

AKADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO IM.
BRONISŁAWA CZECHA
W KRAKOWIE

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów, którzy rozpoczęli studia w roku akademickim 2012/2013

Wydział Wychowania Fizycznego i Sportu

Kierunek studiów: Wychowanie Fizyczne

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: Niestacjonarne

Kod kierunku: 16.1

Stopień studiów: I

Specjalności: Gimnastyka korekcyjna
Odnowa Biologiczna

1 PRZEDMIOT

NAZWA PRZEDMIOTU	Zabawy i gry ruchowe
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Physical Games and Activities
KOD PRZEDMIOTU	WFIS16.1 ANC34
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
JĘZYK WYKŁADOWY	polski
SEMESTRY	2

2 FORMA ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	ZAJĘCIA LABORATORYJNE	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE	SEMINARIUM DYPLOMOWE
2	0	16	0	0	0



3 CELE PRZEDMIOTU

- Cel1 Zapoznanie z ewolucją teorii zabaw i gier ruchowych, ich znaczeniem dla wszechstronnego rozwoju dziecka, dla zdrowia, a także ich wykorzystanie w różnych formach kultury fizycznej.
- Cel2 Przygotowanie do planowania, projektowania oraz efektywnego i bezpiecznego prowadzenia zabaw i gier ruchowych w zajęciach lekcyjnych i pozalekcyjnych na różnych poziomach edukacji.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE

- 1 Znajomość podstaw rozwoju osobniczego człowieka oraz jego potrzeb rozwojowych.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

- EK1 Wiedza: Student rozumie znaczenie zabaw i gier ruchowych w różnych fazach życia człowieka; zna ewolucję teorii zabaw i gier ruchowych, z uwzględnieniem dorobku polskich teoretyków wychowania fizycznego oraz rozumie i rozróżnia pojęcia zabawa, gra; zna podział zabaw i gier oraz ich funkcje.
- EK2 Wiedza: Samodzielnie planuje, projektuje i prowadzi lekcje zabaw i gier ruchowych; potrafi właściwie dobierać odpowiednie formy organizacyjne oraz środki dydaktyczne z zachowaniem efektywności zajęć oraz bezpieczeństwa.
- EK3 Kompetencje społeczne: Potrafi współdziałać i pracować w zespole pełniąc różne role; umie podejmować i wyznaczać zadania, ma elementarne umiejętności związane ze sterowaniem grupą; potrafi właściwie formułować komunikaty, odpowiednio do wieku oraz poziomu rozwoju intelektualnego ćwiczących.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

ĆWICZENIA

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
Ć1	Znaczenie zabaw i gier ruchowych w życiu człowieka. Funkcje zabaw i gier ruchowych. Miejsce zabaw i gier ruchowych w różnych formach kultury fizycznej. Zarys ewolucji teorii zabaw i gier, z uwzględnieniem dorobku polskich teoretyków wychowania fizycznego. Definicje pojęć: zabawa, gra. Podział zabaw i gier ruchowych. Lekcja typu zabawy i gry ruchowe - toki. Zabawy i gry ruchowe w festynie sportowo - rekreacyjnym.	2
Ć2	Zabawy i gry integracyjne - poznajemy siebie nawzajem. Zabawy i gry z płachtami integracyjnymi. Muzyka jako środek wzbogacający treść zabaw, stymulujący do aktywności oraz budujący pozytywne emocje w grupie. Zabawy i gry przy muzyce i ze śpiewem.	2
Ć3	Zabawy i gry: ożywiające, orientacyjno-porządkowe, na czworaka, bieżne, kompensacyjne, uspokajające. Metodyka prowadzenia zabaw i gier ruchowych. Organizacja grupy - ustawienia; dynamiczne sposoby podziału grupy. Bezpieczeństwo na zajęciach typu zabawy i gry ruchowe.	2
Ć4	Zabawy i gry: bieżne, rzutne, koordynacyjne, kopne, z mocowaniem i dźwiganiem, skoczne. Zwiększanie intensywności i efektywności zabaw i gier ruchowych przez zastosowanie przyborów oraz przyrządów typowych i nietypowych.	2
Ć5	Zabawy i gry przygotowujące do piłki ręcznej, piłki nożnej, siatkówki i koszykówki. Gry proste, złożone, przejściowe, specjalistyczne, drużynowe. Prowadzenie gier - sędziowanie. Wykorzystanie zabaw i gier ruchowych w przygotowaniu do nauczania i w doskonaleniu techniki.	2
Ć6	Sprawdzian ze znajomości teorii zabaw i gier ruchowych oraz ich zasobów. Lekcja zabaw i gier ruchowych - przykładowe rozwiązanie.	2
Ć7	Prowadzenie fragmentów lekcji typu zabawy i gry ruchowe przez studentów w grupach. Omówienie i ocena.	4
	RAZEM	16



7 METODY DYDAKTYCZNE

- M1 Praca w grupach
- M2 Prezentacje multimedialne
- M3 Dyskusja
- M4 Konsultacje

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	16
Konsultacje przedmiotowe	0
Egzaminy i zaliczenia w sesji	2
Inne	
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	25
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	4
Inne	0
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	50
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2

9 METODY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1	Aktywność na zajęciach
F2	Ćwiczenie praktyczne
F3	Kolokwium
F4	Projekt zespołowy

OCENA PODSUMOWUJĄCA

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

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

1	Obecność obowiązkowa.
2	Przygotowanie do zajęć.
3	Pozytywna ocena kolokwium.
4	Pozytywna ocena zapisu i prowadzenia fragmentu projektu zespołowego lekcji typu zabawy i gry ruchowe.
5	Znajomość zasobów zabaw i gier ruchowych do lekcji wychowania fizycznego oraz na festyn sportowo - rekreacyjny.

**KRYTERIA OCENY**

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3	Student rozumie znaczenie zabaw i gier ruchowych w różnych fazach życia człowieka, posiada podstawową wiedzę z teorii zabaw i gier ruchowych, rozumie i rozróżnia pojęcia zabawa, gra; zna dostatecznie podział zabaw i gier oraz ich funkcje, zna zasoby zabaw i gier.
NA OCENĘ 4	Student rozumie znaczenie zabaw i gier ruchowych w różnych fazach życia człowieka, zna wybrane teorie zabaw i gier ruchowych, z uwzględnieniem dorobku polskich teoretyków wychowania fizycznego; rozumie i rozróżnia pojęcia zabawa, gra; zna podział zabaw i gier oraz ich funkcje, zna zasoby różnych zabaw i gier.
NA OCENĘ 5	Student rozumie znaczenie zabaw i gier ruchowych w różnych fazach życia człowieka; ma pogłębioną wiedzę o ewolucji teorii zabaw i gier ruchowych, w tym dorobku polskich teoretyków wychowania fizycznego; zna zasoby zabaw i gier, a także potrafi twórczo je modyfikować z uwzględnieniem warunków oraz potrzeb i możliwości wychowanków; rozumie i rozróżnia pojęcia zabawa, gra; zna podział zabaw i gier oraz ich funkcje.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3	Student przy pomocy nauczyciela planuje, projektuje i prowadzi fragmenty lekcji zabaw i gier ruchowych; poprawnie dobiera formy organizacyjne, stosuje w zabawach i grach odpowiednie przybory i przyrządy z zachowaniem zasad bezpieczeństwa. Stosuje zazwyczaj właściwe nazewnictwo.
NA OCENĘ 4	Student w grupie planuje, projektuje i prowadzi fragmenty lekcji zabaw i gier ruchowych; potrafi właściwie dobierać odpowiednie formy organizacyjne oraz środki dydaktyczne z zachowaniem zasad bezpieczeństwa. Prawie zawsze stosuje prawidłowe nazewnictwo.
NA OCENĘ 5	Samodzielnie planuje, projektuje i prowadzi lekcje zabaw i gier ruchowych; potrafi właściwie dobierać odpowiednie formy organizacyjne oraz środki dydaktyczne z zachowaniem efektywności zajęć oraz zasad bezpieczeństwa. Zawsze stosuje prawidłowe nazewnictwo.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3	Współdziała i pracuje w zespole; podejmuje zadania, podejmuje próby sterowania grupą; formułuje komunikaty, ale często w sposób wymagający korekty.
NA OCENĘ 4	Współdziała i pracuje w zespole, pełniąc różne role; podejmuje zadania i próbuje je również wyznaczać, ma elementarne umiejętności związane ze sterowaniem grupą; potrafi formułować komunikaty, które czasem wymagają korekty.
NA OCENĘ 5	Współdziała i pracuje w zespole, pełniąc różne role, podejmuje i wyznacza zadania z własnej inicjatywy, ma elementarne umiejętności związane ze sterowaniem grupą; potrafi właściwie formułować komunikaty, odpowiednio do wieku oraz poziomu rozwoju intelektualnego ćwiczących.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	METODY DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K_W22	Cel1	Ć1 Ć2 Ć3 Ć4 Ć5	M1 M2 M3 M4	F2 F3 F4 P1
EK2	K_W22, K_U13, K_U16, K_U18	Cel2	Ć1 Ć2 Ć3 Ć4 Ć5 Ć6 Ć7	M1 M3 M4	F1 F2 F4 P1
EK3	K_K03	Cel2	Ć1 Ć2 Ć3 Ć4 Ć5 Ć6 Ć7	M1 M3 M4	F1 F2 F4 P1



11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA:

- 1 Janikowska-Siatka M., Skrętowicz E., Szymańska E. — *Zabawy i gry ruchowe na lekcjach wf i festynach sportowo-rekreacyjnych.*, Warszawa, 2008, WSiP
- 2 Trzeźniowski R. — *Gry i zabawy ruchowe.*, Warszawa, 1995, WSiP
- 3 Bondarowicz M., Staniszewski T. — *Postawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych.*, Warszawa, 2000, Wyd. AWF

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

- 1 Bondarowicz M., Staniszewski T. — *Wielka księga zabaw i gier ruchowych.*, Wrocław, 2003, Wydawnictwo B.K.
- 2 Mielniczuk M., Staniszewski T. — *Stare i nowe gry drużynowe.*, Warszawa, 1999, Telbit
- 3 Rice W., Yaconelli M. — *400 gier i zabaw.*, Kraków, 1996, Misja Pokoleń
- 4 Bondarowicz M. — *Zabawy w grach sportowych.*, Warszawa, 1995, WSiP
- 5 Grabowski H. — *Teoria fizycznej edukacji.*, Warszawa, 1999, WSiP
- 6 Okoń W. — *Zabawa a rzeczywistość.*, Warszawa, 1987, WSiP
- 7 Wasilak A. (red.) — *Zabawy z chustką.*, Lublin, 2002, Wydawnictwo KLANZA

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

mgr Elżbieta Szymańska (kontakt: eszymanska@vp.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

dr Maria Brudnik (kontakt: majabru@interia.pl)
dr Eligiusz Madejski (kontakt: e.madejski@op.pl)
dr Magdalena Majer (kontakt: futsal.magda.majer@gmail.com)
dr Paweł Ochwat (kontakt: ochwatpawel@wp.pl)
dr Jacek Szalewski (kontakt: jacek.szalewski@awf.krakow.pl)
mgr Elżbieta Szymańska (kontakt: eszymanska@vp.pl)
mgr Konrad Tulej (kontakt: konrad.tulej@awf.krakow.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejsowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(kierownik)

(dziekan)



PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....