

Zajęcia fakultatywne: 3 ECTS, konwersatorium, 30 h, 2023/2024

1	Nazwa zajęć po polsku i angielsku	Warsztat stosowania gier menedżerskich, edukacyjnych i coachingowych w szkoleniach i w procesie nauczania. Workshop on the application of managerial, educational and coaching games to enhance learning effectiveness.
2	Imię i nazwisko wykładowcy, tytuł/stopień naukowy	Aleksandra Lato, dr
3	Język wykładowy	polski
4	Strona WWW	www.profesus.pl
5	Semestr	II
6	Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS	Godziny kontaktowe (z udziałem nauczyciela akademickiego) Konwersatorium 30 h, 1 ECTS Konsultacje i zaliczenie 3h Łączna liczba godzin z udziałem nauczyciela akademickiego 33h Liczba punktów ECTS z udziałem nauczyciela akademickiego 1,1 Godziny niekontaktowe (praca własna studenta) Studiowanie literatury 30 Przygotowanie się do zaliczenia 27 Łączna liczba godzin niekontaktowych 57 Liczba punktów ECTS za godziny niekontaktowe 1,1 Sumaryczna liczba punktów ECTS 3
7	Wymagania wstępne	Brak
8	Opis zajęć	Warsztat jest dedykowany studentom, którzy chcieliby prowadzić szkolenia/kursy/ warsztaty wykorzystując nowoczesne narzędzia dydaktyczne, jakimi są gry edukacyjne, coachingowe, menedżerskie, biznesowe. Zostanie omówiona m.in. metodologia i cele diagnozowania potrzeb rozwojowych słuchaczy, aktywizujące metody prowadzenia szkoleń wykorzystujące gry planszowe, karciane i in. Słuchacze opracują cele szkoleniowe każdej z gier i doświadczą w praktyce procesu kształcenia w oparciu o zastosowanie gier. Zadaniem kursu będzie przygotowanie uczestników do rozpoczęcia pracy zawodowej w obszarze prowadzenia kursów, szkoleń przy zastosowaniu gier, a także do opracowywania autorskich narzędzi dydaktycznych w postaci gier. Uczestnicy dowiedzą się, jakie są etapy opracowywania i następnie wydawania gier edukacyjnych, po to, aby byli w stanie wprowadzać na rynek własne autorskie produkty. Prowadząca fakultet jest autorką gier edukacyjno-coachingowych dostępnych na stronie www.profesus.pl
9	Zakres tematów	1. Budowanie wysokiej samooceny, poczucia własnej wartości, stawianie celów do realizacji przy wykorzystaniu gier coachingowych. 2. Zarządzanie finansami i dochodami pasywnymi: przy wykorzystaniu gier biznesowych. 3. Zarządzanie zasobami ludzkimi i kompetencjami liderскими przy wykorzystaniu gier menedżerskich. 4. Zastosowanie gier w obszarze konstruktywnej komunikacji. 5. Zastosowanie gier w obszarze kształcenia procesów poznawczych i pamięciowych.
10	Literatura (z podziałem na obowiązkową i uzupełniającą)	Obowiązkowa: Kirby A., <i>Gry szkoleniowe</i> . Praktyczny przewodnik, SHT 2013. Kirby A., <i>Gry Szkoleniowe</i> . Materiały dla Trenerów. Zestaw 2, Wolters Kluwer 2011.

		Kiyosaki R., <i>Biznes XXI wieku</i>, Instytut Praktycznej Edukacji 2012. Kiyosaki R., Lechter S.L. <i>Kwadrant przepływu pieniędzy</i>, Instytut Praktycznej Edukacji 2008. Kozak A., Łaguna M., <i>Metody prowadzenia szkoleń, czyli niezbędnik trenera</i>, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne Profesjonalne, Gdańsk 2009. Łączyński M. <i>Gry szkoleniowe. Praktyczny przewodnik</i>, SHT 2009. Matras J., Żak R., <i>Trener w rolach głównych : Podręcznik pracy trenera</i>, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018. Torój Małgorzata, <i>Praca z grupą szkoleniową, wszystko, co powinien wiedzieć trener, aby osiągnąć sukces</i>, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Sopot 2016. Uzupełniająca : Brain Tracy Mów i zwyciężaj. <i>Jak perswazyjnie prezentować w każdej sytuacji</i>, MT Biznes Sp. Z o.o., Warszawa 2010.
11	Efekty uczenia się z przyporządkowaniem do efektów uczenia się kierunkowych (w przypadku zajęć dedykowanych kreatywności społecznej efekty zajęć należy przyporządkować do efektów kierunkowych kreatywności; w przypadku zajęć niededykowanych, efekty zajęć powinny być przyporządkowane do efektów kierunkowych również innych kierunków)	Wiedza: W1, zna i rozumie terminologię filozofii i psychologii, oraz innych dyscyplin ważnych dla procesu uczenia się, oraz kreatywności społecznej. Filozofia I st.: K_W02, K_W05 Filozofia II st.: K_W03, K_W06 Kreatywność społeczna: K_W02 W2, zna i rozumie podstawowe metody analizy i interpretacji wytworów kultury zachodniej, psychologiczne i inne uwarunkowania działalności badawczej i analitycznej, a także podstawowe metody badań naukowych, zasady formułowania i uzasadniania hipotez w procesie szkoleniowym. Filozofia I st.: K_W06, K_W13 Filozofia II st.: K_W02, K_W07, K_W14 Kreatywność społeczna: K_W09 W3, posiada uporządkowaną wiedzę ogólną z zakresu filozofii, logiki, psychologii osobowości i motywacji, psychologii kreatywności, oraz rozumie ich powiązania z innymi dyscyplinami obszaru nauk humanistycznych i społecznych w kontekście prowadzenia szkoleń z wykorzystaniem gier edukacyjnych/menedżerskich/coachingowych/biznesowych. Filozofia I st.: K_W07 Filozofia II st.: K_W08 Kreatywność społeczna: K_W06 Umiejętności: U1, potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę, wyszukiwać, selekcjonować, analizować, oceniać informacje, oraz formułować i analizować problemy w procesie szkoleniowym, a także prezentować wyniki i planować proces uczenia się. Filozofia I st.: K_U01, K_U09, K_U12 Filozofia II st.: K_U02, K_U04, K_U13 Kreatywność społeczna: K_U01, K_U02, K_U03 Kompetencje społeczne: K1, posiada motywację do stałego podnoszenia poziomu swojej wiedzy i aktywnego rozwijania umiejętności poznawczych, a także do krytycznej oceny własnej wiedzy, uzupełniania jej, korzystania z różnych źródeł jej wsparcia i korekty. Filozofia I st.: K_K01 Filozofia II st.: K_K01 Kreatywność społeczna: K_K01
12	Sposób weryfikacji efektów uczenia się (oddzielnie dla każdego efektu)	W1, ćwiczenia praktyczne, ćwiczenie „parafraza”, dyskusja W2, aktywność, ćwiczenia praktyczne W3, projekt, aktywność U1, prezentacja multimedialna K1, projekt

13	Metody dydaktyczne	Prezentacje multimedialne, dyskusje, projekty, diagramy graficzne, dyskusje
14	(1) Metody oceniania (2) Kryteria oceniania	1) Wyniki pracy polegające na zaprezentowaniu autorskiej gry edukacyjnej/coachingowej/menedżerskiej/biznesowej. 2) Ilość zapamiętanych i opracowanych danych, stopień zaawansowania projektu-autorskiej gry edukacyjnej/coachingowej/menedżerskiej/biznesowej i przetworzenia treści na zasadzie przetwarzania głębokiego (neurodydaktyka) i efektów praktycznych, pozwalających zastosować wiedzę teoretyczną w praktyce.