

Nazwa kierunku studiów:

Psychologia

Nazwa przedmiotu: Gry psychologiczne: zastosowanie w psychologii dzieci i młodzieży

Poziom studiów: Jednolite magisterskie

Forma studiów: Niestacjonarne

Profil studiów: ogólnoakademicki

Nazwa przedmiotu: Gry psychologiczne: zastosowanie w psychologii dzieci i młodzieży

Forma zajęć i punkty ECTS

	Liczba godzin	Punkty ECTS	Sposób zaliczenia
warsztaty	24		zaliczenie z oceną
Razem	24	4	

Cele kształcenia

1. Zapoznanie studentów z teoretycznymi zagadnieniami z zakresu tworzenia gier i zabaw psychologicznych.

Efekt: student potrafi sam, od podstaw stworzyć autorskie narzędzie.

2. Zapoznanie studentów z metodami rozpoznawania i analizowania najważniejszych zagadnień dotyczących tworzenia gier: celu, korzyści i zagrożeń.

Efekt: Student po analizie przypadku, potrafi dobrać właściwe narzędzie do pracy z pacjentem lub grupą. Jest w stanie zidentyfikować i określić najważniejsze korzyści płynące z zastosowania konkretnego narzędzia, jednocześnie będąc świadomym na jakie ewentualne trudności może napotkać i właściwie się na nie przygotować.

3. Zapoznanie studentów z praktycznym zastosowaniem gier i zabaw psychologicznych.

Efekt: Studenci sami biorą udział w każdej grze, aby doświadczyć emocji i myśli, jakie pojawiać się mogą u przyszłych uczestników, dzięki czemu nabiera praktycznej umiejętności prowadzenia zabaw, ale jest też bardziej uwrażliwiony na pozycję w jakiej znajdują się uczestnicy ćwiczenia.

Efekty uczenia się

Kategoria: WIEDZA		
SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	OPIS EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO
P_W1	Rozpoznaje, nazywa, opisuje i tłumaczy odpowiednie do zastosowania w danej sytuacji narzędzie.	Ps_WG06_Mgr Ps_WG07_Mgr Ps_WG08_Mgr Ps_WG09_Mgr Ps_WG10_Mgr Ps_WK04_Mgr
P_W2	Rozróżnia, nazywa, analizuje i wyciąga wnioski z teorii psychologicznych na których opierać będzie budowane przez siebie narzędzie.	Ps_WG06_Mgr Ps_WG07_Mgr Ps_WG09_Mgr
Kategoria: UMIEJĘTNOŚCI		
SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	OPIS EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO
P_U1	Analizuje sytuację, porządkuje fakty i informacje, klasyfikuje potrzeby oraz wybiera sposób i narzędzie, którym będzie się posługiwać w pracy terapeutycznej.	Ps_UW02_Mgr Ps_UW03_Mgr Ps_UW04_Mgr Ps_UW09_Mgr Ps_UK01_Mgr Ps_UK02_Mgr Ps_UO01_Mgr Ps_UW11_Mgr
P_U2	Potrafi samodzielnie skonstruować gry i zabawy do pracy indywidualnej i grupowej. Dostosować je odpowiednio do planowanych efektów lub potrzeb diagnostycznych.	Ps_UW02_Mgr Ps_UW03_Mgr Ps_UW07_Mgr Ps_UW09_Mgr Ps_UK01_Mgr Ps_UO01_Mgr Ps_UW11_Mgr
P_U3	Potrafi właściwie odczytać nastroje panujące w grupie lub podczas pracy indywidualnej. Dzięki znajomości szerokiego spektrum narzędzi, może na bieżąco reagować na sytuację i stosując odpowiednie ćwiczenie, poprawiać komfort, zwiększać poczucie bezpieczeństwa i celowości uczestnictwa w spotkaniach uczestników/pacjenta.	Ps_UW06_Mgr Ps_UW08_Mgr Ps_UW09_Mgr Ps_UK02_Mgr Ps_UO01_Mgr Ps_UU01_Mgr Ps_UW11_Mgr

Kategoria: KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	OPIS EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO
P_K1	Zachowuje otwartość na zdobywanie i tworzenie nowych, oraz rozwijanie już znanych gier i zabaw psychologicznych.	Ps_KK03_Mgr Ps_KO02_Mgr Ps_KO05_Mgr Ps_KO06_Mgr Ps_KR01_Mgr Ps_KR03_Mgr Ps_KK04_Mgr
P_K2	Potrafi samodzielnie i w zespole pracować, projektować i tworzyć, oraz prowadzić gry psychologiczne.	Ps_KK01_Mgr Ps_KK02_Mgr Ps_KK03_Mgr Ps_KO01_Mgr Ps_KO02_Mgr Ps_KO03_Mgr Ps_KO06_Mgr Ps_KR02_Mgr Ps_KR03_Mgr Ps_KK04_Mgr
P_K3	Dba o komfort pacjenta i grupy, potrafi zapewnić poczucie bezpieczeństwa i otwartości. Wykazuje odpowiedzialność za efekty swoich działań, przez co jest zorientowany na wysoką jakość tworzonych przez siebie narzędzi.	Ps_KK03_Mgr Ps_KO01_Mgr Ps_KO05_Mgr Ps_KO06_Mgr Ps_KR01_Mgr Ps_KR02_Mgr Ps_KR03_Mgr Ps_KR04_Mgr Ps_KR05_Mgr Ps_KK04_Mgr

Treści programowe przedmiotu

NUMER	OPIS ZAGADNIENIA	FORMA ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN
1	Praca własna	warsztaty	9 / 9
2	Analiza potrzeb. Poznanie zagadnień związanych z wyszukiwaniem teorii psychologicznych, analizą i budową na ich podstawie autorskich narzędzi.	warsztaty	5 / 5
3	Prezentacje, udział w grach, praca w grupie, praca indywidualna. Praktyczny udział w ćwiczeniach i ich późniejsza analiza.	warsztaty	10 / 10

Warunki zaliczenia

WARSZTATY

FORMA ZALICZENIA	WAGA FORMY ZALICZENIA
Obecność na zajęciach	30
Praca na zajęciach	10
Projekt końcowy	60

Metody kształcenia

- - omawianie zagadnień teoretycznych, metoda interaktywna, metoda projektowania, prezentacja multimed
- - wykład
- burza mózgów
- ćwiczenia
- ćwiczenia, gry
- case study
- dyskusje problemowe, ćwiczenia praktyczne w małych grupach
- dyskusja
- Dyskusja grupowa
- Dyskusje, "burza mózgów", praca w parach, zespołach, omawianie przez studentów rezultatów pracy włas
- Krótki wykład, definiujący omawianą tematykę i wyjaśnienie ćwiczeń, które przeprowadzają studenci.
- Mini wykłady wprowadzające w tematykę ćwiczeń.
- motywowanie do pracy własnej
- praca całą grupą
- praca indywidualna
- Praca projektowa
- Scenki
- wykład case studies, dyskusja problemowa, ćwiczenia praktyczne, praca w grupach. projekty
- warsztat

Literatura przedmiotu (obowiązkowa)

- J. Stewart. Mosty zamiast murów 2017
- R. Cialdini. Wywieranie wpływu na ludzi 2016

Literatura przedmiotu (uzupełniająca)

- Stephen R. Covey. 7 nawyków skutecznego działania 2007
- Scott O. Lilienfeld, Steven Jay Lynn, John Ruscio, Barry L. Beyerstein. 50 wielkich mitów psychologii popularnej 2011
- S. Jarmuż, T. Witkowski. Podręcznik trenera 2004

Odniesienie efektów przedmiotowych do efektów kierunkowych, treści kształcenia, metod weryfikacji

SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO TREŚCI KSZTAŁCENIA (NAUCZANIA)	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO METODY WERYFIKACJI
WIEDZA			
P_W1	Ps_WG06_Mgr Ps_WG07_Mgr Ps_WG08_Mgr Ps_WG09_Mgr Ps_WG10_Mgr Ps_WK04_Mgr	2 3	studium przypadku
P_W2	Ps_WG06_Mgr Ps_WG07_Mgr Ps_WG09_Mgr	2 3	praca indywidualna
SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO TREŚCI KSZTAŁCENIA (NAUCZANIA)	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO METODY WERYFIKACJI
UMIĘTNOŚCI			
P_U1	Ps_UW02_Mgr Ps_UW03_Mgr Ps_UW04_Mgr Ps_UW09_Mgr Ps_UK01_Mgr Ps_UK02_Mgr Ps_UO01_Mgr Ps_UW11_Mgr	1 2 3	studium przypadku
P_U2	Ps_UW02_Mgr Ps_UW03_Mgr Ps_UW07_Mgr Ps_UW09_Mgr Ps_UK01_Mgr Ps_UO01_Mgr Ps_UW11_Mgr	1 3	praca indywidualna
P_U3	Ps_UW06_Mgr Ps_UW08_Mgr Ps_UW09_Mgr Ps_UK02_Mgr Ps_UO01_Mgr Ps_UU01_Mgr Ps_UW11_Mgr	1 3	praca w grupie, prezentacja autorskiego narzędzia
SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO TREŚCI KSZTAŁCENIA (NAUCZANIA)	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO METODY WERYFIKACJI
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
P_K1	Ps_KK03_Mgr Ps_KO02_Mgr Ps_KO05_Mgr Ps_KO06_Mgr Ps_KR01_Mgr Ps_KR03_Mgr Ps_KK04_Mgr	3	praca w grupie, praca indywidualna

SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO TREŚCI KSZTAŁCENIA (NAUCZANIA)	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO METODY WERYFIKACJI
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
P_K2	Ps_KK01_Mgr Ps_KK02_Mgr Ps_KK03_Mgr Ps_KO01_Mgr Ps_KO02_Mgr Ps_KO03_Mgr Ps_KO06_Mgr Ps_KR02_Mgr Ps_KR03_Mgr Ps_KK04_Mgr	3	praca w grupie
P_K3	Ps_KK03_Mgr Ps_KO01_Mgr Ps_KO05_Mgr Ps_KO06_Mgr Ps_KR01_Mgr Ps_KR02_Mgr Ps_KR03_Mgr Ps_KR04_Mgr Ps_KR05_Mgr Ps_KK04_Mgr	3	praca w grupie, prezentacja autorskiego narzędzia