

Opracowano w ramach realizacji projektu
„Kształcenie kadr dla sportu – zintegrowany program uczelni” POWR. 03.05.00-00-z051/18-00



Wydział Wychowania Fizycznego

Katedra Zespołowych Gier Sportowych

Nazwa zajęć: Nowoczesne technologie IT w sporcie (analiza gry)		
Kierunek: sport	Rok: I i III	Semestr: II, VI
Forma zajęć: wykłady / ćwiczenia	Wymiar zajęć: 52 godzin	Liczba punktów ECTS: 4
Forma studiów: stacjonarne	Poziom studiów: I stopień	Profil kształcenia: praktyczny
Prowadzący zajęcia:	dr Paweł Grycmann, mgr Marcin Oślizło, dr Władysław Szyngiera, mgr Janusz Kowalski, mgr Robert Góralczyk	

Wymagania wstępne
Podstawowa wiedza i umiejętności teoretyczne z piłki nożnej.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Kod	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Efekty uczenia się dla kierunku (K)
W zakresie wiedzy - student zna i rozumie:		
P_W01	Prakseologiczne podstawy procesu sportu i edukacji, zakres i sposoby przeprowadzenia diagnozy, zasady operacjonalizacji celów oraz planowania pracy stosownie do wieku i poziomu zaawansowania ćwiczących.	K_W10
P_W02	Możliwości wykorzystania technologii informacyjnej w pracy zawodowej trenera piłki nożnej.	K_W25
W zakresie umiejętności – student potrafi:		
P_U01	Analizować i identyfikować błędy w przeprowadzonych pomiarach i ocenach,	K_U12

	prowadzonych zajęciach w piłce nożnej oraz dokonywać stosownych modyfikacji.	
P_U02	Wykorzystać technologie informacyjną do realizacji procesu treningowego w piłce nożnej i w celu uzupełnienia wiedzy i umiejętności oraz przechowywania danych uzyskanych w trakcie realizacji procesu treningowego i dydaktycznego.	K_U17
P_U03	Wykorzystać technologię informacyjną w pracy zawodowej trenera piłki nożnej.	K_U25
W zakresie kompetencji społecznych – student jest gotów do:		
P_K01	Samodzielnego dokonywania samooceny własnych kompetencji.	K_K01
P_K02	Odpowiedzialnego przygotowania się do swojej pracy, projektuje i wykonuje zadania wynikające z roli trenera i nauczyciela.	K_K09

Treści programowe	
Lp.	Treści programowe – wykłady
1.	brak
Lp.	Treści programowe – ćwiczenia
1.	Charakterystyka wysiłku startowego (meczowego) i treningowego w piłce nożnej.
2.	Statystyka jako narzędzie badań w piłce nożnej.
3.	Narzędzia do analizy i oceny gry indywidualnej, grupowej i zespołowej.
4.	Szczegółowa analiza kinematyczna meczów oraz treningów.
5.	Analiza działań indywidualnych zawodnika w ofensywie i defensywie (techniczna, taktyczna, motoryczna).
6.	Analiza działań grupowych (w formacjach) w obronie i ataku.
7.	Analiza działań zespołowych w ofensywie i defensywie.
8.	Analiza systemów gry w piłce nożnej.
9.	Analiza stałych fragmentów gry w ataku i w obronie.
10.	Analiza gry drużyny przeciwnika na przykładzie konkretnego meczu.
11.	Wykorzystanie środków audiowizualnych w kontekście analizy gry.
12.	Analiza gry statystyczna a analiza gry jakościowa. Różnice między jakościową a ilościową analizą gry.
13.	Narzędzia do przechowywania i przetwarzania danych z analiz.
14.	Scouting a analiza gry. Identyfikowanie i rozwijanie talentów do gry w piłce nożnej.
15.	Analiza gry oparta o firmy analityczne: InStat, Prozone, Amisco i inne.
16.	Opracowanie jednostki treningowej w programie graficznym.
17.	Opracowanie i prezentacja analizy gry w obliczu przygotowania się do meczu lub przygotowania i przeprowadzenia mikrocyklu treningowego.

Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej

Literatura podstawowa:

1. Sumpter D.: Piłkomatyka. Matematyczne piękno futbolu. Copernicus Center Press Kraków. 2018
2. Grycmann P., Szyngiera W.: Nowoczesne nauczanie i doskonalenie gry w piłkę nożną. Katowice, 2017
3. Narodowy Model Gry. PZPN, Warszawa, 2016
4. Paluszek K., Stępiński M.: Taktyka atakowania i bronienia w systemie 1-4-3-3. Wrocław, 2012
5. Paluszek K., Stępiński M. Taktyka atakowana i bronienia w systemie 1-4-4-2. Łódź 2009.

Literatura uzupełniająca:

1. Calvin M.: Ludzie znikąd. Nieprzenikniony świat skautów piłkarskich. SQN Kraków, 2018
2. Stępiński M.: Taktyka atakowania we współczesnej piłce nożnej. Szczecin, 2008.
3. Szyngiera W.: Edukacja w grach zespołowych – nauczanie i doskonalenie gry. W: Współczesny system szkolenia w grach zespołowych (red. Zajac A., Chmura J.) AWF Katowice, 2016
4. Żmuda W., Witkowski Z., Piechniczek A.: Przygotowanie taktyczne we współczesnej piłce nożnej. AWF Katowice, 2016

Forma i warunki zaliczenia zajęć, w tym zasady dopuszczania do egzaminu / zaliczenia

Obecność i czynne uczestnictwo we wszystkich ćwiczeniach. Zaliczenie teoretyczne na ocenę. Opracowanie konspektu treningowego w wybranym programie graficznym. Zaliczenie na ocenę - projekt indywidualny studenta - obejmuje opracowanie autorskiej analizy gry wybranego meczu lub treningu. Ocenie podlegać będzie zarówno forma przygotowania opracowania, jej pomysłowość, jak i zgodność z wymaganiami i celami wybranej analizy gry.

Ocena z zaliczenia może ulec podwyższeniu o 1 stopień za aktywność „wolontariacką” studenta na zasadach określonych przez prowadzącego.

Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów uczenia się uzyskanych przez studentów

Metody kształcące – sprawdzanie w trakcie zajęć połączone z informowaniem studenta, co powinien poprawić. Metody podsumowujące – test sprawdzający wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne na zakończenie semestru, obejmujący zakres tematyczny z ćwiczeń.

Kryteria oceny efektów kształcenia na ocenę dst:

- ma elementarną wiedzę z zakresu nowoczesnych technologii IT w sporcie i ich zastosowania do analizy gry w piłce nożnej,
- potrafi w stopniu podstawowym wykorzystać programy graficzne do opracowania jednostki treningowej,
- potrafi wdrożyć wyniki analizy do realizacji w procesie treningowym,
- ma podstawowe poczucie odpowiedzialności i etyki.

Ocena w poszczególnych semestrach jest średnią ocen zarówno z zaliczeń teoretycznych jak i praktycznych oraz dodatkowej aktywności, którą wykazuje się student w trakcie semestru.

Ocena bardzo dobra: student posiada pogłębioną wiedzę z nowoczesnych technologii IT w sporcie i ich wykorzystania w piłce nożnej. Wykazuje się dużą znajomością treści programowych z zakresu analizy i

wdrażania do treningu wniosków wynikających z tej analizy. Ma pogłębioną wiedzę związaną z przygotowaniem jednostek treningowych przy pomocy programów graficznych. Wykazał się dużym zaangażowaniem na ćwiczeniach.

Ocena dobra: student w dobrym stopniu opanował wiedzę teoretyczną z nowoczesnych technologii IT i ich wykorzystania w piłce nożnej. Ma wiedzę z zakresu wykorzystania i wdrażania do treningu wniosków płynących z analizy. Posiada dobrą umiejętność wykonywania konspektów treningowych przy pomocy programów graficznych. Uczęszczał na ćwiczenia, wykazując średnie zaangażowanie.

Ocena dostateczna: student opanował przekazaną wiedzę teoretyczną i umiejętności praktyczne w stopniu podstawowym, jednak posiada znaczne braki w ich pogłębionej i praktycznej interpretacji. Na zajęciach wykazywał małe zaangażowanie.

Stosowane metody dydaktyczne

Metody oparte na słowie: wykład, opowiadanie, pogadanka, opis, dyskusja, praca z podręcznikiem. Metody oparte na obserwacji i pomiarze: pokaz, pomiar. Metody oparte na praktycznej działalności studentów: laboratoryjna, zajęć praktycznych. Metody aktywizujące: burza mózgów, sytuacyjna, inscenizacji, problemowa, według zasady „LEARNS”.

Nakład pracy studenta - bilans punktów	Stacjonarne	Niestacjonarne
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim:	52	
Samodzielna praca studenta:	52	
Łączny nakład pracy studenta wynosi: 104 godzin, co odpowiada 4 punktom ECTS		

Forma oceny efektów uczenia się

Przedmiotowe efekty uczenia się	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian/egzamin pisemny	Projekt / prezentacja	Obserwacja /dyskusja dydaktyczna
P_W01		X		
P_W02		X	X	
P_U01		X	X	
P_U02		X	X	
P_U03		X	X	
P_K01				X
P_K02				X