

Załącznik nr 5

Program kształcenia na kursie dokształcającym

Wydział	Turystyki i Zdrowia
Jednostka prowadząca kurs dokształcający	Zakład Rekreacji
Nazwa kursu	Animator Sportu i Rekreacji
Typ kursu	Doskonałacy
Opłata za kurs (całość)	399 zł
Określenie obszaru kształcenia/obszarów kształcenia, do którego przyporządkowany jest kurs dokształcający	M (nauki medyczne, nauki o zdrowiu oraz nauki o kulturze fizycznej).
Ogólne cele kształcenia	Wyposażenie kursanta w wiedzę planowania, prowadzenia oraz organizowania działań animacyjnych w obszarze sportu opartych na powszechnych grach zespołowych i sportach indywidualnych, również w formie gier i zabaw. Przygotowanie do prowadzenia doradztwa w zakresie aktywnego spędzania czasu wolnego, uwzględniając psychospołeczne potrzeby uczestników oraz zadania prozdrowotne podejmowanej aktywności fizycznej.
Związek efektów kształcenia z misją i strategią uczelni	Kształcenie wysokokwalifikowanych kadr na potrzeby sportu i rekreacji, zgodne z celem strategicznym 6.1 (cel operacyjny 3).
Wymagania wstępne	Studenci i absolwenci kierunku turystyka i rekreacja, wychowanie fizyczne, sport i fizjoterapia, oraz osoby z poza uczelni mające ukończone 18 lat i posiadające wykształcenie średnie.
Zasady rekrutacji	Rekrutacja ciągła.
Limit przyjęć (od ... do)	Od 20 do 25 osób.
Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji	4
Liczba semestrów	1
Opis zakładanych efektów kształcenia dla kursu dokształcającego	Wg wzoru w załączniku 6.
Plan kursu	Wg wzoru w załączniku 7.
Sylabusy poszczególnych modułów kształcenia składające się na program kursu dokształcającego uwzględniające metody weryfikacji efektów kształcenia osiągniętych przez słuchaczy	Wg wzoru w załączniku 8.
Wymogi związane z ukończeniem kursu (praca końcowa/egzamin końcowy/inne)	Egzamin końcowy, zaliczenie części praktycznej.

Opis wewnętrznego systemu zapewnienia jakości kształcenia	Ocena jakości kształcenia przez Komisję ds. Jakości i Programów Kształcenia. Weryfikacja osiągniętych efektów kształcenia (ankieta prowadzona wśród uczestników kursu), oceniająca realizowane treści programu kursu.
--	---

Moduły realizowane podczas kursu

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia					
Moduły kształcenia	Liczba punktów ECTS	Forma realizacji zajęć	Przynależność do obszaru kształcenia	Zakładane efekty kształcenia	Sposoby weryfikacji efektów kształcenia
<u>Moduł I</u> Komunikacji interpersonalnej i motywacji	1	wykłady, ćwiczenia	M	AS_W05, AS_W08, AS_W11, AS_U07, AS_U09, AS_K03, AS_K05	egzamin pisemny, zaliczenie praktyczne
<u>Moduł II</u> Aktywności fizycznej	1,5	ćwiczenia	M	AS_W01, AS_W02, AS_W03, AS_W05, AS_W09, AS_W11, AS_U01, AS_U02, AS_U03, AS_U05, AS_U06, AS_K02, AS_K04, AS_K05, AS_K06	egzamin pisemny, zaliczenie praktyczne
<u>Moduł III</u> Organizacji pracy animatora	1,5	wykłady, ćwiczenia	M	AS_W01, AS_03, AS_W07, AS_W09, AS_W11, AS_U01, AS_U04, AS_U09, AS_K01, AS_K02, AS_K03, AS_K04, AS_K05, AS_K06	egzamin pisemny, zaliczenie praktyczne

Efekty kształcenia na kursie Animator Sportu

Wydział prowadzący kurs	Turystyki i Zdrowia
Nazwa kursu	Animator Sportu
Poziom kształcenia	I i II stopień
Umiejscowienie kursu w obszarach kształcenia (uzasadnienie)	Kurs Animator Sportu umiejscowiono w obszarze kształcenia w zakresie nauk medycznych, nauk o zdrowiu oraz nauk o kulturze fizycznej. Jego usytuowanie w tym obszarze wynika z jednolitego obszaru zainteresowań, jakim jest prozdrowotny styl życia, obejmujący aktywność fizyczną człowieka i w jej różnych formach i odmianach.

Symbol	Efekty kształcenia na kursie – Animator Sportu
	WIEDZA
AS_W01	Zna zadania zawodowe, zakres odpowiedzialności, uwarunkowania prawne oraz specyfikę pracy animatora sportu.
AS_W02	Zna specyfikę i podstawowe przepisy obowiązujące w powszechnych grach zespołowych i sportach indywidualnych.
AS_W03	Zna zasady planowania i organizacji zajęć sportowych.
AS_W04	Identyfikuje elementarne metody i środki poprawiające sprawność fizyczną.
AS_W05	Zna podstawowe narzędzia i metody prowadzenia zajęć animacyjnych w sporcie.
AS_W06	Elementarnie opisuje technikę podstawowych ćwiczeń w popularnych sportach.
AS_W07	Zna podstawowe narzędzia do monitorowania przebiegu zajęć.
AS_W08	Definiuje rolę i zadania współzawodnictwa w sporcie powszechnym.
AS_W09	Zna elementarne zasady organizacji imprez animacyjnych.
AS_W10	Zna podstawowe przepisy BHP.
AS_W11	Zna zadania pracy edukacyjno-wychowawczej w czasie działań animacyjnych z dziećmi i młodzieżą.
	UMIĘJĘTNOŚCI
AS_U01	Planuje i organizuje zajęcia sportowe w niezależnych formach.

AS_U02	Prowadzi, sędziuje, uczestniczy w podejmowanych formach aktywności fizycznej, w tym uwzględniających współzawodnictwo w popularnych sportach.
AS_U03	Dobiera ćwiczenia adekwatne do potrzeb i zainteresowań uczestnika.
AS_U04	Demonstruje działanie podstawowych technologii komputerowych (np. aplikacji) stosowanych w sporcie powszechnym.
AS_U05	Posiada elementarną technikę stosowaną w powszechnych grach zespołowych i sportach indywidualnych.
AS_U06	Dostosowuje poziom współzawodnictwa do potrzeb społecznych uczestników zajęć.
AS_U07	Motywuje do uczestnictwa w zajęciach ruchowych.
AS_U08	Prowadzi podstawowe doradztwo w zakresie doboru sprzętu sportowego.
AS_U09	Wykonuje proste czynności w organizowaniu przedsięwzięć animacyjnych.
AS_U010	Potrafi udzielić pierwszej pomocy przedmedycznej.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
AS_K01	Propaguje prozdrowotny styl życia.
AS_K02	Na bieżąco śledzi ważne wydarzenia sportowe.
AS_K03	Rozwiązuje samodzielnie typowe problemy zawodowe.
AS_K04	Ponosi odpowiedzialność za bezpieczeństwo uczestników zajęć.
AS_K05	Promuje zasadę „fair play”.
AS_K06	Prowadzi działania edukacyjne poprzez gry i zabawy.

Plan kurs kwalifikacyjnego

Lp.	Nazwa modułu kształcenia	forma zajęć	O/F*	liczba godzin kontaktowych	Liczba punktów ECTS
1.	Moduł I Komunikacji interpersonalnej i motywacji	wykłady, ćwiczenia	obowiązkowy	8	0,5
2.	Moduł II Aktywności fizycznej	wykłady, ćwiczenia	obowiązkowy	22	2
3.	Moduł III Organizacji pracy animatora	wykłady, ćwiczenia	obowiązkowy	12	1,5

Łączna liczba godzin : **42**Łączna liczba punktów ECTS w ramach godzin kontaktowych: **4**

Sylabus kursu

Kurs – Animator Sportu

Cel kursu:

Wyposażenie kursanta w wiedzę planowania, prowadzenia oraz organizowania działań animacyjnych w obszarze sportu opartych na powszechnych grach zespołowych i sportach indywidualnych, również w formie gier i zabaw. Przygotowanie do prowadzenia doradztwa w zakresie aktywnego spędzania czasu wolnego, uwzględniając psychospołeczne potrzeby uczestników oraz zadania prozdrowotne podejmowanej aktywności fizycznej. Nabycie umiejętności udzielania pierwszej pomocy przedmedycznej.

Zamierzone efekty kształcenia	Forma zajęć	Sposób oceny
<p>WIEDZA</p> <p>AS_W01. Zna zadania zawodowe, zakres odpowiedzialności, uwarunkowania prawne oraz specyfikę pracy animatora sportu.</p> <p>AS_W02. Zna specyfikę i podstawowe przepisy obowiązujące w powszechnych grach zespołowych i sportach indywidualnych.</p> <p>AS_W03. Zna zasady planowania i organizacji zajęć sportowych.</p> <p>AS_W04. Identyfikuje elementarne metody i środki poprawiające sprawność fizyczną.</p> <p>AS_W05. Zna podstawowe narzędzia i metody prowadzenia zajęć animacyjnych w sporcie.</p> <p>AS_W06. Elementarnie opisuje technikę podstawowych ćwiczeń w popularnych sportach.</p> <p>AS_W07. Zna podstawowe narzędzia do monitorowania przebiegu zajęć.</p> <p>AS_W08. Definiuje rolę i zadania współzawodnictwa w sporcie powszechnym.</p> <p>AS_W09. Zna elementarne zasady organizacji imprez animacyjnych.</p> <p>AS_W10. Zna podstawowe przepisy BHP.</p> <p>AS_W11. Zna zadania pracy edukacyjno-wychowawczej w czasie działań animacyjnych z dziećmi i młodzieżą.</p>	<p>wykłady, ćwiczenia</p>	<p>egzamin pisemny</p>
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p> <p>AS_U01. Planuje i organizuje zajęcia sportowe w niezależnych formach.</p> <p>AS_U02. Prowadzi, sędziuje, uczestniczy w podejmowanych formach aktywności fizycznej, w tym uwzględniających współzawodnictwo w popularnych</p>		

<p>sportach.</p> <p>AS_ U03. Dobiera ćwiczenia adekwatne do potrzeb i zainteresowań uczestnika.</p> <p>AS_ U04. Demonstruje działanie podstawowych technologii komputerowych (np. aplikacji) stosowanych w sporcie powszechnym.</p> <p>AS_ U05. Posiada elementarną technikę stosowaną w powszechnych grach zespołowych i sportach indywidualnych.</p> <p>AS_ U06. Dostosowuje poziom współzawodnictwa do potrzeb społecznych uczestników zajęć.</p> <p>AS_ U07. Motywuje do uczestnictwa w zajęciach ruchowych.</p> <p>AS_ U08. Prowadzi podstawowe doradztwo w zakresie doboru sprzętu sportowego.</p> <p>AS_ U09. Wykonuje proste czynności w organizowaniu przedsięwzięć animacyjnych.</p> <p>AS_ U010. Potrafi udzielić pierwszej pomocy przedmedycznej.</p>	ćwiczenia	zaliczenie praktyczne
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p> <p>AS_ K01. Propaguje prozdrowotny styl życia.</p> <p>AS_ K02. Na bieżąco śledzi ważne wydarzenia sportowe.</p> <p>AS_ K03. Rozwiązuje samodzielnie typowe problemy zawodowe.</p> <p>AS_ K04. Ponosi odpowiedzialność za bezpieczeństwo uczestników zajęć.</p> <p>AS_ K05. Promuje zasadę „fair play”.</p> <p>AS_ K06. Prowadzi działania edukacyjne poprzez gry i zabawy.</p>	ćwiczenia	egzamin pisemny, zaliczenie praktyczne

Punkty ECTS (1 pkt ECTS = 25 godz.):

godziny kontaktowe 42

przygotowanie do zajęć 22 h

zapoznanie się ze wskazaną literaturą 10 h

przygotowanie do egzaminu 10 h

przygotowanie konspektu prowadzonych zajęć 10 h

Razem 42 godz. = 4 ECTS

Opis efektów kształcenia osiągniętych przez absolwenta kursu Animator Sportu

Treść efektów kształcenia	
Lp.	Absolwent kursu osiągnął następujące efekty kształcenia
1	Zna zadania zawodowe, zakres odpowiedzialności, uwarunkowania prawne oraz specyfikę pracy animatora sportu.
2	Zna specyfikę i podstawowe przepisy obowiązujące w powszechnych grach zespołowych i sportach indywidualnych.
3	Zna zasady planowania i organizacji zajęć sportowych.
4	Identyfikuje elementarne metody i środki poprawiające sprawność fizyczną.
5	Zna podstawowe narzędzia i metody prowadzenia zajęć animacyjnych w sporcie.
6	Zna podstawowe narzędzia do monitorowania przebiegu zajęć.
7	Zna elementarne zasady organizacji imprez animacyjnych.
8	Zna podstawowe przepisy BHP.
9	Zna zadania pracy edukacyjno-wychowawczej w czasie działań animacyjnych z dziećmi i młodzieżą.
10	Prowadzi, sędziuje, uczestniczy w podejmowanych formach aktywności fizycznej, w tym uwzględniających współzawodnictwo w popularnych sportach.
11	Dobiera ćwiczenia adekwatne do potrzeb i zainteresowań uczestnika.
12	Demonstruje działanie podstawowych technologii komputerowych (np. aplikacji) stosowanych w sporcie powszechnym.
13	Potrafi udzielić pierwszej pomocy przedmedycznej.
14	Promuje zasadę „fair play”.

PROGRAM I PLAN ZAJĘĆ

Nazwa kursu: ANIMATOR SPORTU

Liczba godzin kursu: 42

1. Założenia programowe

1.1. Cel dydaktyczny

Wyposażenie kursanta w wiedzę planowania, prowadzenia oraz organizowania działań animacyjnych w obszarze sportu opartych na powszechnych grach zespołowych i sportach indywidualnych, również w formie gier i zabaw. Przygotowanie do prowadzenia doradztwa w zakresie aktywnego spędzania czasu wolnego, uwzględniając psychospołeczne potrzeby uczestników oraz zadania prozdrowotne podejmowanej aktywności fizycznej.

1.2. Rodzaj uprawnień nadawanych po ukończeniu kursu

Osoby, które ukończą kurs, otrzymają certyfikat (legitymację) ukończenia kursu – Animator Sportu wraz z suplementem zawierającym treści programowe, w wersji polskiej i angielskiej. Kurs przygotowuje do pracy w ośrodkach sportowych i rekreacyjnych, ośrodkach wypoczynku, na obozach sportowych, prowadzenia zajęć indywidualnych i z małymi grupami.

1.3. Warunki uczestnictwa

Kurs głównie jest skierowany do studentów i absolwentów następujących kierunków: turystyka i rekreacja, wychowanie fizyczne, sport i fizjoterapia. Warunkiem uczestnictwa jest: wypełnienie formularza, dokonanie opłaty za kurs (399 zł).

1.4. Warunki ukończenia kursu

Kurs kończy się egzaminem pisemny i zaliczeniem praktycznym. Warunkiem uzyskania ocen pozytywnych jest osiągnięcie przez kursanta założonych efektów kształcenia w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Kursantowi przysługuje jeden bezpłatny egzamin poprawkowy.

1.5. Szczegółowy program i plan zajęć

Lp.	Forma		Treści kształcenia (przedmiot/temat zajęć)
	Wykłady (liczba godz.)	Ćwiczenia (liczba godz.)	
1	3	3	Animacja Sportu: czym jest animacja sportowa? Kto to jest animator i jakie powinien mieć cechy? Prawa i obowiązki animatora. Funkcje animacji.
2	2	6	Animacja Sportu: Jak zaplanować , przygotować i prowadzić zajęcia sportowe? Najpopularniejsze sporty w animacji. Sędziowanie sportów animacyjnych. Zasady postępowania w przypadku kontuzji. Jak podzielić uczestników na drużyny? Jak zabezpieczać teren i sprzęt sportowy? Jak zachęcić do wysiłku?
3	2	2	Psychologia pracy animatora: mowa ciała i sposoby komunikacji. Zaufanie i sposoby jego budowania.
4	2	2	Psychologia pracy animatora: metody i formy pracy z osobami w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej.
5	2		Prawo w sporcie: regulacje prawne dotyczące sportu. Organizacja i bezpieczeństwo.
6	4		Nowoczesne aplikacje w animacji sportowej: wykorzystanie nowoczesnych aplikacji komputerowych w sporcie.
7	2		Pierwsza pomoc: udzielanie pierwszej pomocy; zasady bezpieczeństwa podczas zajęć
8	2	10	Inspiracje animacyjne: metody i formy pracy z osobami w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej; adaptowanie nowoczesnych form aktywności fizycznej do pracy Animatora Sportu
	19	23	WYKŁADÓW/ĆWICZEŃ
	42		ŁĄCZNIE