

AKADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO IM. BRONISŁAWA CZECHA W KRAKOWIE

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów, którzy rozpoczęli studia w roku akademickim 2014/2015

Wydział Rehabilitacji Ruchowej

Kierunek studiów: Terapia zajęciowa studia licencjackie I stopnia

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Niestacjonarne

Kod kierunku: 000

Stopień studiów: I

Specjalności: bez specjalności

1 PRZEDMIOT

NAZWA PRZEDMIOTU	Gry i zabawy ruchowe
KOD PRZEDMIOTU	RR000 PNA6
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty obowiązkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	1.00
JĘZYK WYKŁADOWY	polski
SEMESTRY	1

2 FORMA ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	SEMINARIUM	ZAJĘCIA LABORATORYJNE	ZAJĘCIA KLINICZNE
1	0	0	0	8	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 OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	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
L2	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
L3	Zapoznanie studentów z pisemnym przygotowaniem (konspekt) do zajęć z zabaw i gier rekreacyjnych. Metodyka prowadzenia zabaw i gier przy muzyce.	1
L4	Higiena i bezpieczeństwo podczas prowadzenia zabaw i gier ruchowych. Zasób zabaw i gier: ożywiające, orientacyjno-porządkowe, bieżne, uspokajające.	1
L5	Zabawy rozwijające zmysły (widzimy, słyszymy, odczuwamy). Metodyka nauczania zabaw i gier na czworakach.	1
L6	Zasób zabaw i gier: rozwijające twórcze myślenie i wyobraźnię - inscenizacje, gry i zabawy skoczne.	1
L7	Wykorzystanie przyborów i przyrządów do gier i zabaw ruchowych. Metodyka nauczania zabaw i gier rzutnych.	1
L8	Zabawy rozwijające współpracę i współdziałanie - wyścigi konkursowo-turniejowe. Metodyka nauczania zabaw i gier kopnych oraz z mocowaniem i dzwiganiami.	1



ZAJĘCIA LABORATORYJNE

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L9	Zabawy z wykorzystaniem nietypowych przyborów. Metodyka nauczania gier drużynowych - przykład gry drużynowej. Zaliczenie przedmiotu.	1
	RAZEM	9

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 GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	8
Konsultacje przedmiotowe	0
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Inne	
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	12
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	4
Inne	0
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	25
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	1

9 METODY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1	Projekt zespołowy
F2	Aktywność na zajęciach

OCENA PODSUMOWUJĄCA

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

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

1	Obecność na wszystkich zajęciach.
2	Zaliczenie praktyczne - prowadzenie przygotowanego konspektu z zabaw i gier ruchowych.

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	L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7 L8 L9	M1 M2 M3	F1 F2 P1
EK2	K_U03	Cel2 Cel3 Cel4 Cel5 Cel6	L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7 L8 L9	M1 M2 M3 M4	F2
EK3	K_K01, K_K02, K_K09	Cel1 Cel3 Cel6	L8 L9	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., Szymanska E. — *Zabawy i gry ruchowe na lekcjach wychowania fizycznego i festynach sportowo-rekreacyjnych.*, Warszawa, 1999, WSiP
- 3 Trzeźniowski 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 Okon 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)

.....