

Konspekt tematyczny

Kierunek	Nazwa przedmiotu
Pedagogika I st.	Socjotechniki w pracy pedagoga
Program kształcenia (treści nauczania): 1. Socjotechnika wychowania resocjalizacyjnego – definicje i podstawowe problemy. Proces grupowy 2. Socjotechnika oraz jej zastosowanie do najgroźniejszych przejawów patologii społecznej w odniesieniu do poszczególnych grup wychowawczych 3. Istota wykolejenia przestępczego jako najgroźniejszej formy niedostosowania społecznego oraz dobór odpowiednich socjotechnik postępowania resocjalizującego (np. perswazja, manipulacja, intensyfikacja lęku, technika mostu, generalizowanie, postawienie się powyżej, wyprowadzenie, osoby z równowagi, ostoja spokoju, czy przestał pan już... Czy nadal uważa pan, że..., kolejność) 4. Sposoby identyfikacji przejawów patologii społecznej w społeczności lokalnej i działania uodporniające jednostkę na nie 5. Opracowywanie programów zajęć resocjalizacyjnych indywidualnych i grupowych z zastosowaniem socjotechniki 6. Socjotechniczne sposoby przezwycięzania barier społecznej indolencji dla zapewnienia pełnego rozwoju osobistego jednostek marginalizowanych 7. Pomiar skuteczności stosowanych socjotechnik w wychowaniu resocjalizującym w kontekście zróżnicowanych patologii.	

1. Założenia dotyczące opracowania Symulatora przypadków.

Symulator przypadków jest jednym z ważnych narzędzi wspomagających proces zarówno dydaktyki, jak i kształcenia w zakresie umiejętności zawodowych. Jednym z założeń wykorzystania / wdrożenia symulatora przypadków jest próba odwzorowania różnorodnych problemów, zdarzeń oraz zagadnień, z którymi zetknie się absolwent kierunku Pedagogika. Rolą symulatora jest między innymi jak najwierniejsze odtworzenie rzeczywistych warunków pracy poprzez symulację adekwatnych zdarzeń, problemów oraz sytuacji występujących podczas przyszłej pracy zawodowej.

Symulator musi zawierać wszystkie elementy (w tym dane źródłowe, instrukcje, dokumenty, załączniki) niezbędne do pełnego przeprowadzenia zajęć. Poziom szczegółowości przygotowanych materiałów (w tym m.in. instrukcji dla prowadzącego i uczestników, dodatkowych wskazówek dla prowadzącego na każdym etapie realizacji symulatora, opisów zadań i dodatkowych załączników) musi umożliwiać przeprowadzenie zajęć z użyciem symulatora i osiągnięcie założonych celów edukacyjnych przez innych prowadzących w kolejnych latach, bez konieczności konsultacji przebiegu i sposobu prowadzenia zajęć z autorem symulatora.

2. Cele ogólne prowadzenia zajęć z wykorzystaniem symulatora:

- przekazanie wiedzy w zakresie stosowania socjotechniki wychowania,
- zapoznanie studentów z podstawami procesu grupowego, metodami i technikami pracy grupowej
- zaznajomienie studenta z praktyką prowadzenia przypadków, rozwiązywania problemów, generowania pomysłów itp.,
- zdobycie przez studentów podstawowych umiejętności związanych z prowadzeniem grupy



- zaangażowanie uczestnika dzięki konieczności wcielenia się w rolę konkretnego pracownika z konkretnym zadaniem do rozwiązania,
- uczy umiejętności praktycznych w zawodzie, potrzebnych na rynku pracy
- uczy kompetencji miękkich: praca w zespole, delegowanie zadań, negocjacje, komunikacja, itp.
- ćwiczy myślenie strategiczne
- pod okiem wykładowcy pozwala w praktyce zastosować wiedzę pozyskaną w trakcie studiów (z oceną wiedzy)

3. Symulator musi zawierać:

- całkowity czas trwania zajęć z wykorzystaniem symulatora (przeprowadzenie symulatora),
- cel zajęć ,
- opis sytuacji problemowej,
- wykorzystane metody dydaktyczne,
- wymagana wiedza podstawowa (umożliwiająca przystąpienie do zajęć),
- wykaz wykorzystywanych narzędzi/sprzętu (jeśli dotyczy) wraz z opisem zakresu ich wykorzystania,
- symulator musi składać się z minimum 3 zadań/ćwiczeń/etapów z wyszczególnieniem szacowanego czasu potrzebnego do realizacji poszczególnego zadania/ćwiczenia/etapu,
- karty pracy dla studentów (np. w formie opisanych zadań/ćwiczeń/etapów, instrukcji do nich lub innej formie zgodnej ze specyfiką opracowanego symulatora),
- szczegółowa instrukcja dla osoby prowadzącej zajęcia z wykorzystaniem symulatora (odnosząca się do poszczególnych zadań/ćwiczeń/kroków w ramach symulatora),
- wykaz niezbędnej i/lub dodatkowej literatury,
- słownik pojęć lub inne dodatkowe pomoce do przeprowadzenia symulatora,
- inne załączniki niezbędne do realizacji symulatora, wynikające z jego specyfiki (np. dokumenty źródłowe, wyniki badań itp.).

4. Harmonogram prac:

Symulator będzie podlegał walidacji pod kątem efektywności, jakości i zgodności z programem nauczania przez pracowników Zamawiającego. Wykonawca przekazując produkt do akceptacji musi uwzględnić czas na ewentualne uwagi Zamawiającego determinujące z kolei poprawki w przekazanym produkcie. Po wniesieniu ewentualnych uwag Wykonawca jest zobowiązany dokonać stosowych modyfikacji i ponownie przedłożyć produkt do akceptacji Zamawiającego, w terminach umożliwiających realizację przedmiotu Zamówienia zgodnie z Harmonogramem Prac:

- Czas na opracowanie Symulatora: do 21 dni od dnia podpisania umowy, w tym maksymalnie 5 dni roboczych na weryfikację przez Zamawiającego
- Faza 1 - opracowanie symulatora i przedłożenie do akceptacji Zamawiającego
- Faza 2 - weryfikacja symulatora przez Zamawiającego - maksymalnie 3 dni robocze
- Faza 3 - uwzględnienie uwag Zamawiającego i dokonanie ewentualnych poprawek
- Faza 4 - weryfikacja naniesionych poprawek i akceptacja produktu - maksymalnie 2 dni robocze