

KARTA MODUŁU KSZTAŁCENIA

Informacje ogólne							
PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA IM. WITELONA W LEGNICY WYDZIAŁ NAUK O ZDROWIU I KULTURZE FIZYCZNEJ							
Kierunek studiów:	Fizjoterapia						
Profil studiów:	Praktyczny						
Forma studiów:	Stacjonarne						
Nazwa modułu:	Animacja czasu wolnego						
Kod modułu kształcenia:	MK_F095						
Rodzaj modułu kształcenia:	Fakultatywny						
Rok studiów	2	Forma zajęć i liczba godzin:					
Semestr	4	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratoria	Seminaria	Zajęcia praktyczne	Praktyka zawodowa
Liczba punktów ECTS:	2	10	20				
Forma zaliczenia	Zaliczenie na ocenę						

Autor programu:

mgr Dariusz Wędzina

Cele kształcenia:

Cel1: Wyposażenie absolwentów w kompetencje umożliwiające organizowanie działalności z zakresu animacji czasu wolnego

Wymagania wstępne:

Bez wymagań wstępnych.

Efekty kształcenia:Wiedza:

EK1: Zna strategię animacji czasu wolnego w różnych warunkach i w zależności od stanu zdrowia, posiada podstawową wiedzę i zna terminologię z zakresu nauk medycznych i nauk o zdrowiu oraz nauk o kulturze fizycznej w zakresie właściwym dla kierunku fizjoterapia

EK2: Ma wiedzę na temat wpływu zachowań w czasie wolnym na zdrowie człowieka

Umiejętności:

EK3: Wykazuje i rozwija sprawność ruchową i posiada umiejętności manualne pozwalające na poprawne demonstrowanie i przeprowadzanie czynności związanych z wykonywaniem zawodu fizjoterapeuty.

EK4: Potrafi zarządzać projektami organizacji czasu wolnego w zależności od warunków środowiskowych i klimatycznych

Kompetencje społeczne:

EK5: Określa priorytety służące do realizacji zadań związanych z animacją czasu wolnego

Treści kształcenia:**Wykłady:**

Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin
W-1	Animacja czasu wolnego - krótki wstęp do tematyki. Animacja jako zawód przyszłości.	2
W-2	Gry i zabawy integracyjne i zapoznające. Gry i zabawy grupowe.	2
W-3	Formy i funkcje animacji. Animacja dzieci, młodzieży, dorosłych.	1
W-4	Podstawy gerontologii osób starszych. Gry i zabawy dla osób z niepełnosprawnością (ruchową, słuchu, wzroku, intelektualną).	1
W-5	Zajęcia grupowe dla osób starszych.	1
W-6	Gry miejskie czyli zabawy terenowe.	1
W-7	Balonowe kreacje. Zastosowanie chusty animacyjnej.	1
W-8	Najczęściej spotykane przykłady eventów. Zangażowanie w pracy grupowej.	1

Ćwiczenia:

Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin
C1	Zasady doboru animacji do wieku uczestników zajęć.	2
C2	Zasady doboru animacji do zależności od stanu zdrowia i dysfunkcji organizmu	2
C3	Zasady organizowania animacji. Prowadzenie animacji kulturalno – rozrywkowych dla dzieci, młodzieży i dorosłych	2
C4	Planowanie, przygotowanie i prowadzenie zajęć animacyjnych;	2
C5	Sposoby aktywizowania osób wypoczywających w hotelach i ośrodkach wypoczynkowych	2
C6	Sposoby aktywizowania kuracjuszy w ośrodkach leczenia otwartego	2
C7	Autoprezentacja (ubiór animatora, jego zachowanie, mowa ciała i mowa werbalna, pokonywanie barier językowych)	2
C8	Animacje w czasie podróży	2
C9	Modyfikacja zajęć w zależności od potrzeb i oczekiwań odbiorców	4

Metody kształcenia:

MK1. Wykłady,

MK2. Prezentacje multimedialne,

MK3. Filmy edukacyjne i pogładowe,

MK4. Dyskusja,
MK5. Zajęcia terenowe

Całkowity nakład pracy studenta:

Godziny kontaktowe (wykład, ćwiczenia, laboratorium, seminarium, projekt, konsultacje, obecność na egzaminie itd.)	30
Przygotowanie się do zajęć, w tym czytanie wskazanej literatury	10
Przygotowanie się do kolokwium	5
Przygotowanie się do egzaminu	0
Inne	5
Razem	50
Liczba punktów ECTS dla modułu kształcenia	2
Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć praktycznych, laboratoryjnych, projektowych i praktyk zawodowych	1

Weryfikacja osiągnięcia efektów kształcenia

Z zakresu wiedzy	Efekty kształcenia do przedmiotu
Oceny : 51-60% prawidłowych odpowiedzi – 3,0 61-70% prawidłowych odpowiedzi – 3,5 71-80% prawidłowych odpowiedzi – 4,0 81-90% prawidłowych odpowiedzi – 4,5 91-100% prawidłowych odpowiedzi – 5,0	EK1, EK2
Z zakresu umiejętności	Efekty kształcenia do przedmiotu
Sprawdzian umiejętności i wiedzy: • zaliczenie praktyczne (obserwacja wykonawstwa), • realizacja zleconego zadania, Kryteria ocen z zakresu umiejętności i wiedzy ocenianych przez prowadzącego: 5,0 – student aktywnie uczestniczy w zajęciach, dobiera i wykonuje odpowiednią metodę animacji czasu wolnego. Przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz zasad etycznych. Uczęszcza na wszystkie zajęcia, do których jest przygotowany i uzyskuje najwyższe oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych. 4,5 – student aktywnie uczestniczy w zajęciach, dobiera i wykonuje odpowiednią metodę animacji czasu wolnego. Przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz zasad etycznych. Uczęszcza na wszystkie zajęcia, do których jest przygotowany i uzyskuje 80% najwyższych oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych. 4,0 – student aktywnie uczestniczy w zajęciach, dobiera i wykonuje odpowiednią metodę animacji czasu wolnego. Przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz zasad etycznych. Uczęszcza na wszystkie	EK3, EK4

zajęcia, do których jest przygotowany i uzyskuje 60% najwyższych oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych. 3,5 – student biernie uczestniczy w zajęciach, wykonuje działania wymagające korekty ze strony prowadzącego. Przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz zasad etycznych. Uczęszcza na wszystkie zajęcia, do których jest przygotowany i uzyskuje poprawne oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych. 3,0 – student biernie uczestniczy w zajęciach, wykonuje działania wymagające korekty ze strony prowadzącego. Przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz zasad etycznych.. Uczęszcza na zajęcia, do których jest przygotowany i uzyskuje poprawne oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych. 2,0 – student biernie uczestniczy w zajęciach, proponowana metoda animacji czasu wolnego jest nieprawidłowa, większość wymaga korekty ze strony prowadzącego, brak samodzielności w planowaniu, nie przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz zasad etycznych .. Uczestniczy nieregularnie na zajęcia, nie jest do nich przygotowany i uzyskuje negatywne oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych.	
Z zakresu kompetencji społecznych	Efekty kształcenia do przedmiotu
Kryteria ocen z zakresu kompetencji społecznych ocenianych przez prowadzącego , kolegów i pacjentów w formie przedłużonej obserwacja postaw i zachowań: 5,0 – Jest otwarty, komunikatywny i wykazuje zrozumienie dla potrzeb osoby chorej. Potrafi pracować samodzielnie jak i w zespole z uwzględnieniem zasad etycznych.. 4,5 – Jest otwarty, komunikatywny i wykazuje zrozumienie dla potrzeb osoby chorej. Potrafi pracować samodzielnie jak i w zespole z uwzględnieniem zasad etycznych . 4,0 – Jest otwarty, komunikatywny i wykazuje zrozumienie dla potrzeb osoby chorej. W większości przypadków potrafi pracować samodzielnie jak i w zespole z uwzględnieniem zasad etycznych. 3,5 – Prawie zawsze jest otwarty, komunikatywny i wykazuje zrozumienie dla potrzeb osoby chorej. W większości przypadków potrafi pracować samodzielnie jak i w zespole z uwzględnieniem zasad etycznych. 3,0 –W większości przypadków potrafi pracować samodzielnie jak i w zespole z uwzględnieniem zasad etycznych fizjoterapii. 2,0 –Nie wykazuje zrozumienia dla potrzeb osoby chorej. Nie potrafi pracować samodzielnie jak i w zespole, nie uwzględnia zasad etycznych.	EK5

Kryterium oceny efektów zajęć praktycznych:

Ustalenie oceny końcowej z ćwiczeń odbędzie się na podstawie ocen częściowych otrzymanych przez studenta w czasie trwania zajęć i obecności na zajęciach. W przypadku nieobecności obowiązkowe jest odrobienie zajęć z inną grupą zgodnie z zasadami zaliczania przedmiotu. Ocena końcowa z ćwiczeń obliczana jest według wzoru 75% oceny umiejętności + 25% oceny kompetencji społecznych.

Metody weryfikacji efektów kształcenia przedmiotu:**Ocena formująca:**

- *kolokwium*
- *projekty*
- *aktywność podczas zajęć*
- *obserwacja zachowań*

Ocena podsumowująca:

Średnia ważona ocen formujących

Tabela odniesień dla modułu kształcenia

Efekt kształcenia	Odniesienie danego efektu do efektów kierunkowych	Cel kształcenia	Treści programowe	Metody kształcenia	Metody weryfikacji efektów kształcenia
EK1	K_W 33	Cel 1	W1-W8 C1-C9	Prezentacja multimedialna Film Ćwiczenia praktyczne	Projekt Aktywność Kolokwium
EK2	K_W 33	Cel 1	W1-W8 C1-C9	Prezentacja multimedialna Film Ćwiczenia praktyczne	Projekt Aktywność
EK3	K_U 1, K_U 11	Cel 1	W1-W8 C1-C9	Prezentacja multimedialna Ćwiczenia praktyczne	Projekt Aktywność
EK4	K_U 25, K_U 32, KU_33	Cel 1	W1-W8 C1-C9	Prezentacja multimedialna Ćwiczenia praktyczne	Projekt Aktywność

EK5	K_K02, K_K09	Cel 1	W1-W8 C1-C9	Prezentacja multimedialna Ćwiczenia praktyczne	Projekt Aktywność

Literatura podstawowa:

1. Bączek J.B., 2011, Animator czasu wolnego. Wydawnictwo STAGEMAN POLSKA, Warszawa.
2. Bączek J.B., 2011, Psychologia eventów. Wydawnictwo STAGEMAN POLSKA, Warszawa.
3. Braun A., 1999, Zabawy w domu i w plenerze. Propozycje na dziecięce przyjęcia. Wydawnictwo JEDNOŚĆ, Kielce.
4. Barff U., Burkhard I., Maire J., 1995, Każde dziecko to potrafi. Wydawnictwo, Świat Książki, Warszawa.
5. Nitsch C., 2006, 300 gier i zabaw w domu, na powietrzu, w podróży. Wydawnictwo RM, Warszawa.
6. Stiefenhofer M., 2007, Wielka księga gier, zabaw i łamigłówek. Wydawnictwo Bauer – Weldbild Media Klub dla Ciebie, Warszawa.

Literatura uzupełniająca:

1. Astruc S., 2007, Origami. Wycinaj, składaj, baw się. Wydawnictwo Papilon, Poznań.
2. Fritz J., Holfer E., 2004, Sprawdź się w nowej roli. Zabawy w plenerze dla dzieci i młodzieży. Wydawnictwo JEDNOŚĆ, Kielce.