

Nazwa przedmiotu/modułu:		Praktyki zawodowe – animator czasu wolnego				
Nazwa angielska:						
Kierunek studiów:		Wychowanie fizyczne				
Tryb/Poziom studiów:		Stacjonarne/I-go stopnia – licencjackie				
Profil studiów		praktyczny				
Jednostka prowadząca:		Karkonoska Państwowa Szkoła Wyższa w Jeleniej Górze, Wydział Nauk Medycznych i Technicznych, Katedra Nauk o Kulturze Fizycznej i Zdrowiu				
Prowadzący przedmiot:		opiekunowie praktyk				
I. Formy zajęć, liczba godzin						
Semestr	W	C	L	WR	Łącznie	ECTS
VI					120	4
II. Cel przedmiotu:						
C1 – praktyczne przygotowanie studentów do samodzielnych i twórczych działań związanych z projektowaniem, programowaniem, planowaniem oraz organizacją i realizacją zajęć z animacji czasu wolnego;						
C2 – rozwijanie pozytywnego nastawienia do podopiecznych i klientów, sprawdzenie swojego przygotowania do pełnienia roli animatora czasu wolnego;						
III. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji:						
Warunkiem przystąpienia do praktyki jest zaliczenie przedmiotów bezpośrednio przygotowujących do zawodu wychowawcy fizycznego w czasie poprzedzającym praktykę.						
IV. Oczekiwane efekty uczenia się:						
EU 1 – Potrafi przygotować i przeprowadzić animacje z zakresu rekreacji kulturalno-rozrywkowej i twórczej dla dzieci, młodzieży i dorosłych, przeanalizować zebrane informacje i zaplanować na ich podstawie zajęcia z zachowaniem zasad bezpieczeństwa uwzględniając specyficzne potrzeby różnych grup wiekowych.						
EU 2 - Myśli i działa kreatywnie w czasie planowania i prowadzenia animacji. Modyfikuje zabawy i gry dostosowując je do tematyki eventu oraz wieku uczestników. Dysponuje wiedzą oraz umiejętnościami zastosowania metod i form w prowadzenia zajęć animacyjnych.						
V. Treści programowe:						
Forma zajęć: praktyka w klubach osiedlowych, świetlicach, hotelach, klubach seniora, półkoloniach itp.						Liczba godzin
1	Zapoznanie się z obowiązującymi przepisami BHP i p.poż. oraz ogólnym schematem pracy i stroną organizacyjną placówki, spotkanie i rozmowa z menadżerem lub kierownikiem instytucji, w której student odbywa praktykę. Zapoznanie się z instrukcją obsługi urządzeń oraz z przepisami ochrony danych i poufności dokumentów jeżeli z takowymi będzie miał styczność;					6
2	Hospitacje zajęć animacyjnych dla dzieci zgodnie z wyborem problemu hospitowanego					20
3	Hospitacje zajęć animacyjnych dla młodzieży zgodnie z wyborem problemu hospitowanego					20
4	Hospitacje zajęć animacyjnych dla dorosłych i seniorów zgodnie z wyborem problemu hospitowanego					20

5	Asysta zajęć animacyjnych dla dzieci.	10
6	Asysta zajęć animacyjnych dla młodzieży.	10
7	Asysta zajęć animacyjnych dla dorosłych i seniorów.	10
8	Samodzielne przygotowanie i prowadzenie zajęć animacyjnych „pod okiem” opiekuna w różnych grupach wiekowych.	24
	SUMA	120

VI. Narzędzia dydaktyczne:

1.	Protokoły hospitacyjne,
2.	Konspekty, scenariusze zajęć
3.	Przyrządy i przybory będące na wyposażeniu placówek, w których student odbywa praktykę.

VII. Metody dydaktyczne:

1.	Opis, wyjaśnienie.
2.	Instruktaż
3.	Pokaz.
4.	Ćw. praktyczne.

VIII. Sposoby oceny (F – formująca, P – podsumowująca)

F1	Obserwacja przez opiekuna praktyki czynności wykonywanych przez studenta (organizacja stanowiska pracy, samodzielność, biegłość i sprawność w wykonywaniu zadań) i postawy studenta
F2	Dokumentacja prowadzona starannie i systematycznie, przestrzeganie zasad BHP
P	Ocena indywidualnej dokumentacji (prowadzenie Dzienniczka Praktyki Zawodowej), wiedzy, umiejętności praktycznych.

IX. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Łączna i średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe z opiekunem praktyk (w trakcie praktyki zawodowej)	120
Przygotowanie się do zajęć	30
SUMA	150
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	4

X. Literatura podstawowa i uzupełniająca

Literatura podstawowa:

1. Bączek J., 2009. Podręcznik animatora czasu wolnego. Stageman Polska, Warszawa
2. Litwicka P., 2011. Metodyka i technika pracy animatora czasu wolnego. Proksenia, 2011

Literatura uzupełniająca:

1. Bączek J., 2009. Animacja czasu wolnego w turystyce. Stageman Polska, Warszawa.
2. Siwiński W., 2002. Adaptacja do zawodu animatora rekreacji. AWF Poznań.

**XI. TABLICA POWIĄZAŃ EFEKTÓW PRZEDMIOTOWYCH I KIERUNKOWYCH Z CELAMI PRZEDMIOTU W
ODNIESIENIU DO METOD WERYFIKACJI**

Efekty uczenia się	Odniesienie danego efektu do efektów zdefiniowanych dla całego programu (PEK)	Cele przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Metody dydaktyczne	Sposób oceny
EU 1	K_W39, K_W40, K_W42 K_U49, K_K7,	C1, C2,	PZ	1,2,3	1,2,3,4	F1,F2,P
EU 2	K_W39, K_W40, K_W42 ,K_U49, K_K7	C1,C2		1,2,3	1,2,3,4	F1,F2,P

XII ZASADY WERYFIKACJI OCZEKIWANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ
FORMY OCENY – SZCZEGÓŁY

Efekt	Na ocenę 2,0	Na ocenę 3,0	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4,0	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5,0
EK1	Nie potrafi przygotować i przeprowadzić animacji z zakresu rekreacji kulturalno-rozrywkowej i twórczej dla dzieci, młodzieży i dorosłych oraz przeanalizować zebranych informacji; nie potrafi zaplanować na ich podstawie zajęć z zachowaniem zasad bezpieczeństwa uwzględniając specyficzne potrzeby różnych grup wiekowych.	Ma duże trudności z przygotowaniem i przeprowadzeniem animacji z zakresu rekreacji kulturalno-rozrywkowej i twórczej dla dzieci, młodzieży i dorosłych, przeanalizowaniem zebranych informacji i zaplanowaniem na ich podstawie zajęć z zachowaniem zasad bezpieczeństwa, uwzględniając specyficzne potrzeby różnych grup wiekowych.	Ma trudności z przygotowaniem i przeprowadzeniem animacji z zakresu rekreacji kulturalno-rozrywkowej i twórczej dla dzieci, młodzieży i dorosłych, przeanalizowaniem zebranych informacji i zaplanowaniem na ich podstawie zajęć z zachowaniem zasad bezpieczeństwa, uwzględniając specyficzne potrzeby różnych grup wiekowych.	Potrafi w stopniu dobrym przygotować i przeprowadzić animacje z zakresu rekreacji kulturalno-rozrywkowej i twórczej dla dzieci, młodzieży i dorosłych, przeanalizować zebrane informacje i zaplanować na ich podstawie zajęcia z zachowaniem zasad bezpieczeństwa uwzględniając specyficzne potrzeby różnych grup wiekowych.	Potrafi przygotować i przeprowadzić animacje z zakresu rekreacji kulturalno-rozrywkowej i twórczej dla dzieci, młodzieży i dorosłych, przeanalizować zebrane informacje i zaplanować na ich podstawie zajęcia z zachowaniem zasad bezpieczeństwa uwzględniając specyficzne potrzeby różnych grup wiekowych.	Potrafi doskonale przygotować i z dużą swobodą przeprowadzić animacje z zakresu rekreacji kulturalno-rozrywkowej i twórczej dla dzieci, młodzieży i dorosłych, przeanalizować zebrane informacje i zaplanować na ich podstawie zajęcia z zachowaniem zasad bezpieczeństwa uwzględniając specyficzne wymagania i potrzeby różnych grup wiekowych.

EK2	Nie potrafi myśleć i działać kreatywnie, nie potrafi zaplanować i prowadzić animacji. Nie potrafi modyfikować zabaw i gier dostosowując je do tematyki eventu oraz wieku uczestników. Nie dysponuje wiedzą oraz umiejętnościami w stosowaniu metod i form prowadzenia zajęć animacyjnych.	Ma duże trudności w kreatywnym działaniu i myśleniu w czasie planowania i prowadzenia animacji. Z dużą trudnością modyfikuje zabawy i gry dostosowując je do tematyki eventu oraz wieku uczestników. Dysponuje słabą wiedzą oraz niewielkimi umiejętnościami w stosowaniu metod i form prowadzenia zajęć animacyjnych.	Ma trudności w kreatywnym myśleniu i działaniu w czasie planowania i prowadzenia animacji. Z trudnością modyfikuje zabawy i gry dostosowując je do tematyki eventu oraz wieku uczestników. Dysponuje niewielką wiedzą oraz umiejętnościami zastosowania metod i form w prowadzenia zajęć animacyjnych.	Myśli i działa kreatywnie w czasie planowania i prowadzenia animacji. Modyfikuje zabawy i gry dostosowując je do tematyki eventu oraz wieku uczestników. Dysponuje wymaganymi umiejętnościami oraz wiedzą w stopniu dobrym, właściwie dobiera i stosuje metody i formy w prowadzeniu zajęć animacyjnych.	Myśli i działa kreatywnie w czasie planowania i prowadzenia animacji. Biegle modyfikuje zabawy i gry dostosowując je do tematyki eventu oraz wieku uczestników. Dysponuje szeroką wiedzą oraz umiejętnościami zastosowania metod i form w prowadzenia zajęć animacyjnych.	Myśli i działa kreatywnie w czasie planowania i prowadzenia animacji. Biegle modyfikuje zabawy i gry dostosowując je do tematyki eventu oraz wieku uczestników. Dysponuje rozległą wiedzą oraz doskonale radzi sobie z zastosowaniem metod i form w prowadzenia zajęć animacyjnych.
-----	---	--	--	--	---	---

XIII. INNE PRZYDATNE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Informacje na temat miejsca i terminu odbywania zajęć – zgodnie z harmonogramem dostarczonym do Dziekanatu Wydziału