



Nazwa modułu zajęć:	Grywalizacja w zarządzaniu różnorodnością				
Rok akademicki:	2019/2020	Kod:	HSOC-2-308-II-s	Punkty ECTS:	1
Wydział:	Humanistyczny				
Kierunek:	Socjologia	Specjalność:	Innowacje i interwencje społeczne		
Poziom studiów:	Studia II stopnia	Forma studiów:	Stacjonarne		
Język wykładowy:	Polski	Profil:	Ogólnoakademicki (A)	Semestr:	3
Strona www:	—				
Prowadzący moduł:	mgr Wiśniewska Renata (renatawisniewskapriv@gmail.com)				

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

studenci poznają nowatorski sposób nauczania i zarządzania jakim jest oparta na idei gier grywalizacja

Opis efektów uczenia się dla modułu zajęć

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Powiązania z KEU	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć
Wiedza: zna i rozumie			
M_W001	Ma poszerzoną wiedzę o normach konstytuujących i regulujących struktury i instytucje społeczne, potrafi zinterpretować ich źródła i wpływ na ludzkie zachowania	SOC2A_W05	Udział w dyskusji, Wykonanie projektu
M_W002	Ma poszerzoną wiedzę o rodzajach więzi społecznej i prawidłowościach, którym podlegają oraz o zjawiskach i procesach charakterystycznych dla grup społecznych	SOC2A_W07	Udział w dyskusji, Wykonanie projektu
Umiejętności: potrafi			
M_U001	Potrafi właściwie dobrać i zastosować teorie, koncepcje i pojęcia do analizy rzeczywistości społecznej oraz umie krytycznie ocenić ich przydatność w procesie analizy zjawisk społecznych	SOC2A_U03	Udział w dyskusji, Wykonanie projektu

M_U002	Potrafi interpretować zjawiska charakterystyczne dla świata wielokulturowego zwłaszcza przy wykorzystaniu przekazu medialnego	SOC2A_U05	Udział w dyskusji, Wykonanie projektu
Kompetencje społeczne: jest gotów do			
M_K001	Jest przygotowany do otwartego uczestnictwa w dyskusji, wyrażania i przyjmowania uwag krytycznych	SOC2A_K03	Udział w dyskusji
M_K002	Docenia wartość własnej kultury i wagę innych kultur	SOC2A_K06	Aktywność na zajęciach

Liczba godzin zajęć w ramach poszczególnych form zajęć

Suma	Forma zajęć dydaktycznych										
	Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
12	0	0	0	12	0	0	0	0	0	0	0

Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Forma zajęć dydaktycznych										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
Wiedza: zna i rozumie												
M_W001	Ma poszerzoną wiedzę o normach konstytuujących i regulujących struktury i instytucje społeczne, potrafi zinterpretować ich źródła i wpływ na ludzkie zachowania	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
M_W002	Ma poszerzoną wiedzę o rodzajach więzi społecznej i prawidłowościach, którym podlegają oraz o zjawiskach i procesach charakterystycznych dla grup społecznych	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
Umiejętności: potrafi												

M_U001	Potrafi właściwie dobrać i zastosować teorie, koncepcje i pojęcia do analizy rzeczywistości społecznej oraz umie krytycznie ocenić ich przydatność w procesie analizy zjawisk społecznych	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
M_U002	Potrafi interpretować zjawiska charakterystyczne dla świata wielokulturowego zwłaszcza przy wykorzystaniu przekazu medialnego	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
Kompetencje społeczne: jest gotów do												
M_K001	Jest przygotowany do otwartego uczestnictwa w dyskusji, wyrażania i przyjmowania uwag krytycznych	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
M_K002	Docenia wartość własnej kultury i wagę innych kultur	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-

Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	12 godz
Przygotowanie do zajęć	7 godz
przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	10 godz
Dodatkowe godziny kontaktowe	1 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	30 godz
Punkty ECTS za moduł	1 ECTS

Pozostałe informacje

Szczegółowe treści kształcenia w ramach poszczególnych form zajęć (szczegółowy program wykładów i pozostałych zajęć)

Ćwiczenia projektowe

WARSZTATY UZUPEŁNIAJĄCE: GRYWALIZACJA W ZARZĄDZANIU RÓŻNORODNOŚCIĄ

W trakcie zajęć studenci dowiedzą się czym jest grywalizacja, kiedy i po co się ją wykorzystuje (szczególnie w kontekście HR, zarządzania różnorodnością, działań employer brandingowych wewnątrz i na zewnątrz firmy), jaka jest mechanika gier, jak się projektuje i wdraża grywalizację w firmie. Po warsztatach uczestnicy będą znali praktyczne przykłady jej zastosowania oraz będą w stanie przygotować własny projekt gry ułatwiającej zarządzanie różnorodnością w organizacji

Metody i techniki kształcenia:

Ćwiczenia projektowe: Studenci wykonują zadany projekt samodzielnie, bez większej ingerencji prowadzącego. Ma to wykształcić poczucie odpowiedzialności za pracę w grupie oraz odpowiedzialności za podejmowane decyzje.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu:

obecność, aktywność, projekt

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa:

Ćwiczenia projektowe:

- Obecność obowiązkowa: Tak

- Zasady udziału w zajęciach: Studenci wykonują prace praktyczne mające na celu uzyskanie kompetencji zakładanych przez syllabus. Ocenie podlega sposób wykonania projektu oraz efekt końcowy.

Sposób obliczania oceny końcowej

Ocena końcowa zawiera:

aktywne uczestnictwo w zajęciach 20%

wykonanie projektu 80%

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach:

indywidualnie uzgadnianie z prowadzącym

Wymagania wstępne i dodatkowe, z uwzględnieniem sekwencyjności modułów

brak

Zalecana literatura i pomoce naukowe

Zalecana literatura:

Caillois R. 1997. Ludzie i gry, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen.

Laskowski, Maciej. 2013. Wykorzystanie czynników grywalizacyjnych w tworzeniu aplikacji użyteczności publicznej, „Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy” 36: 23-30.

Tkaczyk, Paweł. 2011. Grywalizacja. Jak zastosować reguły gier w działaniach marketingowych.

Warszawa:

Helion.

Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu

Nie podano dodatkowych publikacji

Informacje dodatkowe

Warsztaty uzupełniające w semestrze II student musi zaliczyć 4, uzyskuje za nie 4ECTS:

Grywalizacja w zarządzaniu

Gender mainstreaming Pokolenia na rynku pracy.

Komunikowanie w mediach społecznościowych

Warsztaty prowadzone są przez praktyków.

osoba odpowiedzialna: Renata Wiśniewska