

Opis stanowiska pracy pilota wycieczek*

Dorota Kozłowska

Wyższa Szkoła Wychowania Fizycznego i Turystyki w Supraślu

Abstract

In the process of managing organizations a great importance is being placed on improving the process of human resources management, therein on competence management. The appropriate construction of a work station should be based on the principle of compatibility of three structural elements: tasks and duties resulting from them, entitlements and the responsibility of persons assigned to the given work station. The description of the work station of a pilot is being used to situate him in the company's organization scheme.

- Zakres decydowania.
- Kontakty z otoczeniem zewnętrznym i wewnętrznym.
- Wymagania formalne.
- Doświadczenia.
- Wiedza.
- Cechy i predyspozycje.

Nazwa stanowiska - pilot wycieczek.

Trudno jest precyzyjnie określić, od kiedy dokładnie obowiązuje nazwa pilot wycieczek. W okresie powojennym stosowano nazwy organizator oraz kierownik wycieczki, które w znaczeniu dzisiejszym mają inną wartość. Można domniemywać, iż sukcesywne wypieranie nazw kierownik wycieczek¹ i organizator² trwało długie lata i wiązało się szczególnie z charakterystyką celów, zadań oraz modelu jakościowego procesu wycieczki. Nazwę pilot wycieczek używano zamiennie z terminem kierownik i organizator od okresu wprowadzenia centralizacji systemu kształcenia pilotów. Zatem, za wprowadzenie i stosowanie nazwy pilot wycieczek można przyjąć początek lat sześćdziesiątych³.

Miejsce w strukturze organizacyjnej

Pilot formalnie jest zatrudniany przez właściciela biura podróży w formie umowy zlecenia, umowy o dzieło i innej⁴ lub niekiedy w formie zatrudnienia na pełnym etacie. W małych biurach pilot podlega najczęściej bezpośrednio zatrudniającemu go właścicielowi. W większych jednostkach podlega dyrektorowi oddziału lub kierownikowi zespołu. Pośrednio i funkcjonalnie pilot podlega działom finansowo - rozliczeniowym biura.

Możliwość bezpośredniego kierowania podwładnymi

Pilot najczęściej bezpośrednio kieruje pracą kierowcy na trasie, pracą kierownika wycieczki, jeśli takowy występuje, także opiekunami grup i samą grupą. Zakres kierowania bezpośredniego jest jednak ograniczony do relacji funkcjonalnych związanych ogólnie z realizacją programu. Kierowanie uczestnikami wycieczki odbywa się na zasadzie dobrowolności podporządkowań wynikających z przewagi doświadczenia i znajomości trasy. W sytuacjach nieprzewidywanych pilot kieruje wdrożeniem i realizowaniem planu awaryjnego.

Zawodnik powinien odbijać piłkę w takiej postawie, która gwarantuje mu właściwe ułożenie rąk i dłoni względem ciała. Właściwe opanowanie poruszania się eliminuje konieczność wykonywania dużej ilości rzutów lub padów. W czasie rozgrywanej na boisku akcji niebędąca jest stała koncentracja uwagi, krótka i jak najszybsza reakcja na zaistniałą sytuację. Poruszając się po boisku w czasie gry stosujemy zwykle stosujemy krok dostawny. Krok podwójny, doskok lub bieg na krótkich odcinkach.

Jedną z najskuteczniejszych form nauczenia i techniki i taktyki, w tym specjalistycznego poruszania się po boisku w zespołowych grach sportowych są różnorodne formy gier i zabaw ruchowych. Dzięki bogatej treści ruchowej, w jakie obfitują właśnie gry i zabawy ruchowe, wpływają one wszechstronnie na ustrój, przyczyniając się do podnoszenia wydolności i sprawności fizycznej.

Znamienny wpływ gry i zabawy odgrywiają w nauce i w nauce początkowym w danej grze zespołowej (w tym przyp. piłce siatkowej). Umiejętne opracowanie (dobór gier i zabaw oraz ustalenie odpowiednich przepisów w zależności od boiska, płci, wieku, celu lekcji, zaawansowania ćwiczących) są bardzo pomocne w nauce elementów zgodnych z techniką ruchu specyficzną dla danej dyscypliny sportu, w nauce najprostszych elementów taktyki indywidualnej i zespołowej. Występujący w niej element współzawodnictwa sportowego sam w sobie ma na celu ożywienie i uzromniczenie zajęć. Gry i zabawy ruchowe powinniśmy stosować w zajęciach prowadzonych z młodzieżą, a także i z dorosłymi - bez względu na ich zaawansowanie sportowe.

Do najczęściej stosowanych i najbardziej lubianych gier i zabaw ruchowych w procesie kształcenia dzieci i młodzieży w kierunku gry w piłkę siatkową należą:

WALKA KOCUTÓW

Ćwiczący ustawieni są w parach przodem do siebie, w przysiadzie. Dłonie na wysokości twarzy. Wykonując podskoki, przez uderzenie dłoni w dlonie przeciwnika, należy wytrącić go z równowagi. Zwycięza ten z ćwiczących, który większą ilość razy wytrąci z równowagi przeciwnika.

WALKA BOKSERÓW

Ćwiczący ustawieni przodem do siebie w półprzysiadzie. Wykonując zwoady, uniki, poruszają się dowolnym krokiem w różnych kierunkach, starają się dotknąć partnera w udo. Zwycięza ten z zawodników (uczestników zabawy), któremu udało się zrobić większą ilość razy Zabawa trwa 3-4 minuty. Wygrywają ci zawodnicy, którzy ani razu lub jak najmniej razy byli berkiem.

CHROŃ PLECY PRZED BERKIEM

Grupa podzielona jest na zespoły trzy lub czteroosobowe. Każdy zespół zajmuje miejsce na wyznaczonym terenie. Losowo wybiera się jednego berka. Na sygnał prowadzącego wszyscy zawodnicy poruszają się po boisku krokiem dostawnym przyjmując niską pozycję siatkarską, starając się jednocześnie być zawsze przodem do berka. Berek zmienia się z zawodnikiem, jeżeli dotknie go jednocześnie dwoma dłońmi w plecy.

LAP WYZNACZONEGO

Ćwiczący ustawieni na obwodzie koła trzymają się za ręce, poruszają się krokiem odstawno-dostawnym w dowolną stronę. Poza kołem znajdują się zawodnik, którego zadaniem jest dotknąć wyznaczonego w kole.

OGONKI

W zabawie bierzcie udział dowolna liczba uczestników podzielonych na dwa zespoły (A i B). Zawodnicy zespołu A zakładają z tyłu za spodenki szarfę lub wstążki (znaczniki). Zawodnicy zespołu B mają za zadanie w określonym czasie zdobyć jak największą ilość szarf (znaczników) uciekającego zespołu Wygrywa zespół, który zdobydzie ich więcej.

BYSTRE OKO

Zabawa odbywa się na boisku do gry w piłkę siatkową. Prowadzący ustala sygnały, po których zawodnicy wykonują odpowiednie zadania ruchowe. Wszyscy zawodnicy dowolnie poruszają się po boisku, zwracając baczną uwagę na wydawane przez prowadzącego polecenia, który sygnałem głosowym podaje sposób poruszania się po boisku (np. bieg, marsz, krok dostawny, itp.). Uczestnicy zabawy obserwują również sygnały ruchowe wykonywane przez prowadzącego i wykonują te zadania (np. ręka w górę- zatrzymanie się w pozycji siatkarskiej, ręka w bok - wyskok obunóz w górę, obie ręce w górę - leżenie przodem). Zawodnik, który pomyli się lub opóźni wykonanie polecenia otrzymuje 1 punkt kamry. Zabawa trwa 2-3 minuty. Wygrywa zawodnik, który nie pomylł się ani razu lub najmniej razy.

PIŁKA TOCZONA

Pole gry: boisko do gry w piłkę siatkową. Na liniach końcowych boiska wyznaczone są bramki o szerokości 1 m, oraz pola bramkowe zakreślone promieniem 1,5 m (z zaznaczonym środkiem bramki).

Zawodnicy: 2 zespoły sześciosobowe.

Przybory: piłki siatkowe.

Czas gry: 2 x 10 minut.

Przebieg gry: Grę rozpoczyna ze środka drużyna, która wylosowała piłkę. Za pomocą dowolnej ilości podań, poruszając się po całym boisku, każda drużyna stara się zdobyć bramkę.

Zasady gry:

- zawodnicy dowolną ręką toczą piłkę po podłodze
- piłkę z podania zatrzymać można tylko ręką
- jeżeli po podaniu piłka odbija się od podłogi, należy ją zatrzymać w miejscu i dopiero wtedy kontynuować grę
- nie wolno rzucać piłki, chwycić jej oburącz, zatrzymać nogą
- każdy z zawodników może wykonać z piłką dowolną ilość kroków
- zawodnikowi nie wolno przekraczać linii pola bramkowego (gra toczy się bez bramkarza)

- za przekroczenie przepisów gry drużyna przeciwna wykonuje rzut wolny z miejsca przewinięcia. Gry i zabawy są synergetycznym środkiem rozwijającym sprawność ogólną i specjalistyczną w naturalnej „symbolizie” ruch - radość - odprężenie. Sprzyjają wyra-

* -Prace wykonano w ramach badań statutowych - temat Nr Ds.-87, finansowanych przez Ministerstwo Nauki i Informatyzacji.

bianiu takich cech charakteru, które są niezastąpione i konieczne w grach zespołowych.

Wszelkie formy zabawowe w grach zespołowych można również organizować w formie sztafet i wyścigów z zastosowaniem przyborów takich jak: piłki siatkowe, piłki lekarskie, piłeczki palantowe, szarfy, skakaniki czy materace. Zadaniem tego rodzaju zabaw jest również ćwiczenie szybkości startu, jak najkrótszego czasu reakcji na bodźce słuchowe i wzrokowe.

Gry i zabawy ruchowe są również pomocne przy nauczeniu poruszania się po boisku. Najczęściej stosowanymi w nauczaniu technicznych elementów gry w piłkę siatkową mogą być zabawy przeprowadzane w formie sztafet i wyścigów.

Przykładowe gry i zabawy

- 1) Wyścigi: zmiana miejsc z różnych pozycji niskich - przysiady, siady z leżenia przodem, z leżenia tyłem - powrót zawsze do pozycji wyjściowej.
- 2) Wyścigi rzędów z piłkami: kozłowanie, rzut piłki o ścianę, podanie do partnera z szeregu zbliżone w swojej formie do możliwie zbliżonej sytuacji na boisku w czasie gry.
- 3) Zabawa „Dzień i noc”
Uczestnicy ustawieni parami, jedna osoba po jednej stronie siatki, druga osoba po stronie przeciwnej. Start z różnych, z pozycji wcześniej ustalonych, reagowanie na bodźce słuchowe lub wzrokowe (np. ruch ręki, nogi, głowy), odbicia piłki (nisko - noc, wysoko - dzień).
- 4) Wyścig „Iaczek”: w pierwszym części zabawy z chwytem za kolana, następnie za kostki (ćwiczenie stosowane w tej zabawie znakomicie wzmacniają mięśnie obręczy barkowej).
- 5) Wyścigi rzędów w leżeniu przodem. Przemieszczanie się uczestników zabawy następuje za pomocą silnej pracy rąk w stawach łokciowych i barkowych.
- 6) „Sadzenie ziemniaków”
Wyścigi rzędów. Każdy rząd ma do dyspozycji po trzy piłki lekarskie. Na sygnał pierwsze osoby z rzędu przenoszą po jednej piłce na wyznaczone miejsce. Zalicane jest, aby pierwsza piłka pozostawiana była na linii trzech metrów od startu, druga w odległości sześciu metrów, a trzecia na dziewiątym metrze od linii startu (podział boiska do piłki siatkowej na strefy). Kolejna osoba zbiera po jednej piłce i odkłada je na linię startu. Nie ma znaczenia, od której linii zawodnicy zaczynają układać bądź zbierać piłki.
- 7) Rzuty piłkami lekarskimi 1 kg z pozycji wysokości jak i wyizolowanej - klęk, siad, leżenie. Ćwiczenia te wpływają korzystnie na wzmocnienie wszystkich mięśni kończyn górnych.
- 8) Skoki lekkoatletyczne, gimnastyczne, zabawy ze skakankami. Zabawy te są niezmiernie ważne przy kształtowaniu skoczności, jednej z podstawowych cech siatkarza.
- 9) „Sztafeta z przewrotami”
Dwa zespoły o równej liczbie uczniów. Zawodnicy obu drużyn ustawiają się w rzędach przed linią końcową boiska do siatkówki (start - meta). Na linii środkowej przed każdym zespołem ułożony jest ma-

terac. Za materacem w odległości 5-7 m stoi chorągiewka (półmerek). Na sygnał prowadzącego pierwsi zawodnicy biegną do chorągiewki, po drodze wykonują przewrót w przód z naskoku na materacu. Obiegają chorągiewkę i wracają tyłem do materaca, wykonując na nim przewrót w tył. Kolejny zawodnik rozpoczyna wyścig dopiero w momencie, kiedy jego kolega z drużyny minie linię startu - mety.

10) „Wyścig skokami obunóż bokiem”

Dwie drużyny o równej liczbie zawodników. Na sygnał prowadzącego pierwsi zawodnicy z drużyn, skokami obunóż bokiem przemieszczają się do linii końcowej boiska i z powrotem. Rywalizacja odbywa się pomiędzy dwoma zawodnikami. Drużyna kolejno zdobywa punkty za start swojego kolejnego zawodnika, który jako pierwszy przekroczy linię startu - mety. Punkty za rywalizację są sumowane.

11) „Zbędne piłki”

W zabawie biorą udział dwa zespoły rozdzielone po obu stronach siatki. Jeden z zespołów jest w posiadaniu piłek do mini siatkówki. Na sygnał uczniowie:

- a) przetrzucają piłki na drugą stronę siatki dowolnym sposobem. Zabawa trwa 2-3 minuty. Wygrywa zespół, który będzie miał mniej piłek na swojej stronie boiska;
- b) piłki przetrzucane tylko oburącz sprzed klatki piersiowej;
- c) piłki podajemy tylko pod siatką;
- d) piłki przetrzucamy ponad siatką jedną ręką, itp.

12) „Rzucanka”

W grze biorą udział dwie drużyny dwu-, trzy-, bądź czteroosobowe. Wymiary boiska 3-4 m szerokości i 5-9 m długości. Wysokość siatki 2m. Rozpoczęcie gry następuje rzutem piłki jednoręcz spozza linii końcowej boiska. Zawodnicy drużyn przeciwnych starają się złapać piłkę. Następnie podają ją pomiędzy sobą dwa razy. Z piłką nie wolno się poruszać i przetrzymywać jej dłużej niż 3 sekundy. W trzecim podaniu piłka musi zostać przetrzucana ponad siatką na stronę przeciwnika. Podczas gry zawodnicy nie mogą dorykać siatki i przekraczać linii środkowej boiska. Nie mogą również grać na boisku przeciwnika. W trakcie gry jej uczestnicy poznają zasady liczenia punktów, rotacji graczy, gry do trzech podań.

Wariant II mini gry:

Zespoły liczą po sześciu graczy na boisku. Wymiary boiska 12/9 lub 10/6. Wysokość siatki to ok. 2m. Częstotliwość zmian jest nieograniczona. Zmiany grających powinny się odbywać w taki sposób, aby każde dziecko miało możliwość uczestniczenia w grze zarówno pod siatką, jak i w drugiej linii.

Z całą pewnością można stwierdzić, że nawet najlepiej przygotowani technicznie zawodnicy, charakteryzujący się w pełni swoim profesjonalizmem gry będą czekali przyjemność radości i satysfakcję z tej formy prowadzonych zajęć. Piłka siatkowa będzie dla nich sportem nudnym, nie wywołującym poczucia zadowolenia z wykonanej pracy, jeśli w poszczególnych okresach naukania (treningu) nie zastosujemy form zabawowych, które

swoją treścią i formą zapewnią jej uczestnikom tak niezbędne w codziennym życiu i pracy chwile radości oraz zadowolenia.

Pismienictwo

1. Bondarowicz M. Zabawy i gry ruchowe w zajęciach sportowych. RCM- SKFiS. Warszawa 1994.
2. Bondarowicz M. Zabawy i gry ruchowe. Podstawy metodyczne, wyd. 6. AWF. Warszawa. 1996.
3. Fret S. Nauczanie gry w piłkę siatkową. Materiały pomocnicze dla nauczycieli kultury fizycznej oraz prowadzących sekcje piłki siatkowej. Wychowanie Fizyczne i Higiena Szkolna, nr 10. 1987.
4. Grządziel G. Przewodnik do nauczania techniki gry w piłkę siatkową. AWF. Katowice. 1985.
5. Grządziel G., Szade D. Piłka siatkowa. Technika, taktyka i elementy mini-siatkówek. AWF. Katowice. 2006.
6. Kłoczek T., Szczepanik M. Siatkówka na lekcji wychowania fizycznego. Biblioteka trenera. Warszawa. 2003.
7. Krzyżanowski Z. Piłka siatkowa. Sport i Turystyka. Warszawa. 1956.
8. Meinel K. Motoryczność ludzka. Sport i Turystyka. Warszawa. 1967.
9. Papageorgiou A., Spitzley W. Piłka siatkowa. Podręcznik nauczania podstawowego. Oficyna wydawnicza Marshall. 1999.
10. Szczepanik M., Kłoczek T. Siatkówka w szkole. Kraków. 2005.
11. Trześniowski R. Zabawy i gry ruchowe. WSiP. Warszawa. 1995.
12. Uzarowicz J., Zdebska H. Piłka Siatkowa. Warszawa. 1998.
13. Wóluch J., Szuppe W., Doniek R., Jarachowska I., Ojrzanowski A., Wrześniowska E. Piłka siatkowa. Zawsób ćwiczeń i wskazania organizacyjno - metodyczne. AWF. Warszawa. 1981.
14. Wróblewski P. Piłka siatkowa w szkole - poradnik metodyczny. WSiP. Warszawa. 2005.