

20. Programowanie rekreacji



WYŻSZA SZKOŁA HANDLU I USŁUG
W POZNANIU

OPIS PRZEDMIOTU

KIERUNEK	Turystyka i rekreacja
SPECJALNOŚĆ	Menager hotelarstwa, wellness &spa
TRYB STUDIÓW	Stacjonarny / niestacjonarny
SEMESTR	6

Nazwa przedmiotu	Programowanie rekreacji	MPR_3_20	
Wymiar godzinowy poszczególnych form zajęć	Studia stacjonarne – 30 Studia niestacjonarne -30		
	• wykłady Studia stacjonarne – 10 Studia niestacjonarne – 10		
	• inne formy Studia stacjonarne – 20 Studia niestacjonarne - 20		
Cele kształcenia:	<ul style="list-style-type: none"> – Poznanie zasad programowania, kalkulowania imprez turystycznych wraz z doбором usług i rozwojem gospodarczym. – Zapoznanie z zasadami planowania i skalkulowania imprezy turystycznej dostosowanej do potrzeb uczestników zróżnicowanych pod względem wieku, zainteresowań, wiedzy oraz możliwości finansowych. 		
Efekty kształcenia dla przedmiotu			
Numer	Efekty kształcenia, student/ka, który/a zaliczył/a przedmiot, potrafi:	Odniesienie efektów kształcenia dla programu	Odniesienie do efektów kształcenia dla obszaru
EK_W01	Posiada wiedzę z zakresu programowania i organizacji imprez rekreacyjnych.	K_W01	P6S_WG
EK_W02	Zna i rozumie podstawową terminologię o najnowszych tendencjach i osiągnięciach w zakresie rekreacji oraz dziedzin komplementarnych.	K_W07	P6S_WG
EK_U03	Potrafi korzystać z technik informatycznych w celu pozyskania informacji oraz zna i rozumie zasady programowania, kalkulowania imprez rekreacyjnych wraz z doбором usług i rozwojem gospodarczym.	K_U03	P6S_UW P6S_UU
EK_U04	Potrafi zaplanować i skalkulować imprezę rekreacyjną dostosowaną do potrzeb uczestników zróżnicowanych pod względem wieku, zainteresowań, wiedzy oraz możliwości finansowych.	K_U04	P6S_UW
EK_K05	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie	K_K01	P6S_KR P6S_KK
EK_K06	Ma świadomość poziomu swojej wiedzy,	K_K04	P6S_KK

	umiejętności i ograniczeń, wie kiedy zwrócić się do ekspertów		
--	---	--	--

Numer treści	Treści kształcenia / programowe	Odniesienie do efektów kształcenia dla przedmiotu
	Wykłady	
T_01	Środowisko a rekreacja. Środowisko i jego elementy jako przestrzeń rekreacji. Wpływ środowiska na uczestnika rekreacji. Oddziaływanie uczestnika rekreacji na środowisko. Zagrożenia ze strony środowiska	K_W01 K_U03 K_K05 K_K06
T_02	Osobowościowe i społeczne uwarunkowania rekreacji. Współczesne tendencje w metodyce rekreacji.	K_W01 K_U03 K_K05 K_K06
T_03	Motoryczność w ontogenezie człowieka. Charakterystyka zdolności motorycznych	K_W01 K_U03 K_K05 K_K06
T_04	Charakterystyka procesu rekreacji. Kierowanie procesem rekreacji. Diagnoza w rekreacji. Testy sprawności fizycznej – cele i zasady ich konstruowania. Programowanie i planowanie w rekreacji. Czynniki warunkujące proces rekreacji. Treści programów	K_W01 K_U03 K_K05 K_K06
T_05	Wychowanie do rekreacji- instytucje propagujące „sport dla wszystkich”	K_W01 K_U03 K_K05 K_K06

	Ćwiczenia	
T_06	Planowanie zajęć rekreacyjnych w ośrodkach sportu i rekreacji, w hotelach, na koloniach i obozach młodzieżowych	K_U04 K_U05 K_K06

Metody i formy prowadzenia zajęć	Treści kształcenia i programowe
Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	T_04
Wykład konwersatoryjny	T_02
Wykład problemowy	
Wykład informacyjny	T_01 – 03, T_05 - 08
Dyskusja	
Praca z tekstem	T_09
Metoda analizy przypadków	
Uczenie problemowe (Problem-based learning)	
Gra dydaktyczna/symulacyjna	
Metoda ćwiczeniowa	T_10 - 13
Metoda warsztatowa	
Metoda projektu	
Prezentacja multimedialna	
Demonstracje dźwiękowe i/lub video	

Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śniegowej”, konstruowanie „map myśli”)	
Inne (jakie?) - ...	
...	

Kryteria oceny w odniesieniu do poszczególnych efektów kształcenia				
Efekt kształcenia	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 4	Na ocenę 5
K_W01	Student/ka nie posiada wiedzy z zakresu programowania i organizacji imprez rekreacyjnych	Student/ka w podstawowym zakresie posiada wiedzę z zakresu programowania i organizacji imprez rekreacyjnych	Student/ka na poziomie dobrym posiada wiedzę z zakresu programowania i organizacji imprez rekreacyjnych	Student/ka w sposób wyczerpujący posiada wiedzę z zakresu programowania i organizacji imprez rekreacyjnych
K_W02	Student/ka nie zna i nie rozumie podstawowych terminologii o najnowszych tendencjach i osiągnięciach w zakresie rekreacji oraz dziedzin komplementarnych.	Student/ka w podstawowym zakresie zna i rozumie podstawową terminologię o najnowszych tendencjach i osiągnięciach w zakresie rekreacji oraz dziedzin komplementarnych.	Student/ka na poziomie dobrym zna i rozumie podstawową terminologię o najnowszych tendencjach i osiągnięciach w zakresie rekreacji oraz dziedzin komplementarnych.	Student/ka w sposób pełny zna i rozumie podstawową terminologię o najnowszych tendencjach i osiągnięciach w zakresie rekreacji oraz dziedzin komplementarnych.
K_U03	Student/ka nie potrafi korzystać z technik informatycznych w celu pozyskania informacji oraz nie zna i rozumie zasady programowania, kalkulowania imprez rekreacyjnych wraz z doбором usług i rozwojem gospodarczym	Student/ka w podstawowym zakresie potrafi korzystać z technik informatycznych w celu pozyskania informacji oraz zna i rozumie zasady programowania, kalkulowania imprez rekreacyjnych wraz z doбором usług i rozwojem gospodarczym	Student/ka na poziomie dobrym potrafi korzystać z technik informatycznych w celu pozyskania informacji oraz zna i rozumie zasady programowania, kalkulowania imprez rekreacyjnych wraz z doбором usług i rozwojem gospodarczym	Student/ka w sposób pełny potrafi korzystać z technik informatycznych w celu pozyskania informacji oraz zna i rozumie zasady programowania, kalkulowania imprez rekreacyjnych wraz z doбором usług i rozwojem gospodarczym
K_U04	Student/ka nie potrafi zaplanować i skalkulować imprezy rekreacyjnej dostosowanej do potrzeb uczestników zróżnicowanych pod względem wieku, zainteresowań, wiedzy oraz możliwości finansowych.	Student/ka w podstawowym zakresie potrafi zaplanować i skalkulować imprezę rekreacyjną dostosowaną do potrzeb uczestników zróżnicowanych pod względem wieku, zainteresowań, wiedzy oraz możliwości finansowych.	Student/ka na poziomie dobrym potrafi zaplanować i skalkulować imprezę rekreacyjną dostosowaną do potrzeb uczestników zróżnicowanych pod względem wieku, zainteresowań, wiedzy oraz możliwości finansowych.	Student/ka w sposób pełny potrafi zaplanować i skalkulować imprezę rekreacyjną dostosowaną do potrzeb uczestników zróżnicowanych pod względem wieku, zainteresowań, wiedzy oraz możliwości finansowych.
K_K05	Student/ka nie rozumie potrzeby uczenia się przez całe życie	Student/ka w podstawowym zakresie rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie	Student/ka na poziomie dobrym rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie	Student/ka w sposób pełny rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie
K_K06	Student/ka nie ma świadomości poziomu swojej wiedzy, nie posiada umiejętności i nie ma ograniczeń, nie wie kiedy zwrócić się	Student/ka w podstawowym zakresie ma świadomość poziomu swojej wiedzy, umiejętności i ograniczeń, wie kiedy	Student/ka na poziomie dobrym ma świadomość poziomu swojej wiedzy, umiejętności i ograniczeń, wie kiedy	Student/ka w sposób pełny ma świadomość poziomu swojej wiedzy, umiejętności i ograniczeń, wie kiedy zwrócić się do

	do ekspertów	zwrócić się do ekspertów	zwrócić się do ekspertów	ekspertów
--	--------------	--------------------------	--------------------------	-----------

Weryfikacja efektów kształcenia	Symbole EK dla modułujących/przedmiotu					
	W01	W02	U03	U04	K05	K06
Egzamin pisemny	X	X	X	X		
Egzamin ustny						
Zaliczenie pisemne						
Zaliczenie ustne	X	X	X	X		
Kolokwium pisemne						
Kolokwium ustne						
Test						
Projekt						
Praca pisemna						
Raport						
Prezentacja multimedialna						
Praca podczas ćwiczeń	X	X	X	X	X	X
Inne (jakie?) -						

Wymiar godzinowy zajęć i pracy studenta	Stacjonarne	Niestacjonarne
1. Wykłady (wspólny udział nauczycieli akademickich i studentów)	10	10
2. Inne formy (wspólny udział nauczycieli akademickich i studentów)	20	20
3. Konsultacje z nauczycielem	20	20
Razem 1+2+3	50	50
4. Praktyki (realizowane samodzielnie przez studentów)	—	—
5. Praca własna studenta (w tym prace domowe i projektowe, przygotowanie się do zaliczenia/egzaminu)	50	50
Razem 4+5	50	50
SUMA 1+2+3+4+5	100	100
Łącznie punktów ECTS wg planu studiów	4	

Literatura podstawowa	<ul style="list-style-type: none"> – Kielbasiewicz - Drozdowska I., Siviński W. (red), <i>Teoria i metodyka rekreacji. Zagadnienia podstawowe</i>. Wydawnictwo AWF, Poznań 2001. – Nawara H., Cooper A., <i>Kolonie i obozy. Zdrowe, radosne, bezpieczne</i>. Wydawnictwo AWF, Wrocław 2008. – Strugarek J., <i>Organizacja i prowadzenie imprez sportowych, rekreacyjnych i turystycznych</i>. Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2011. – Zarzycki P., Grobelny J. <i>Imprezy turystyki kwalifikowanej – zasady organizacji i obsługi</i>, [w:] Toczek-Werner S. (red.) <i>Podstawy turystyki i rekreacji</i>. AWF Wrocław 2007.
------------------------------	--

Literatura uzupełniająca

- Przysiężna B., Wdrażanie dzieci do kultury czasu wolnego. [W:] Kultura fizyczna i zdrowie w kształceniu zintegrowanym. Nitecka –A. (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2007, s. 145-163.
- Plany imprez rekreacyjnych różnych podmiotów z branży turystycznej i rekreacyjnej.