

Szczegółowy opis zajęć (KARTA PRZEDMIOTU)

Nazwa zajęć: Przedmiot do wyboru: Grywalizacja w edukacji i terapii

Kod zajęć: P2_TP_NS_S_20

Przynależność do grupy zajęć:

Rodzaj zajęć: specjalnościowy
obieralny

Kierunek studiów: TERAPIA PEDAGOGICZNA Z ELEMENTAMI NEUROEDUKACJI

Poziom studiów: studia drugiego stopnia

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: niestacjonarne

Specjalność (specjalizacja):

Rok studiów: 1

Semestr studiów: 2

Formy prowadzenia zajęć, wraz z liczbą godzin dydaktycznych:

ćwiczenia – 20h

Język/i, w którym/ch prowadzone są zajęcia: język polski

Liczba punktów ECTS (zgodnie z programem studiów): 2

* – pozostawić właściwe

1. Założenia przedmiotu:

Wprowadzenie w wiedzę na temat wykorzystywania mechanizmów grywalizacji.

Kształtowanie umiejętności wykorzystywania metod grywalizacji w procesie edukacyjnym i terapii.

Rozwijanie refleksji nad wymiarami zjawisk kulturowych zachodzących we współczesnym z informatyzowanym świecie.

Zapoznanie z nowymi obszarami wykorzystywania techniki informatycznych.

2. Odniesienie kierunkowych efektów uczenia się do form prowadzenia zajęć oraz sposobów weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta:

symbol	zakładane efekty uczenia się <i>student, który zaliczył zajęcia:</i>	formy prowadzenia zajęć	sposoby weryfikacji i oceny efektu uczenia się
Wiedza: zna i rozumie			
K2P_W03	Student zna podstawy teorii mechanizmów gier.	Materiały na platformie do samodzielnej analizy, dyskusja.	Test pisemny na platformie Moodle.
K2P_W15	Student zna i rozumie specyfikę potrzeb i problemów wszystkich uczestników procesów edukacji, w tym również osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi oraz partnerów szkolnej edukacji, w kontekście stosowania mechanizmów grywalizacji.	Ćwiczenia, opracowanie założeń projektu grupowego.	Aktywność na zajęciach, ocena wykonanych projektów i ćwiczeń.
Umiejętności: potrafi			
K2P_U16	Potrafi projektować i tworzyć projekty o charakterze edukacyjnym wykorzystujące mechanizmy grywalizacji. Potrafi wykorzystywać zasoby sieci globalnej do działań edukacyjnych opartych o techniki grywalizacji.	Ćwiczenia, opracowanie założeń projektu grupowego.	Ocena poszczególnych fragmentów projektu grywalizacji.
K2P_U24	Potrafi współdziałać w grupie na poziomie projektowania oraz realizacji fragmentów projektu opartego o grywalizację.	Ćwiczenia, opracowanie projektu grupowego.	Aktywność na zajęciach, ocena wykonanych poszczególnych etapów projektu.
Kompetencje społeczne: jest gotów do			
K2P_K01	Wykazuje aktywność w autoidentyfikacji swoich silnych stron pozwalających na efektywną pracę w grupie, uczestniczy w dyskusjach, współpracuje w projektach grupowych.	Ćwiczenia, opracowanie projektu grupowego, dyskusje.	Aktywność na zajęciach, autoocena studenta.

3. Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się (zgodnie z programem studiów):

Zagadnienia wprowadzające w problematykę grywalizacji. Podstawy psychologiczne mechanizmów motywacji. Elementy mechaniki gier. Analiza mechanizmów gier w kontekście zastosowania w edukacji i terapii. Wielokontekstowe funkcje grywalizacji. Język grywalizacji. Szkielet projektu grywalizacji. Przykłady grywalizacji w edukacji i życiu społecznym. Mechanizmy oddziaływania grywalizacji w edukacji i terapii. Rola i wykorzystanie mediów społecznościowych. Najnowsze technologie informatyczne jako narzędzie tworzenia i przetwarzania danych w systemach grywalizacyjnych. Analiza i ocena efektów grywalizacji. Zagrożenia wynikające z uczestnictwa w systemach grywalizacji. Krytyka grywalizacji. Zagadnienia związane z prawem autorskim.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS:

Forma aktywności	Liczba godzin / punktów ECTS
Liczba godzin zajęć, niezależnie od formy ich prowadzenia	20
Praca własna studenta 1 – przygotowanie się do testu	15
Praca własna studenta 2 – wykonanie zadań i opracowanie sprawozdań z projektu końcowego	25
Suma godzin	60
Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć	2

Objaśnienia:

* – praca własna studenta, należy wymienić formy aktywności, np. *przygotowanie do zajęć, interpretacja wyników, opracowanie raportu z zajęć, przygotowanie do egzaminu, zapoznanie się z literaturą, przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania itp.*

** – inne np. *dodatkowe godziny zajęć*

5. Wskaźniki sumaryczne:

- liczba godzin zajęć oraz liczba punktów ECTS na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów: 30h/1
- liczba godzin zajęć oraz liczba punktów ECTS na zajęciach związanych z prowadzoną w Politechnice Śląskiej działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów – w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim: -
- liczba godzin zajęć oraz liczba punktów ECTS na zajęciach kształtujących umiejętności praktyczne – w przypadku studiów o profilu praktycznym: 60h/2
- liczba godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w Politechnice Śląskiej jako podstawowym miejscu pracy: 30h

6. Osoby prowadzące poszczególne formy zajęć (*imię, nazwisko, stopień naukowy lub stopień w zakresie sztuki, tytuł profesora, służbowy adres e-mail*):

.....

7. Szczegółowy opis form prowadzenia zajęć:

1) Ćwiczenia:

- szczegółowe treści programowe:
 1. Zagadnienia wprowadzające w problematykę grywalizacji (gamifikacji) – gdzie warto ją stosować. Podstawy psychologiczne mechanizmów motywacji w różnych grupach wiekowych.
 2. Elementy mechaniki gier – przegląd. Typy graczy wg Richarda Bartlea.
 3. Analiza mechanizmów gier w edukacji i terapii. Różnica między game-based learning a grywalizacją.
 4. Język grywalizacji, informacje zwrotne dla uczestników gamifikacji, problem doboru nagród.
 5. Podstawowy szkielet projektu gamifikacji.
 6. Przegląd udanych i nieudanych projektów grywalizacji w edukacji i życiu społecznym.
 7. Mechanizmy oddziaływania grywalizacji krótkotrwałe i długotrwałe w edukacji i terapii. Rola i wykorzystanie mediów społecznościowych i przestrzeni społeczności lokalnej. Wielokontekstowe funkcje grywalizacji.
 8. Technologie informatyczne jako narzędzie tworzenia, dystrybucji, kolekcjonowania artefaktów i przetwarzania danych w systemach grywalizacyjnych.
 9. Analiza i ocena efektów grywalizacji z uwzględnieniem systemu szkolnego.
 10. Zagrożenia wynikające z uczestnictwa w systemach gamifikacji. Krytyczne spojrzenie na wszechobecne systemy grywalizacji obecne w życiu człowieka.

11. Zagadnienia związane z prawem autorskim.

- stosowane metody kształcenia, w tym metody i techniki kształcenia na odległość:
Zajęcia mają charakter ćwiczeń i warsztatu, odbywają się w pracowni komputerowej, student ma ciągły dostęp do informacji teoretycznych oraz zadań zawartych w kursie wspomagającym na Platformie Zdalnej Edukacji. Wszelkie raporty studentów z realizacji projektów oraz oceny również są tam udokumentowane.
- forma i kryteria zaliczenia, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu:
Student zobowiązany jest do wykonania wszystkich zadań (udokumentowanych w postaci raportów) oraz testu teoretycznego i uzyskać co najmniej ocenę 50% z każdego zadania i testu (brak egzaminu). Zaliczenia poprawkowe odbywają się w terminach ustalonych z grupą studencką.
- organizacja zajęć oraz zasady udziału w zajęciach, ze wskazaniem czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa,
Uczestnictwo w zajęciach jest obowiązkowe. Zajęcia odbywają się przez 15 tygodni, w blokach po 2h lekcyjne, w pracowni z dostępem do internetu. Wszelkie zadania związane z realizacją poszczególnych etapów projektu końcowego mają ustalone terminy złożenia raportów, których student jest zobowiązany przestrzegać. Test wiedzy odbywa się w obecności prowadzącego i jest ograniczony czasowo.

2) opis pozostałych form prowadzenia zajęć:

-

8. Opis sposobu ustalania oceny końcowej (zasady i kryteria przyznawania oceny, a także sposób obliczania oceny w przypadku zajęć, w skład których wchodzi więcej niż jedna forma prowadzenia zajęć, z uwzględnieniem wszystkich form prowadzenia zajęć oraz wszystkich terminów egzaminów i zaliczeń, w tym także poprawkowych):

Ocenę końcową tworzą składniki: oceny zadań – 20%, ocena testu - 35%, ocena zaangażowania studenta – 25%, ocena projektu końcowego przez grupę studencką (według kryteriów ustalonych przez grupę i prowadzącego) - 20%. Ocena końcowa uzyskana w drugim terminie zaliczeń (z wyjątkiem choroby studenta) jest obniżana o 10%, w trzecim o 20%.

9. Sposób i tryb uzupełniania zaległości powstałych wskutek:

- nieobecności studenta na zajęciach,
- różnic w programach studiów osób przenoszących się z innego kierunku studiów, z innej uczelni albo wznawiających studia na Politechnice Śląskiej,

Dopuszcza się dwie nieobecności studenta podczas całego kursu. Dłuższe nieobecności, w uzasadnionych przypadkach losowych (np. choroba studenta) mogą zostać zaliczone pod warunkiem spełnienia dodatkowych kryteriów ustalanych indywidualnie (dodatkowe zadania lub/i końcowy projekt indywidualny, który również musi być oceniony przez grupę). Osoby, które nie uczestniczyły w tych zajęciach zobowiązane są do odbycia pełnego kursu.

10. Wymagania wstępne i dodatkowe, z uwzględnieniem sekwencyjności zajęć:

Podstawowa wiedza z zakresu edukacji informacyjnej.

11. Zalecana literatura oraz pomoce naukowe:

1. Burke, Brian. Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things. Brookline, MA: Bibliomotion, 2014.
2. Kapp, Karl M. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. 1 edition. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2013.
3. Kapp, Karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012.
4. Tkaczyk, Paweł. Grywalizacja. Jak zastosować reguły gier w działaniach marketingowych. Helion, 2012.
5. Kurs na Platformie Zdalnej Edukacji Kolegium (materiały on-line).

12. Opis kompetencji prowadzących zajęcia (*np. publikacje, doświadczenie zawodowe, certyfikaty, szkolenia itp. związane z treściami programowymi realizowanymi w ramach zajęć*):

.....
13. Inne informacje:
.....