

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: 2, 6
Forma zajęć: ćwiczenia	Wymiar zajęć: 52 godzin	Liczba punktów ECTS: 4
Forma studiów: stacjonarne	Poziom studiów: I stopień	Profil kształcenia: praktyczny
Prowadzący zajęcia:	J. Bodys , R. Kalinowski, B. Nowak, D. Szade, M. Zawartka	

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 podstawową terminologię, systematykę, charakterystykę szczegółową i metodykę nauczania podstawowych elementów technik i taktyk z zakresu sportów indywidualnych i zespołowych	K_W22
P_W02	Zna możliwości wykorzystania technologii informacyjnej w pracy zawodowej	K_W25
W zakresie umiejętności – student potrafi:		
P_U01	Potrafi posługiwać się podstawowym sprzętem i aparaturą do oceny budowy i postawy ciała, sprawności i wydolności fizycznej oraz narzędziami do oceny efektów edukacyjnych	K_U03

P_U02	Potrafi zastosować podstawowe metody i techniki oceny parametrów funkcjonowania organizmu, oceny budowy i postawy ciała, poziomu sprawności i wydolności fizycznej oraz interpretować wyniki	K_U06
P_U03	Potrafi wykorzystać technologię informacyjną do realizacji procesu dydaktycznego i w celu uzupełniania wiedzy i umiejętności oraz przechowywania danych uzyskanych w trakcie realizacji procesu treningowego i dydaktycznego	K_U17
P_U04	Potrafi wykorzystać technologię informacyjną w pracy zawodowej	K_U25
W zakresie kompetencji społecznych – student jest gotów do:		
P_K01	Rozumie, iż bez bieżącej aktualizacji jego wiedza staje się archaiczna i mało przydatna, a w wielu przypadkach może być szkodliwa, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania zawodowego	K_K03
P_K02	Rozumie złożoność procesu oceniania podmiotów procesu treningu sportowego i edukacji	K_K16

Treści programowe	
Lp.	Treści programowe – wykłady
Lp.	Treści programowe – ćwiczenia
1.	Metody analizy i oceny skuteczności działań treningowych
2.	Metody analizy i oceny skuteczności działań meczowych
3.	Systemy elektroniczne rejestracji i oceny gry zawodnika
4.	Systemy elektroniczne rejestracji i oceny gry zespołu
5.	Urządzenia pomiarowe do oceny jakości elementów techniki gry

Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej
Literatura podstawowa: 1. Malik A., Nowakowski M., DATA VOLLEY. Szkolenia, analizy w piłce siatkowej. https://docplayer.pl 2. Oficjalna strona Akademii Polskiej Siatkówki – www.aps.pl Literatura uzupełniająca: 1. Bodys J., Zawartka M. Piłka siatkowa – technika, taktyka, przygotowanie motoryczne. Katowice: Wydawnictwo AWF Katowice, 2017

Forma i warunki zaliczenia zajęć, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu / zaliczenia
Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest: <ul style="list-style-type: none"> • Obecność na zajęciach zgodna z regulaminem • Zaliczenie pisemnego sprawdzianu wiadomości z zakresu znajomości metod oceny skuteczności gry w piłkę siatkową • Zaliczenie praktyczne dotyczące umiejętności zastosowania podstawowych metod oceny skuteczności gry w piłkę siatkową • Pozytywne ocenienie przygotowania i aktywności na zajęciach przez prowadzącego

Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów uczenia się uzyskanych przez studentów

Kryteria oceny sprawdzianu wiedzy teoretycznej:

Na ocenę 3,0 – Student wykazuje braki w wiedzy, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych.

3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami.

4,0 - Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumie w kategoriach przyczynowo - skutkowych.

4,5 - Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk.

5,0 - Ponad przeciętna prezentacja materiału .

Kryteria oceny sprawdzianu umiejętności praktycznych:

Na ocenę 3,0 – Student wykazuje braki w wykonaniu technicznym ocenianych elementów, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte.

3,5 – Student wykazuje umiejętności techniczne zbliżone do poprawnego wykonania danego elementu.

4,0 – Umiejętności studenta odzwierciedlają poprawną technikę wykonania danych elementów, jednakże nie zapewniają możliwości płynnego łączenia ich w kompleksowe działania.

4,5 - Student bardzo poprawnie wykonuje wszystkie oceniane elementy, jednocześnie potrafi łączyć je w działania kompleksowe

5,0 - Umiejętności studenta odzwierciedlają wzorcowe wykonanie ocenianych elementów, jednocześnie potrafi łączyć je w działania kompleksowe.

Kryteria oceny efektów kształcenia (aktywność) :

2,0 – Student niezaangażowany

3,0 – Student pracuje niesystematycznie

3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność.

4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe

4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.

5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.

Stosowane metody dydaktyczne

- wykład informacyjny w formie prezentacji multimedialnej
- wykład problemowy
- ćwiczenia
- praca grupowa
- praca na tekstach źródłowych

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, P_W02		x		
P_U01, P_U02, P_U03, P_U04	x	x	x	
P_K01, P_K02				x