

AKADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO IM.
BRONISŁAWA CZECHA
W KRAKOWIE

KARTA PRZEDMIOTU

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

Wydział Wychowania Fizycznego i Sportu

Kierunek studiów: Sport

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: Stacjonarne

Kod kierunku: 16.1

Stopień studiów: I

Specjalności: bez specjalności

1 PRZEDMIOT

NAZWA PRZEDMIOTU	Gry rekreacyjne powszechne
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Recreational Games
KOD PRZEDMIOTU	WFIS16.1 ASE1
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty do wyboru
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
JĘZYK WYKŁADOWY	polski
SEMESTRY	4 5

2 FORMA ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	ZAJĘCIA LABORATORYJNE	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE	SEMINARIUM DYPLOMOWE
4	0	13	0	0	0
5	0	13	0	0	0



3 CELE PRZEDMIOTU

Cell Zapoznanie studentów z historią, teorią i metodyką wybranych gier rekreacyjnych oraz opanowanie podstawowych elementów techniki i taktyki.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE

- 1 Odpowiedni poziom wiedzy teoretycznej i sprawności motorycznej weryfikowany programem i regulaminem studiów.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

- EK1 Wiedza: EK1 Wiedza: zna terminologię i posiada podstawową wiedzę z zakresu sprawności fizycznej i motoryczności człowieka
- EK2 Wiedza: EK2 Umiejętności: posiada umiejętność nauczania podstawowych, ukierunkowanych i specjalnych ćwiczeń z zakresu wybranych dyscyplin sportu
- EK3 Kompetencje społeczne: EK3 Kompetencje społeczne dba o swój poziom sprawności fizycznej, niezbędnej do prawidłowego demonstrowania ćwiczeń fizycznych, modelowania zachowań związanych z prowadzeniem aktywnego stylu życia, postaw prosumatycznych i prozdrowotnych; przestrzega zasad higieny aparatu głosowego, ujawnia prawidłowe nawyki posługiwania się narządem mowy w działalności zawodowej.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

ĆWICZENIA

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
Ć1	1.Zajęcia organizacyjne, zapoznanie studentów z celem i programem zajęć, z kryteriami zaliczenia. Rys historyczno-kulturowy wybranych gier rekreacyjnych- prezentacja multimedialna. Przepisy gier.	2
Ć2	2.Unihokej, rugby, frisbee, palant, ringo, kręgle,badminton,tenis nożny- charakterystyka sprzętu i zasady jego doboru.	2
Ć3	3.Unihokej- sposoby trzymania kija hokejowego. Ćwiczenia oswajające z piłką i kijem. Prowadzenie, podanie i zatrzymanie piłki. Ćwiczenia w dwójkach.	2
Ć4	4.Unihokej- Nauka strzałów na bramkę. Zasady gry w ataku i obronie w formie fragmentów gry. Gra uproszczona. Samodzielne sędziowanie przez studentów.	2
Ć5	5.Palant- sposoby trzymania kija palantowego, nauka podbicia piłki w królestwie, nauka skuwania, taktyka biegu. Zasady obowiązujące w królestwie i w polu gry we fragmentach gry.	2
Ć6	6.Palant - doskonalenie poznanych elementów techniki w grze uproszczonej, w różnych wariantach rekreacyjnych.	2
Ć7	7.Frisbee- nauka chwytu forhandowego i backhandowego dysku, ćwiczenia oswajające z dyskiem. Poruszanie się po boisku. Podania i chwyt. Gra szkolna.	2
Ć8	8.Frisbee- doskonalenie poznanych elementów techniki, zasady gry w ataku i obronie. Gra uproszczona.	2
Ć9	9.Ringo- Poznanie podstawowych elementów techniki: podania, chwyt, strzały na bramkę, gra w obronie i ataku. Gra uproszczona.	2
Ć10	10.Badminton- nauka podstawowych elementów techniki- podanie forhandowe i backhandowe, serwis. Formy zabawowe gry singlowej i deblowej. Gra singlowa właściwa.	2
Ć11	11.Badminton- doskonalenie podstawowych elementów techniki. Gra właściwa - singiel, debl. samodzielne sędziowanie przez studentów.	2
Ć12	12.Tenis nożny- nauka podstawowych elementów techniki, przyjęcie i podanie piłki nogą, zagrywka, gra przy siatce. Gra właściwa w różnych wariantach. Samodzielne sędziowanie przez studentów.	2



ĆWICZENIA

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
Ć13	13.Kręgle- wyjście na kręgielnie. Gra właściwa. Zaliczenie przedmiotu.	2
	RAZEM	26

7 METODY DYDAKTYCZNE

M1 Inne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	26
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	24
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	0
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	Aktywność na zajęciach
F3	Test

OCENA PODSUMOWUJĄCA

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

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

1	frekwencja na zajęciach
2	znajomość przepisów wybranych gier rekreacyjnych

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3	zna podstawową terminologię i posiada podstawowy poziom wiedzy z zakresu wybranych dyscyplin sportu



NA OCENĘ 4	zna podstawową i specjalistyczną terminologię i posiada podstawowy poziom wiedzy z zakresu wybranych dyscyplin sportu
NA OCENĘ 5	zna szczegółowo podstawową i specjalistyczną terminologię i posiada wysoki poziom wiedzy z zakresu wybranych dyscyplin sportu oraz sprawności fizycznej i motorycznej
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3	posiada umiejętność nauczania podstawowych ćwiczeń (elementów techniki) wybranych dyscyplin sportu (gier rekreacyjnych)
NA OCENĘ 4	posiada umiejętność nauczania podstawowych i ukierunkowanych ćwiczeń (elementów techniki) wybranych dyscyplin sportu (gier rekreacyjnych)
NA OCENĘ 5	posiada umiejętność nauczania podstawowych, ukierunkowanych i specjalistycznych ćwiczeń (elementów techniki) wybranych dyscyplin sportu (gier rekreacyjnych)
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3	dba o swój poziom sprawności, posiada umiejętność demonstracji ćwiczeń fizycznych na podstawowym poziomie
NA OCENĘ 4	dba o swój poziom sprawności, posiada umiejętność demonstracji ćwiczeń fizycznych na dobrym poziomie, prezentuje aktywną postawę prozdrowotną i prosomatyczną
NA OCENĘ 5	dba o swój poziom sprawności, posiada umiejętność demonstracji ćwiczeń fizycznych na bardzo dobrym poziomie, prezentuje aktywną postawę prozdrowotną i prosomatyczną

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	METODY DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K_W15, K_W18	Cel1	Ć1 Ć2 Ć3 Ć4 Ć5 Ć6 Ć7 Ć8 Ć9 Ć10 Ć11 Ć12 Ć13		F3 F2 P1
EK2	K_U03, K_U07, K_U14, K_U16, K_U17	Cel1	Ć1 Ć2 Ć3 Ć4 Ć5 Ć6 Ć7 Ć8 Ć9 Ć10 Ć11 Ć12 Ć13		F2 F1 P1
EK3	K_K08	Cel1	Ć1 Ć2 Ć3 Ć4 Ć5 Ć6 Ć7 Ć8 Ć9 Ć10 Ć11 Ć12 Ć13		F3 F2 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA:

- 1 Bator A., Buła A., Stanek L., — *Popularne gry rekreacyjne*, Kraków, 2002, AWF Kraków

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

- 1 Burgiel R.K., — *Poradnik animatora o organizatora imprez w sporcie dla wszystkich*, Warszawa, 1997, ZG TKKF



12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr Lucyna Stanek (kontakt: lucyna.stanek@awf.krakow.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

dr Lucyna Stanek (kontakt: lucyna.stanek@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)

.....