**Sprawozdanie**

**Studenckie Koło Naukowe Rehabilitacji Psychospołecznej**

Koło Naukowe Rehabilitacji Psychospołecznej zostało utworzone w 2015 r. przy Zakładzie Rehabilitacji psychospołecznej, Katedra Rehabilitacji. Osoba odpowiedzialna za organizację badań prowadzonych przez studentów w tym Kole jest dr n. med. Magdalena Wrzesińska.

W roku akademickim 2015/2016 oraz 2016/2017 Studenckie Koło Naukowe Rehabilitacji Psychospołecznej zrzeszało następujących studentów: Barańska A, Biskup M, Efenberg M.

W ramach wspólnej działalności były prowadzone badania naukowe w zakresie rozpoznania uzależnień behawioralnych, w tym hazardu, internetu, gier komputerowych w odniesieniu do oceny paramatrów antropometrycznych. Efektem działań było opracowanie prac magisterskich i obrona w roku 2017.

1. Ocena związku między poziomem uzależnienia od internetu a występowaniem nadwagi i otyłości wśród uczniów poddanych socjoterapii. Alicja Barańska 03.08.2017
2. Uzależnienie od gier komputerowych a ryzyko występowania otyłości w grupie uczniów uczęszczających do ośrodka readaptacji społecznej, Martin Biskup 24.07.2017,

3. Poziom uzależnienia od hazardu a występowanie otyłości w grupie uczniów rehabilitowanych społecznie. Maciej Efenberg, 03.08.2017

Dodatkowym efektem działalności w latach 2016/2017 jest prezentacja przez studentów należących do Koła wyników prac dyplomowych na konferencji naukowej: Wiśniewski I, Barańska A, Biskup M, Efenberg M, Wrzesińska M. Uzależnienie od internetu, hazardu i gier komputerowych a występowanie otyłości w grupie uczniów rehabilitowanych społecznie. Kongres Młodej Nauki „ Nauki humanistyczne i społeczne – między teorią a praktyką” Gdańsk wrzesień, 2017.

W roku akademickim 2018/2019 oraz 2019/2020 z Kołem współpracowała studentka fizjoterapii Natalia Płóciennik. W ramach współpracy opracowano koncepcje projektowe gry planszowej „ Zdrowyścig” i złożono wniosek do programu Inkubator Innowacyjności 2.0.

Projekt na opracowania prototypu i przetestowania gry planszowej Zdrowyścig otrzymał dofinansowanie w ramach programu Inkubator Innowacyjności 2.0. Pomysł na wykorzystanie gry planszowej w edukacji zdrowotnej zrodził się w 2018 roku, kiedy w ramach badań do pracy dyplomowej Pani Płóciennik dowiodła, że zastosowanie elementów grywalizacji w edukacji zdrowotnej wśród dzieci w wieku wczesnoszkolnym, generuje wysoki poziom zaangażowania odbiorców oraz zaciekawienie omawianym tematem, co pozytywnie wpływa na zapamiętywanie informacji.

Owocem projektu było napisanie pracy dyplomowej, pt. „ANALIZA WPŁYWU AUTORSKIEJ GRY PLANSZOWEJ „ZDROWYŚCIG” NA POZIOM WIEDZY O ZDROWYM STYLU ŻYCIA U DZIECI W WIEKU WCZESNOSZKOLNYM”.

Wynalazek *„Zdrowyścig”* otrzymał w roku 2020 ochronę prawną: rejestracja wzoru przemysłowego planszy przez Urząd Patentowy Rzeczypospolitej Polskiej o numerze 26296.

W roku akademickim 2019/20 w ramach działalności Koła były prowadzone badania przez studentów Natalia Płóciennik oraz Karolina Potoczny, pt. „Analiza wpływu autorskiego narzędzia terapeutycznego *IQ-up* na funkcje poznawcze osób starszych”. Efektem działań było opracowanie prototypu i przetestowanie autorskiego narzędzia edukacyjnego w grupie seniorów.