

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE						
PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA IM. WITELONA W LEGNICY WYDZIAŁ NAUK O ZDROWIU I KULTURZE FIZYCZNEJ						
Kierunek studiów:		FIZJOTERAPIA				
Poziom studiów:		studia jednolite magisterskie				
Profil studiów:		praktyczny				
Forma studiów:		stacjonarne				
Nazwa modułu:		Animacja czasu wolnego				
Rodzaj modułu:		obowiązkowy				
Język wykładowy:		język polski				
Rok studiów:	3	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:				
Semestr:	6	Wykład	Ćwiczenia	Zajęcia praktyczne	Seminarium	Praktyka zawodowa
Liczba punktów ECTS:	2	15	20			
Forma zaliczenia:		Zaliczenie na ocenę.				
Wymagania wstępne:		Brak wymagań wstępnych				
II. CELE KSZTAŁCENIA						
Cele kształcenia:						
Cel 1: Wyposażenie absolwentów w kompetencje umożliwiające organizowanie działalności z zakresu animacji czasu wolnego. Cel 2: Zapoznanie studentów ze strategiami animacji czasu wolnego w różnych warunkach i w zależności od stanu zdrowia pacjentów, przekazanie wiedzy na temat wpływu zachowań w czasie wolnym na zdrowie człowieka.						
III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH ORAZ METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW						
Efekt	Student, który zaliczył moduł w zakresie:				Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji
wiedzy:						
1	Student zna i rozumie prawne i ekonomiczne aspekty funkcjonowania podmiotów zajmujących się rehabilitacją osób z niepełnosprawnościami.				K3F_W12	Kolokwium
umiejętności:						
1	Student potrafi wykazać wysoką sprawność fizyczną niezbędną do poprawnego demonstrowania i wykonywania zabiegów z zakresu kinezyterapii, masażu i terapii manualnej oraz stosowania metod specjalnych u osób z różnymi chorobami, dysfunkcjami oraz z różnymi chorobami, dysfunkcjami oraz z różnym rodzajem i stopniem niepełnosprawności				K3F_U08	Projekty/ Aktywność na zajęciach
2	Student potrafi inspirować inne osoby do uczenia się oraz podejmowania aktywności fizycznej;				K3F_U10	
3	Student potrafi komunikować się z pacjentem i jego rodziną w atmosferze zaufania, z uwzględnieniem potrzeb pacjenta i jego praw;				K3F_U11	
4	Student potrafi komunikować się ze współpracownikami w zespole i dzielić się wiedzą.				K3F_U12	
5	Student potrafi wykorzystywać wiedzę w zakresie racjonalizacji i optymalizacji fizjoterapii, także współpracując w zespole terapeutycznym.				K3F_U13	
kompetencji społecznych:						
1	Student jest gotów do nawiązania i utrzymania pełnego szacunku kontaktu z pacjentem, a także okazywania zrozumienia dla różnic światopoglądowych i kulturowych				K3F_K01	Obserwacja zachowań

2	Student jest gotów do wdrażania zasad koleżeństwa zawodowego i współpracy w zespole specjalistów, w tym z przedstawicielami innych zawodów medycznych, także w środowisku wielokulturowym i wielonarodowościowym	K3F_K07	
3	Student jest gotów do formułowania opinii dotyczących różnych aspektów działalności zawodowej	K3F_K08	
IV. TREŚCI PROGRAMOWE			
Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)			
Wykłady:			
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin	
Wykład 1	Zasady prowadzenia animacji uwzględniając specyficzne potrzeby różnych grup wiekowych i dysfunkcyjnych.	2	
Wykład 2	Problematyka związana z potrzebami ludzi starszych (elementy andragogiki). Uniwersytety Trzeciego Wieku.	2	
Wykład 3	Problematyka animacji czasu wolnego w ośrodkach sanatoryjnych i rehabilitacyjnych.	1	
Wykład 4	Animacja czasu wolnego w hotelach i ośrodkach wypoczynkowych.	2	
Wykład 5	Planowanie, przygotowanie i prowadzenie zajęć animacyjnych	2	
Wykład 6	Trudności w zakresie animacji dzieci i młodzieży (prowadzenie zajęć, komunikowanie się z uczestnikami, pokonywanie trudności we wzajemnych kontaktach).	2	
Wykład 7	Działalność usługowa związana z organizacją czasu wolnego. Działalność placówek dydaktyczno-wychowawczych, instytucji kultury oraz organizacji sportowo- rekreacyjnych.	2	
Wykład 8	Analiza rynku, zachowań odbiorców, podstawy organizacyjne imprez, interpretacja aktów prawnych ważnych w animacji czasu wolnego	2	
Ćwiczenia			
Ćwiczenie 1	Zasady doboru animacji do wieku uczestników zajęć.	2	
Ćwiczenie 2	Zasady doboru animacji do zależności od stanu zdrowia i dysfunkcji organizmu	2	
Ćwiczenie 3	Zasady organizowania animacji. Prowadzenie animacji kulturalno – rozrywkowych dla dzieci, młodzieży i dorosłych	2	
Ćwiczenie 4	Planowanie, przygotowanie i prowadzenie zajęć animacyjnych;	2	
Ćwiczenie 5	Sposoby aktywizowania turystów wypoczywających w hotelach i ośrodkach wypoczynkowych	2	
Ćwiczenie 6	Sposoby aktywizowania kuracjuszy w ośrodkach leczenia otwartego	2	
Ćwiczenie 7	Autoprezentacja (ubiór animatora, jego zachowanie, mowa ciała i mowa werbalna, pokonywanie barier językowych)	2	
Ćwiczenie 8	Animacje w czasie podróży autokarem i pociągiem	2	
Ćwiczenie 9	Modyfikacja zajęć w zależności od potrzeb i oczekiwań odbiorców	4	
V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE			
1. Metody kształcenia: 1. Wykłady, 2. Prezentacje multimedialne, 3. Filmy edukacyjne i pogładowe, 4. Dyskusja, 5. Zajęcia terenowe 6. Praca w grupach na współwiczających 7. Ćwiczenia praktyczne			
2. Narzędzia (środki) dydaktyczne: prezentacje multimedialne, rzutniki multimedialne.			
VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU			

Forma zaliczenia modułu.
Zaliczenie na ocenę

Kryteria oceny formującej*:**

- Kolokwium
- Projekty
- Konspekt
- Aktywność podczas zajęć
- Obserwacja zachowań

Kryteria oceny podsumowującej***

5,0 – student aktywnie uczestniczy w zajęciach, planuje i wykonuje zadania. Przestrzega zasad etycznych w fizjoterapii. 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, planuje i wykonuje zadania. Przestrzega zasad etycznych w fizjoterapii. 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, planuje i wykonuje zadania. Przestrzega zasad etycznych w fizjoterapii. Uczęszcza na wszystkie 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 podstawowe zadania, wymagające korekty ze strony prowadzącego. Przestrzega zasad etycznych w fizjoterapii. 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 podstawowe zadania, wymagające korekty ze strony prowadzącego. Przestrzega zasad etycznych w fizjoterapii. Uczęszcza na zajęcia, do których jest przygotowany i uzyskuje pozytywne oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych.

2,0 – student biernie uczestniczy w zajęciach, wykonane zadania są nieprawidłowe, większość wymaga korekty ze strony prowadzącego, brak samodzielności w wykonaniu czynności i zadań, nie przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz zasad etycznych w fizjoterapii. Uczestniczy nieregularnie na zajęcia, nie jest do nich przygotowany i uzyskuje negatywne oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych.

Ocena podsumowująca*:**

- Średnia arytmetyczna ocen formujących.

VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
<i>Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)</i>	
Udział w wykładach	15
Udział w innych formach zajęć	20
Inne (-)	-
<i>Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)</i>	
Przygotowanie do wykładu	
Przygotowanie do innych form zajęć	10
Przygotowanie do egzaminu	
Przygotowanie do zaliczenia innych zajęć	5
Inne (np. gromadzenie materiałów do projektu, kwerenda internetowa, opracowanie prezentacji multimedialnej itp.)	-
<i>Łączna liczba godzin</i>	50
<i>Punkty ECTS za moduł</i>	2

VIII. ZALECANA LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. Barff U., Burkhard I., Maire J., 1995, Każde dziecko to potrafi. Wydawnictwo, Świat Książki, Warszawa.
2. Bączek J.B., 2011, Animator czasu wolnego. Wydawnictwo STAGEMAN POLSKA, Warszawa.
3. Bączek J.B., 2011, Psychologia eventów. Wydawnictwo STAGEMAN POLSKA, Warszawa.
4. Braun A., 1999, Zabawy w domu i w plenerze. Propozycje na dziecięce przyjęcia. Wydawnictwo JEDNOŚĆ, Kielce.
5. Nitsch C., 2006, 300 gier i zabaw w domu, na powietrzu, w podróży. Wydawnictwo RM, Warszawa.
6. Peppin A., Williams H., 1991, Sztuka i ty. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
7. 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.
3. Gryski C., 1995, Magiczne figury ze sznurka. Wydawnictwo Elay, Jaworze.