

# AKADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO IM. BRONISŁAWA CZECHA W KRAKOWIE

## KARTA PRZEDMIOTU

*obowiązuje studentów, którzy rozpoczęli studia w roku akademickim 2016/2017*

Wydział Rehabilitacji Ruchowej

Kierunek studiów: Terapia zajęciowa studia licencjackie I stopnia

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Stacjonarne

Kod kierunku: 000

Stopień studiów: I

Specjalności: bez specjalności

### 1 PRZEDMIOT

|                      |                        |
|----------------------|------------------------|
| NAZWA PRZEDMIOTU     | Gry i zabawy ruchowe   |
| KOD PRZEDMIOTU       | RR000 PSA6             |
| KATEGORIA PRZEDMIOTU | Przedmioty obowiązkowe |
| LICZBA PUNKTÓW ECTS  | 1                      |
| JĘZYK WYKŁADOWY      | polski                 |
| SEMESTRY             | 1                      |

### 2 FORMA ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

| SEMESTR | WYKŁAD | ĆWICZENIA | SEMINARIUM | ZAJĘCIA<br>LABORATORYJNE | ZAJĘCIA<br>KLINICZNE |
|---------|--------|-----------|------------|--------------------------|----------------------|
| 1       | 0      | 0         | 0          | 14                       | 0                    |



### 3 CELE PRZEDMIOTU

- Cel1 Wyposażenie studentów w podstawowy zakres wiedzy i umiejętności umożliwiające wykorzystanie zabaw i gier ruchowych w procesie usprawniania dzieci, młodzieży i dorosłych.
- Cel2 Opanowanie określonego zasobu zabaw i gier ruchowych.
- Cel3 Zdobycie umiejętności organizacyjno-metodycznych pozwalających na ich wykorzystanie w terapii zajęciowej.
- Cel4 Umiejętność modyfikacji zabawy i gry ruchowej adekwatnie do wieku ćwiczących, ich możliwości, celów i warunków zajęć.
- Cel5 Zapoznanie studentów z zasadami konstruowania konspektu zajęć ruchowych.
- Cel6 Zapoznanie studentów z podstawowymi zasadami bezpieczeństwa i higieny prowadzenia zajęć z zakresu zabaw i gier ruchowych.

### 4 WYMAGANIA WSTĘPNE

- 1 Podstawowe umiejętności ruchowe z zakresu zabaw i gier ruchowych.

### 5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

- EK1 Wiedza: Student ma wiedzę na temat: - wartości i znaczenia zabaw i gier ruchowych w terapii zajęciowej, - zasad organizacji, przebiegu i zakończenia zabawy i gry ruchowej, - podstawowych różnic występujących między zabawą, grą ruchową i zespołowymi grami sportowymi, - metodyki nauczania i podziału zabaw oraz gier ruchowych.
- EK2 Wiedza: Student umie: - zorganizować, przeprowadzić i zakończyć zabawę oraz grę ruchową, - modyfikować zabawy i gry ruchowe w zależności od warunków, celów, wieku i możliwości pacjentów.
- EK3 Kompetencje społeczne: Wykształcenie umiejętności skutecznego kierowania grupą ćwiczących i komunikowania się podczas zajęć.

### 6 TREŚCI PROGRAMOWE

#### ZAJĘCIA LABORATORYJNE

| LP | TEMATYKA ZAJĘĆ<br>OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH                                                                                                                                                                                                                                                | LICZBA GODZIN |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| S1 | Zajęcia organizacyjne: zapoznanie z tematyką ćwiczeń, podstawowymi pojęciami, warunkami zaliczenia, podanie obowiązującego piśmiennictwa, przydział zadań do realizacji. Podział zabaw i gier ruchowych wg. Bondarowicza, wartości zabaw i gier ruchowych, metodyka nauczania zabaw i gier ruchowych. | 1             |
| S2 | Elementy organizacji zajęć z zastosowaniem zabaw i gier ruchowych: dobór gier i zabaw dla potrzeb terapii zajęciowej, posługiwanie się sprzętem. Zabawy i gry integracyjne - poznajemy siebie nawzajem.                                                                                               | 1             |
| S3 | Zapoznanie studentów z pisemnym przygotowaniem (konspekt) do zajęć z zabaw i gier rekreacyjnych. Metodyka prowadzenia zabaw i gier przy muzyce.                                                                                                                                                       | 1             |
| S4 | Higiena i bezpieczeństwo podczas prowadzenia zabaw i gier ruchowych. Zasób zabaw i gier: ożywiające, orientacyjno-porządkowe, bieżne, uspokajające.                                                                                                                                                   | 1             |
| S5 | Zabawy rozwijające zmysły (widzimy, słyszymy, odczuwamy). Metodyka nauczania zabaw i gier na czworakach.                                                                                                                                                                                              | 1             |
| S6 | Zasób zabaw i gier: rozwijające twórcze myślenie i wyobraźnię - inscenizacje, gry i zabawy skoczne.                                                                                                                                                                                                   | 1             |
| S7 | Wykorzystanie przyborów i przyrządów do gier i zabaw ruchowych. Metodyka nauczania zabaw i gier rzutnych.                                                                                                                                                                                             | 1             |
| S8 | Zabawy rozwijające współpracę i współdziałanie - wyścigi konkursowo-turniejowe. Metodyka nauczania zabaw i gier kopnych.                                                                                                                                                                              | 1             |
| S9 | Zabawy z wykorzystaniem nietypowych przyborów, zabawy i gry z mocowaniem i dzwiganiami.                                                                                                                                                                                                               | 1             |



## ZAJĘCIA LABORATORYJNE

| LP  | TEMATYKA ZAJĘĆ<br>OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH                                                      | LICZBA GODZIN |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| S10 | Metodyka nauczania gier drużynowych - przykład gry drużynowej.                                              | 1             |
| S11 | Zaliczenie praktyczne (pozostałe zabawy i gry ruchowe). Organizacja masowych imprez rekreacyjno-sportowych. | 1             |
| S12 | Zaliczenie praktyczne (pozostałe zabawy i gry ruchowe). Organizacja turniejów sportowych.                   | 1             |
| S13 | Zaliczenie praktyczne (pozostałe zabawy i gry ruchowe).                                                     | 1             |
| S14 | Zaliczenie teoretyczne. Zaliczenie przedmiotu.                                                              | 1             |
|     | RAZEM                                                                                                       | 14            |

## 7 METODY DYDAKTYCZNE

- M1 Ćwiczenia laboratoryjne
- M2 Praca w grupach
- M3 Praca z podręcznikiem
- M4 Burza mózgów

## 8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

| FORMA AKTYWNOŚCI                                                                                 | ŚREDNIA LICZBA<br>GODZIN NA<br>ZREALIZOWANIE<br>AKTYWNOŚCI |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <b>Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:</b>                                     |                                                            |
| Godziny wynikające z planu studiów                                                               | 14                                                         |
| Konsultacje przedmiotowe                                                                         | 0                                                          |
| Egzaminy i zaliczenia w sesji                                                                    | 0                                                          |
| Inne                                                                                             |                                                            |
| <b>Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:</b> |                                                            |
| Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury                               | 6                                                          |
| Opracowanie wyników                                                                              | 2                                                          |
| Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji                                           | 3                                                          |
| Inne                                                                                             | 0                                                          |
| <b>SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA</b>        | 25                                                         |
| SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU                                                    | 1                                                          |

## 9 METODY OCENY

### OCENA FORMUJĄCA

|    |                   |
|----|-------------------|
| F1 | Kolokwium         |
| F2 | Projekt zespołowy |

### OCENA PODSUMOWUJĄCA

|    |                                   |
|----|-----------------------------------|
| P1 | Średnia ważona ocen formułujących |
|----|-----------------------------------|



#### WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

|   |                                                                                                              |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Obecność na wszystkich zajęciach.                                                                            |
| 2 | Zaliczenie praktyczne - prowadzenie konspektu zajęć z gier i zabaw ruchowych.                                |
| 3 | Zaliczenie teoretyczne - kolokwium obejmujące znajomość zawartych w programie zajęć zagadnień teoretycznych. |

#### KRYTERIA OCENY

| EFEKT KSZTAŁCENIA 1 |                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| NA OCENĘ 3          | Student ma wiedzę na temat: klasyfikacji i metodyki nauczania zabaw i gier ruchowych.                                                                                                                              |
| NA OCENĘ 4          | Student ma wiedzę na temat: klasyfikacji zabaw i gier ruchowych, metodyki nauczania zabaw i gier ruchowych, zasad ich organizacji, przebiegu i zakończenia.                                                        |
| NA OCENĘ 5          | Student ma wiedzę na temat: klasyfikacji zabaw i gier ruchowych, metodyki nauczania zabaw i gier ruchowych, zasad ich organizacji, przebiegu i zakończenia, znaczenia zabaw i gier ruchowych w terapii zajęciowej. |
| EFEKT KSZTAŁCENIA 2 |                                                                                                                                                                                                                    |
| NA OCENĘ 3          | Student z pomocą nauczyciela akademickiego organizuje i przeprowadza zajęcia z zabaw i gier ruchowych.                                                                                                             |
| NA OCENĘ 4          | Student umie: zorganizować, przeprowadzić i zakończyć zabawę oraz grę ruchową.                                                                                                                                     |
| NA OCENĘ 5          | Student doskonale umie: zorganizować, przeprowadzić i zakończyć zabawę oraz grę ruchową, modyfikować zabawy i gry ruchowe w zależności od warunków, celów, wieku i możliwości pacjentów.                           |
| EFEKT KSZTAŁCENIA 3 |                                                                                                                                                                                                                    |
| NA OCENĘ 3          | W sposób zrozumiały objaśnia ćwiczenia, dostosowuje ćwiczenia do możliwości grupy.                                                                                                                                 |
| NA OCENĘ 4          | Dobrze kieruje grupą, w sposób zrozumiały objaśnia ćwiczenia, dostosowuje ćwiczenia do możliwości grupy, dba o bezpieczeństwo ćwiczących.                                                                          |
| NA OCENĘ 5          | Doskonale kieruje grupą ćwiczących, w sposób zrozumiały objaśnia ćwiczenia, dostosowuje ćwiczenia do możliwości grupy, dba o bezpieczeństwo i radosną atmosferę, jest czynnie zaangażowany.                        |

## 10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

| EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU | ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH | CELE PRZEDMIOTU             | TREŚCI PROGRAMOWE                                    | METODY DYDAKTYCZNE | SPOSOBY OCENY |
|-----------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------------------------|--------------------|---------------|
| EK1                               | K_W02                               | Cel1 Cel2 Cel5              | S1 S2 S3 S4 S5<br>S6 S7 S8 S9 S10<br>S11 S12 S13 S14 | M1 M3              | F2 F1 P1      |
| EK2                               | K_U03                               | Cel2 Cel3 Cel4<br>Cel5 Cel6 | S1 S2 S3 S4 S5<br>S6 S7 S8 S9 S10<br>S11 S12 S13 S14 | M1 M2 M3 M4        | F2            |
| EK3                               | K_K01,<br>K_K02, K_K09              | Cel1 Cel3 Cel6              | S11 S12 S13                                          | M1 M2              | F2            |



## 11 WYKAZ LITERATURY

### LITERATURA PODSTAWOWA:

- 1 Bondarowicz M., Staniszewski T. — *Postawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych.*, Warszawa, 2000, Wyd. AWF
- 2 Janikowska-Siatka M., Skrętowicz E., Szymańska E. — *Zabawy i gry ruchowe na lekcjach wychowania fizycznego i festynach sportowo-rekreacyjnych.*, Warszawa, 1999, WSiP
- 3 Trześniowski R. — *Gry i zabawy ruchowe.*, Warszawa, 1995, WSiP

### LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

- 1 Bondarowicz M. — *Zabawy w grach sportowych.*, Warszawa, 1995, WSiP
- 2 Rice W., Yaconelli M. — *400 gier i zabaw.*, Kraków, 1996, Misja Pokoleń
- 3 Mielniczuk M., Staniszewski T. — *Stare i nowe gry drużynowe.*, Warszawa, 1999, Telbit
- 4 Okoń W. — *Zabawa a rzeczywistość.*, Warszawa, 1987, WSiP
- 5 Grabowski H. — *Teoria Fizycznej Edukacji.*, Warszawa, 1999, WSiP

## 12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

### OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr Katarzyna Filar-Mierzwa (kontakt: katarzyna.filar@awf.krakow.pl)

### OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

dr Katarzyna Filar-Mierzwa (kontakt: katarzyna.filar@awf.krakow.pl)

## 13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

---

|                     |                               |             |           |
|---------------------|-------------------------------|-------------|-----------|
| (miejscowość, data) | (odpowiedzialny za przedmiot) | (kierownik) | (dziekan) |
|---------------------|-------------------------------|-------------|-----------|

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....