

KNAT3KD02

Búið til: Wed, 05 Aug 2015 16:20:44 GMT

Titill

Knattspyrnuakademía 04

Skammstöfun

KNAT3KD02

Útgáfunúmer

14

Námsgrein

knattspyrna

Viðfangsefni

Knattspyrnuakademía 04

Staða

Samþykkt af skóla

Þrep

3

Einingafjöldi

2

Tillaga að bókstöfum/tölustöfum skóla

Lýsing

Viðfangsefni áfangans er knattspyrna og eru kennslutímarnir að mestu verklegir. Lesefni, myndbönd o.fl. tengt viðfangsefninu verður sett á moodle og nemendur vinna fjölbreytt verkefni (einstaklings, hópa, umræðuþræðir o.fl.). Í áfanganum verður farið í a.m.k. eina æfinga- og/eða keppnisferð til Akureyrar. Í áfanganum verður lögð sérstök áhersla á eftirfarandi leikfræðileg atriði, þ.e. 3. varnar- og sóknarmaður, hreyfing án bolta og hreyfing eftir sendingu.

Forkröfur

ÍÞRF2ÞJ05

Þekkingarviðmið

Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- mikilvægi góðrar og vel uppsettrar upphitunar sem hluti af æfingu
- reglum knattspyrnunnar
- hvað 3. varnar- og sóknarmaður eru og hvernig þeir annars vegar vinna sína grunnvinnu og hins vegar hvernig þeir vinna saman
- mikilvægi hreyfingar án bolta til að skapa sjálfum sér eða samherja svæði til að fá boltann og hreyfingu eftir að hafa sent boltann frá sér
- nýtingu spils í fámönnum liðum til að þjálfra tækni- og leikfræðileg atriði, s.s. 3. varnar- og sóknarmaður, hreyfingu án bolta og hreyfingu eftir sendingu

Leikniviðmið

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- framkvæma góða og skipulagði upphitun til undirbúnings fyrir æfingu og keppni
- útfæra og framkvæma leikfræðileg atriði með mismunandi erfiðleikastigi æfinga, þ.e. frá einföldum til flókinna æfinga
- meta knattspyrnureglurnar við að horfa á kappleiki og dæma hjá samnemendum
- meta getu iðkenda til að velja rétt erfiðleikastig æfinga til að þjálfra leikfræðileg atriði knattspyrnunnar, s.s. 3. varnar- og sóknarmaður, hreyfingu án bolta og hreyfingu eftir sendingu

Hæfniviðmið

Nemandi skal geta hagnýtt þá almennu þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- bæta sig sem knattspyrnumaður
- meta og velja réttar æfingar til að þjálf ákveðin tækni- og leikfræðileg atriði
- meta og velja spilaform í fámennum liðum til að þjálf mismunandi tækni- og leikfræðileg atriði
- sjá tilganginn og geta skilið hvernig unnið er með mismunandi tækni- og leikfræðileg atriði í spili með fámennum liðum
- geta tekið þátt í umræðum um viðfangsefnin á faglegan og uppbyggilegan hátt

Námsmat

Í áfanganum er viðhaft leiðsagnarmat með símati alla önnina. Öll verkefni gilda til einkunnar. Nemendur þurfa að uppfylla skilyrði um mætingu og virkni í tímum. Áfanginn er metinn út frá verkefnaskilum, mætingu, virkni, færni og áhuga.

Skólar**Fyrirmynd**