

AKADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO IM. BRONISŁAWA CZECHA W KRAKOWIE

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów, którzy rozpoczęli studia w roku akademickim 2015/2016

Wydział Rehabilitacji Ruchowej

Kierunek studiów: Terapia zajęciowa studia magisterskie II stopnia

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: Stacjonarne

Kod kierunku: 000

Stopień studiów: II

Specjalności: bez specjalności

1 PRZEDMIOT

NAZWA PRZEDMIOTU	Rekreacyjne gry zespołowe
KOD PRZEDMIOTU	RR000 ASB7
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty do wyboru
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
JĘZYK WYKŁADOWY	polski
SEMESTRY	2

2 FORMA ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	SEMINARIUM	ZAJĘCIA LABORATORYJNE	ZAJĘCIA KLINICZNE
2	14	0	0	28	0



3 CELE PRZEDMIOTU

- Cel1 Przygotowanie studenta od strony merytorycznej wiedzy z zakresu rekreacyjnych gier zespołowych.
Cel2 Przyswojenie odpowiednich umiejętności metodycznych związanych z nauczaniem rekreacyjnych gier zespołowych oraz nauczanie podstawowych elementów techniki i prawidłowego jej demonstrowania.
Cel3 Nabycie umiejętności organizowania zajęć, zawodów oraz sędziowania rekreacyjnych gier zespołowych.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE

- 1 Posiada odpowiedni poziom sprawności i umiejętności ruchowych oraz współdziałania w grupie(zespole).

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

- EK1 Wiedza: Zna terminologię oraz posiada odpowiednią wiedzę z rekreacyjnych gier zespołowych w zakresie techniki, metodyki nauczania oraz zna przepisy poszczególnych gier.
EK2 Wiedza: Potrafi demonstrować w sposób poprawny i nauczać metodycznie elementów techniki poszczególnych gier. Posiada umiejętności organizowania, prowadzenia i sędziowania gier oraz zawodów na poziomie rekreacyjnym dla potrzeb terapii zajęciowej.
EK3 Kompetencje społeczne: Ma na uwadze bezpieczeństwo i potrafi w odpowiedni sposób nawiązywać kontakt z osobami współwiczającymi oraz posiada umiejętność kierowania grupą.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Historia zespołowych gier sportowych na świecie i w Polsce.	2
W2	Systematyka i terminologia zespołowych gier sportowych oraz metody i metodyka nauczania.	4
W3	Przepisy dotyczące poszczególnych gier zespołowych, przepisy gier uproszczonych oraz zasady sędziowania.	6
W4	Systemy i regulaminy rozgrywek oraz dostosowanie ich dla potrzeb rekreacji.	2
	RAZEM	14

ZAJĘCIA LABORATORYJNE

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Siatkówka. Technika i metodyka nauczania odbić oburącz sposobem górnym i dolnym w formie ścisłej i zabawowej. Sposoby poruszania się po boisku. Doskonalenie odbić w grach.	2
L2	Siatkówka. Technika i metodyka nauczania zagrywki dolnej i tenisowej. Doskonalenie zagrywki i przyjęcia zagrywki sposobem dolnym i górnym w formie ścisłej i zabawowej oraz w małych grach.	2
L3	Siatkówka. Metodyka nauczania wystawiania, atakowania jednorącz i blokowania. Gra uproszczona.	2
L4	Siatkówka. Doskonalenie nabytych umiejętności i techniki wykonania w formie ścisłej, zabawowej i fragmentów gry oraz gra właściwa. Sędziowanie.	2
L5	Koszykówka. Sposoby poruszania się po boisku. Technika i metodyka chwytów i podań oburącz oraz rzutu pozycyjnego. Doskonalenia w formie fragmentów gry.	2
L6	Koszykówka. Nauczanie różnego rodzaju podań stosowanych w koszykówce oraz nauka kozłowania piłki. Gry i zabawy doskonalące podania i kozłowanie.	2



ZAJĘCIA LABORATORYJNE

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L7	Koszykówka. Nauczanie rzutów w biegu z lewej i prawej strony kosza. Doskonalenie rzutów z dystansu w formie rywalizacji. Gra uproszczona.	2
L8	Koszykówka. Doskonalenie poznanych elementów w formie gry właściwej oraz sędziowanie.	2
L9	Piłka nożna. Sposoby poruszania się bez piłki oraz ćwiczenia oswajające z piłką w formie gier i zabaw.	2
L10	Piłka nożna. Nauczanie techniki uderzania piłki nogą: wewnętrznym podbiciem, zewnętrznym podbiciem, wewnętrzną częścią stopy i prostym podbiciem. Doskonalenie poprzez gry i zabawy.	2
L11	Piłka nożna. Technika i nauczanie przyjęcia piłki różnymi sposobami: stopą, udem oraz tułowiem. Doskonalenie prowadzenia piłki nogą oraz podań i przyjęć w formie w formie zabawowej. Gra uproszczona.	2
L12	Piłka nożna. Doskonalenie poznanych elementów gry w piłkę nożną. Gra właściwa. Sędziowanie.	2
L13	Zaliczenie przedmiotu. Sprawdzian praktyczny i teoretyczny.	4
	RAZEM	28

7 METODY DYDAKTYCZNE

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

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	42
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	4
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	Ćwiczenie praktyczne
F2	Kolokwium

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1	Aktywność na zajęciach
----	------------------------

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

1	Obecność na zajęciach.
2	Ocena pozytywna ze sprawdzianu praktycznego.
3	Ocena pozytywna z kolokwium.

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3	W stopniu dostatecznym opanował wiedzę z zakresu terminologii, techniki, metodyki oraz przepisów.
NA OCENĘ 4	W stopniu dobrym opanował wiedzę z zakresu terminologii, techniki, metodyki oraz przepisów.
NA OCENĘ 5	Posiada dużą wiedzę i kompetencje z zakresu zespołowych gier sportowych.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3	W stopniu dostatecznym ma opanowaną technikę i umiejętności metodyczno-organizacyjne.
NA OCENĘ 4	Demonstruje dobrą technikę, metodykę oraz w sposób poprawny i kompetentny potrafi wykorzystać swoją wiedzę na zajęciach.
NA OCENĘ 5	Doskonale prezentuje swoją technikę oraz umiejętności nauczania i sędziowania.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3	Prezentuje niski poziom zaangażowania w pracy z grupą (zespołem) oraz swoją osobą jest mało przekonujący do współdziałania.
NA OCENĘ 4	Posiada dobry kontakt z grupą, bez większych problemów realizuje zamierzone cele dbając jednocześnie w sposób odpowiedni o bezpieczeństwo współwiczających.
NA OCENĘ 5	Ma na uwadze bezpieczeństwo i potrafi w odpowiedni sposób nawiązywać kontakt z osobami współwiczającymi oraz posiada umiejętność kierowania grupą.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	METODY DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K_W11	Cel1 Cel3	W1 W2 W3 W4		F2 F1
EK2	K_U04	Cel2 Cel3	L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7 L8 L9 L10 L11 L12 L13		F1 P1
EK3	K_K01	Cel1 Cel3	W2 W3 W4		F1 P1



11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA:

- 1 Kłoczek T. Szczepanik M. — *Siatkówka na lekcji wychowania fizycznego*, Warszawa, 2003, Biblioteka trenera.COS
- 2 FIVB — *Oficjalne przepisy gry w piłkę siatkową.*, Warszawa, 2012, PZPS
- 3 Arlet T. — *Koszykówka.Podstawy techniki i taktyki*, Kraków, 2001, Extrema
- 4 PZKosz — *Przepisy gry*, Warszawa, 2004, PZKosz
- 5 Bednarski L. Koźmin A. — *Piłka nożna*, Kraków, 1998, AWF Kraków
- 6 Kolator E. i wsp. — *Przepisy gry w piłkę nożną*, Warszawa, 2005, AWF

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

- 1 Janiszewski M. — *Rekreacja ruchowa dla osób niepełnosprawnych.*, Łódź, 1989, Uniwersytet Łódzki
- 2 Ljach W. — *Koszykówka.Podręcznik dla studentów AWF*, Kraków, 2005, AWF Kraków
- 3 Kapera R. Śledziewski D. — *Piłka Nożna.Szkolenie dzieci i młodzieży.*, Warszawa, 1997, PZPN

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr Wojciech Dobrowolski (kontakt: wojciech.dobrowolski@awf.krakow.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

mgr Wojciech Dobrowolski (kontakt: wojciech.dobrowolski@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)

.....