



Fjölbrautaskóli Suðurlands
Haustönn 2021

ÍÞRG3BL03
Blak

Kennari: Sverrir G Ingibjartsson

Áfangalýsing:

Í áfanganum eiga nemendur að læra að kenna börnum og unglingum undirstöðuatriði í blaki. Í byrjun verður farið í krakkablak sem er undirstaða undir blakið sjálft. Lögð er áhersla á kennslu knattækni og leikfræði fyrir byrjendur. Farið er yfir reglur í greininni. Stefnt er að því að nemendur öðlist ákveðna grundvallar færni í greininni. Farið er yfir helstu atriði í þjálffræði barna og mikilvægi þess að leikurinn sé greindur sundur í smáar einingar og leikæfingar. Áfanginn er bæði bóklegur og verklegur. Nemendur æfa sig að kenna hvort öðru blak og krakkablak.

Undanfari: ÍÞRF2ÞJ03

Þekkingarviðmið:

Nemandi skal hafa aflað sér þekkingar og skilnings á:

- Krakkablaki og blaki
- Blakreglum
- Ýmsum æfingum sem henta í þjálfun barna í blaki
- Helstu þjálfunaraðferðum í blaki

Leikniviðmið:

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- kenna leikfræði blaks
- beita flautu og dæma blakleiki
- sýna grunn færni í krakkablaki og blaki

Hæfniviðmið:

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

- kenna og þjálfva byrjendur í blaki
-

Námsefni

1. Leikreglur í blaki (á netinu)
2. Æfingar í ýmsum þáttum blaks af youtube
3. Ýmislegt annað frá kennara.

Áætlun um yfirferð og kennslu

Fyrstu tvær vikurnar verða tímarnir bóklegir í stofu en eftir það verða þeir verklegir ef covidástandið leyfir.

Bóklegi hlutinn.

Leikreglur, dómaratákn, tækni, leikskipulag og þjálfun.

Verklegi hlutinn.

Nemendur fá tækifæri til að kynnst krakkablaki og hefðbundnu blaki, leikreglum, tækni og leikskipulagi.

Farið verður í grunnatriði blaks og það síðan þróað út í flóknari atriði.

Nemendur fá tækifæri til þess að spreyta sig við kennslu.

Sérreglur áfangans

1. Skyndipróf geta komið án nokkurs fyrirvara.
2. Æskilegt er að nemendur eigi sjálfir flautu.

Námsmat:

1. Bóklegt próf í lok annar	30%.
2. Verklegt	30%.
3. Kennsla	30%.
4. Verkefni og skyndipr.	10%.

Kennsluáætlun er sett fram með fyrirvara um breytingar