

AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH WE WROCŁAWIU			
SYLABUS DO ZAJĘĆ NA KIERUNKU PEDAGOGIKA II STOPNIA			
Nazwa zajęć	Innowacje w pracy opiekuńczo-wychowawczej		
Moduł zajęć	Moduł specjalnościowy: pedagogika opiekuńczo-wychowawcza z gerontologią społeczną		
Rok studiów	II rok studiów		
Semestr studiów	3 semestr studiów		
Poziom studiów	Studia drugiego stopnia		
Punkty ECTS	3 ECTS		
Reżim	Zajęcia obowiązkowe		
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów specjalności pedagogika opiekuńczo-wychowawcza z gerontologią społeczną z nowoczesnymi metodami, narzędziami i rozwiązaniami innowacyjnymi stosowanymi w pracy z osobami starszymi, rozwinięcie umiejętności kreatywnego projektowania działań opiekuńczych oraz przygotowanie do wdrażania i ewaluacji własnych innowacji w środowisku gerontologicznym.		
Wymagania wstępne	Kandydat powinien posiadać tytuł licencjata w zakresie pedagogiki lub pokrewnych nauk społecznych (np. psychologii, socjologii, pracy socjalnej), co zapewnia podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu pedagogiki, psychologii i nauk społecznych, a także wstępne umiejętności i kompetencje niezbędne do pracy w obszarze działalności pedagogicznej i społecznej.		
Kod efektu	Treść efektów uczenia się	Metoda weryfikacji	Forma zajęć
Wiedza			
K_W03	Student zna i rozumie współczesne metody innowacyjne (design thinking, VR, maker space, AR) i potrafi omówić ich zastosowania w gerontopedagogice.	Zaliczenie	ćwiczenia
K_W05	Student ma uporządkowaną wiedzę o możliwościach cyfrowych narzędzi (teleopieka, roboty społeczne, aplikacje mobilne) w wsparciu autonomii i dobrostanu seniorów.	Zaliczenie	ćwiczenia
K_W08	Student zna formy partycypacyjne (hackathon, game jam, teatr forum) i potrafi ocenić ich rolę w integracji międzypokoleniowej.	Zaliczenie	ćwiczenia
Umiejętności			
K_U02	Student potrafi integrować podejścia innowacyjne (design thinking, gamification, AR) z praktyką opiekuńczą, diagnozując potrzeby seniorów i generując prototypy rozwiązań.	Obserwacja studenta	ćwiczenia
K_U07	Student potrafi analizować złożone przypadki opiekuńcze i projektować odpowiednie interwencje z wykorzystaniem technologii VR i innych innowacji.	Obserwacja studenta	ćwiczenia
K_U13	Student potrafi indywidualizować innowacyjne działania opiekuńcze, adaptując rozwiązania maker space, sensorycznego	Obserwacja studenta	ćwiczenia

	ogrodu czy digital storytelling do możliwości uczestników.		
Kompetencje społeczne			
K_K02	Student jest gotowy testować i wdrażać innowacyjne metody opieki nad seniorami, wykazując inicjatywę, odpowiedzialność i wytrwałość w procesie pilotażu.	Obserwacja studenta	ćwiczenia
K_K04	Student świadomie stosuje zasady etyki zawodowej w projektowaniu i prowadzeniu innowacji, respektując autonomię, godność i prawa osób starszych.	Obserwacja studenta	ćwiczenia
Treści programowe			
Forma zajęć: ćwiczenia			
1. Zajęcia organizacyjne. Przedstawienie programu ćwiczeń na bazie sylabusu oraz omówienie zasad uzyskania zaliczenia. 2. Design thinking sprint – tworzenie prototypu nowej aktywności wspierającej seniorów według etapów empatii, ideacji i prototypowania 3. Symulacja VR dla opiekunów – doświadczenie perspektywy osoby starszej w wirtualnej rzeczywistości i omówienie wniosków do praktyki 4. Warsztat digital storytelling – opracowanie i prezentacja krótkich narracji wideo ilustrujących biografie podopiecznych 5. Hackathon międzypokoleniowy – w zespołach młodzież + seniorzy projektowanie koncepcji aplikacji mobilnej wspierającej integrację społeczną 6. Maker Space dla seniorów – budowa i testowanie prostych urządzeń wspomagających (np. uchwyt do kubka, uchwyt do pilotów) 7. Partycypacyjne mapowanie zasobów – wykorzystanie narzędzi GIS lub dużej mapy ściennej do identyfikacji miejsc przyjaznych seniorom 8. Game jam intergeneracyjny – wspólne tworzenie prostej gry planszowej lub karcianej, która angażuje obie grupy wiekowe 9. Serious game role-play – odgrywanie scenariusza gry edukacyjnej stymulującej funkcje poznawcze osób starszych 10. AR-reminescence workshop – projektowanie i testowanie rozszerzonej rzeczywistości do wspomagania terapii wspomnień 11. Projektowanie sensoryjnego ogrodu – makieta i planowanie przestrzeni terapeutycznej z uwzględnieniem bodźców dotykowych, zapachowych i dźwiękowych 12. Gamification w terapii – zastosowanie mechanizmów punktów, odznak i wyzwań do codziennych czynności seniorów 13. Teatr forum (Boalowska metoda) – wystawienie krótkiej scenki obrazującej konflikt opiekuńczy i wspólne opracowanie interwencji 14. Warsztat prototypowania digital care – opracowanie koncepcji dashboardu monitorującego samopoczucie i aktywność podopiecznych 15. Refleksyjny krąg innowacji – prezentacja własnych pomysłów, krytyczne omówienie i wybór najlepszych rozwiązań do pilotażu			
Praca własna			
1. Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. 2. Przygotowanie się do egzaminu/zaliczenia.			
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia: problemowe dyskusja, meta plan, praktycznego działania, projektowanie zadań, metoda przypadków, burza mózgów, projekty grupowe i prezentacje multimedialne		
Narzędzia dydaktyczne	Ćwiczenia: prezentacja multimedialna		
Skala ocen	Na ocenę 2	Student osiągnął przedmiotowy efekt uczenia się w	

		maksymalnie 50% - wskaźnik osiągnięcia efektu stanowi odzwierciedlenie oceny zaliczeniowej / egzaminacyjnej.	
	Na ocenę 3	Student osiągnął przedmiotowy efekt uczenia się w 51%-60% - wskaźnik osiągnięcia efektu stanowi odzwierciedlenie oceny zaliczeniowej / egzaminacyjnej.	
	Na ocenę 3,5	Student osiągnął przedmiotowy efekt uczenia się w 61%-70% - wskaźnik osiągnięcia efektu stanowi odzwierciedlenie oceny zaliczeniowej / egzaminacyjnej.	
	Na ocenę 4	Student osiągnął przedmiotowy efekt uczenia się w 71%-80% - wskaźnik osiągnięcia efektu stanowi odzwierciedlenie oceny zaliczeniowej / egzaminacyjnej.	
	Na ocenę 4,5	Student osiągnął przedmiotowy efekt uczenia się w 81%-90% - wskaźnik osiągnięcia efektu stanowi odzwierciedlenie oceny zaliczeniowej / egzaminacyjnej.	
	Na ocenę 5	Student osiągnął przedmiotowy efekt uczenia się w 91%-100% - wskaźnik osiągnięcia efektu stanowi odzwierciedlenie oceny zaliczeniowej / egzaminacyjnej.	
Kryteria oceny	Ćwiczenia: 100% obecności na zajęciach, uzyskanie ≥60% wymaganej punktacji za przewidziane formy weryfikacji efektów uczenia się, pozytywna postawa zawodowa. Usprawiedliwiona nieobecność musi zostać odrobiona w uzgodnieniu z wykładowcą przedmiotu i w terminie wskazanym przez niego w sposób zapewniający prawidłową weryfikację efektów uczenia się przypisanych do danego przedmiotu. Nieobecności nieodpracowane skutkują brakiem zaliczenia przedmiotu.		
	Test jednokrotnego wyboru składający się z 25 pytań. Test ma na celu sprawdzenie stopnia opanowania treści objętych programem zajęć. Każde pytanie ma formę zamkniętą z czterema wariantami odpowiedzi, z których tylko jeden jest prawidłowy. Za każdą poprawną odpowiedź student otrzymuje 1 punkt. Brak odpowiedzi lub odpowiedź błędna lub zaznaczenie więcej niż jednej odpowiedzi skutkuje przyznaniem 0 punktów za dane pytanie.		
	Obserwacja studenta w czasie wykonywania działań właściwych dla danego zadania zawodowego wynikającego z roli pedagoga.		
Formy aktywności		Godziny	ECTS
Wykład		-	-
Ćwiczenia		25	1
Lektorat		-	-
Seminarium		-	-
Praktyki zawodowe		-	-
Praca własna		50	2
Łącznie:		75	3
Literatura podstawowa			
1. Kuderowicz Z., Pedagogika innowacji w praktyce, Wydawnictwo Naukowe PWN 2021.			
2. Snyder L, Rutter M., Innovations in Child Welfare: Models for Modern Practice, London: Routledge 2020.			
3. Marzec H., Szymczyk K., Stolarczyk M., Doskonalenie umiejętności i interpersonalnych w pracy wychowawczej. Metody i techniki pracy z dziećmi w placówkach opiekuńczo-wychowawczych, Wydawnictwo Uniwersytet Jana Kochanowskiego			
Literatura uzupełniająca			

1. Jarosz K., Wykorzystanie koncepcji profilaktyki pozytywnej opiekuńczo-wychowawczej domu dziecka, Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze, 6, 2021, 15-30.
2. Czekajło B., Innowacje pedagogiczne w systemie oświatowym, Studia z Teorii Wychowania 2018, 4(25), 83-99.

Inne
-