

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 Ryszard Jarząbek, dr Zbigniew Pawelak	

Wymagania wstępne
Student zna podstawowe programy do obsługi arkuszy kalkulacyjnych oraz analizy i wizualizacji danych - Microsoft Excel oraz do prezentacji multimedialnych - Microsoft PowerPoint. Podstawowa wiedza i umiejętności teoretyczne z gry w piłkę ręczną.

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, prowadzonych zajęciach w piłce nożnej oraz dokonywać stosownych modyfikacji.	K_U12
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.	Nie dotyczy
Lp.	Treści programowe – ćwiczenia
1.	Baza Danych Związku Piłki Ręcznej w Polsce (ZPRP) – obsługa programu.
2.	Analiza statystyczna przebiegu walki sportowej – arkusz danych ZPRP, EHF, IHF – kwantyfikacja danych uzyskanych z arkuszy obserwacji bezpośrednio do analizy i oceny indywidualnej, grupowej i zespołowej w piłce ręcznej.
3.	„SportLiveTag” – oprogramowanie do video analizy sportowej.
4.	Rejestracja i analiza obciążeń treningowych – podstawowe metody i narzędzia.
5.	Metody subiektywne.
6.	Metody obiektywne.
7.	System Polar Team Pro.
8.	Wymogi gry w układzie funkcjonalnym i strukturalnym.
9.	Rejestracja i analiza gry – podstawowe metody i narzędzia.
10.	Podstawowe wskaźniki efektywności gry bramkarza, zawodnika z pola gry i całego zespołu.
11.	Ilościowe i jakościowe parametry analizy przebiegu walki sportowej w piłce ręcznej.
12.	Wykorzystanie nowoczesnych narzędzi statystycznych do analizy gry.
13.	Opracowanie raportów w ujęciu indywidualnym, grupowym i zespołowym.
14.	Przygotowanie odpraw przedmeczowych i pomeczowych z wykorzystaniem nowoczesnych technologii.
15.	Analiza gry i transfer informacji podczas meczu.
16.	Zajęcia warsztatowe dotyczące rejestracji gry, analizy statystycznej, analizy video, sporządzania

	raportów
17.	Nowoczesny system informatyczny „ProTrainUp” do nadzoru procesów szkolenia w Reprezentacjach Narodowych, Szkołach Mistrzostwa Sportowego ZPRP oraz klubach sportowych.

Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej

Literatura podstawowa:

1. Czerwiński J. (2014): Piłka Ręczna. Wybrane elementy teorii i treningu. ZPRP, Warszawa.
2. Jastrzębski Z. (2004): Kontrola treningu w piłce ręcznej. AWFIS, Gdańsk.
3. Sozański H, Czerwiński J., Sadowski J. (2014): Podstawy Teorii i Technologii Treningu w Sporcie. AWF, Warszawa.
4. Zając A., Chmura J. (2016): Współczesny system szkolenia w Zespołowych Grach Sportowych. AWF Katowice.

Literatura uzupełniająca:

1. Michalsik L.B. (2015): The Physiology of Team Handball. Aarhus University, Danmark.
2. Manual Polar Team Pro.

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

1. Obecność na zajęciach.
2. Przeprowadzenie indywidualnej i zespołowej analizy statystycznej gry na podstawie arkuszy obserwacji bezpośredniej.
3. Przeprowadzenie video analizy gry w piłkę ręczną z wykorzystaniem specjalnego oprogramowania.
4. Przygotowanie animacji komputerowej podstawowych działań taktycznych w piłce ręcznej.
5. Zaliczenie testu teoretycznego dotyczącego metod i form rejestracji oraz analizy gry w piłce ręcznej.

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 ręcznej,
- 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 ręcznej. 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 oraz potrafi przygotować animację z taktyki gry w piłkę ręczną. Wykazał się dużym zaangażowaniem na ćwiczeniach. Opanował Bazę Danych ZPRP.

Ocena dobra: student w dobrym stopniu opanował wiedzę teoretyczną z nowoczesnych technologii IT i ich wykorzystania w piłce ręcznej. Ma wiedzę z zakresu wykorzystania i wdrażania do treningu wniosków płynących z analizy. Posiada dobrą umiejętność wykonywania konspektów treningowych przy pomocy programów graficznych oraz potrafi przygotować animację z taktyki gry w piłkę ręczną. 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:		
Studiowanie literatury i nauka	16	
Przygotowanie animacji	12	
Przygotowanie prezentacji	12	
Przygotowanie do zaliczenia teoretycznego	10	
Opanowanie oprogramowania i Bazy Danych ZPRP	2	
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