Załącznik Nr 4

do Zasad

**SYLABUS PRZEDMIOTU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Nazwa przedmiotu/modułu w języku polskim oraz angielskim  Starożytność wokół nas / Antiquity around us | | |
|  | Dyscyplina  literaturoznawstwo | | |
|  | Język wykładowy  polski | | |
|  | Jednostka prowadząca przedmiot  Instytut Studiów Klasycznych, Śródziemnomorskich i Orientalnych | | |
|  | Kod przedmiotu/modułu  [kod przedmiotu zostanie wprowadzony po uruchomieniu przedmiotu] | | |
|  | Rodzaj przedmiotu/modułu *(obowiązkowy lub do wyboru)*  obowiązkowy | | |
|  | Kierunek studiów (specjalność)\*  Studia śródziemnomorskie | | |
|  | Poziom studiów *(I stopień\*, II stopień\*, jednolite studia magisterskie\*)*  I stopień | | |
|  | Rok studiów *(jeśli obowiązuje*)  I | | |
|  | Semestr *(zimowy lub letni)*  zimowy | | |
|  | Forma zajęć i liczba godzin  konwersatorium, 30h | | |
|  | Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu/modułu  brak | | |
|  | Cele kształcenia dla przedmiotu  Celem zajęć jest pokazanie studentom ważności kultury antycznej i jej stałej obecności w otaczającej nas rzeczywistości. Studenci przygotowują w grupach opracowanie pisemne wybranego tematu (forma opracowania zależy od tematu i ustalana jest z osobą prowadzącą zajęcia) i prezentację. Podczas zajęć omawiane są postępy w przygotowaniu projektu oraz przedstawiane są wyniki prac. | | |
|  | Treści programowe  Studenci opracowują po kierunkiem prowadzącego wybrane zagadnienie dotyczące obecności kultury antycznej w otaczającym ich świecie.  Tematy mogą dotyczyć np.:  - współczesnych filmów i seriali;  - gier komputerowych;  - komiksów;  - internetu;  - współczesnej literatury popularnej (kryminał, fantastyka naukowa, fantasy);  - architektury klasycystycznej w wybranym mieście/regionie Polski;  - dzieł antyczne lub nawiązujących do antyku w wybranym muzeum w Polsce.  Szczegółowe treści programowe zmieniają się w zależności od prowadzącego zajęcia w danym roku i grupy studentów. | | |
|  | Zakładane efekty uczenia się  Student/ka:  ma wiedzę dotyczącą recepcji antyku grecko-rzymskiego w wybranych obszarach kultury współczesnej i przestrzeni publicznej;  wyszukuje, analizuje, ocenia i użytkuje wiedzę z zakresu recepcji kultury antycznej z wykorzystaniem różnych źródeł i metod;  identyfikuje różne rodzaje wytworów kultury nawiązujących w swej treści lub formie do antyku;  potrafi zastosować w wypowiedzi ustnej i pisemnej odpowiednią argumentację merytoryczną, z wykorzystaniem poglądów innych osób znanych z różnych źródeł oraz formułować wnioski. Używa specjalistycznej terminologii;  potrafi planować i organizować pracę własną i zespołową; w pracy zespołowej (również interdyscyplinarnej) umie skutecznie współpracować z innymi uczestnikami, przyjmuje w nim różne role, dzieli się posiadaną wiedzą i umiejętnościami;  umie odpowiednio określić priorytety służące realizacji zadań; potrafi gospodarować czasem i realizować określone zadania w wyznaczonych terminach;  potrafi uczestniczyć w życiu kulturalnym, korzystać z różnorodnych jego form i różnych mediów;  jest świadomy współodpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego starożytnej Grecji i Rzymu. | | Symbole odpowiednich kierunkowych efektów uczenia się:  K\_W04  K\_U01  K\_U05  K\_U07  K\_U13  K\_U14  K\_K05  K\_K06 |
|  | Literatura obowiązkowa i zalecana *(źródła, opracowania, podręczniki, itp.)*  B. Bibik, M. Mizera, Współczesna recepcja antyku grecko-rzymskiego w Polsce, Litteraria Copernicana 4(28) (2018), s. 17–32.  K. Dominas, Antyk w kryminale, kryminał w antyku. Steven Saylor i recepcja literatury antycznej, [w:] Literatura kryminalna. Na tropie źródeł, red. A. Gemra, Kraków 2015, s. 221-241.  K.Dominas, Internet jako nowa przestrzeń recepcji literatury antycznej, Poznań, 2017.  A.W. Mikołajczak, W., Ad rem, czyli ku nowej recepcji antyku w ponowoczesnym świecie, „Przestrzenie Teorii” 30 (2018), s. 113–131.  B. Trocha, Degradacja mitu w literaturze fantasy, Zielona Góra 2009.  B. Trocha, Obecność mitu w literaturze fantasy. Problemy metodologiczne [w:] Fantasy w badaniach naukowych, pod red. T. Ratajczaka i B. Trochy, Zielona Góra 2009, s. 51-67. | | |
|  | Metody weryfikacji zakładanych efektów uczenia się:  - aktywny udział w zajęciach: K\_W04, K\_U05, K\_U07, K\_K06  - opracowanie wybranego zagadnienia w formie pisemnej (praca grupowa): K\_W04, K\_U01, K\_U05, K\_U07, K\_U13, K\_U14, K\_K05, K\_K06;  - przygotowanie prezentacji na temat wybranego zagadnienia (praca grupowa): K\_W04, K\_U01, K\_U05, K\_U07, K\_U13, K\_U14, K\_K06. | | |
|  | Warunki i forma zaliczenia poszczególnych komponentów przedmiotu/modułu:  Ocena końcowa jest średnią ważoną ocen z:  - opracowania wybranego zagadnienia w formie pisemnej (praca grupowa);  - przygotowania prezentacji na temat wybranego zagadnienia (praca grupowa).  Sposób wyliczania średniej ważonej zależy od prowadzącego zajęcia w danym semestrze.  Szczególnie aktywny udział w zajęciach może spowodować podwyższenie oceny końcowej o pół stopnia. | | |
|  | Nakład pracy studenta | | |
| forma realizacji zajęć przez studenta | liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie danego rodzaju zajęć | |
| zajęcia (wg planu studiów) z prowadzącym:  -wykład: | 15 | |
| praca własna studenta (w tym udział w pracach grupowych):  - przygotowanie do zajęć  - przygotowanie pracy pisemnej i prezentacji: | 20  25 | |
| Łączna liczba godzin | 60 | |
| Liczba punktów ECTS (*jeśli jest wymagana*) | 2 | |