

Gry psychologiczne: zastosowanie w psychologii dzieci i młodzieży

Play therapy: applications in child and adolescent psychology

Program studiów dla przedmiotu obowiązujący od cyklu kształcenia	2024/2025
Kierunek studiów	Psychologia
Rok i semestr studiów	Rok II/ Semestr III
Poziom kształcenia	Studia II stopnia
Profil kształcenia na kierunku	Ogólnoakademicki
Moduł kształcenia dla przedmiotu	Specjalnościowy
Nazwa specjalizacji (jeśli przedmiot specjalizacyjny)	Psychologia dzieci i młodzieży
Status przedmiotu	Do wyboru

Forma zajęć	Liczba godzin		ECTS	Forma zaliczenia	Waga
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne			
Ćwiczenia	30	16	4	Zaliczenie na ocenę	100%
Razem za zajęcia dydaktyczne	30	16			
Praca własna studenta	45	59			
Ogółem	100	100			

Cele kształcenia dla przedmiotu

1.	Zapoznanie studentów z celami wykorzystania, strukturą i metodami projektowania i wdrażania gier psychologicznych w zróżnicowanych kontekstach psychologicznej pracy z dziećmi i młodzieżą.
2.	Wyposażenie studentów w umiejętności etycznego i adekwatnego prowadzenia gier psychologicznych w ramach pracy psychologicznej z dziećmi i młodzieżą.
3.	Zapoznanie studentów z bazą teoretyczną i empiryczną dotyczącą gier psychologicznych we współczesnej psychologii dzieci i młodzieży.

Efekty uczenia się

WIEDZA			
L.p.	Efekty przedmiotowe (Student zna i rozumie)	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
W1	Student zna i rozumie obszary tematyczne, cele i konteksty stosowania gier psychologicznych w pracy z dziećmi i młodzieżą.	PS2_WG06_Mgr PS2_WG08_Mgr	Praca zaliczeniowa.
W2	Student zna i rozumie psychologiczną rolę zabawy w rozwoju psychospołecznym oraz procesy angażowane przez gry psychologiczne w kontekście wsparcia psychologicznego.	PS2_WG06_Mgr PS2_WG07_Mgr PS2_WG08_Mgr	Praca zaliczeniowa, analiza przypadków i przykładów.
W3	Student zna i rozumie współczesne najlepsze praktyki i strategie projektowania i wdrażania gier psychologicznych w pracy z dziećmi i młodzieżą.	PS2_WG07_Mgr PS2_WG08_Mgr	Praca zaliczeniowa, analiza przypadków i przykładów.

UMIEJĘTNOŚCI			
L.p.	Efekty przedmiotowe (Student potrafi)	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U1	Student potrafi zaplanować i przedstawić zasadność zastosowania konkretnej gry psychologicznej w celu wywarcia oddziaływania na konkretny problem lub proces psychologiczny w pracy z dziećmi i młodzieżą.	PS2_UW02_Mgr PS2_UW03_Mgr PS2_UW06_Mgr	Praca zaliczeniowa, ćwiczenia na zajęciach (planowanie).
U2	Student potrafi wykorzystywać i wdrażać istniejące programy gier psychologicznych oraz literaturę empiryczną z tego zakresu w celu etycznej i adekwatnej adaptacji stosowanych w praktyce psychologicznej gier psychologicznych.	PS2_UW08_Mgr PS2_UK01_Mgr	Ćwiczenia na zajęciach (symulacje, odgrywanie ról).
U3	Student potrafi wykorzystywać gry psychologiczne w zróżnicowanych kontekstach zawodowych, trafnie argumentując ich użyteczność oraz wdrażając inne osoby i specjalistów (rodziców, nauczycieli) do samodzielnego ich wykorzystywania.	PS2_UK01_Mgr PS2_UK02_Mgr PS2_UO01_Mgr	Praca zaliczeniowa, ćwiczenia na zajęciach (symulacje, odgrywanie ról).

KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
L.p.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do	Metody weryfikacji

	(Student jest gotów do)	efektów kierunkowych	efektów uczenia się
K1	Student jest gotów do przyjęcia etycznej, proaktywnej postawy w kontekście wykorzystywania gier psychologicznych w zróżnicowanych kontekstach i w ramach realizacji zróżnicowanych celów prewencyjnych, wspierających i terapeutycznych.	PS2_KO01_Mgr	Ćwiczenia na zajęciach (symulacje, odgrywanie ról), aktywność na zajęciach (dyskusja, debata).
K2	Student jest gotów do popularyzacji trafnej i adekwatnej wiedzy z zakresu potencjału i możliwości wykorzystywania gier psychologicznych w pracy z dziećmi i młodzieżą.	PS2_KO01_Mgr	Aktywność na zajęciach (dyskusja, debata).
K3	Student jest gotów do dalszego samodzielnego kształcenia kompetencji w zakresie wykorzystywania gier psychologicznych w pracy z dziećmi i młodzieżą.	PS2_KO01_Mgr	Analiza przypadków i przykładów, aktywność na zajęciach (dyskusja, debata).

Treści kształcenia

L.p.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin	
		Ćwiczenia	
		Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.	Psychologia zabawy w rozwoju dzieci i młodzieży. Zabawa symboliczna. Psychologiczne funkcje zabawy. Zabawa jako forma komunikacji. Objawy behawioralne problemów/zaburzeń w kontekście zabawy. Analiza przypadków.	3	1
2.	Terapia zabawowa i gry psychologiczne: wprowadzenie. Perspektywa skoncentrowana na kliencie. Cele i funkcje gier psychologicznych. Właściwy kontekst i okoliczności stosowania gier psychologicznych – struktura, organizacja, relacja psychologiczna. Analiza przypadków.	3	1
3.	Projektowanie gier psychologicznych w praktyce I: wybór celu/funkcji, wybór elementów gry powiązanych z celem/funkcją. Ćwiczenia.	3	1
4.	Wdrażanie gier psychologicznych w praktyce II: ustalenie reguł i ustalanie relacji. Rola psychologa w grach psychologicznych: egzekwowanie reguł, podążanie za uczestnikami, aktywne odzwierciedlanie wyrażanych treści. Pogłębianie obserwacji gry. Analiza przypadków.	3	1
5.	Wdrażanie gier psychologicznych w praktyce III: ćwiczenia zarządzania grą. Kontakt z uczestnikami i aktywne śledzenie gry, odzwierciedlanie i pogłębianie wyrażanych treści. Ćwiczenia. Niekorzystne zachowania w grach psychologicznych: pomijanie warstwy emocjonalnej, nadmierna kontrola, wartościowanie.	3	1
6.	Wdrażanie gier psychologicznych w praktyce IV: rozwiązywanie problemów. Angażowanie uczestników i praca z ciszą/oporem. Zarządzanie granicami. Potrzeby uczestników vs. cel i rola gry. Kwestie etyczne gier psychologicznych – dobrowolny udział, konflikty interesów.	3	1
7.	Empiryczna skuteczność terapii zabawowej i gier psychologicznych: przegląd dostępnych badań empirycznych. Wykorzystywanie dostępnych danych empirycznych w procesie projektowania gier psychologicznych – możliwości generalizacji. Analiza przykładów, ćwiczenia.	3	1
8.	Gry psychologiczne jako format interwencji: interwencje behawioralne, interwencje poznawcze, ekspozycja, modelowanie umiejętności psychologicznych, generowanie rozwiązań. Analiza przykładów, ćwiczenia projektowania i wdrażania gier.	9	9
Razem		30	16

Metody kształcenia

Forma zajęć	Metody kształcenia
Ćwiczenia	Analiza przykładów i przypadków, ćwiczenia zespołowe (planowanie gier, symulacja, odgrywanie ról), dyskusja, debata.

Warunki zaliczenia

Sposób zaliczenia	Wagi (%)
	Ćwiczenia
Przygotowanie i przedstawienie pracy pisemnej: konceptualizacji planu gry	50
Wykonanie ćwiczeń podczas zajęć	25
Wypowiedzi ustne podczas zajęć (np. w trakcie dyskusji, debaty)	25
Razem	100

Rozliczenie pracy własnej studenta

L.p.	Czynności w ramach pracy własnej	Szacowana liczba godzin	
		Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.	Przygotowanie do udziału w zajęciach (np. wstępna lektura, przygotowanie lub zgromadzenie materiałów, pomocy, przygotowanie referatu lub prezentacji na zajęcia itp.)	5	5
2.	Przygotowanie pracy pisemnej poza zajęciami	15	15
3.	Lektura obowiązkowa	20	34
4.	Obowiązkowe zapoznanie się z innymi materiałami lub treściami (np. materiałami audio, video, narzędziami, pomocami, oprogramowaniem, sprzętem, aktami prawnymi, dokumentacją, warunkami miejsca pracy itp.)	5	5
Razem		45	59

Literatura obowiązkowa

1.	Landreth, G. L. (2016). <i>Terapia zabawa</i> . Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
2.	Green, E. J., & Myrick, A. C. (2014). Treating complex trauma in adolescents: A phase-based, integrative approach for play therapists. <i>International Journal of Play Therapy</i> , 23(3), 131.
3.	Godino-Iáñez, M. J., Martos-Cabrera, M. B., Suleiman-Martos, N., Gómez-Urquiza, J. L., Vargas-Román, K., Membrive-Jiménez, M. J., & Albendín-García, L. (2020, July). Play therapy as an intervention in hospitalized children: a systematic review. In <i>Healthcare</i> (Vol. 8, No. 3, p. 239). Mdpi.

Literatura uzupełniająca

1.	Crenshaw, D. A., & Kenney-Noziska, S. (2014). Therapeutic presence in play therapy. <i>International Journal of Play Therapy</i> , 23(1), 31.
2.	Jensen, S. A., Biesen, J. N., & Graham, E. R. (2017). A meta-analytic review of play therapy with emphasis on outcome measures. <i>Professional Psychology: Research and Practice</i> , 48(5), 390.
3.	Ritzi, R. M., Ray, D. C., & Schumann, B. R. (2017). Intensive short-term child-centered play therapy and externalizing behaviors in children. <i>International Journal of Play Therapy</i> , 26(1), 33.

Inne materiały dydaktyczne

1.	
2.	
3.	