

AKADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO IM. BRONISŁAWA CZECHA W KRAKOWIE

KARTA PRZEDMIOTU

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

Wydział Wychowania Fizycznego i Sportu

Kierunek studiów: Wychowanie Fizyczne

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: Stacjonarne

Kod kierunku: 16.1

Stopień studiów: I

Specjalności: Trener personalny

1 PRZEDMIOT

NAZWA PRZEDMIOTU	Zabawy i gry ruchowe
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Physical Games and Activities
KOD PRZEDMIOTU	WFIS16.1 ASC34
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
JĘZYK WYKŁADOWY	polski
SEMESTRY	1

2 FORMA ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	ZAJĘCIA LABORATORYJNE	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE	SEMINARIUM DYPLOMOWE
1	0	30	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. Ewolucja teorii zabaw i gier, z uwzględnieniem dorobku polskich teoretyków wychowania fizycznego.	2
Ć2	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
Ć3	Zabawy i gry integracyjne - poznajemy siebie nawzajem.	2
Ć4	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
Ć5	Zabawy i gry: ożywiające, orientacyjno-porządkowe, bieżne, rzutne, koordynacyjne, kompensacyjne, uspokajające. Wykorzystanie przyborów typowych i nietypowych w zabawach i grach.	2
Ć6	Zabawy i gry: ożywiające, orientacyjno-porządkowe, kopne, z mocowaniem i dźwiganiami, skoczne, kompensacyjne, uspokajające. Zwiększanie intensywności i efektywności zabaw i gier ruchowych przez zastosowanie przyborów oraz przyrządów.	2
Ć7	Zabawy i gry przy muzyce i ze śpiewem. Zabawy i gry z płachtami integracyjnymi. Muzyka jako środek wzbogacający treść zabaw, stymulujący do aktywności oraz budujący pozytywne emocje w grupie. Kształtowanie rytmu, jako bazowej zdolności koordynacyjnej.	2
Ć8	Zabawy i gry przygotowujące do piłki ręcznej i piłki nożnej. Gry proste, złożone, przejściowe, specjalistyczne, drużynowe. Prowadzenie gier - sędziowanie. Wykorzystanie zabaw i gier ruchowych w przygotowaniu do nauczania i w doskonaleniu techniki.	2



ĆWICZENIA

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
Ć9	Zabawy i gry przygotowujące do 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
Ć10	Sprawdzian ze znajomości teorii zabaw i gier ruchowych oraz ich zasobów. Lekcja zabaw i gier ruchowych - przykładowe rozwiązanie.	2
Ć11	Prowadzenie lekcji typu zabawy i gry ruchowe przez studentów w grupach. Omówienie i ocena.	8
Ć12	Udział w festynie sportowo - rekreacyjnym; analiza doboru zabaw i gier ruchowych do programu festynu dla dzieci i młodzieży szkolnej.	2
	RAZEM	30

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	30
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	10
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	2
przygotowanie do prowadzenia fragmentu lekcji zabaw i gier ruchowych	3
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.

OCENA AKTYWNOŚCI STUDENTA BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA AKADEMICKIEGO

1	Projekt zespołowy
2	Test

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, z uwzględnieniem 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 Ć6 Ć7 Ć8 Ć9 Ć10	M1 M3 M4	F2 F3 F4 P1
EK2	K_W22, K_U13, K_U16, K_U18	Cel2	Ć1 Ć2 Ć3 Ć4 Ć5 Ć6 Ć7 Ć8 Ć9 Ć10 Ć11 Ć12	M1 M2 M4	F1 F2 F4 P1
EK3	K_K03	Cel2	Ć1 Ć3 Ć4 Ć5 Ć6 Ć7 Ć8 Ć9 Ć10 Ć11 Ć12	M1 M2 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

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

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....