|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa kierunku studiów | Pielęgnacja zwierząt i animaloterpia |
| Nazwa modułu, także nazwa w języku angielskim | Gry i zabawy konne |
| Język wykładowy | polski |
| Rodzaj modułu | fakultatywny |
| Poziom studiów | pierwszego stopnia |
| Forma studiów | stacjonarne |
| Rok studiów dla kierunku | III |
| Semestr dla kierunku | 5 |
| Liczba punktów ECTS z podziałem na kontaktowe/niekontaktowe | 2 (1,32/0,68) |
| Tytuł naukowy/stopień naukowy, imię i nazwisko osoby odpowiedzialnej za moduł | Dr hab. Izabela Wilk, prof. uczelni |
| Jednostka oferująca moduł | Katedra Hodowli i Użytkowania Koni |
| Cel modułu | Zdobycie przez studentów wiedzy i umiejętności związanych z organizacją gier i zabaw konnych. |
| Efekty uczenia się dla modułu to opis zasobu wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, które student osiągnie po zrealizowaniu zajęć. | **Wiedza**: |
| W1. Rozumie możliwości wielokierunkowego oddziaływania na sprawność fizyczną i zdrowie człowieka poprzez kontakt z końmi oraz mechanizmy interakcji zachodzące między koniem a jeźdźcem |
| **Umiejętności**: |
| U1. Potrafi dobrać odpowiednie konie, sprzęt i formę zajęć w zależności od sprawności psycho-fizycznej uczestników, zachowując warunki dobrostanu koni |
| **Kompetencje społeczne:** |
| K1. Jest świadom ryzyka i społecznej, zawodowej oraz etycznej odpowiedzialności za humanitarne użytkowanie koni a także za bezpieczeństwo i zdrowie jeźdźców |
| K2. Rozumie potrzebę ciągłego uzupełniania swojej wiedzy oraz doskonalenia standardów utrzymania i użytkowania koni |
| Odniesienie modułowych efektów uczenia się do kierunkowych efektów uczenia się | W1 - PZA\_W06  PU1 - ZA\_U06  K2 - PZA\_K01  K1 - PZA\_K02 |
| Odniesienie modułowych efektów uczenia się do efektów inżynierskich | InzP\_W01  InzP\_U03  InzP\_U05 |
| Wymagania wstępne i dodatkowe | Zaliczenie modułów dotyczących biologii zwierząt gospodarskich |
| Treści programowe modułu | Treści modułu stanowią zagadnienia dotyczące szeroko pojętego amatorskiego użytkowania koni w formie gier i zabaw konnych. Studenci poznają zasady BHP podczas zajęć przy koniach, ze szczególnym uwzględnieniem zachowania bezpieczeństwa dzieci. Uczą się dostosowania formy zajęć do możliwości jeźdźców, oraz doboru odpowiednich koni. Poznają sprzęt, wyposażenie i urządzenia niezbędne do prowadzenia tego rodzaju zajęć. Zaznajamiają się z zagadnieniami dotyczącymi zachowania dobrostanu pracujących koni. |
| Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej | ***Literatura podstawowa:***   * Zasady jazdy konnej – podstawowe wyszkolenie jeźdźca i konia. Tłumaczenie podręcznika niemieckiego. Polski Związek Jeździecki, Warszawa 2003.   ***Literatura uzupełniająca:***   * Morris D. Dlaczego koń rży. O czym mówi nam zachowanie konia. Warszawa 1999. * Kotowski J.M., Kaszuba-Warpechowska E. ABC jeździectwa. Warszawa 1998. * Gless K. 600 rad dla miłośników koni. Warszawa 1993. * Pruchniewicz W. Akademia jeździecka. Warszawa 2007 |
| Planowane formy/działania/metody dydaktyczne | wykłady, ćwiczenia praktyczne w ośrodku jeździeckim, ćwiczenia audytoryjne, ćwiczenia terenowe |
| Sposoby weryfikacji oraz formy dokumentowania osiągniętych efektów uczenia się | *W1, W2: zaliczenie pisemne*  *U1: opracowanie konspektu zajęć jeździeckich z zastosowaniem elementów gier i zabaw*  *K1, K2: odpowiedzi ustne na zajęciach, prawidłowe reagowanie na zaistniałe sytuacje z końmi i współdziałanie w pracy z ludźmi podczas zajęć w ośrodku stajennym.*  *DOKUMENTOWANIE OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ w formie: projekty, zaliczenie pisemne archiwizowane w formie papierowej, sprawdziany praktyczne i odpowiedzi ustne odnotowywane w dzienniku prowadzącego*  *Szczegółowe kryteria przy ocenie zaliczenia i prac kontrolnych*   * *student wykazuje dostateczny (3,0) stopień wiedzy, umiejętności lub kompetencji, gdy uzyskuje od 51 do 60% sumy punktów określających maksymalny poziom wiedzy lub umiejętności z danego przedmiotu (odpowiednio, przy zaliczeniu cząstkowym – jego części),* * *student wykazuje dostateczny plus (3,5) stopień wiedzy, umiejętności lub kompetencji, gdy uzyskuje od 61 do 70% sumy punktów określających maksymalny poziom wiedzy lub umiejętności z danego przedmiotu (odpowiednio – jego części),* * *student wykazuje dobry stopień (4,0) wiedzy, umiejętności lub kompetencji, gdy uzyskuje od 71 do 80% sumy punktów określających maksymalny poziom wiedzy lub umiejętności z danego przedmiotu (odpowiednio – jego części),* * *student wykazuje plus dobry stopień (4,5) wiedzy, umiejętności lub kompetencji, gdy uzyskuje od 81 do 90% sumy punktów określających maksymalny poziom wiedzy lub umiejętności z danego przedmiotu (odpowiednio – jego części),* * *student wykazuje bardzo dobry stopień (5,0) wiedzy, umiejętności lub kompetencji, gdy uzyskuje powyżej 91% sumy punktów określających maksymalny poziom wiedzy lub umiejętności z danego przedmiotu (odpowiednio – jego części).* |
| Elementy i wagi mające wpływ na ocenę końcową | Na ocenę końcową ma wpływ średnia ocena z zaliczenia (70%), ocena projektu (30%). Warunki te są przedstawiane studentom i konsultowane z nimi na pierwszym wykładzie. |
| Bilans punktów ECTS | ***Kontaktowe***  Godziny ECTS  Wykłady 15 0,6  Ćwiczenia 15 0,6  Konsultacje 3 0,12  ***Łącznie 33 godz. (1,32 ECTS)***  ***Niekontaktowe***  Godziny ECTS  Przygotowanie prezentacji 10 0,4  Przygotowanie do zaliczeń 7 0,28  ***Łącznie 17 godz. (0,68 ECTS)*** |
| Nakład pracy związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego | *Wykłady – 15 godz.; ćwiczenia – 15 – godz.; konsultacje – 3 godz.,* |