i poszukuje własnych kanałów ekspresji.
		Wie, jak eksponować swoje dzieło i dzieła innych artystów w przestrzeni galerii jak i przestrzeni publicznej.
	K_W03	Student w pogłębiony sposób widzi swoje indywidualne poszukiwania artystyczne w kontekście teorii sztuki, dorobku innych artystów i dylematów współczesnej kultury.
	K_W04	Ma poszerzoną wiedzę dotyczącą kreatywności i twórczości człowieka.
	K_W02	Student ma poszerzoną o wiedzę o artystycznych i kulturowych zagadnieniach z obszaru swojej pracy artystycznej.
		Umiejętności
	K_U02	Student w sposób pogłębiony potrafi zrealizować pracę artystyczną w wybranym przez siebie medium sztuk plastycznych.
	K_U01	Student potrafi poddać pogłębionej analizie i objaśnić: własne prace artystyczne w odniesieniu do dawnych i współczesnych nurtów sztuki.
	K_U09	Potrafi dostrzec swoją kreatywność i kształtować ją poprzez długotrwały wysiłek pracy indywidualnej.
	K_U05	Potrafi w sposób przekonujący i pogłębiony prezentować własne koncepcje artystyczne, podejmując merytoryczną dyskusję oraz konstruktywnie przyjmując krytykę.
	K_U06	Student potrafi trafnie i precyzyjnie wypowiedzieć się o twórczości innych artystów.
	K_U04	Student potrafi interpretować i stosować przepisy o własności intelektualnej.

		Kompetencje społeczne
	K_K03	Ma potrzebę czynnego uczestnictwa w kulturze.
	K_K04	Dostrzega potencjał twórczy innych artystów i jest w stanie wspomóc rozwój drugiego człowieka.
	K_K03	Jest świadomy konieczności nieustannego doskonalenia i jest zdolny do długotrwałego wysiłku nakierowanego na jeden cel.
	K_K04	Jednocześnie jego realizację uwzględniają etyczny wymiar dzieła.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Poznanie i praktyczne ćwiczenie, w ujęciu autorskim: elementów budowy obrazu i przestrzeni artystycznej, sposobów interpretacji procesu twórczego i samego dzieła, sposobów wyrażania własnych emocji. Zastosowanie wybranych technik i metod intermedialnych. Badanie relacji pomiędzy mediami. Strategie komunikowania poprzez użycie wielu mediów (tradycyjnych i nowoczesnych). Spójny komunikat wizualny, tekst, dźwięk, performance jako inne środki, dopełniające dyskurs o tradycyjnym obrazowaniu. Znaczenie, odbiór i możliwości wykorzystania obiektu artystycznego i działań przestrzennych w sztuce. Wybrane zagadnienia z zakresu języka wizualnego sztuk pięknych, w odniesieniu do realizowanego projektu. Umiejętności posługiwania się różnorodnymi środkami warsztatowymi z zakresu sztuk wizualnych. Przedmiot realizowany przez zaproszonych gości, którzy uzupełniają treści programowe o praktyczne podejście do realizowanych zagadnień.</p>		
Projektowanie graficzne 1		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu projektowania graficznego.
	K_W01	Student ma wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji w sztuce w ramach przedmiotu.

	K_W02	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu historii projektowania graficznego.
	K_W05	student zna tendencje rozwojowe z zakresu rysunku oraz widzi zależności pomiędzy rysunkiem i innymi dyscyplinami.
	K_W06	Student w podstawowym zakresie poznał narzędzia używane do przygotowania projektów graficznych.
	K_W07	teorie i zasady komunikowania środków wizualnych oraz jej odniesienia do realizacji i prezentacji prac artystycznych w sztukach plastycznych.
		Umiejętności
	K_U01	Student potrafi dokonać analizy własnej pracy rysunkowej pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik rysunkowych.
	K_U02	Student świadomie posługuje się poznanymi technikami rysunkowymi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej. Potrafi zaprojektować i wykonać zadanie z projektowania graficznego.
	K_U02	Student w zakresie projektowania graficznego, komunikacji wizualnej i wystawiennictwa, prawidłowo wykorzystuje poznane narzędzia, techniki i technologie.
	K_U08	Student współpracuje w zespole wykonującym zadanie projektowe.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Student cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K01	Student rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego nauczyciel.
	K_K03	Student jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.

TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Wprowadzenie w problematykę przedmiotu. Rys historyczny. Prezentacja i analiza wybranych prac graficznych. Teoria i zasady efektywnej komunikacji wizualnej w odniesieniu do prac artystycznych. Realizacja koncepcji identyfikacji wizualnej – etapy i sposoby pracy. Zastosowanie komputerowych programów graficznych w projektowaniu (Adobe Illustrator i inne). Prezentacja sprzętu oraz oprogramowania.</p>		

Projektowanie graficzne 2		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu projektowania graficznego.
	K_W01	Student ma wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji w sztuce w ramach przedmiotu.
	K_W02	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu historii projektowania graficznego.
	K_W05	student zna tendencje rozwojowe z zakresu rysunku oraz widzi zależności pomiędzy rysunkiem i innymi dyscyplinami.
	K_W06	Student w podstawowym zakresie poznał narzędzia używane do przygotowania projektów graficznych.
	K_W07	teorie i zasady komunikowania środków wizualnych oraz jej odniesienia do realizacji i prezentacji prac artystycznych w sztukach plastycznych.
		Umiejętności
	K_U01	Student potrafi dokonać analizy własnej pracy rysunkowej pod względem oryginalności koncepcji,

		kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik rysunkowych.
	K_U02	Student świadomie posługuje się poznanymi technikami rysunkowymi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej. Potrafi zaprojektować i wykonać zadanie z projektowania graficznego.
	K_U02	Student w zakresie projektowania graficznego, komunikacji wizualnej i wystawiennictwa, prawidłowo wykorzystuje poznane narzędzia, techniki i technologie.
	K_U08	Student współpracuje w zespole wykonującym zadanie projektowe.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Student cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K01	Student rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego nauczyciel.
	K_K03	Student jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Znak graficzny jako nośnik informacji. Projekt znaku firmowego jako podstawowego komunikatu wizualnego. Pismo, jego budowa i pochodzenie. Analiza budowy pisma. Rozpoznawanie pism drukarskich. Analiza obrazu typograficznego (wiersz, wyraz, kolumna, światło, inicjał itp.). Forma liternicza – projekt logotypu. Realizacja projektów własnego znaku graficznego oraz logotypu w wybranym programie graficznym. Inne formy projektowe. Małe formy graficzne (bilet wizytowy, papier firmowy). Relacja tytuł – tekst – ilustracja. Materiały reklamowe (folder reklamowy, papier pakowy, forma przestrzenna i inne). Przygotowania własnego, autorskiego projektu wybranych elementów identyfikacji wizualnej.</p>		

Rysunek 1, 2, 3

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji rysunku w sztuce.
	K_W01	Student posiada wiedzę o podstawowych zasadach dotyczących realizacji prac rysunkowych.
	K_W05	Student zna tendencje rozwojowe z zakresu rysunku oraz widzi zależności pomiędzy rysunkiem i innymi dyscyplinami.
	K_W02	Student zna uwarunkowania i skutki praktyki rysunkowej w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
	K_W07	Student posiada podstawową wiedzę o sposobach eksponowania dzieła sztuki w przestrzeni galeryjnej.
		Umiejętności
	K_U02	Świadomie posługuje się poznanymi technikami rysunkowymi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U02	Potrafi realizować własne działania rysunkowe oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.
	K_U02	W projektowaniu własnych prac artystycznych podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin.
	K_U01	Potrafi dokonać analizy własnej pracy rysunkowej pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik rysunkowych.

	K_U02	Potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej.
	K_U01	Planuje i organizuje w ramach praktyki rysunkowej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).
	K_U09	Samodzielnie doskonali poznane techniki warsztatowe poprzez umiejętne, systematyczne, konsekwentne dalsze indywidualne ćwiczenia
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu
	K_K01	Student rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego nauczyciel.
	K_K01	Cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Realizacja utworów wizualnych posiadających cechy rysunku wyczerpujących następujące treści: szkic jako zapis wrażenia, jako zapis idei, jako zapis kompozycyjny; studium z natury przy użyciu rysunkowych środków wyrazu artystycznego (linia, plama, światłocien, walor, faktury i inne), badanie relacji przestrzennych (proporcje odległości); interpretacja natury przy użyciu złożonych rysunkowych struktur wizualnych; poszukiwanie nowych form wyrazu poprzez rozwijanie umiejętności obserwowania i interpretowania natury oraz poszukiwanie abstrakcyjnych właściwości obrazu rysunkowego; techniki rysunkowe; temat rysunku (martwa natura, pejzaż, człowiek we wnętrzu, figura ludzka w plenerze), poszukiwania wyrazowe na styku z innymi dziedzinami sztuki, interpretacja rysunkowego obrazu fotograficznego, video i innych form wizualnych, intermedialny charakter rysunku.</p>		

Rzeźba 1, 2**EFEKTY UCZENIA SIĘ**

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma wiedzę o rzeźbiarskich środkach wyrazu i możliwościach kreacji w sztuce.
	K_W06	Student posiada wiedzę o podstawowych zasadach dotyczących realizacji rzeźb, w tym o problematyce związanej z technologiami stosowanymi podczas konstruowania obiektów rzeźbiarskich.
	K_W05	Student zna tendencje rozwojowe z zakresu rzeźby oraz widzi zależności pomiędzy malarstwem i innymi dyscyplinami.
	K_W02	Student zna uwarunkowania i skutki praktyki rzeźbiarskiej w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
	K_W07	Student posiada podstawową wiedzę o sposobach eksponowania w przestrzeni galeryjnej.
		Umiejętności
	K_U02	Świadomie posługuje się poznanymi technikami rzeźbiarskimi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U02	Potrafi realizować własne działania rzeźbiarskie oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.
	K_U02	W projektowaniu własnych prac rzeźbiarskich podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin.
	K_U01	Potrafi dokonać analizy własnej pracy rzeźbiarskiej pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik rzeźbiarskich.

	K_U02	Potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej.
	K_U01	Planuje i organizuje w ramach praktyki rzeźbiarskiej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).
	K_U09	Samodzielnie doskonalą poznane techniki warsztatowe poprzez umiejętne, systematyczne, konsekwentne dalsze indywidualne ćwiczenia.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu
	K_K01	Student rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego nauczyciel.
	K_K01	Cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac rzeźbiarskich pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Realizacja utworów wizualnych posiadających cechy dzieła rzeźbiarskiego w ramach, których proponowane są następujące treści: ćwiczenie rysunkowe, badanie proporcji i relacji mas, poszukiwanie rysunkowego ekwiwalentu przestrzeni. Rzeźbiarska interpretacja zapisu rysunkowego lub malarskiego (gra płaszczyzn, przestrzeń, plan, rytmy, faktura), zapoznanie z podstawowymi materiałami rzeźbiarskimi. Podstawy kompozycji obiektu przestrzennego. Wstępne działania z bryłą rzeźbiarską, ciężar, kontrapunkt, gra z rytmem, ruch, równowaga, operowanie formą przestrzenną. Poszukiwanie właściwej konstrukcji, równowagi brył, indywidualnych proporcji i charakteru podczas pracy z modelem. Detal jako element kompozycyjny podporządkowany całości. Wykorzystanie, nabytych podczas ćwiczeń, podstaw komponowania i umiejętności formalnych podczas konstruowania studium z modelu. Studium detalu anatomicznego z elementami interpretacji. Poszukiwanie nowych form wyrazu, rozwijanie umiejętności obserwowania natury i interpretowania jej oraz poszukiwanie możliwości zawarcia treści w rzeźbie. Obiekt jako medium. Podjęcie problemu komunikatywności obiektu abstrakcyjnego. Znaczenie kompozycji, materiału, koloru, skali itp.</p>		

Technika odlewu gipsowego. Ogólne zasady pracy i przepisy bhp oraz organizacja zajęć w pracowni rzeźbiarskiej.

Techniki fotograficzne i filmowe 1		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma pogłębioną wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji fotografii.
	K_W06	Student posiada pogłębioną wiedzę o technologicznych zagadnieniach dotyczących realizacji fotografii i jej cyfrowej edycji w programach komputerowych.
	K_W05	Student zna tendencje rozwojowe z zakresu fotografii oraz widzi zależności pomiędzy fotografią i innymi dyscyplinami.
	K_W02	Student zna uwarunkowania i skutki praktyki fotograficznej w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
	K_W07	Student posiada pogłębioną wiedzę o sposobach eksponowania w przestrzeni galeryjnej.
Umiejętności		
	K_U02	Świadomie biegle technikami fotograficznymi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U02	Potrafi realizować własne działania fotograficzne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.

	K_U02	W projektowaniu własnych prac artystycznych podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin.
	K_U01	Potrafi dokonać analizy własnej pracy fotograficznej pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik rysunkowych.
	K_U02	Potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej.
	K_U01	Planuje i organizuje w ramach praktyki fotograficznej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)
	K_U09	Samodzielnie doskonalą poznane techniki warsztatowe poprzez umiejętność, systematyczne, konsekwentne dalsze indywidualne ćwiczenia.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Student rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego nauczyciel.
	K_K01	Cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Wprowadzenie teoretyczne i ikonograficzne, na wybranych, współczesnych przykładach, do zagadnień estetycznych i formalnych przynależnych fotografii. Budowa i podstawowe funkcje aparatu fotograficznego oraz ich wpływ na plastyczne jakości obrazu fotograficznego. Sposoby odwzorowania przez różne rodzaje obiektywów stosowanych w fotografii. Rola światła w fotografii. Rejestracja</p>		

analogowego obrazu fotograficznego. Etapy srebrowego procesu fotograficznego. Formaty cyfrowego zapisu zdjęć. Podstawy obróbki cyfrowej obrazu fotograficznego. Zastosowanie programów graficznych Adobe. Czy fotografia jest sztuką? Kreacja w fotografii. Obraz uzyskiwany w sposób mechaniczny versus obraz będący wynikiem gestu artysty. Fotografia dokumentalna versus fotografia inscenizowana. Podstawowe tematy fotografii: relacja ze zdarzenia (reportaż), portret, pejzaż, przedmiot. Emocjonalne i etyczne aspekty fotografii. Realizacja zadań z dziedziny fotografii kreatywnej. Poszukiwanie indywidualnych form wyrazu poprzez rozwijanie umiejętności patrzenia fotograficznego, stosowania zabiegów formalnych przynależnych dyscyplinie.

Techniki fotograficzne i filmowe 2		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma pogłębioną wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji fotografii.
	K_W06	Student posiada pogłębioną wiedzę o technologicznych zagadnieniach dotyczących realizacji utworów wideo i ich cyfrowej edycji w programach komputerowych, w tym ma wiedzę o budowie i funkcjach kamery wideo oraz aparatu fotograficznego cyfrowego w trybie filmowania.
	K_W05	Student zna tendencje rozwojowe z zakresu filmu eksperymentalnego oraz widzi zależności pomiędzy różnymi dyscyplinami.
	K_W02	Student zna uwarunkowania i skutki praktyki filmowej w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
	K_W07	Student posiada pogłębioną wiedzę o sposobach eksponowania w przestrzeni galeryjnej.
Umiejętności		
	K_U02	Świadomie biegle technikami fotograficznymi i filmowymi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową

		realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U02	Potrafi realizować własne działania fotograficzne i filmowe oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.
	K_U02	W projektowaniu własnych prac artystycznych podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin.
	K_U01	Potrafi dokonać analizy własnej pracy fotograficznej i filmowej pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik fotograficznych i filmowych.
	K_U02	Potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej
	K_U01	Planuje i organizuje w ramach praktyki fotograficznej i filmowej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).
	K_U08	Student potrafi współpracować z innymi w ramach prac zespołowych oraz kierować pracą zespołu w tym: planować, organizować i monitorować realizację złożonych zespołowych działań artystycznych.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Student rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego nauczyciel.
	K_K01	Cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.

TREŚCI PROGRAMOWE:

Podstawy wiedzy o historii filmu eksperymentalnego i sztuki wideo (na wybranych przykładach). Budowa i funkcje kamery wideo i aparatu fotograficznego w funkcji filmowania oraz ich wpływ na plastyczne jakości powstającego obrazu. Sztuka filmowa jako praca zbiorowa. Omówienie funkcji wybranych osób pracujących w produkcji filmowej: producenta, reżysera, aktorów lub performerów, operatora, dźwiękowca, montażysty. Podstawowe zasady rejestracji obrazu wybranych rodzajów scen w filmie. Podstawowe zasady rejestracji dźwięku. Podstawowe formaty zapisu cyfrowych plików wideo i dźwiękowych. Podstawy komputerowego, nieliniowego montażu plików filmowych i dźwiękowych. Kreacja w sztuce wideo. Omówienie wybranych podgatunków sztuki wideo. Emocjonalne i etyczne aspekty wybranych prac wideo. Realizacja utworów wizualnych posiadających cechy filmowego obrazu wideo (niektóre z nich są realizowane zespołowo). Poszukiwanie indywidualnych form wyrazu poprzez rozwijanie umiejętności komponowania artystycznego utworu filmowego, stosowania zabiegów formalnych przynależnych dyscyplinie.

Techniki multimedialne 1

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji obrazu cyfrowego, w tym w oparciu o obraz analogowy.
	K_W06	Student posiada wiedzę o technologicznych zagadnieniach dotyczących realizacji prac o cechach obrazu cyfrowego cyfrowej edycji w programach komputerowych.
	K_W05	Student zna tendencje rozwojowe oraz widzi zależności pomiędzy multimediami i innymi dyscyplinami.
	K_W02	Student zna uwarunkowania i skutki praktyki multimedialnej w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.

	K_W07	Student posiada podstawową wiedzę o sposobach eksponowania w przestrzeni galeryjnej przy użyciu technologii cyfrowych.
		Umiejętności
	K_U02	Świadomie posługuje się poznanymi technikami multimedialnymi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U02	Potrafi podejmować samodzielne artystyczne działania wizualne z zakresu multimediiów.
	K_U02	W projektowaniu własnych prac artystycznych podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin.
	K_U01	Potrafi dokonać analizy własnej pracy pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik multimedialnych.
	K_U02	Potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej.
	K_U01	Planuje i organizuje w ramach praktyki fotograficznej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).
	K_U09	Samodzielnie doskonali poznane techniki warsztatowe poprzez umiejętne, systematyczne, konsekwentne dalsze indywidualne ćwiczenia.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego nauczyciel.
	K_K01	Cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii

	informacyjnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:	
<p>Elementy struktur obrazu cyfrowego, digitalizacja obrazu analogowego, analogowe i cyfrowe techniki edycji obrazu, elementy struktur wizualnych w kreacji obrazu komputerowego, elementy typografii w kreacji obrazu komputerowego, elementy przygotowania do druku, programy komputerowe do cyfrowej edycji obrazu cyfrowego (Adobe Photoshop), poszukiwanie indywidualnych form wyrazu poprzez rozwijanie umiejętności komponowania obrazu komputerowego, stosowania zabiegów formalnych przynależnych dyscyplinie, realizacja trzech utworów wizualnych.</p>	

Techniki multimedialne 2		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji obrazu cyfrowego, w tym w oparciu o obraz analogowy.
	K_W06	Student posiada wiedzę o technologicznych zagadnieniach dotyczących realizacji prac o cechach obrazu cyfrowego cyfrowej edycji w programach komputerowych.
	K_W05	Student zna tendencje rozwojowe oraz widzi zależności pomiędzy multimediami i innymi dyscyplinami.
	K_W02	Student zna uwarunkowania i skutki praktyki multimedialnej w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
	K_W07	Student posiada podstawową wiedzę o sposobach eksponowania w przestrzeni galeryjnej przy użyciu technologii cyfrowych.

		Umiejętności
	K_U02	Świadomie posługuje się poznanymi technikami multimedialnymi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U02	Potrafi podejmować samodzielne artystyczne działania wizualne z zakresu multimediiów.
	K_U02	W projektowaniu własnych prac artystycznych podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin.
	K_U01	Potrafi dokonać analizy własnej pracy pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik multimedialnych.
	K_U02	Potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej.
	K_U01	Planuje i organizuje w ramach praktyki fotograficznej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).
	K_U09	Samodzielnie doskonalą poznane techniki warsztatowe poprzez umiejętne, systematyczne, konsekwentne dalsze indywidualne ćwiczenia.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego nauczyciel.
	K_K01	Cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.

TREŚCI PROGRAMOWE:

Wprowadzenie do zagadnień struktury ruchomego obrazu cyfrowego (animacja, wideo, film), cyfrowe techniki edycji ruchomego obrazu filmowego, elementy struktur wizualnych w kreacji ruchomego obrazu komputerowego, rola efektów cyfrowych w kreacji ruchomego obrazu komputerowego, elementy przygotowania do projekcji multimedialnej, programy komputerowe do cyfrowej edycji ruchomego obrazu komputerowego (Adobe Aftereffects), poszukiwanie indywidualnych form wyrazu poprzez rozwijanie umiejętności komponowania ruchomego obrazu komputerowego, stosowania zabiegów formalnych przynależnych dyscyplinie, realizacja trzech utworów wizualnych.

7. Seminaria i pracownie dyplomowe

Licencjacka pracownia artystyczna 1		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma pogłębioną wiedzę o celach, metodach, środkach ekspresji, jakimi posługuje się w swojej pracy dyplomowej.
	K_W01	Wie, dlaczego wybrał taką a nie inną technikę i jak ten wybór wpływa na charakter wypowiedzi artystycznej.
	K_W06	Zna nowe technologie i poszukuje własnych narzędzi.
	K_W07	Wie, jak eksponować swoje dzieło i dzieła kolegów w przestrzeni galerii jak i przestrzeni publicznej.
	K_W05	Student w pogłębiony sposób widzi swoje indywidualne poszukiwania artystyczne w kontekście teorii sztuki, dorobku innych artystów i dylematów współczesnej kultury.
	K_W09	Ma poszerzoną wiedzę dotyczącą kreatywności i twórczości człowieka.
	K_W02	Student ma poszerzoną o wiedzę o artystycznych i kulturowych

		zagadnieniach z obszaru swojej pracy artystycznej.
		Umiejętności
	K_U02	Student w sposób pogłębiony potrafi zrealizować pracę artystyczną w wybranym przez siebie medium sztuk plastycznych.
	K_U01	Student potrafi poddać pogłębionej analizie i objaśnić: własne prace artystyczne w odniesieniu do dawnych i współczesnych nurtów sztuki.
	K_U09	Potrafi dostrzec swoją kreatywność i kształtować ją poprzez długotrwały wysiłek pracy indywidualnej.
	K_U06	Student potrafi trafnie i precyzyjnie wypowiedzieć się o twórczości innych artystów.
	K_U03	Umie dostrzec potencjał twórczy kolegów i wspomóc rozwój drugiego człowieka.
	K_U09	Ma potrzebę czynnego uczestnictwa w kulturze.
	K_U04	Student potrafi interpretować i stosować przepisy o własności intelektualnej.
		Kompetencje społeczne
	K_K03	Student jest gotowy, aby w przekonujący i pogłębiony prezentować własne koncepcje artystyczne, podejmując merytoryczną dyskusję oraz konstruktywnie przyjmując krytykę.
	K_K03	Jest świadomy konieczności nieustannego doskonalenia i jest zdolny do długotrwałego wysiłku nakierowanego na jeden cel.
	K_K01	Realizacje studenta uwzględniają etyczny wymiar dzieła.
TREŚCI PROGRAMOWE		
<p>Prezentacja teorii artystycznych i koncepcji sztuki współczesnej związanych z kręgiem tematycznym realizowanym w ofercie wybranej magisterskiej pracowni artystycznej. Inspiracja sztuką współczesną i dziełami historycznymi. Poszukiwanie przez studentów osobistej tematyki pracy dyplomowej. Właściwa korelacja idei wypowiedzi artystycznej i planowanych środków wyrazu artystycznego. Obszar zagadnień podejmowanych w pracy artystycznej. Praca koncepcyjna nad tematem dzieła i jego znaczeniami. Praca nad zaplanowaniem dzieła jako cyklu tematycznego. Wstępne szkice i projekty rozwiązań formalnych realizujących temat. Eksperymentowanie z technikami warsztatowymi i</p>		

poszukiwanie właściwej formy wyrazu. Praktykowanie warsztatu przypisanego wybranej dziedzinie artystycznej.

Dokonanie przez studentów na poziomie zapisów wyboru kursowych pracowni dyplomujących ze względu na dziedzinę warsztatową: rzeźby, malarstwa i grafiki. Osoby poszukujące w obszarach innych mediów sztuk plastycznych mają możliwość realizacji dyplomów artystycznych w ramach opieki indywidualnej z dziedzin takich jak: fotografia, multimedia, intermedia czy projektowanie graficzne.

Licencjacka pracownia artystyczna 2

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma pogłębioną wiedzę o celach, metodach, środkach ekspresji jakimi posługuje się w swojej pracy dyplomowej.
	K_W01	Wie, dlaczego wybrał taką a nie inną technikę i jak ten wybór wpływa na charakter wypowiedzi artystycznej.
	K_W06	Zna nowe technologie i poszukuje własnych narzędzi.
	K_W07	Wie, jak eksponować swoje dzieło i dzieła kolegów w przestrzeni galerii jak i przestrzeni publicznej.
	K_W05	Student w pogłębiony sposób widzi swoje indywidualne poszukiwania artystyczne w kontekście teorii sztuki, dorobku innych artystów i dylematów współczesnej kultury.
	K_W09	Ma poszerzoną wiedzę dotyczącą kreatywności i twórczości człowieka.
	K_W02	Student ma poszerzoną o wiedzę o artystycznych i kulturowych zagadnieniach z obszaru swojej pracy artystycznej.

		Umiejętności
	K_U02	Student w sposób pogłębiony potrafi zrealizować pracę artystyczną w wybranym przez siebie medium sztuk plastycznych.
	K_U01	Student potrafi poddać pogłębionej analizie i wyjaśnić: własne prace artystyczne w odniesieniu do dawnych i współczesnych nurtów sztuki.
	K_U09	Potrafi dostrzec swoją kreatywność i kształtować ją poprzez długotrwały wysiłek pracy indywidualnej.
	K_U06	Student potrafi trafnie i precyzyjnie wypowiedzieć się o twórczości innych artystów.
	K_U03	Umie dostrzec potencjał twórczy kolegów i wspomóc rozwój drugiego człowieka.
	K_U09	Ma potrzebę czynnego uczestnictwa w kulturze.
	K_U04	Student potrafi interpretować i stosować przepisy o własności intelektualnej.
		Kompetencje społeczne
	K_K03	Student jest gotowy, aby w przekonujący i pogłębiony prezentować własne koncepcje artystyczne, podejmując merytoryczną dyskusję oraz konstruktywnie przyjmując krytykę.
	K_K03	Jest świadomy konieczności nieustannego doskonalenia i jest zdolny do długotrwałego wysiłku nakierowanego na jeden cel.
	K_K01	Jednocześnie jego realizacje uwzględniają etyczny wymiar dzieła.
TREŚCI PROGRAMOWE:		

Poszukiwanie języka adekwatnego do znaczeń i tonu własnej wypowiedzi artystycznej.
 Doprecyzowanie i sformułowanie tematu artystycznej pracy dyplomowej. Podjęcie realizacji zadania stworzenia cyklu prac o jednorodnym problemie plastycznym i spójnej idei.
 Sporządzanie, wybieranie i korygowanie serii szkiców koncepcyjnych oraz kompozycyjnych cyklu dyplomowego. Interpretacja tworzonej koncepcji w odniesieniu do historycznych i współczesnych nurtów sztuki, zjawisk kultury i koncepcji społecznych. Pogłębiona analiza dzieł artystów, którzy podejmowali podobne tematycznie lub formalnie zadania. Prezentacja tematów prac oraz podjętego problemu plastycznego na każdym z kluczowych etapów realizacji. Realizowanie korekt i uwag promotora. Wybór i wypracowanie indywidualnej techniki wykonania. Zakończenie prac koncepcyjnych i projektowych. Rozpoczęcie realizacji poszczególnych dzieł zaplanowanego cyklu pracy dyplomowej. Selekcja i korekty powstających prac cyklu. Praktykowanie warsztatu przypisanego wybranej dziedzinie artystycznej.

Licencjacka pracownia artystyczna 3

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma pogłębioną wiedzę o celach, metodach, środkach ekspresji, jakimi posługuje się w swojej pracy dyplomowej.
	K_W01	Wie, dlaczego wybrał taką a nie inną technikę i jak ten wybór wpływa na charakter wypowiedzi artystycznej.
	K_W06	Zna nowe technologie i poszukuje własnych narzędzi.
	K_W07	Wie, jak eksponować swoje dzieło i dzieła kolegów w przestrzeni galerii jak i przestrzeni publicznej.
	K_W05	Student w pogłębiony sposób widzi swoje indywidualne poszukiwania artystyczne w kontekście teorii sztuki, dorobku innych artystów i dylematów współczesnej kultury.
	K_W09	Ma poszerzoną wiedzę dotyczącą kreatywności i twórczości człowieka.

	K_W02	Student ma poszerzoną o wiedzę o artystycznych i kulturowych zagadnieniach z obszaru swojej pracy artystycznej.
		Umiejętności
	K_U02	Student w sposób pogłębiony potrafi zrealizować pracę artystyczną w wybranym przez siebie medium sztuk plastycznych.
	K_U01	Student potrafi poddać pogłębionej analizie i objaśnić: własne prace artystyczne w odniesieniu do dawnych i współczesnych nurtów sztuki.
	K_U09	Potrafi dostrzec swoją kreatywność i kształtować ją poprzez długotrwały wysiłek pracy indywidualnej.
	K_U06	Student potrafi trafnie i precyzyjnie wypowiedzieć się o twórczości innych artystów.
	K_U03	Umie dostrzec potencjał twórczy kolegów i wspomóc rozwój drugiego człowieka.
	K_U09	Ma potrzebę czynnego uczestnictwa w kulturze.
	K_U04	Student potrafi interpretować i stosować przepisy o własności intelektualnej.
		Kompetencje społeczne
	K_K03	Student jest gotowy, aby w przekonujący i pogłębiony prezentować własne koncepcje artystyczne, podejmując merytoryczną dyskusję oraz konstruktywnie przyjmując krytykę.
	K_K03	Jest świadomy konieczności nieustannego doskonalenie i jest zdolny do długotrwałego wysiłku nakierowanego na jeden cel.
	K_K01	Jednocześnie jego realizacje uwzględniają etyczny wymiar dzieła.
TREŚCI PROGRAMOWE:		

Praktykowanie warsztatu przypisanego wybranej dziedzinie artystycznej. Poglębiona analiza uzyskiwanych w trakcie tworzenia kolejnych elementów cyklu dyplomowego rozwiązań kompozycyjnych i formalnych. Korekty koncepcyjne i warsztatowe powstających dzieł. Powtórna, pogłębiona analiza zagadnień podejmowanych w pracy artystycznej. Ostateczne dopracowanie idei pracy dyplomowej i jej zharmonizowanie ze środkami wyrazu artystycznego. Poglębienie języka adekwatnego do znaczeń i tonu własnej wypowiedzi w pracy dyplomowej. Kontynuacja zadania wynikającego z potrzeby stworzenia cyklu prac o jednorodnym problemie plastycznym i spójnej idei. Interpretacja i realizacja uwag oraz korekt promotora. Finalizacja kolejnych dzieł cyklu. Kompozycja i aranżacja całości cyklu: selekcja prac (wybór i odrzucenie), ostatecznie poprawki w kontekście całości, komponowanie układu. Akceptacja przez promotora. Dokumentacja prac i ich opracowanie pod kątem archiwizacji. Zamieszczenie dokumentacji prac artystycznych w rozprawie teoretycznej. Poprawność opisów bibliograficznych prac wizualnych. Przygotowanie wystawy dyplomowej.

Seminarium dyplomowe licencjackie – 1		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W02	Student ma poszerzoną o indywidualne poszukiwania wiedzę o artystycznych i kulturowych zagadnieniach z zakresu tematyki swojej pracy dyplomowej.
	K_W04	Student zna zasady przygotowywania i redagowania pracy pisemnej według ogólnych zasad opracowania tekstów akademickich i wytycznych właściwego regulaminu.
Umiejętności		
	K_U01	Student potrafi w pisemnej rozprawie samodzielnie poddać analizie i objaśnić: własne prace artystyczne, dzieła sztuki, zjawiska artystyczne, kulturowe lub społeczne.
	K_U01 K_U07	Student potrafi w sposób przemyślany, logiczny, uporządkowany i spójny, trafnie i precyzyjnie zbudować złożoną, obszerną wypowiedź o charakterze akademickim.

		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student ma świadomość społecznej szkodliwości plagiatowania.
	K_K01	Student potrafi w sposób profesjonalny i kulturalny prezentować własne koncepcje, podejmując merytoryczną dyskusję oraz konstruktywnie przyjmując krytykę.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Prezentacja i analiza tematyki seminarium. Omówienie typowych metod analizy i pracy badawczej. Praca ze źródłami (zwłaszcza analiza krytyczna). Budowa i zasady pisania pracy dyplomowej: podział na części pracy, aparat badawczy, redakcja naukowa (w tym sporządzanie przypisów). Technika pisania pracy dyplomowej: czytanie, interpretowanie i realizowanie uwag, sporządzanie poprawek, kultura języka i styl w pisaniu. Wybór i precyzowanie tematu pracy dyplomowej. Prezentacja i analiza przez studentów tematów prac oraz wybranej metodologii badań.</p>		

Seminarium dyplomowe licencjackie – 2 i złożenie pracy		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W04	Student zna zasady przygotowywania i redagowania pracy pisemnej według ogólnych zasad opracowania tekstów akademickich i wytycznych właściwego regulaminu.
Umiejętności		
	K_U01	Student potrafi w pisemnej rozprawie samodzielnie poddać analizie i objaśnić: własne prace artystyczne, dzieła sztuki, zjawiska artystyczne, kulturowe lub społeczne.
	K_U01 K_U07	Student potrafi w sposób przemyślany, logiczny, uporządkowany i spójny, trafnie i precyzyjnie zbudować złożoną, obszerną wypowiedź o charakterze akademickim.

	K_U06	Student potrafi napisać i przygotować do obrony w sposób przewidziany odpowiednim regulaminem pracę dyplomową.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student ma świadomość społecznej szkodliwości plagiatowania.
	K_K01	Student potrafi w sposób profesjonalny i kulturalny prezentować własne koncepcje, podejmując merytoryczną dyskusję oraz konstruktywnie przyjmując krytykę.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Budowa i zasady pisania pracy dyplomowej: podział na części pracy, aparat badawczy, redakcja naukowa (w tym sporządzanie przypisów). Technika pisania pracy dyplomowej: czytanie, interpretowanie i realizowanie uwag, sporządzanie poprawek, kultura języka i styl w pisaniu. Finalizowanie prac badawczych, ewaluacja wyników i sporządzenie wniosków. Przygotowanie pracy dyplomowej do wydruku. Obowiązki formalne przy składaniu pracy. Procedura antyplagiatowa. Przygotowanie do obrony rozprawy teoretycznej na egzaminie dyplomowym.</p>		

8. Arteterapia

Działania intermedialne w arteterapii		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student posiada wiedzę na temat intermediów i możliwości ich zastosowania w pracy z grupą.
	K_W02	Student zna przykłady oddziaływania arteterapeutycznego za pomocą intermediów.
	K_W09	Student zna mechanizmy psychologiczne, w tym rozwoju, kreatywności i twórczości człowieka.
		Umiejętności

	K_U02	Student potrafi wybrać sposób działania intermedialnego do świadomej realizacji celów i zadań arteterapeutycznych.
	K_U03	Student potrafi zaprojektować procesualne działanie grupowe o charakterze edukacyjnym lub terapeutycznym z użyciem środków intermedialnych.
Kompetencje społeczne		
	K_K01	Student ma zdolność krytycznej oceny własnego postępowania jako uczestnika pracy grupowej.
	K_K02	Student jest świadomy etycznego wymiaru organizowania i prowadzenia działań grupowych o charakterze pedagogicznym lub terapeutycznym.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
Zagadnienia: możliwość wykorzystania intermediiów do tworzenia projektów arteterapeutycznych, wybrane sposoby użycia intermediiów w pracy z grupą, rysunek intermedialny, działania z kamerą, działania o charakterze performatywnym, projekt działania grupowego z użyciem środków intermedialnych.		

Elementy psychopatologii i psychologii klinicznej dzieci i młodzieży		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W09	Student zna mechanizmy psychologiczne, w tym rozwoju, kreatywności i twórczości człowieka.
	K_W10	Student dysponuje wiedzą na temat psychopatologii i psychologii klinicznej dzieci i młodzieży.
	K_W12	Student projektuje i prowadzi działania diagnostyczne w praktyce pedagogicznej.
	K_W13	Student posiada niezbędną wiedzę o rozpoznawaniu potrzeb dzieci i młodzieży z uwzględnieniem psychopatologii i psychologii

		klinicznej.
		Umiejętności
	K_U01	Student dysponuje podstawowymi umiejętnościami pozwalającymi na zindywidualizowane podejście do dzieci i młodzieży według ich możliwości, potrzeb i zainteresowań oraz odmienności wynikłych z czynników medycznych i psychologicznych.
	K_U08	Student potrafi moderować funkcjonowanie grupy dzieci i młodzieży z uwzględnieniem czynników medycznych i psychologicznych.
	K_U06	Student potrafi komunikować się ze specjalistami przy pomocy zaawansowanych technik i kanałów informacyjno-komunikacyjnych, czynnie uczestniczyć w debatach dotyczących złożonych zagadnień związanych z przedmiotem, precyzyjnie prezentować własne opinie i stanowiska, wątpliwości i sugestie, dokonywać oceny innych stanowisk.
	K_U05	Student potrafi konstruować projekty badawcze: formułować i testować hipotezy związane z problemami badawczymi, dobierać odpowiednie metody i narzędzia badawcze, opracowywać wyniki badań, formułować wnioski, dokonywać ich twórczej prezentacji.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student posługuje się efektywną komunikacją i normami etycznymi w pracy z dziećmi i młodzieżą uwzględniając czynniki różniące medycznie i psychologicznie, dbając o szacunek należny każdemu człowiekowi i przestrzeganie praw dziecka.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Psychologia kliniczna dzieci i młodzieży jako dziedzina teoretyczna i stosowana. Orientacja patogenetyczna i salutogenetyczna w psychologii klinicznej. Pojęcie normy i patologii. Paradygmaty psychologii klinicznej. Klasyfikacja zaburzeń psychicznych. Wybrane zagadnienia psychopatologii wieku rozwojowego. Metody diagnozy i pomocy psychologicznej. Elementy psychologicznej diagnozy dzieci i młodzieży. Rodzina jako czynnik ochronny zdrowia psychicznego.</p>		

Elementy psychoterapii
EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W03	Student dysponuje wiedzą na temat teorii i praktyk psychoterapii.
	K_W03	Student posiada niezbędną wiedzę o rozpoznawaniu potrzeb drugiego człowieka oraz zasadach i formach relacji psychoterapeutycznej.
	K_W17	Student dysponuje wiedzą o podstawach prawnych i etycznych psychoterapii.
		Umiejętności
	K_U03	Student dysponuje podstawowymi umiejętnościami w nawiązywaniu i podtrzymywaniu relacji psychoterapeutycznej.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student korzysta z wiedzy i umiejętności psychoterapeutycznych, by skutecznie komunikować się w relacjach społecznych.
	K_K02	Student staje się wrażliwy na znaczenie relacji psychoterapeutycznej.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
Czynniki leczące w psychoterapii. Podstawowe kierunki psychoterapeutyczne. Cechy pacjenta i terapeuty istotne dla związku terapeutycznego i procesu psychoterapii. Psychospołeczne przyczyn zaburzeń i ich diagnoza dla celów psychoterapii. Etapy procesu psychoterapii. Podstawowe umiejętności rozmowy z pacjentem. Problemy etyczne w psychoterapii. Empiryczna weryfikacja skuteczności psychoterapii – wyniki badań i implikacje kliniczne.		

Intermedia		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych	Wiedza

	i nauczycielskich (symbol efektu)	
	K_W02	Student ma wiedzę na temat intermediów i ich historycznego rozwoju.
	K_W01	Student potrafi podać przykłady dzieł sztuki z obszaru intermediów.
	K_W06	Student zna zasady konstruowania utworów intermedialnych.
	K_W07	Student zna teorie i zasady komunikowania interpersonalnego i społecznego oraz ich prawidłowości i zakłócenia; w tym przy użyciu środków komunikacji wizualnych oraz jej odniesienia do realizacji i prezentacji prac artystycznych w sztukach plastycznych.
	K_W04	zaawansowaną teorię i metodologię badań stosowaną w dziedzinach naukowych i artystycznych związanych z zakresem studiów.
		Umiejętności
	K_U01	Student potrafi identyfikować <i>złożone</i> zjawiska i problemy wymagające podjęcia działań z pogranicza obszarów sztuk pięknych, nauk humanistycznych i stosowanych nauk społecznych w zakresie edukacji artystycznej i pedagogicznej.
	K_W02	Student potrafi celowo posługiwać się intermedialnymi środkami wyrazu tworząc spójny semantycznie i formalnie komunikat artystyczny.
	K_U01	Student potrafi analizować pod względem znaczeniowym i formalnym dzieła intermedialne, w tym własne prace.
	K_U05	Student stosuje działania intermedialne do świadomej realizacji celów i zadań arteterapeutycznych; konstruować projekty badawcze z zakresu sztuk pięknych i nauk humanistycznych i stosowanych nauk społecznych w zakresie edukacji artystycznej i pedagogiczne.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student ma zdolność krytycznej oceny własnych prac pod kątem użycia środków intermedialnych.
	K_K03	Student potrafi publicznie zaprezentować swoje prace intermedialne i podjąć merytoryczną dyskusję na ich temat.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
Wykorzystanie intermediów w działaniach artystycznych i przygotowaniu studenta do użycia ich do		

tworzenia projektów arteterapeutycznych.

Zagadnienia: pojęcie intermediów, rozwój historyczny intermediów, intermedia a multimedia, przykłady intermediów.

Realizacja ćwiczeń praktycznych: określenie zawartości znaczeniowej pracy, łączenie mediów (zarówno analogowych, jak i cyfrowych), wykonanie pracy, dobór środków wyrazu, dokumentacja, opis i prezentacja pracy.

Działania arteterapeutyczne w instytucjach opieki psychiatrycznej

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W14	Student zna założenia organizacyjne placówki, w której realizuje praktykę.
	K_W13	Student zna procedury włączania i wyłączania grup z arteterapii, procedury wykorzystania mediów artystycznych w arteterapii, procedury przebiegu i rejestracji procesów terapeutycznych.
	K_W16	Student zna uwarunkowania prawno-medyczne zawodu arteterapeuty.
		Umiejętności
	K_U03	Student posiada umiejętność prowadzenia działań terapeutycznych w formie sesji arteterapeutycznych.
	K_U03	Student posiada umiejętność wprowadzenia technik pracy indywidualnej i grupowej z osobą dorosłą.
	K_U06	Student posiada umiejętność wykorzystania technik arteterapeutycznych w oszacowaniu i przebiegu arteterapii.
		Student rozumie zasady współpracy w grupie terapeutycznej.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student posiada większy wgląd w przyczyny i mechanizmy

		własnych reakcji emocjonalnych w interakcjach z innymi ludźmi.
	K_K02	Student jest świadomy odpowiedzialności za podejmowane decyzje.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Szkolenia wewnętrzne na terenie placówki medycznej: BHP, instruktaż stażowy, ochrona danych osobowych. Zapoznanie się ze specyfiką pracy arteterapeuty na oddziałach szpitalnych.</p> <p>Hospitacje sesji arteterapeutycznych na oddziałach ogólnop psychiatrycznych oraz na oddziałach dziennych. Praca w zespole medycznym-konsultacje z psychologiem, terapeutą, psychiatrą.</p> <p>Projektowanie i prowadzenie sesji arteterapeutycznych grupowych i indywidualnych na oddziałach ogólnop psychiatrycznych wraz z superwizją.</p>		

Techniki arteterapeutyczne		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student posiada wiedzę o podstawowych technikach stosowanych w arteterapii, znając ich możliwości i ograniczenia.
	K_W03	Student zna antropologiczne, filozoficzne, artystyczne, społeczno-kulturowe, historyczne, etyczne, biologiczne, psychologiczne i aksjologiczne podstawy klasycznych oraz współczesnych teorii i koncepcji pedagogiki, wychowania oraz nauczania–uczenia się.
	K_W04	Student zna zaawansowaną teorię i metodologię badań stosowaną w dziedzinach naukowych i artystycznych związanych z zakresem studiów.
	K_W01	Student posiada wiedzę o pedagogicznych i psychologicznych

		podstawach technik arteterapeutycznych.
		Umiejętności
	K_U03	Student potrafi zaplanować, prowadzić i moderować działania arteterapeutyczne, stosując poznane techniki arteterapeutyczne.
	K_U03	Student wykorzystuje wiedzę z zakresu pedagogiki i psychologii do analizy zachowań indywidualnych lub grupowych w działaniach arteterapeutycznych.
	K_U06	Student potrafi profesjonalnie porozumiewać się na temat prowadzonych działań arteterapeutycznych.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student ma świadomość odpowiedzialności profesjonalnej i etycznej w kontaktach z osobami poddawanych oddziaływaniom arteterapeutycznym.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Wprowadzenie w techniki plastyczne w arteterapii. Techniki bazujące na procesie twórczym. Techniki bazujące na procesie doświadczania sztuki. Analiza technik arteterapii: trening wyobraźniowy, wizualizacja, dialog wewnętrzny, projekcja, wgląd, transformacja. Terapeutyczne znaczenie rysunku. Synektyka. Empiryczne dowody na skuteczność technik arteterapeutycznych w edukacji i terapii.</p>		

Wybrane zagadnienia arteterapii		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student posiada wiedzę o podstawowych zasadach dotyczących realizacji prac artystycznych związanych z kierunkiem studiów oraz zasady dotyczące środków ekspresji i umiejętności

		warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych.
	K_W02	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu – fakty, teorie, metody oraz złożone zależności między nimi z dziedziny sztuki, historii, sztuki, edukacji artystycznej, arteterapii; różnorodne, złożone uwarunkowania prowadzonej działalności artystycznej, edukacyjnej i arteterapeutycznej.
	K_W03	Student rozumie powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów.
	K_W04	Student zna tendencje rozwojowe z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów oraz widzi zależności pomiędzy tymi dyscyplinami.
		Umiejętności
	K_U02	Świadomie posługuje się poznanymi, w realizowanych w trakcie studiów pracowniach artystycznych, technikami i technologiami, przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U09	Student samodzielnie doskonali poznane techniki warsztatowe poprzez umiejętne, systematyczne, konsekwentne dalsze indywidualne ćwiczenia.
	K_U02	Student potrafi innowacyjnie wykonywać zadania oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach z zakresu sztuk wizualnych, edukacji i arteterapii; samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie w ramach sztuk wizualnych, edukacji artystycznej i arteterapii; komunikować się z otoczeniem, uzasadniać swoje stanowisko, w tym prezentować efekty swojej pracy, zgodnie z regułami obowiązującymi w dziedzinie sztuk plastycznych, projektowych i edukacji.
		Kompetencje społeczne
	K_K02	Student jest gotów do kultywowania i upowszechniania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i poza nim; samodzielnego podejmowania decyzji, krytycznej oceny działań własnych, działań zespołów, którymi kieruje, i organizacji, w których uczestniczy; przyjmowania odpowiedzialności za skutki tych działań w obszarach przynależnych do sztuki, edukacji i arteterapii.
	K_K04	Student jest świadomy konieczności nieustannego doskonalenia warsztatu artystycznego i samodzielnego poszukiwania nowych form ekspresji artystycznej. W sytuacjach dylematów artystycznych lub zawodowych potrafi znaleźć adekwatne rozwiązanie, dokonując odpowiedniej hierarchizacji wartości,

		celów i priorytetów realizacyjnych, uwzględniając etyczne aspekty sprawy.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Pojęcie-definicje arteterapii w edukacji, medycynie i resocjalizacji. Arteterapia – cele, funkcje, zadania. Metody arteterapii. Techniki arteterapii. Multimedia w arteterapii. Dialog i kreacja w arteterapii. Modele pracy terapeutycznej. Istota i mechanizmy arteterapeutycznej zmiany. Obiekt artystyczny w działaniu areterapeutycznym, znaczenie i rola. Etyczny wymiar arteterapii.</p>		

9. Media Cyfrowe

ANIMACJA KOMPUTEROWA		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma podstawową znajomość filmowych środków wyrazu i elementów warsztatu filmowego.
	K_W06	Student zna proces technologiczny powstawania filmu i jego związek z rozwiązaniami warsztatu filmowego.
	K_W05	Student zna tendencje rozwojowe z zakresu fotografii oraz widzi zależności pomiędzy animacją komputerową i innymi dyscyplinami.
	K_W02	Student zna uwarunkowania i skutki praktyki ruchomego obrazu w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
	K_W07	Student posiada podstawową wiedzę o sposobach projekcji w przestrzeniach galeryjnych, kinowych innych.
		Umiejętności

	K_U02	Świadomie posługuje się poznanymi technikami animacji komputerowej przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U02	Potrafi podejmować samodzielne artystyczne działania filmowe.
	K_U02	W projektowaniu własnych prac artystycznych, podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin
	K_U01	Potrafi dokonać analizy własnej pracy pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik fotograficznych.
	K_U02	Potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej.
	K_U01	Planuje i organizuje w ramach praktyki animacji komputerowej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).
	K_U09	Samodzielnie doskonali poznane techniki warsztatowe poprzez umiejętne, systematyczne, konsekwentne dalsze indywidualne ćwiczenia.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych i edukacyjnych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
Cechy ruchomego obrazu filmowego. Film animowany jak odrębny gatunek filmowy. Animacja jako		

film komputerowy. Rodzaje narracji filmowych. Scenariusz – sposoby zapisu. Cyfrowe narzędzia do generowania ruchomego obrazu komputerowego. Cyfrowe narzędzia do edycji i postprodukcji dźwięku. Realizacja krótkiej animowanej formy cyfrowej. Elementy metodyki edukacji artystycznej realizowane w formach filmowych.

GRAFIKA 3D

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji przestrzeni wirtualnych.
	K_W06	Student posiada wiedzę o technologicznych zagadnieniach dotyczących projektowania grafiki 3D i jej cyfrowej edycji w programach komputerowych.
	K_W05	Zna tendencje rozwojowe z zakresu grafiki 3D oraz widzi zależności pomiędzy fotografią i innymi dyscyplinami.
	K_W02	Zna uwarunkowania i skutki praktyki projektowania w przestrzeni wirtualnej w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
	K_W07	Student posiada podstawową wiedzę o sposobach eksponowania multimediiów
Umiejętności		
	K_U02	Student świadomie posługuje się poznanymi komputerowymi technikami projektowania przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U02	Potrafi podejmować samodzielne artystyczne działania projektowe.
	K_U02	W projektowaniu własnych prac artystycznych, podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń

		artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin.
	K_U01	Potrafi dokonać analizy własnej pracy fotograficznej pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik komputerowych.
	K_U02	Potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej.
	K_U01	Planuje i organizuje w ramach praktyki projektowej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)
	K_U09	Samodzielnie doskonali poznane techniki warsztatowe poprzez umiejętne, systematyczne, konsekwentne dalsze indywidualne ćwiczenia.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Student cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Student świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Student jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Zastosowanie grafiki 3d w projektowaniu: wprowadzenie, podstawowe pojęcia i definicje; rysowanie obiektów dwu i trójwymiarowych w przestrzeni 3D. Przekształcenia geometryczne. Modele i parametry kamery. Źródła światła. Modele oświetlenia, cieniowanie; materiały i tekstury. Formy i rodzaje renderingu. Projektowanie przestrzeni wirtualnych. Elementy obrazów ruchomych, animacje – prezentacja działania zaprojektowanych obiektów oraz wirtualny spacer po wymodelowanej przestrzeni. Elementy przygotowania do druku 3D. Programy komputerowe do projektowania 3D.</p>		

Montaż Filmowy

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma podstawową znajomość filmowych środków wyrazu i elementów warsztatu filmowego.
	K_W06	Student zna proces technologiczny powstawania filmu i jego związek z rozwiązaniami warsztatu filmowego.
		Umiejętności
	K_U02	Student potrafi we wskazanym zakresie przeprowadzić samodzielnie montaż filmowy.
	K_U02	Student potrafi posługiwać się wybranymi programami komputerowymi edycji wideo.
	K_U01	Student potrafi przeprowadzić analizę montażu filmowego we wskazanym utworze audiowizualnym.
	K_U01	Student potrafi przeprowadzić analizę montażu we własnej pracy i uzasadnić dobór środków wyrazu filmowego oraz rozwiązań warsztatowych.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Student cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Student świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Student jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz

	prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:	
Rola montażu w filmie. Rola montażu w dokumentacji. Montaż w praktyce edukacyjnej. Filmowe środki wyrazu. Archiwizacja, rodzaje formatów i sposoby kompresji. Zasady tworzenia napisów w filmie – wielkość, krój czcionek, długość i szybkość. Montaż w filmie dokumentalnym. Narracja w filmie dokumentalnym. Elementy montażu dźwięku. Montaż sceny dokumentalnej. Realizacja ćwiczeń montażowych w programie Adobe Premiere.	

Projektowanie dla edukacji		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W06	Student zna podstawowe techniki edycji obrazu cyfrowego.
	D.1.W.2	Student zna podstawę programową dla edukacji plastycznej; cele kształcenia i treści nauczania edukacji plastycznej na poszczególnych etapach edukacyjnych; edukacja plastyczna w kontekście wcześniejszego i dalszego kształcenia; strukturę wiedzy w zakresie przedmiotu nauczania; kompetencje kluczowe i ich kształtowanie w ramach nauczania edukacji plastycznej.
	K_W01	Student zna metody nauczania i rozwijania kompetencji medialnych uczniów oraz innych uczestników działań edukacyjnych.
	D.1.W.6	Student zna metodykę realizacji poszczególnych treści kształcenia w obrębie edukacji plastycznej w zakresie nowych mediów – rozwiązania merytoryczne i metodyczne, dobre praktyki, dostosowanie oddziaływań do potrzeb i możliwości uczniów lub grup uczniowskich o różnym potencjale; typowe dla edukacji

		plastycznej w zakresie nowych mediów błędy uczniowskie, ich rolę i sposoby wykorzystania w procesie dydaktycznym.
	D.1.W.8	Student zna sposoby organizowania przestrzeni klasy szkolnej: środki dydaktyczne (podręczniki i pakiety edukacyjne) i pomoce dydaktyczne – dobór i wykorzystanie zasobów edukacyjnych, w tym elektronicznych i obcojęzycznych; edukacyjne zastosowania mediów i technologii informacyjno-komunikacyjnej; myślenie komputacyjne w rozwiązywaniu problemów w zakresie edukacji plastycznej; potrzebę wyszukiwania, adaptacji i tworzenia elektronicznych zasobów edukacyjnych i projektowania multimedialnych.
		Umiejętności
	K_U03	Student potrafi przygotować i przeprowadzić zajęcia plastyczne przy użyciu narzędzi cyfrowych, realizując założone cele, dostosowane do wieku i możliwości uczniów oraz innych osób uczestniczących w zajęciach edukacyjnych.
	D.1.U.4	Student potrafi dostosować sposób komunikacji do poziomu rozwojowego uczniów
	D.1.U.7	Student potrafi dobierać metody pracy klasy oraz środki dydaktyczne, w tym z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnej, aktywizujące uczniów.
	K_U03	Student potrafi przygotować program określonego cyklu zajęć plastycznych z użyciem narzędzi cyfrowych dostosowanych do wieku i możliwości dzieci, młodzieży (2 – 4 etap edukacji) oraz dorosłych w edukacji nieformalnej i zaplanować jego realizację.
	D.1.U.1	Student potrafi identyfikować typowe zadania szkolne z celami kształcenia, w szczególności z wymaganiami ogólnymi podstawy programowej, oraz z kompetencjami kluczowymi.
	D.1.U.2	Student potrafi przeanalizować rozkład materiału.
	K_U06	Student potrafi podjąć merytoryczną dyskusję na temat procesu dydaktycznego realizowanego poprzez pojedyncze zajęcia plastyczne bądź cykl zajęć plastycznych.
		Kompetencje społeczne
	K_K04	Student ma świadomość społecznych i etycznych aspektów prowadzenia zajęć plastycznych z użyciem narzędzi cyfrowych ramach edukacji szkolnej i pokrewnych działań edukacyjnych.
	D.1.K.4	Student jest gotów do promowania odpowiedzialnego i krytycznego wykorzystywania mediów cyfrowych oraz poszanowania praw własności intelektualnej.
	D.1.K.7	Student jest gotów rozwijania u uczniów ciekawości, aktywności i samodzielności poznawczej oraz logicznego i krytycznego

	myślenia.
TREŚCI PROGRAMOWE:	
<p>Realizacja prototypów gier, przedmiotów artystycznych lub terapeutycznych, pomocy naukowych.: Praca projektem. Symulacja zamówienia, analiza potrzeb, przygotowanie koncepcji i przebiegu działania, dobór środków, opracowania koncepcji, realizacja, weryfikacja realnych korzyści wynikających z zaproponowanego rozwiązania, dokumentacja i prezentacja pracy; elementy projektowania przestrzennego skoncentrowane na przyjętych założeniach zadania; przygotowanie projektu/obiekту realizującego najważniejsze funkcje koncepcji.</p>	

Storyboard		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student wie, jaką funkcję pełni storyboard w przygotowaniu utworu audiowizualnego.
	K_W07	Student zna typowe dla tej formy środki wyrazu i podstawowe zagadnienia warsztatowe.
	K_W06	Student ma podstawową wiedzę o budowie i cechach narracji filmowe oraz ich związkach z gatunkami filmowymi i rozwojem współczesnych technologii.
Umiejętności		
	K_U02	Student świadomie posługuje się różnymi sposobami opowiadania historii za pomocą obrazów oraz potrafi je zrealizować we właściwej technice.
	K_U02	Student w wizualnym opowiadaniu historii potrafi posługiwać się typowymi elementami języka filmu.
	K_U01	Student potrafi dokonać analizy własnego projektu filmowego

		pod kątem oryginalności koncepcji oraz odniesienia do historycznych i współczesnych nurtów narracji filmowej.
	K_U06	Student potrafi dyskutować w sposób merytoryczny na temat swojej pracy, uzasadnia swoje wybory i pomysły oraz potrafi przyjąć rzeczową krytykę.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	cehuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Student jest gotów do efektywnego komunikowania się w ramach procesu produkcji filmu oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Funkcja storyboardu w procesie powstania utworu audiowizualnego – wprowadzenie, język literatury – język filmu – metody interpretacyjne, narracja obiektywna – narracja subiektywna – funkcja i znaczenie. Suspense i zaskoczenie – metodyka. Tempo w filmie i jego wpływ na subiektywne odczucie upływu czasu. Ujęcia dynamiczne – ujęcia statyczne – wpływ na stylistykę i odbiór opowiadanej historii. Świadomość wpływu muzyki i dźwięku na planowaną sekwencję ujęć. Storyboard autorski – osobiste widzenie historii.</p>		

Wideo i działania w przestrzeni		
EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza
	K_W01	Student ma poszerzoną wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji wideo, jako innego kina.
	K_W06	Student posiada pogłębioną wiedzę o technologicznych zagadnieniach

		dotyczących realizacji utworów wideo i ich cyfrowej edycji w programach komputerowych, w tym ma wiedzę o budowie i funkcjach kamery wideo oraz aparatu fotograficznego cyfrowego w trybie filmowania.
	K_W05	Student zna tendencje rozwojowe z zakresu eksperymentu filmowego oraz widzi zależności pomiędzy różnymi dyscyplinami.
	K_W02	Student zna uwarunkowania i skutki praktyki video w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
	K_W07	Student posiada pogłębioną wiedzę o sposobach eksponowania w przestrzeni galeryjnej.
		Umiejętności
	K_U02	Świadomie biegle posługuje się technikami fotograficznymi i filmowymi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
	K_U02	Potrafi realizować własne działania fotograficzne i filmowe oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.
	K_U02	W projektowaniu własnych prac artystycznych podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin.
	K_U01	Potrafi dokonać analizy własnej pracy fotograficznej i filmowej pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik fotograficznych i filmowych.
	K_U02	Potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej.
	K_U01	Planuje i organizuje w ramach praktyki fotograficznej i filmowej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).
	K_U08	Student potrafi współpracować z innymi w ramach prac zespołowych oraz kierować pracą zespołu w tym: planować, organizować i monitorować realizację złożonych zespołowych działań artystycznych.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Student rozumie, z jakiej szkoły artystycznej wywodzi się jego

		nauczyciel.
	K_K01	Cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej,
	K_K03	Świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.

TREŚCI PROGRAMOWE:

Wprowadzenie do zagadnienia sztuki wideo jako odrębnej dziedziny w obszarze multimediiów, poznanie przykładów działań artystycznych z tego zakresu. Techniki wideo do tworzenia utworów artystycznych (projekcji jedno- lub wielokanałowych, instalacji, obiektów wideo). Wykorzystanie istniejącego już materiału wideo w praktyce artystycznej (foundfootage). Obserwacja i rejestracja, kreacja. Projektowanie przestrzeni artystycznej. Ekran jako składowa instalacji. Ćwiczenia praktyczne pozwalające na stworzenie utworów wideo o różnorodnej strukturze (narracja posiadająca początek i koniec, utwór odtwarzany w pętli). Struktura jako temat utworu filmowego – użycie montażu do budowania znaczeń wizualnych. Montaż efektów. Zależności pomiędzy następującymi po sobie ujęciami i obrazami znajdującymi się w tej samej przestrzeni. Użycie dźwięku w połączeniu z obrazem wideo. Stworzenie instalacji wideo z uwzględnieniem skali ekranu i układu przestrzennego.

Współczesne sztuki audiowizualne

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Lp.	Odniesienie do efektów kierunkowych i nauczycielskich (symbol efektu)	Wiedza

K_W01	Student ma pogłębioną wiedzę o środkach wyrazu i możliwościach kreacji poza obszarami tradycyjnie przypisanym nowym mediom.
K_W06	Student posiada pogłębioną wiedzę o technologicznych zagadnieniach dotyczących realizacji utworów wideo i ich cyfrowej edycji w programach komputerowych, w tym ma wiedzę o budowie i funkcjach kamery wideo oraz aparatu fotograficznego cyfrowego w trybie filmowania.
K_W05	Student zna tendencje rozwojowe z zakresu filmu eksperymentalnego, audiosfery i przestrzeni intermedialnych oraz widzi zależności pomiędzy różnymi dyscyplinami.
K_W02	Student zna uwarunkowania i skutki praktyki audiowizualnej w kontekście fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji.
K_W07	Student posiada pogłębioną wiedzę o sposobach eksponowania w przestrzeni galeryjnej.
	Umiejętności
K_U02	Student świadomie i biegle posługuje się technikami audiowizualnymi przyporządkowując umiejętności manualne i wiedzę warsztatową realizacji koncepcji artystycznej.
K_U02	Student potrafi realizować własne działania z pogranicza intermediów i multimediów oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.
K_U02	Student w projektowaniu własnych prac artystycznych podejmuje samodzielne decyzje co do ich tematu i kompozycji oraz znajduje własne rozwiązania warsztatowe, odwołując się do doświadczeń artystycznych i wykorzystując wiedzę z innych dyscyplin.
K_U01	Student potrafi dokonać analizy własnej pracy audiowizualnej pod względem oryginalności koncepcji, kreatywności realizacji oraz poprawności wykorzystania technik fotograficznych i filmowych.
K_U02	Student potrafi zorganizować profesjonalną ekspozycję prac własnych oraz innych twórców w przestrzeni wystawienniczej i publicznej.
K_U01	Student planuje i organizuje w ramach praktyki audiowizualnej swoją pracę indywidualną lub współpracując z innymi w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).

	K_U08	Student potrafi współpracować z innymi w ramach prac zespołowych oraz kierować pracą zespołu w tym: planować, organizować i monitorować realizację złożonych zespołowych działań artystycznych.
		Kompetencje społeczne
	K_K01	Student jest świadomy konieczności doskonalenia własnego warsztatu.
	K_K01	Student cechuje się zdolnością rzeczowej analizy własnych prac artystycznych pod kątem oryginalności koncepcyjnej, jakości warsztatowej, relacji do innych dzieł sztuki i oceny artystycznej.
	K_K03	Student świadomie i odpowiedzialnie uczestniczy w życiu kulturalnym, przyjmując zasadę dbałości o zachowanie dziedzictwa sztuki regionalnej, polskiej i europejskiej.
	K_K03	Student jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.
TREŚCI PROGRAMOWE:		
<p>Działania audiowizualne z pogranicza multimedków, intermedków i mix mediów. Projektowanie pomiędzy typowymi obszarami przypisanymi do konkretnych dziedzin nowych mediów. Przedmiot jest skoncentrowany na działaniach artystycznych posługujących się materiałem audiowizualnym jako tworzywem (np. sztuka wideo, dokumentacja działań efemerycznych, animacja i film na potrzeby instalacji artystycznych, sztuka generatywna, sztuka interaktywna itp.). Typy utworów audiowizualnych. Przykłady współczesnych sztuk audiowizualnych. Analiza audiowizualnych utworów artystycznych. Realizacja praktycznych ćwiczeń.</p>		