

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		
Kierunek: sport specjalność: trener wybranej dyscypliny sportu	Rok: I, III	Semestr: II, VI
Forma zajęć: ćwiczenia	Wymiar zajęć: 52 godzin	Liczba punktów ECTS: 4
Forma studiów: stacjonarne	Poziom studiów: I stopień	Profil kształcenia: praktyczny
Prowadzący zajęcia:	dr Adam Kubaszczyk, dr hab. Kazimierz Mikołajec	

Wymagania wstępne
brak

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	Zna podstawowe kryteria oceny efektywności gry oraz syntetyczny wskaźnik skuteczności gry	M1_W03
P_W02	Zna podstawową terminologię oraz metody oceny efektywności gry	M1_W10
P_W03	Zna podstawowe sposoby rejestracji przebiegu gry	M1_W10
P_W04	Zna możliwości wykorzystania nowoczesnej technologii AT do rejestracji i analizy gry	M1_W11
P_W05	Zna prawne, organizacyjne i etyczne uwarunkowania pracy trenera oraz instytucji sportowych	M1_W08

W zakresie umiejętności – student potrafi:		
P_U01	Potrafi posługiwać się podstawowym sprzętem i aparaturą do rejestracji przebiegu gry	M1_U02
P_U02	Potrafi posługiwać się nowoczesnym oprogramowaniem do analizy gry	M1_U04
P_U03	Potrafi analizować oraz identyfikować błędy w przeprowadzonych analizach i ocenach oraz dokonywać stosownych modyfikacji	M1_U07
P_U04	Posiada umiejętność przygotowania raportu pisemnego z przeprowadzonych analiz przebiegu gry	M1_U12
P_U05	Posiada umiejętność prezentowania własnych opracowań z wykorzystaniem środków audiowizualnych	M1_U113
W zakresie kompetencji społecznych – student jest gotów do:		
P_K01	Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, dokonuje samooceny własnych kompetencji	M1_K01
P_K02	Jest przekonany o sensie, wartości i potrzebie podejmowania działań, odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy projektuje i wykonuje zadania wynikające z roli trenera i nauczyciela	M1_K05
P_K03	Jest przygotowany do adaptacji i działania w nowych warunkach i sytuacjach. Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny w sferze sportowej i edukacyjnej	SIP_K07 SIP_K04
P_K04	Ma świadomość istnienia etycznego wymiaru diagnozowania i oceniania zawodników	M1_K08

Treści programowe	
Lp.	Treści programowe – wykłady
1.	Nie dotyczy
Lp.	Treści programowe – ćwiczenia
1.	Rejestracja i analiza obciążeń treningowych – podstawowe metody i narzędzia
2.	Metody subiektywne
3.	Metody obiektywne
4.	System Polar Team Pro
5.	Wymogi gry w układzie funkcjonalnym i strukturalnym
6.	Rejestracja i analiza gry – podstawowe metody i narzędzia
7.	Podstawowe wskaźniki efektywności gry
8.	Ilościowa i jakościowa analiza gry
9.	Wykorzystanie nowoczesnych narzędzi statystycznych do analizy gry
10.	Opracowanie raportów w ujęciu indywidualnym i zespołowym

11.	Przygotowanie odpraw przedmeczowych i pomeczowych
12.	Analiza gry i transfer informacji podczas meczu
13.	Nowoczesne narzędzia AT w zakresie globalnego „scoutingu” – “Game breaker”, “Synergy”
14.	Zajęcia warsztatowe dotyczące rejestracji gry, analizy statystycznej, analizy video, sporządzania raportów

Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej

Literatura podstawowa:

1. Ljach W. Koszykówka. Podręcznik dla studentów AWF cz. II. Kraków 2007
2. Zajac A., Chmura J. Współczesny System Szkolenia w Zespołowych Grach Sportowych. Katowice 2016
3. Bompá T. Haff G. Periodyzacja i metodyka treningu. Warszawa 2011
4. Manual FIBA – poziom 3. Genewa 2016

Literatura uzupełniająca:

1. Manual LiveTag
2. Manual Polar Team Pro

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

Obecność na zajęciach

Zaliczenie testu teoretycznego dotyczącego metod i form rejestracji oraz analizy gry

Zaliczenie praktyczne z zakresu rejestracji i analizy

Zaliczenie praktyczne dotyczące sporządzenia raportu końcowego

Osiągnięcie wszystkich założonych efektów kształcenia

Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów uczenia się uzyskanych przez studentów

Metody weryfikacji efektów kształcenia:

Pisemne prace zaliczeniowe

Obserwacja studentów

Ocena umiejętności praktycznych

Kryteria oceny efektów kształcenia:

2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów kształcenia (punktacja poniżej 50%)

3,0 - student osiągnął efekty kształcenia w stopniu dostatecznym (punktacja 51-60%)

3,5 - student osiągnął efekty kształcenia w stopniu dostatecznym plus (punktacja 61-70%)

4,0 - student osiągnął efekty kształcenia w stopniu dobrym (punktacja 71-80%)

4,5 - student osiągnął efekty kształcenia w stopniu dobrym plus (punktacja 81-90%)

5,0 - student osiągnął efekty kształcenia w stopniu bardzo dobrym (punktacja 91-100%)

Stosowane metody dydaktyczne

omówienie teoretyczne, forma zadaniowa, pogadanka, dyskusja dydaktyczna, warsztaty metodyczne, metody problemowe.

Nakład pracy studenta - bilans punktów		Stacjonarne	Niestacjonarne
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim:		52	
Samodzielna praca studenta:			
Studiowanie literatury		16	
Przygotowanie do zajęć		12	
Przygotowanie do zaliczenia teoretycznego		12	
Przygotowanie prezentacji		10	
Konsultacje wzajemne		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		
P_W03		x		
P_W04		x		
P_W05		x		
P_U01	x			
P_U02	x			
P_U03				x
P_U04	x			
P_U05			x	
P_K01				x
P_K02				x
P_K03				x
P_K04				x