

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa

KARTA PRZEDMIOTU

Dane ogólne:

Nazwa przedmiotu:	Gry i zabawy ruchowe (w ramach wf)
Okres ważności karty:	ISE_P_PR_TP_P_I_(2021-2024)
Forma kształcenia:	Studia licencjackie
Forma studiów:	stacjonarne
Profil studiów:	praktyczny
Kierunek studiów:	Pedagogika
Specjalność/Specjalizacja:	pedagogika resocjalizacyjna/Blok przedmiotów do wyboru z zakresu terapii pedagogicznej

Przedmiot realizowany:

Rok	Semestr	Rodzaj zajęć	Liczba godzin	Wartość % zajęć	Rygor zaliczenia	ECTS
2	3	ćw	30	100	zaliczenie z oceną	0
Razem			30			0

Jednostka prowadząca przedmiot:	Instytut Studiów Edukacyjnych
Koordynator:	magister Magdalena Liszka
Prowadzący zajęcia:	mgr Magdalena Liszka
Moduł, grupa przedmiotów:	BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU Z ZAKRESU TERAPII PEDAGOGICZNEJ
Status przedmiotu:	obowiązkowy
Język wykładowy:	semestr: 3 - polski
Przyporządkowanie zajęć/grup zajęć do dyscypliny naukowej/artystycznej	pedagogika (wiodąca), filozofia, językoznawstwo, nauki socjologiczne, psychologia

Objaśnienia:

Rodzaj zajęć: obowiązkowe, do wyboru.

Forma prowadzenia zajęć: w - wykład, ćw - ćwiczenia audytoryjne, lek - lektorat, s - seminarium, lab - laboratoria, p - projekt, sk - samokształcenie, pr - praktyka zawodowa, war - warsztaty, k - konwersatorium, pw - praca własna, p.art. - pracownia artystyczna, zp - zajęcia praktyczne

Dane merytoryczne

Przedmioty wprowadzające i wymagania wstępne:
Student reprezentuje poziom sprawności fizycznej umożliwiający aktywny udział w zabawach i grach ruchowych, umiejętność współpracy w grupie. Posiada podstawowe kompetencje komunikacyjne oraz społeczne w zakresie pracy zespołowej. Student posiada podstawową wiedzę z psychologii i pedagogiki warunkującą świadomość istoty prawidłowego rozwoju człowieka przez organizowanie aktywności ruchowej w formie gier i zabaw ruchowych.
Cel przedmiotu
Podstawowym celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z różnorodnymi formami gier i zabaw ruchowych oraz ich wszechstronnymi możliwościami wykorzystania w procesie usprawniania i dbałości o dobrą kondycję i zdrowie. „Stwarzanie okazji do kształtowania postaw społecznych i rozwijania umiejętności komunikacyjnych u studentów. „Wprowadzanie w radosny nastrój i dobre samopoczucie, wpływające na sprawność fizyczną, wyrabianie dyscypliny oraz umiejętność zespołowego działania

Szczegółowe efekty uczenia się				
Lp.	Opis efektu uczenia się	Metoda realizacji efektów uczenia się	Metody sprawdzenia efektu uczenia się	Odniesienie do efektów dla modułu/specjalności/kierunku studiów
1	Student posiada usystematyzowaną wiedzę w zakresie zabawowej formy usprawniania psychicznego i fizycznego.	M1 (Opis), M5 (Wypowiedź ustna)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Scenariusze zajęć, Prezentacja umiejętności praktycznych, Aktywność	K_W16
2	Student potrafi dokonywać refleksyjnej analizy i interpretacji zachowań w podejmowanych grach i zabawach ruchowych, usprawniając tym samym umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej. Student posiada umiejętności ruchowe z zakresu wybranych form gier i zabaw niezbędne do wykonywania zadań zawodowych w pracy z dziećmi, młodzieżą lub osobami dorosłymi.	M2 (Obserwacja), M3 (Pokaz), M4 (Ćwiczenia praktyczne), M1 (Opis), M5 (Wypowiedź ustna)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Prezentacja umiejętności praktycznych, Aktywność	K_U09, K_U12, K_U17, K_U06
3	Student ma świadomość poziomu swojej wiedzy z zakresu wykorzystania formy zabawowej w procesie usprawniania i dbałości o dobrą jakość życia. W formach zabawowych student rozwija również zdolność do działania w zespole i do kierowania nim.	M2 (Obserwacja), M4 (Ćwiczenia praktyczne), M5 (Wypowiedź ustna)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Prezentacja umiejętności praktycznych, Aktywność	K_K02, K_K09, K_K01
Metody realizacji efektów uczenia się (opis szczegółowy)				
Ćwiczenia praktyczne, Obserwacja, Pokaz, Wypowiedź ustna, Opis				
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się				
wiedza: Aktywność Prezentacja umiejętności praktycznych (Student przeprowadza w grupie 2 zabawy lub gry ruchowe wg opracowanego wcześniej scenariusza zajęć.) Scenariusze zajęć (Student formułuje scenariusz zajęć z 2-óch wybranych przez siebie form zabaw lub gier ruchowych.) Ocena pracy w trakcie zajęć (Ocenie podlega przygotowanie studenta do zajęć, odpowiedni ubiór i zaangażowanie studenta w realizację zadań.)				
umiejętności: Aktywność Prezentacja umiejętności praktycznych (Student przeprowadza w grupie 2 zabawy lub gry ruchowe wg opracowanego wcześniej scenariusza zajęć.) Ocena pracy w trakcie zajęć (Ocenie podlega przygotowanie studenta do zajęć, odpowiedni ubiór i zaangażowanie studenta w realizację zadań.)				
kompetencje społeczne: Aktywność Prezentacja umiejętności praktycznych (Student przeprowadza w grupie 2 zabawy lub gry ruchowe wg opracowanego wcześniej scenariusza zajęć.) Ocena pracy w trakcie zajęć (Ocenie podlega przygotowanie studenta do zajęć, odpowiedni ubiór i zaangażowanie studenta w realizację zadań.)				
Warunki zaliczenia				
Ćwiczenia: - obecność na zajęciach zgodnie z regulaminem studiów, - ocena aktywności i zaangażowania studenta w trakcie zajęć, - pozytywna ocena z opracowanego scenariusza zajęć nt. wybranych gier i zabaw ruchowych, - pozytywna ocena z prezentacji umiejętności praktycznych wg opracowanego scenariusza zajęć nt gier i zabaw ruchowych				
Treści Kształcenia				
				Liczba godzin
Semestr: 3				
Forma zajęć: ćwiczenia				
Wprowadzenie do przedmiotu jego programu. Omówienie form organizacyjnych zajęć, warunków zaliczenia. Zasady BHP. Charakterystyka zabaw i gier ruchowych. Podział podstawowy gier ruchowych (proste, złożone, przejściowe, specjalistyczne i drużynowe) i szczegółowy zabaw ruchowych (orientacyjno - porządkowe, bieżne, skoczne, rzutne, kopne, na czworakach, z dźwiganiem i z mocowaniem i inne).				4

	4		
Organizacja zajęć oparta na grach i zabawach ruchowych: przygotowanie miejsca zajęć, sprzętu i przyborów, objaśnienie, podział na zespoły. Bezpieczeństwo i higiena na zajęciach gier i zabaw ruchowych. Realizacja szczegółowa z wybranych kategorii zabaw i gier ruchowych: • Zabawy i gry orientacyjno – porządkowe. • Zabawy i gry na czworakach, bieżne, rzutne, kopne, skoczne, z mocowaniem. • Zabawy i gry ruchowe integracyjne, z chustą animacyjną, ze śpiewem. • Gry drużynowe: Dwa ognie, Cztery ognie, Podaj dalej (itp.) • Zestaw zabaw i gier ruchowych z przyborami nietypowymi. • Nowoczesne formy muzyczno-ruchowe: zabawy i gry z muzyką, elementy aerobiku.	25		
Podsumowanie, wnioski i ocena zajęć. Zaliczenie przedmiotu.	1		
Literatura			
Podstawowa			
Bondarowicz M., Zabawy i gry ruchowe na cztery pory roku: wiosna, lato, jesień, zima. , Bellona, Warszawa 1995			
Bondarowicz M., Tadeusz Staniszewski, , Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych. , AWF, Warszawa 2016			
Mańkowski L. , Zabawy i gry ruchowe.Zeszyt metodyczny., NOVUM, Płock 2003			
Trawińska H. , Zabawy rozwijające dla małych dzieci. Cz.1., ŻAK , Warszawa 2006			
Uzupełniająca			
Trzeźniowski R., Zabawy i gry ruchowe., WSiP, Warszawa 1995			
Urniaż J., Jurgielewicz-Urniaż M., Witkowicz E. , Zabawy i gry ruchowe. Cz.1, Cz.2. Przewodnik do ćwiczeń. , Olsztyńska Szkoła Wyższa, Olsztyn 2006			
Sposób określenia liczby punktów ECTS			
Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się		Obciążenia studenta [w godz.]	
Zajęcia dydaktyczne		30	
Samokształcenie		0	
Praca własna studenta		0	
Sumaryczne obciążenie pracą studenta		30	
Liczba punktów ECTS			
łączna liczba punktów ECTS przypisana do przedmiotu		0	
Bezpośredni kontakt z nauczycielem		L. godzin	ECTS
		30	0,0

1 godz = 45 minut; 1 punkt ECTS = 25-30 godzin

W sekcji 'Liczba punktów ECTS' suma punktów ECTS zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego.