

<b>Akademia Wychowania Fizycznego im. J. Kukuczki w Katowicach</b> <b>Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką</b>			
Kierunek studiów i poziom kształcenia:	Zarządzanie – I stopień		Tryb studiów: S/N
Nazwa przedmiotu	<b>ANIMACJA CZASU WOLNEGO</b>		
Nazwa grupy przedmiotów i jej symbol	<b>Grupa przedmiotów z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej</b>	<b>GNKF</b>	
Profil kształcenia	ogólno akademicki		
Język wykładowy	polski		
Forma realizacji przedmiotu	obligatoryjny	do wyboru	X
Specjalność	<b>wszystkie specjalności</b>		
Rok studiów	trzeci		
Semestr	piąty		
Liczba punktów ECTS	trzy		
Tytuł/stopień naukowy, imię i nazwisko prowadzącego zajęcia	mgr Bożena Wołkowycka		
Kierunkowe efekty uczenia się - symbole	Przedmiotowe efekty uczenia się		
<b>WIEDZA</b>			
K_W13	W1	ma podstawową wiedzę o uczestnikach procesów zarządzania	
K_W14	W2	ma elementarną wiedzę dotyczącą funkcji kierowania ludźmi w kontekście typu organizacji i zasięgu jej działania	
K_W18	W3	wyjaśnia pojęcie kultury organizacji i ilustruje jej wpływ na sprawność działalności zespołowej	
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>			
K_U02	U1	posiada umiejętności obserwowania, wyszukiwania i przetwarzania informacji na temat zjawisk społecznych rozmaitej natury, przy użyciu różnych źródeł oraz interpretowania ich z punktu widzenia problemów zarządzania	
K_U08	U2	potrafi identyfikować zasady i kryteria służące rozwiązaniu problemów organizacji	
K_U12	U3	potrafi posługiwać się przepisami prawa, normami i standardami w procesach planowania, organizowania, motywowania i kontroli (pracy, jakości itp.)	
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
K_K06 , K_K16 , K_K07	K1	ma przekonanie o sensie, wartości i potrzebie podejmowania działań; jest gotowy do podejmowania wyzwań zawodowych; wykazuje aktywność, podejmuje trud i odznacza się wytrwałością w realizacji indywidualnych i zespołowych, jest odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania z zakresu zarządzania	
K_K04 ; K_K09	K2	jest świadomy konieczności ustalania hierarchii ważności celów w planowaniu i organizacji imprez sportowo-rekreacyjnych, kulturalnych itp.	
K_K01 , K_K02	K3	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego, dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia	
Treści przedmiotu	1. Animacja i animator – cechy, funkcje, zadania i obowiązki, 2. Bezpieczeństwo podczas animacji.		

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Integracja za pomocą mowy ciała.</li> <li>4. Praca z grupą z wykorzystaniem chusty animacyjnej.</li> <li>5. Gry i zabawy animacyjne, animacja na plaży, w basenie, w terenie, na śniegu, zajęcia sportowo-rekreacyjne, itp.) dla dzieci, młodzieży i dorosłych.</li> <li>6. Wdrażanie do zachowań akceptowanych społecznie poprzez prezentacje różnych form teatralnych, plastycznych, muzycznych, tanecznych.</li> <li>7. Konkursy, zawody, spartakiady, dni tematyczne – organizacja i prowadzenie.</li> </ol>
Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak
Literatura obowiązkowa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bączek J. „Animacja czasu wolnego: praktyczny poradnik dla animatorów”, Stageman Polska, Warszawa 2013.</li> <li>2. Przysiężna B. „Animacja czasu wolnego. Cz. 1, Imprezy tematyczne dla dzieci i młodzieży”. Wydawnictwo Uczelniane AWFIS, Gdańska 2015.</li> </ol>
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bączek J. „Animacja czasu wolnego w turystyce: praktyczny podręcznik dla animatorów”, Stageman Polska, Warszawa 2009.</li> <li>2. Kozdroń A. „Scenariusze zajęć i zabaw dla wychowawców, pedagogów, animatorów kultury i rodziców” Wydawnictwo „Dyfin” Warszawa 2014</li> </ol>
Planowane formy/działania/ metody dydaktyczne	- ćwiczenia praktyczne na sali gimnastycznej, w parku, w terenie (poza obiektami Uczelni).
Sposób zaliczenia	Zaliczenie na ocenę
Metody oceniania osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się	<p>Ocena obiektywna: Zaliczenie testu teoretycznego z zakresu tematyki ćwiczeń. Opracowanie samodzielnie lub w grupie zadanego zagadnienia- projektu, prezentacja, case study.</p> <p>Ocena subiektywna: Ocena sposobu prowadzenia zajęć z zakresu zabaw i gier animacyjnych.</p>
Kryteria oceniania osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się	<p>Kryterium oceniania :</p> <p>aktywne uczestnictwo studenta w zajęciach, opanowanie materiału zrealizowanego podczas ćwiczeń, zorganizowanie i uczestnictwo w imprezie rekreacyjnej</p> <p>Zasady (formy) zaliczenia: kolokwium zaliczeniowe obejmujące treści programowe ćwiczeń; przeprowadzenie gier i zabaw rekreacyjnych.</p> <p>Oceny na zaliczenie testu ustalane są według następującej skali:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) bardzo dobry - 91% i więcej odpowiedzi prawidłowych.</li> <li>b) dobry plus - 81-90% odpowiedzi prawidłowych.</li> <li>c) dobry - 71-80% odpowiedzi prawidłowych.</li> <li>d) dostateczny plus -61-70% odpowiedzi prawidłowych.</li> <li>e) dostateczny 50-60% odpowiedzi prawidłowych.</li> <li>f) niedostateczny – mniej niż 50% odpowiedzi prawidłowych</li> </ol> <p>Szczegółowe warunki uzyskania oceny oraz uzupełniające elementy oceny (obecność, aktywność itp.), prowadzący egzamin/zaliczenie podaje do wiadomości studentów na pierwszych zajęciach oraz na zajęciach poprzedzających egzamin/zaliczenie</p>

Praktyki zawodowe	nie dotyczy
STUDIA STACJONARNE  Bilans punktów ECTS	udział w ćwiczeniach = 39h przygotowanie do ćwiczeń = 30h konsultacje = 6h zaliczenie = 3h  łączna ilość godzin = 78h w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin liczba punktów ECTS = 3 pkt. Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 3 (pkt ECTS) x 26h = 78h

Forma oceny efektów uczenia się				
Efekty uczenia się	Forma oceny			
	Test	Projekt	Prowadzenie zajęć	Prezentacja
<b>W1</b>	X		X	X
<b>W2</b>	X	X	X	X
<b>W3</b>	X	X		
<b>U1</b>		X	X	
<b>U2</b>		X		
<b>U3</b>		X	X	
<b>K1</b>			X	X
<b>K2</b>			X	
<b>K3</b>		X		