

SYLABUS – OPIS ZAJĘĆ/PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1. Nazwa zajęć/przedmiotu: **Subkultury młodzieżowe**
2. Kod zajęć/przedmiotu: **24-PCDL-SUM**
3. Rodzaj zajęć/przedmiotu (obowiązkowy lub fakultatywny): **fakultatywny**
4. Kierunek studiów: **praca socjalna**
5. Poziom studiów (I lub II stopień, jednolite studia magisterskie): **I stopień**
6. Profil studiów (ogólnoakademicki / praktyczny): **ogólnoakademicki**
7. Rok studiów (jeśli obowiązuje): **I rok**
8. Rodzaje zajęć i liczba godzin (np.: 15 h W, 30 h ĆW): **30h W**
9. Liczba punktów ECTS: **3**
10. Imię, nazwisko, tytuł / stopień naukowy, adres e-mail prowadzącego zajęcia:
Witold Wrzesień, prof. UAM doktor habilitowany,
witoldww@gmail.com
11. Język wykładowy: **polski**
12. Zajęcia / przedmiot prowadzone zdalnie (e-learning) (tak [częściowo/w całości] / nie): **nie**

II. Informacje szczegółowe

1. Cele zajęć/przedmiotu:

C1	Przekazanie wiedzy na temat rozwoju kultury młodzieżowej w jej „subkulturowym wymiarze” od wyodrębnienia się autonomicznej kategorii społecznej młodzieży do lat współczesnych.
C2	Rozwinięcie zdolności do chronologicznego rozpoznawania mód, fascynacji i subkultur oraz zjawisk im towarzyszących.
C3	Rozwinięcie zdolności wykorzystywania kategorii teoretycznych do opisu i wyjaśniania specyfiki zróżnicowanych wymiarów subkulturowości.
C4	Rozwinięcie umiejętności interpretowania najistotniejszych czynników odpowiedzialnych za specyficzną „oryginalność” kultury młodzieżowej, coraz silniej zaznaczającą swoją obecność w szeroko pojmowanej kulturze dominującej.
C5	Wypracowanie kompetencji teoretycznych wprowadzających do umiejętności realizowania projektów badawczych w świecie młodzieżowych subkultur.
C6	Rozwinięcie wrażliwości i otwartości na zróżnicowania w ramach kultury młodzieżowej.

2. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych (jeśli obowiązują):

Brak

3. Efekty uczenia się (EU) dla zajęć i odniesienie do efektów uczenia się (EK) dla kierunku studiów:

Symbol EU dla zajęć/przedmiotu	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia EU student/ka:	Symbole EK dla kierunku studiów
SUM01	posiada wiedzę na temat rozwoju kultury młodzieżowej w jej „subkulturowym wymiarze”	K_W20;
SUM02	rozumie i wyjaśnia istotę tworzenia się i funkcjonowania mód, fascynacji i subkultur	K_W05
SUM03	objaśnia oraz charakteryzuje zjawiska i procesy zachodzące w świecie subkultur	K_W20; K_W05
SUM04	rozumie i wyjaśnia wzajemne relacje pomiędzy subświatem subkultur młodzieżowych a innymi subświatami rzeczywistości społecznej	K_W20; K_W05
SUM05	opisuje specyfikę zróżnicowanych wymiarów subkulturowości wykorzystując kategorie teoretyczne	K_U15; K_U05
SUM06	interpretuje najistotniejsze czynniki odpowiedzialne za specyficzną „oryginalność” kultury młodzieżowej	K_U15
SUM07	korzysta ze źródeł literaturowych, filmowych, muzycznych i internetowych	K_U05

SUM08	prawidłowo selekcjonuje i interpretuje źródła	K_U05
SUM09	wybiera właściwe perspektywy analityczne adekwatne dla świata subkultur	K_U15; K_U05
SUM10	wyraża oceny świadczące o wrażliwości i otwartości na zróżnicowania w ramach kultury młodzieżowej	K_K05; K_K03

4. Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się (EU) z odniesieniem do odpowiednich efektów uczenia się (EU) dla zajęć/przedmiotu

Treści programowe dla zajęć/przedmiotu:	Symbol EU dla zajęć/przedmiotu
Formy młodzieżowej kontestacji. Subkultura – kontrkultura – kultura alternatywna.	SUM02, SUM06
Moda – fascynacja – subkultura. Trzy wymiary kultury młodzieżowej.	SUM02, SUM03, SUM05
Subkultura – systematyzacja pojęcia.	SUM01, SUM02, SUM03, SUM04, SUM08, SUM09, SUM10
Muzyka jako element młodzieżowego buntu i oporu wobec rytualizacji życia i kultury dorosłych. Muzyczne uwarunkowania spontanicznych ruchów młodzieżowych, subkultur, mód i fascynacji.	SUM01, SUM02, SUM03, SUM04
Kultura młodzieżowa a kultura dominująca.	SUM02, SUM06, SUM10
Początki młodzieżowej subkultury: Beatnicy, Hipstersi, Rock'n'roll 1955-59, Teddy Boys, Bikiniarze.	SUM01, SUM07, SUM08, SUM09, SUM10
„Młodzieżowa rewolucja” lat 60.: Mods, Flower Power, Hippies, Skinheads.	SUM01, SUM07, SUM08, SUM09, SUM10
Subkultury o skłonnościach kryminogennych: Chuligani, Gitowcy, Football Hooligans, One percenters.	SUM01, SUM07, SUM08, SUM09, SUM10
Punk, New Wave – druga fala „młodzieżowej rewolucji” 1976-80?	SUM01, SUM07, SUM08, SUM09, SUM10
Rap – Hip-hop – subkultura gangowa (USA). Polski hip-hop i jego znaczenie dla współczesnej kultury młodzieżowej. „Piętno Blokera”.	SUM01, SUM07, SUM08, SUM09, SUM10
„Nowa alternatywa” przełomu wieków: Raves-Techno, Clubbing, Hip-hop (perspektywa globalna vs. perspektywa regionalna).	SUM01, SUM07, SUM08, SUM09, SUM10

5. Zalecana literatura:

1. Muggleton D., (2004), Wewnątrz subkultury, Kraków.
2. Thorne T., (1995), Słownik pojęć kultury postmodernistycznej, Warszawa.
3. Pęczak M., (1992), Mały słownik subkultur młodzieżowych, Warszawa.
4. Filipiak M. (red.), Subkultury młodzieżowe wczoraj i dziś, Tyczyn 2001.
5. Wertenstein-Żułowski J. (1990), To tylko rock'n'roll!, Warszawa.
6. Wrzesień W. (2013), Krótka historia młodzieżowej subkulturowości, Warszawa.

III. Informacje dodatkowe

1. Metody i formy prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych EU (proszę wskazać z proponowanych metod właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne)

Metody i formy prowadzenia zajęć	X
Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	X
Wykład konwersatoryjny	
Wykład problemowy	
Dyskusja	
Praca z tekstem	
Metoda analizy przypadków	
Uczenie problemowe (Problem-based learning)	
Gra dydaktyczna/symulacyjna	
Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych)	
Metoda ćwiczeniowa	
Metoda laboratoryjna	
Metoda badawcza (dociekania naukowego)	
Metoda warsztatowa	
Metoda projektu	
Pokaz i obserwacja	
Demonstracje dźwiękowe i/lub video	X
Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śniegowej”, konstruowanie „map myśli”)	
Praca w grupach	
Inne (jakie?) -	
...	

2. Sposoby oceniania stopnia osiągnięcia EU (proszę wskazać z proponowanych sposobów właściwe dla danego EU lub/i zaproponować inne)

Sposoby oceniania	Symbole EU dla zajęć/przedmiotu									
	SUM01	SUM02	SUM03	SUM04	SUM05	SUM06	SUM07	SUM08	SUM09	SUM10
Egzamin pisemny										
Egzamin ustny										
Egzamin z „otwartą książką”										
Kolokwium pisemne	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Kolokwium ustne										
Test										
Projekt										
Esej										
Raport										
Prezentacja multimedialna										
Egzamin praktyczny (obserwacja wykonawstwa)										
Portfolio										
Inne (jakie?) -										
...										

3. Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30
Praca własna studenta*	Przygotowanie do zajęć	2
	Czytanie wskazanej literatury	44
	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	
	Przygotowanie projektu	
	Przygotowanie pracy semestralnej	
	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	24
	Inne (jakie?) -	
...		
SUMA GODZIN		100
LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA ZAJĘĆ/PRZEDMIOTU		3

* proszę w skazać z proponowanych przykładów pracy własnej studenta właściwe dla opisywanych zajęć lub/i z zaproponować inne

4. Kryteria oceniania wg skali stosowanej w UAM:

- bardzo dobry (bdb; 5,0):
- dobry plus (+db; 4,5):
- dobry (db; 4,0):
- dostateczny plus (+dst; 3,5):
- dostateczny (dst; 3,0):
- niedostateczny (ndst; 2,0):

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest poprawna odpowiedź (w formie pisemnej) na pięć pytań kolokwium zaliczeniowego, a dokładnie uzyskanie 50% punktów (za każde pytanie można uzyskać 5 punktów) – które gwarantują ocenę dostateczną – z maksymalnej liczby punktów uzyskanych przez studenta, który osiągnął najlepszy rezultat sprawdzianu.

W przypadku szczególnie niskiego poziomu wiedzy studentów (maksymalny wynik poniżej 60%) nastąpi stosowna korekta proporcji minimalnej liczby punktów oraz liczby punktów gwarantujących ocenę bardzo dobrą.