Opis zajęć (sylabus): Warsztaty przyszłości

Nazwa zajęć:	**Warsztaty przyszłości**	**ECTS**	**3**
Nazwa zajęć w j. angielskim:	Workshops of the future		
Zajęcia dla kierunku studiów:	**Turystyka i Rekreacja**		

Język wykładowy: **polski**		Poziom studiów: **1**	
Forma studiów: **stacjonarne i niestacjonarne**	Status zajęć: **kierunkowy - do wyboru**	Numer semestru: **semestr letni**	
Rok akademicki, od którego obowiązuje opis (rocznik):		**2019/2020**	Numer katalogowy: **EKR-TU-1SZ-X-95-KF-2019**

Koordynator zajęć:	**Dr Marcin Ratajczak**
Prowadzący zajęcia:	**Dr Marcin Ratajczak**
Jednostka realizująca:	**Instytut Zarządzania**
Jednostka zlecająca:	**Wydział Ekonomiczny**
Założenia, cele i opis zajęć:	a. Zapoznanie studentów z „warsztatami przyszłości” (grami szkoleniowymi) jako jedną z najbardziej obiecujących metod badawczych i edukacyjnych. b. Stymulowanie studentów do kreowania lepszej i bardziej przyjaznej przyszłości poprzez różnego rodzaju ćwiczenia symulacyjne. c. Przybliżenie zagadnień związanych z formacją osobowości, przygotowaniem do życia we „wspólnej Europie”. **Wykład** 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 łańcuszkowe, 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 zapoznawanie się. **Ćwiczenia** 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.
Formy dydaktyczne, liczba godzin:	a. wykład - liczba godzin: stacj: 20, niestacj. 12 b. ćwiczenia audytoryjne - liczba godzin: stacj: 10, niestacj. 4
Metody dydaktyczne:	dyskusja, rozwiązywanie problemu, konsultacje, studium przypadku, gry symulacyjne
Wymagania formalne i założenia wstępne:	Nie dotyczy.

Efekty uczenia się:	**Wiedza - Zna i rozumie:** 1. Wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozstrzygania dylematów pojawiających się w pracy zawodowej.	**Umiejętności - Potrafi:** 2. Właściwie analizuje przyczyny i przebieg konkretnych procesów oraz zjawisk gospodarczych.	**Kompetencje - Jest gotów do:** 3. Współdziała w grupie, przyjmując w niej różne role, w zakresie kompetencji związanej z poszczególnymi obszarami. 4. Potrafi odpowiednio określić priorytety działań służących realizacji ustalonego przez siebie lub innych zadania.

Sposób weryfikacji efektów uczenia się:	ocena wystąpień w trakcie zajęć (efekty: 1,2,3,4), ocena aktywności w trakcie zajęć (efekty: 1,2,3,4)
Forma dokumentacji osiągniętych efektów uczenia się:	karty oceny studenta (w tym na listach obecności)
Elementy i wagi mające wpływ na ocenę końcową:	ocena wystąpień w trakcie zajęć - 50%, ocena aktywności w trakcie zajęć - 50%
Miejsce realizacji zajęć:	Sala dydaktyczna.

Literatura podstawowa i uzupełniająca:

1. 1. Dubas E., 1997. Warsztaty przyszłości w naukach o wychowaniu, Kraków.
2. Rutkowski J. (red.), 1995. Odmiany myślenia o edukacji, Kraków.|
3. 3. Rudniański J., Murawski K. (red.), 1985. Na krawędzi epoki. Rozwój duchowy i działanie człowieka, Warszawa.
4. 4. Śliwerski B. (red.), 1995. Pedagogika alternatywna. Dylematy teorii, t. I, Łódź-Kraków.
5. Materiały szkoleniowe wydane przez Deloitte i PwC (2009-2016).

Uwagi:
lw+, ver-lw, ogólne

Wskaźniki ilościowe charakteryzujące moduł/przedmiot:	
Szacunkowa sumaryczna liczba godzin pracy studenta (kontaktowych i pracy własnej) niezbędna dla osiągnięcia zakładanych dla zajęć efektów uczenia się - na tej podstawie należy wypełnić pole ECTS:	**70/67**
Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	**2.8/2.68 ECTS**

Tabela zgodności kierunkowych efektów uczenia się z efektami przedmiotu:

Kategoria efektu	Efekty uczenia się dla zajęć:	Odniesienie do efektów dla programu studiów dla kierunku	Oddziaływanie zajęć na efekt kierunkowy*)
Wiedza	1. Wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozstrzygania dylematów pojawiających się w pracy zawodowej.	TR1_KW02	2
Umiejętności	2. Właściwie analizuje przyczyny i przebieg konkretnych procesów oraz zjawisk gospodarczych.	TR1_KU01	2
Kompetencje	3. Współdziała w grupie, przyjmując w niej różne role, w zakresie kompetencji związanej z poszczególnymi obszarami.	TR1_KK03	2
	4. Potrafi odpowiednio określić priorytety działań służących realizacji ustalonego przez siebie lub innych zadania.	TR1_KK02	2

*) 3 – zaawansowany i szczegółowy, 2 – znaczący, 1 – podstawowy