



MAŁOPOLSKA WYŻSZA SZKOŁA EKONOMICZNA W TARNOWIE

KARTA PROGRAMOWA

Moduł kształcenia	Innowacyjne formy spędzania czasu wolnego	
Nazwa modułu kształcenia w języku angielskim	Innovative leisure time activities	
Kierunek studiów	Zarządzanie	
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	
Forma kształcenia	studia stacjonarne	
Poziom przedmiotu (podstawowy/specjalnościowy/ ogólnouczelniany/kierunkowy/praktyczny)	specjalnościowy	
Status przedmiotu (obowiązkowy/do wyboru)	obowiązkowy	
Poziom modułu kształcenia	II stopień	
Język wykładowy	polski	
Semestr realizacji modułu	IV	
Liczba punktów ECTS	3	
Liczba godzin	Forma modułu: wykład	Forma modułu: ćwiczenia
	25	20
Jednostka realizująca moduł	Katedra Zarządzania	
Moduły poprzedzające	Współczesne formy turystyki, Zrównoważony rozwój turystyki	

Syntetyczna charakterystyka modułu

Coraz większe wymagania i oczekiwania konsumentów w stosunku do rynku rekreacyjnego i turystycznego sprawiają, że organizatorzy powyższych usług zmuszeni są wykorzystywać coraz częściej alternatywne oraz innowacyjne formy czasu wolnego. Proponowane formy spędzania czasu wolnego w miejscu zamieszkania oraz poza nim powinny wpisywać się we współczesne trendy, które można określić mianem: 3XE (Entertainment, Emotion, Education – Zabawa, Emocja, Edukacja). A nawet 4xE, należy dołączyć jeszcze Engagement, czyli Zaangażowanie. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom konsumentów, podmioty rynku turystycznego muszą umieszczać w swojej ofercie coraz to nowsze i niebanalne produkty, wpisujące się w powyższe trendy, a takimi jest na przykład Questing oraz gra miejska, które poprzez to, iż posiadają zarówno wymiar zabawowy, jak również edukacyjny, mogą być wykorzystywane zarówno dla osób dorosłych jak też dzieci i młodzieży.

Cele modułu

Celem modułu jest wyjaśnienie i scharakteryzowanie pojęcia „innowacje” oraz zapoznanie słuchaczy z edukacyjnymi, zabawowymi, rozrywkowymi funkcjami innowacyjnych form czasu wolnego. Ponadto słuchacze poznają metody i techniki organizacji alternatywnych i innowacyjnych sposobów spędzania czasu wolnego, między innymi na przykładzie gry miejskiej oraz quresta.

Opis efektów uczenia się modułu

Symbol efektu uczenia się dla modułu	Osiągnięte efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
	Wiedza:	
W_01	Ma poszerzoną wiedzę w obszarze przedsiębiorczości i innowacyjności	K_W11
	Umiejętności:	
U_01	Stosuje specjalistyczną wiedzę teoretyczną w działaniach praktycznych, potrafi dokonać pogłębionej oceny przydatności stosowanej wiedzy	K_U06
	Kompetencje społeczne:	
K_01	Potrafi myśleć i działać w sposób innowacyjny i przedsiębiorczy	K_K06

Kryteria oceny efektów uczenia się oraz metody ich weryfikacji						
Symbol efektu (1)	na ocenę 2	na ocenę 3	na ocenę 4	na ocenę 5	na ocenę 6	Metody weryfikacji efektów (2)
W_01	osiągnął zamierzony efekt uczenia się poniżej poziomu 50% nie posiada poszerzonej wiedzy w obszarze przedsiębiorczości i innowacyjnych form czasu wolnego	osiągnął zamierzony efekt uczenia się na poziomie 51-70% posiada wiedzę odtwórczą, nieuporządkowaną w obszarze przedsiębiorczości i innowacyjnych form czasu wolnego	osiągnął zamierzony efekt uczenia się na poziomie 71-90% posiada poszerzoną wiedzę w obszarze przedsiębiorczości i innowacyjnych form czasu wolnego	osiągnął zamierzony efekt uczenia się na poziomie 91-100% biegle oraz w uporządkowany sposób poszerzonej wiedzę w obszarze przedsiębiorczości i innowacyjnych form czasu wolnego	osiągnął zamierzony efekt uczenia się na poziomie 90%-100% plus dodatkowe punkty za wiedzę wykraczającą poza obowiązkową literaturę objętą program, prezentuje samodzielność i krytyczne podejście w analizach, potrafi wyciągać wnioski.	EP
U_01	nie potrafi stosować specjalistycznej wiedzy teoretycznej w działaniach praktycznych, nie potrafi dokonać pogłębionej oceny przydatności stosowanej wiedzy	potrafi w sposób nieuporządkowany stosować specjalistyczną wiedzę teoretyczną w działaniach praktycznych, słabo potrafi dokonać pogłębionej oceny przydatności stosowanej wiedzy	potrafi w sposób uporządkowany opisać i stosować specjalistyczną wiedzę teoretyczną w działaniach praktycznych, potrafi dokonać pogłębionej oceny przydatności stosowanej wiedzy	potrafi w sposób uporządkowany, sprawnie i logicznie opisać i interpretować, stosować specjalistyczną wiedzę teoretyczną w działaniach praktycznych, potrafi dokonać pogłębionej oceny przydatności stosowanej wiedzy, jest samodzielny w prezentowaniu i kreowaniu własnej wypowiedzi	łączy wiedzę z różnych przedmiotów przy opisywaniu i interpretacji specjalistycznej wiedzy teoretycznej w działaniach praktycznych, potrafi dokonać pogłębionej oceny przydatności stosowanej wiedzy, jest samodzielny w prezentowaniu i kreowaniu własnej wypowiedzi, potrafi samodzielnie dokonać analizy ich działalności oraz wyciągać prawidłowe wnioski. wprowadza różnorodne innowacje.	PR, P
K_K01	Nie potrafi myśleć i działać w sposób innowacyjny i przedsiębiorczy	Ma problemy z myśleniem i działaniem w sposób innowacyjny i przedsiębiorczy	Potrafi myśleć i działać w sposób innowacyjny i przedsiębiorczy przy wsparciu wykładowcy	Potrafi myśleć i działać w sposób innowacyjny i przedsiębiorczy sprawnie i samodzielnie	Potrafi myśleć i działać w sposób innowacyjny i przedsiębiorczy łącząc wiedzę z różnych dziedzin wykraczając poza obszar obowiązkowej literatury	PR; P

(1) wpisać symbol efektu uczenia się

(2) wpisać np.: EU – egzamin ustny; EP – egzamin pisemny; T – test; P – prezentacja; PR – projekt; ES – esej; RE – referat, K-kolokwium itp.

Treści kształcenia modułu	
Forma modułu: wykład	Forma modułu: ćwiczenia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do przedmiotu: wyjaśnienie pojęć czas wolny i jego funkcje. 2. Wyjaśnienie pojęcia innowacje, innowacyjność. Istota innowacji, definicje, klasyfikacje omawianego pojęcia. Proces innowacji. 3. Rola konsumenta w rozwoju innowacji. 4. Innowacyjne formy wyjazdów turystycznych. 5. Wyjaśnienie czym jest gra oraz quest. Krótka historia pochodzenia gry miejskiej i questingu. Charakterystyka gry, gry miejskiej oraz questingu. 6. Gry miejskie na świecie i w Polsce 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gra, zabawa i rywalizacja. Konstrukcja gry oraz questingu. 2. Gra miejska oraz questing jako alternatywny sposób zwiedzania i poznawania miasta / obszaru. Gra miejska jako odmiana gry terenowej. 3. Trening kreatywnego tworzenia innowacyjnych form czasu wolnego - własne projekty studentów prezentowane za zajęciach

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orłowska M., Błęzyński J., <i>Czas wolny jako środowisko życia</i>, Wyd. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016. 2. (red.) Siwiński W., <i>Współczesne tendencje w rekreacji i turystyce = Present-day tendencies in recreation and tourism</i> : praca zbiorowa, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Hotelarstwa i Gastronomii, Poznań 2008. 3. Muszyński W., Sokołowski M., <i>Homo Kreator czy Homo Ludens? Nowe formy aktywności i spędzania wolnego czasu</i>, Wyd. Marszałek, Toruń 2008.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Truszkowska-Wojtkowiak M., <i>Fenomen czasu wolnego</i>, Wyd. Wydawnictwo Harmonia, Gdańsk 2012 . 2. Vopel K.W., <i>Umiejętność współpracy w grupach. Zabawy i improwizacje</i>, Wyd. Jedność, Kielce 2002. 3. Jolly A., <i>Od pomysłu do zysku: jak spieniężyć innowacyjność</i> , Wydawnictwo Difin , Warszawa 2006. 4. Zeszyty Naukowe Małopolskiej Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Tarnowie (zn.mwse.edu.pl).

Metody dydaktyczne
Wykład – metoda podająca połączona z prezentacją multimedialną, metody aktywizujące, burza mózgów, dyskusje grupowe, samodzielny projekt

Nakład czasu pracy studenta w przeliczeniu na godziny i punkty ECTS			
Elementy składające się na pracę studenta	Ilość godzin	Ilość punktów ECTS	
Udział w wykładach	25		
Udział w ćwiczeniach	20		
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	-		
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	-		
Przygotowanie się do egzaminu	5		
Przygotowanie się do zaliczenia	-		
Przygotowanie eseju	-		
Przygotowanie prezentacji	10		
Przygotowanie referatu	-		
Przygotowanie projektu	15		
Inne (wymienić jakie) konsultacje	-		
Suma	75		3