|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nazwa przedmiotu: | **Fabularne gry rekreacyjne** | | | | ECTS: **2** |
| **Wydział:** **Wydział Wychowania Fizycznego** | | | **Kierunek**: Turystyka i rekreacja | | |
| **Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot:** | | | | **Rok: II**  **Semestr: 3** | |
| **Zakład Rekreacji i Odnowy Psychosomatycznej** | | | |
| **Forma studiów/ rodzaj studiów:** | | **Profil kształcenia:** | | **Status przedmiotu:** | |
| **Studia stacjonarne: II stopnia** | | **praktyczny** | | **obowiązkowy** | |
| **Język przedmiotu:**  **polski** | | **Forma zajęć:**  **wykład / ćwiczenia** | | **Wymiar zajęć stacjonarne**  **26 (13/13)godzin** | |
| **Prowadzący przedmiot** | **Mgr Oscar Placek**  **Dr hab. Jarosław Cholewa** | | | **Sposób realizacji:** | |
| **Zajęcia wymagające bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i studentów** | |
| **Wymagania wstępne** | **Wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne: nabyte w czasie dotychczasowych studiów** | | |
| **Cele przedmiotu** | **Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z formułą fabularnych gier rekreacyjnych i sposobami wykorzystania ich od promocji aktywności fizycznej.** | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Efekty uczenia się**  **Student:** | **Odniesienie do efektów kierunkowych** | **Odniesienie Charakterystyk II stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji \*** |
| **W zakresie wiedzy** | | | |
| W01 | analizuje i ocenia znaczenie turystyki, rekreacji i sportu dla rozwoju kultury, przemian cywilizacyjnych i społecznych. | K\_W05 | P7S\_WK |
| W02 | zna i ocenia nowe formy turystyki i rekreacji oraz sposoby ich promowania w różnych grupach społecznych. | K\_W17 | P7S\_WK |
| **W zakresie umiejętności** | | | |
| U01 | potrafi proponować nowe formy rekreacyjnej aktywności ruchowej uwzględniając postęp wiedzy i zmiany zachowań społecznych. | K\_U14 | P7S\_UW |
| U02 | potrafi tworzyć innowacyjne lub modyfikować istniejące formy imprez lub usług turystycznych także w oparciu o nowe technologie i możliwości komunikacyjne. | K\_U15 | P7S\_UW |
| **W zakresie kompetencji społecznych** | | | |
| K01 | rozumie potrzebę uczenia się przez cale życie i inspiruje do  uczenia się innych, samodzielnie poszerza posiadaną wiedzę w zakresie chorób cywilizacyjnych | K\_K05 | P7S\_KR |
| K02 | planuje aktywność fizyczną w sposób zapewniający bezpieczeństwo uczestników zajęć rekreacyjnych | K\_K08 | P7S\_UO |
| K03 | dostrzega konieczność doskonalenia wiedzy i umiejętności związanych z turystyką aktywną, śledzi nowe trendy związane z zachowaniami rekreacyjnymi. | K\_K13 | P7S\_KR |

|  |
| --- |
| **Stosowane metody dydaktyczne** |
| **Wykład informacyjny, objaśnienie, opis, prezentacje multimedialne, pokaz, dyskusja dydaktyczna.** |

|  |
| --- |
| **Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów uczenia się uzyskanych przez studentów** |
| **Zaliczenie na podstawie przygotowania prezentacji multimedialnej, zaangażowania oraz aktywnego udziału w ćwiczeniach.**  **Sprawdzian pisemny (test jednokrotnego wyboru) obejmujący tematykę wykładów.**  Kryteria oceny efektów uczenia się:  2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się  3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym  3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus  4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym  4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus  5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym  Na podstawie sprawdzianu pisemnego:  2,0 – student osiągnął punktację z testu poniżej 50 %  3,0 – student osiągnął punktację z testu od 51 do 60 %  3,5 – student osiągnął punktację z testu od 61 do 70 %  4,0 – student osiągnął punktację z testu poniżej 71 do 80 %  4,5 – student osiągnął punktację z testu poniżej 81 do 90 %  5,0 – student osiągnął punktację z testu poniżej 91 do 100 % |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Treści programowe przedmiotu** | | **Godziny**  **ST/NST** |
|  | Wykład:   * Historia gier fabularnych * Podstawowe pojęcia związane z grami fabularnymi * Główne rodzaje i formy fabularnych gier rekreacyjnych * Najpopularniejsze systemy RPG i ich zastosowanie * Rynek Fabularnych gier rekreacyjnych w Polsce i na świecie * Motywy uczestnictwa w fabularnych grach rekreacyjnych. | 13/7 |
|  | Ćwiczenia:   * LARPy jako najbardziej podstawowe formy fabularnych gier rekreacyjnych * Tworzenie scenariusza fabularnej gry rekreacyjnej * Paintball i Air Soft Gun – formy rekreacji wykorzystujące elementy fabuły * Gry miejskie * Escape rooms jako forma fabularnej gry rekreacyjnej * Tworzenie produktu z zakresu rekreacyjnych gier fabularnych * Tworzenie elementów wyposażenia i rekwizytów | 13/6 |
| **Forma i warunki zaliczenia przedmiotu, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu, zaliczenia** | | |
| Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest zaangażowanie i aktywny udział w zajęciach, uzyskanie pozytywnej oceny z prezentacji multimedialnej oraz uzyskanie pozytywnego wyniku ze sprawdzianu pisemnego (> 50%). | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS** | **Stacjonarne** | **Niestacjonarne** |
| **Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim:**  **Udział w wykładach**  **Udział w ćwiczeniach**  **Konsultacje** | **26 godziny łącznie:**  13 godz. wykładów  13 godz. ćwiczeń |  |
|  |  |  |
| **Samodzielna praca studenta:**  **Przygotowanie prezentacji**  **Przygotowanie do zaliczenia**  **Praca z literaturą** | **26 godziny łącznie:**  10 godz.  10 godz.  6 godz. |  |
|  |  |  |
| **Łączny nakład pracy studenta wynosi:**  **52 godziny**, co odpowiada  **2 punktom ECTS** | | |

|  |
| --- |
| **Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej, obowiązującej do zaliczenia przedmiotu** |
| **Literatura podstawowa:**   1. Dirks J., Kosmala G., Ruch, wiedza, aktorstwo dla wszystkich ? znaczenie LARPów dla turystyki w województwie śląskim [W:] (red.) Tomik R., Turystyka aktywna w województwie śląskim – wybrane zagadnienia – tom 2, AWF Katowice, Katowice 2015 2. Stasiak A., Escape rooms - nowa oferta sektora rekreacji w Polsce, Tourism 26/1, 2016 3. Mochocki M., Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym, Homo Ludens 1, 2009 |
| **Literatura uzupełniająca:**   1. Smoleńska O., Najnowsze trendy w turystyce eventowej. Gry fabularne i wydarzenia związane z fantastyką i technologią XXI wieku, Turystyka Kulturowa (8) 2009, AWF Poznań, 2009 2. Nowacki M., Wiśniewska I., Uwarunkowania aktywności rekreacyjnej na przykładzie graczy ASG (airsoft gun), Studia Periegetica nr 2(14)/2015 |

|  |
| --- |
| **Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk, w przypadku, gdy program kształcenia przewiduje praktyki** |
| Nie dotyczy |

**Forma oceny efektów uczenia się**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Efekty uczenia się** | **Forma oceny** | | |
| **Test sprawdzający** | **Prezentacja/praca grupowa** | **Obserwacja/dyskusja dydaktyczna** |
| W01 | X |  |  |
| W02 | X |  |  |
| U01 |  | x |  |
| U02 |  | X |  |
| K01 |  |  | x |
| K02 |  |  | X |
| K03 |  |  | X |