

Rok akademicki:	Grupa przedmiotów	Numer katalogowy:	LFL416	
Nazwa przedmiotu ¹⁾ :	Warsztaty przyszłości		ECTS ²⁾	3
Tłumaczenie nazwy na jęz. angielski ³⁾ :	Future workshops			
Kierunek studiów ⁴⁾ :	Logistyka			
Koordynator przedmiotu ⁵⁾ :	Dr Marcin Ratajczak			
Prowadzący zajęcia ⁶⁾ :	Dr Marcin Ratajczak			
Jednostka realizująca ⁷⁾ :	Wydział Nauk Ekonomicznych; Katedra Ekonomiki Edukacji, Komunikowania i Doradztwa; Zakład Organizacji i Ekonomiki Edukacji			
Wydział, dla którego przedmiot jest realizowany ⁸⁾ :				
Status przedmiotu ⁹⁾ :	a) przedmiot	b) stopień	c) rok	d) forma studiów
	KW	1	II	stacjonarne / niestacjonarne
Cykl dydaktyczny ¹⁰⁾ :	a) semestr	b) Jęz. wykładowy ¹¹⁾		
	4	polski		
Założenia i cele przedmiotu ¹²⁾ :	<p>Celem przedmiotu jest:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zapoznanie studentów z „warsztatami przyszłości” (grami szkoleniowymi) jako jedną z najbardziej obiecujących metod badawczych i edukacyjnych - Stymulowanie studentów do kreowania lepszej i bardziej przyjaznej przyszłości poprzez różnego rodzaju ćwiczenia symulacyjne. - Przybliżenie zagadnień związanych z formacją osobowości, przygotowaniem do życia we „wspólnej Europie”. 			
Formy dydaktyczne, liczba godzin ¹³⁾ :	a) forma dydaktyczna	b) liczba godzin (stacjonarne i niestacjonarne)		
	a1) wykład		20	12
	a2) ćwiczenia audytoryjne		10	4
	a3) ćwiczenia laboratoryjne			
	a4) seminaria			
Metody dydaktyczne ¹⁴⁾ :	dyskusja	T	eksperyment	
	projekt badawczy		studium przypadku	T
	rozwiązywanie problemu	T	gry symulacyjne	T
	analiza i interpretacja tekstów źródłowych		indywidualne projekty studenckie	
	konsultacje	T	inne ...	
	inne...		inne ...	
	inne...		inne ...	
Pełny opis przedmiotu ¹⁵⁾ :	<p>A. wykłady</p> <p>Teoria i praktyka gier szkoleniowych (warsztatów przyszłości) – aktywne formy uczenia się, trening uczestniczący, elementy warsztatów przyszłości oraz zalety gier szkoleniowych. Typy warsztatów przyszłości (gier szkoleniowych) – gry aukcyjne, gry indywidualne, gry kierownicze, gry łańcuskowe, gry w kole, gry grupowe, gry wyłączające, gry zamienne, gry zogniskowane, inscenizacje, symulacje oraz sztafety. Podstawowe zasady przygotowania warsztatów przyszłości (zasada „dziewięć A”, czynniki gier szkoleniowych, etapy warsztatów oraz zasada „trzy PO”). Cele szkoleniowe warsztatów przyszłości (gier szkoleniowych) – budowanie zaufania i zespołu, dokonywanie oceny, negocjacje, planowanie działań, podejmowanie decyzji, rozwiązywanie problemów, rozwijanie kreatywności, komunikacja werbalna i niewerbalna oraz zapoznanie się.</p>			
	<p>B. ćwiczenia</p> <p>Warsztaty przyszłości oraz gry szkoleniowe z zakresu tematyki dotyczącej podejmowania decyzji, negocjacji oraz planowania efektywnych działań. Warsztaty przyszłości, symulacje oraz gry szkoleniowe z zakresu tematyki dotyczącej rozwijania kreatywności, komunikacji werbalnej oraz niewerbalnej. Ocena warsztatów przyszłości: zalety i wady metody, ocena studentów. Podsumowanie, refleksje i uwagi końcowe.</p>			
Wymagania formalne (przedmioty wprowadzające) ¹⁶⁾ :	Nie dotyczy			
Założenia wstępne ¹⁷⁾ :	Nie dotyczy			

Efekty kształcenia ¹⁸⁾ : (z kolejnymi numerami, 01, 02, 03 itd.)	01 - definiuje podstawowe zasady gier szkoleniowych		05 - postępowanie zgodne z zasadami etyki przy wyborze decyzji	
	02 - wykorzystuje aktywne formy uczenia się i nabywania wiedzy		06 -	
	03 - kreatywność w zakresie podejmowania decyzji		07 -	
	04 - otwartość na współpracę w grupie		08 -	
Sposób weryfikacji efektów kształcenia ¹⁹⁾ :	kolokwium na zajęciach ćwiczeniowych		ocena wykonanie zadania projektowego na zdefiniowany temat	
	praca pisemna przygotowywana w ramach pracy własnej studenta		ocena wynikająca z obserwacji w trakcie zajęć	02, 03, 04
	ocena eksperymentów wykonywanych w trakcie zajęć		przygotowanie zespołowej analizy zdefiniowanego problemu	04, 05
	ocena wystąpień i prezentacji w trakcie zajęć		obserwacja w trakcie dyskusji zdefiniowanego problemu (aktywność)	01, 02
	egzamin pisemny		test komputerowy	
	egzamin ustny		inne..	
	inne...		inne..	
Forma dokumentacji osiągniętych efektów kształcenia ²⁰⁾ :	okresowe prace pisemne		imienne karty oceny studenta	
	złożone projekty		treść pytań egzaminacyjnych z oceną	
	karty oceny grup/zespołów	T	inne..	
	inne...		inne..	
Elementy i wagi mające wpływ na ocenę końcową ²¹⁾ :	Element oceny	Waga w %	Element oceny	Waga w %
	kolokwium na zajęciach ćwiczeniowych		ocena wykonania zadania projektowego na zdefiniowany temat	
	praca pisemna przygotowywana w ramach pracy własnej studenta		ocena wynikająca z obserwacji w trakcie zajęć	40%
	ocena eksperymentów wykonywanych w trakcie zajęć		przygotowanie zespołowej analizy zdefiniowanego problemu	20%
	ocena wystąpień i prezentacji w trakcie zajęć		obserwacja w trakcie dyskusji zdefiniowanego problemu (aktywność)	40%
	egzamin pisemny		test	
	egzamin ustny		inne..	
	inne...		inne..	
Miejsce realizacji zajęć ²²⁾ :	Sala dydaktyczna			
Literatura podstawowa i uzupełniająca ²³⁾ :				
a) podstawowa				
1. Dubas E., 1997. Warsztaty przyszłości w naukach o wychowaniu, Kraków.				
2. Rutkowski J. (red.), 1995. Odmiany myślenia o edukacji, Kraków.				
b) uzupełniająca				
3. Rudniański J., Murawski K. (red.), 1985. Na krawędzi epoki. Rozwój duchowy i działanie człowieka, Warszawa.				
4. Śliwerski B. (red.), 1995. Pedagogika alternatywna. Dylematy teorii, t. I, Łódź-Kraków.				
5.				
6.				
7.				
8.				
UWAGI ²⁴⁾ :				