

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu

KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu:	Gry i zabawy ruchowe (w ramach wf)				
2. Kod przedmiotu:	16.1				
3. Okres ważności karty:	Ważna od roku akademickiego 2021-2022				
4. Forma kształcenia:	Studia pierwszego stopnia				
5. Forma studiów:	stacjonarne				
6. Kierunek studiów:	Pedagogika				
7. Profil studiów:	Praktyczny P				
8. Specjalność:	Pedagogika resocjalizacyjna				
9. Semestr:	III				
10. Jedn. prowadz. przedmiot:	Instytut Kultury Fizycznej i Zdrowia				
11. Prowadzący przedmiot:	mgr Magdalena Liszka				
12. Grupa przedmiotów:	Blok przedmiotów do wyboru z zakresu specjalności				
13. Status przedmiotu:	obowiązkowy				
14. Język prowadzenia zajęć:	polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:					
Poziom sprawności fizycznej umożliwiający aktywny udział w zabawach i grach ruchowych, umiejętność współpracy w grupie.					
16. Cel przedmiotu:					
Podstawowym celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z wszechstronnymi możliwościami wykorzystania formy zabawowej w procesie usprawniania i dbałości o dobrą kondycję i zdrowie. Zabawy w grupie stworzą okazję do kształtowania postaw społecznych i rozwijania umiejętności komunikacyjnych studentów. Wprowadzą radosny nastrój i dobre samopoczucie, będą wpływać na sprawność fizyczną, wyrabianie dyscypliny oraz umiejętność zespołowego działania.					
17. Efekty uczenia się:					
Ozn.	Opis efektu uczenia się	Metoda realizacji efektu uczenia się	Metoda sprawdzenia efektu uczenia się	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla specjalności / kierunku studiów
W	Student posiada usystematyzowaną wiedzę w zakresie zabawowej formy usprawniania psychicznego i fizycznego.	wykład informacyjny, opis,	wypowiedzi ustne	ćw	W16(+++)
U	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.	pokaz, objaśnienie, metody aktywizujące	zadania wykonane indywidualnie i grupowo	ćw	U06(+) U09(+) U12(+++) U17(+++)
K	Student ma świadomość poziomu swojej		podsumo-	ćw	K01(+)

	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.	pogadanka, dyskusja, metoda sytuacyjna	wanie, samoocena efektów kształcenia		K02(++) K09(+++)
18. Formy i wymiar zajęć:		ćwiczenia 30 godz.			
19. Treści uczenia się:					
Szczegółowy program zajęć					
Wprowadzenie do przedmiotu jego programu. Omówienie form organizacyjnych zajęć, warunków zaliczenia.					2
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).					2
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.					24
Podsumowanie i ocena zajęć. Zaliczenie przedmiotu.					2
Łączna liczba godzin:					30
20. Egzamin: nie					
21. Literatura podstawowa:					
Bondarowicz M., <i>Zabawy i gry ruchowe na cztery pory roku: wiosna, lato, jesień, zima</i> . Warszawa 1995. Bondarowicz M., Tadeusz Staniszewski, <i>Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych</i> . Warszawa 2008. Lech Mańkowski: <i>Zabawy i gry ruchowe</i> . Zeszyt metodyczny. Płock 2003. Trawińska H., <i>Zabawy rozwijające dla małych dzieci</i> . Cz.1. Warszawa 2006. Roman Trześniowski, <i>Zabawy i gry ruchowe</i> , Warszawa 1995.					
22. Literatura uzupełniająca:					
Mańkowski L., <i>Zabawy i gry ruchowe</i> : zeszyt metodyczny. Płock 2003. Urniaż J., Jurgielewicz-Urniaż M., Witkowicz E., <i>Zabawy i gry ruchowe. Cz.1, przewodnik do ćwiczeń</i> . Olsztyn 2006. Urniaż J., Jurgielewicz-Urniaż M., Witkowicz E., <i>Zabawy i gry ruchowe. Cz.2, przewodnik do ćwiczeń</i> . Olsztyn 2006. Winczewski P., <i>Wychowanie przez gry i zabawy ruchowe (w:) Życie Szkoły</i> 2006, nr 6.					
23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się:					
Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta			
1	Wykład				
2	Ćwiczenia	30/0			

3	Konwersatoria			
4	Laboratorium			
5	Projekt			
6	Seminarium			
7	Inne:			
		Suma godzin	30/0	
24. Suma wszystkich godzin:		30	25. Liczba punktów ECTS:	1
26. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego:		1	27. Liczba punktów ECTS uzyskanych w wyniku samodzielnej pracy studenta:	0
Efekt uczenia się	Ocena	Opis wymagań		
W	bdb	Zna bardzo dobrze i prawidłowo wymienia podstawowe zasady uczestnictwa w zajęciach ruchowych. Wyczerpująco wskazuje na popularne zabawy i gry ruchowe.		
	db	Zna i poprawnie wymienia podstawowe zasady uczestnictwa w zajęciach ruchowych. Wskazuje na popularne zabawy i gry ruchowe.		
	dst	Stara się wymienić i krótko wyjaśnić podstawowe zasady uczestnictwa w zajęciach ruchowych. Wskazuje kilka popularnych zabaw i gier ruchowych.		
	ndst	Nie zna podstawowych zasad uczestnictwa w zajęciach ruchowych. Nie zna i nie potrafi wymienić popularnych zabaw i gier ruchowych.		
U	bdb	Chętnie uczestniczy w grach i zabawach przestrzegając zasad i reguł rywalizacji. Samodzielnie potrafi zaplanować i przeprowadzić zajęcia z gier i zabaw ruchowych. Dobiera zabawy i gry dostosowane do warunków, miejsca, wieku i możliwości uczestnika.		
	db	Uczestniczy w grach i zabawach przestrzegając zasad i reguł rywalizacji. Potrafi zaplanować i przeprowadzić zajęcia z gier i zabaw ruchowych		
	dst	Stara się uczestniczyć w grach i zabawach przestrzegając zasad i reguł rywalizacji. Z pomocą nauczyciela dokonuje planowania i stara się samodzielnie przeprowadzić zajęcia z gier i zabaw ruchowych. Dobiera w miarę samodzielnie zabawy i gry dostosowane do warunków, miejsca, wieku i możliwości uczestnika.		
	ndst	Nie uczestniczy w grach i zabawach ruchowych. Nie potrafi zaplanować i przeprowadzić zajęć z wykorzystaniem gier i zabaw ruchowych.		
K	o.	Student ma świadomość poziomu swojej wiedzy z zakresu wykorzystania formy zabawowej w procesie usprawniania i dbałości o dobrą jakość życia. Przestrzega zasad "fair play" podczas rywalizacji Potrafi współpracować i współdziałać w zespole ćwiczebnym.		
	no.	Student nie ma świadomości poziomu swojej wiedzy z zakresu wykorzystania formy zabawowej w procesie usprawniania i dbałości o dobrą jakość życia. Nie przestrzega zasad „fair play”. Nie potrafi współpracować i współdziałać w zespole ćwiczebnym.		
28. Uwagi:				

Zatwierdzono:

.....
(data i podpis prowadzącego)

.....
(data i podpis)