



KARTA PRZEDMIOTU

C21. Gry i zabawy ruchowe

Informacje ogólne

Nazwa przedmiotu i kod (wg planu studiów):	Gry i zabawy ruchowe (C21)
Nazwa przedmiotu (j. ang.):	Movement games and activities
Kierunek studiów:	Wychowanie Fizyczne
Poziom studiów:	Studia I stopnia
Profil:	Praktyczny (P)
Forma studiów:	Studia stacjonarne, studia niestacjonarne
Punkty ECTS:	2
Język wykładowy:	polski
Rok akademicki:	2021/22
Semestr:	1
Koordinator przedmiotu:	mgr Edyta Nizioł-Babiarz

Elementy wchodzące w skład programu studiów

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla przedmiotu				
Przygotowanie studenta, jako przyszłego nauczyciela lub instruktora, do samodzielnego prowadzenia zajęć z wykorzystaniem gier i zabaw ruchowych w edukacji szkolnej oraz organizacji czasu wolnego dzieci i młodzieży w instytucjach związanych z kulturą fizyczną. Zapoznanie z przykładami gier i zabaw ruchowych w zależności od celów i zadań aktywności ruchowej i fizycznej. Zaznajomienie z tokiem lekcji gier i zabaw ruchowych. Kształtowanie kompetencji w zakresie planowania lekcji gier i zabaw. Zapoznanie się z zasadami bezpieczeństwa podczas realizacji zajęć z gier i zabaw ruchowych.				
Liczba godzin zajęć w ramach poszczególnych form zajęć według planu studiów:		st. stacjonarne sem. 2- ćw. 30 godz. st. niestacjonarne sem. 2.-ćw.15 godz.		
Opis efektów uczenia się dla przedmiotu				
Kod efektu przedmiotu	Student, który zaliczył przedmiot zna i rozumie/potrafi/jest gotów do:	Powiązanie z KEU	Forma zajęć dydaktycznych	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się
C21_W01	Student zna i rozumie 1.podstawę programową oraz cele kształcenia i treści nauczania gier i zabaw ruchowych zorientowaną na zastosowanie praktyczne na poszczególnych etapach	K_W01	Ćwiczenia praktyczne,	Kolokwium

	edukacji (D.1/W1)			
C21_W02	2. konwencjonalne i niekonwencjonalne metody nauczania w tym metody aktywizujące. Zna zasady przygotowania i przeprowadzenia gier i zabaw ruchowych (D.1/W5)	K_W08	Zajęcia praktyczne, obserwacja lekcji wychowania fizycznego	Test pisemny ze znajomości zasad organizacji gier i zabaw ruchowych
C21_W03	3. znaczenie i konieczność przestrzegania zasad bezpieczeństwa w procesie pedagogicznym	K_W10	Organizacja zabaw	Ocena znajomości zasad organizacji lekcji
C21_W04	3. metodykę realizacji poszczególnych treści kształcenia z zakresu gier i zabaw ruchowych. , rozwiązania merytoryczne i metodyczne, dobre praktyki , dostosowanie oddziaływań do potrzeb i możliwości do grup uczniów o różnym potencjale typowe dla gier i zabaw ruchowych D.1/W6	K_W08	Zajęcia praktyczne , Samodzielne prowadzenie zabaw i gier ruchowych	Ocena znajomości zasad organizacji zajęć
C21_W05	4. formy wykorzystywane w grach i zabawach ruchowych , organizację pracy w grupie oraz potrzebę indywidualizacji nauczania D.1/W7	K_W08	Ćwiczenia praktyczne	Ocena samodzielnego prowadzenia części zajęć. Ocena właściwego doboru środków dydaktycznych
C21_U01	Student potrafi: 1. posługiwać się podstawowym sprzętem sportowym oraz przyborami i przyrządami wykorzystywanymi w grach i zabawach ruchowych	K_U05	Ćwiczenia praktyczne	Ocena samodzielnego prowadzenia gier i zabaw
C21_U02	2.dostosować sposób komunikacji do poziomu rozwojowego uczniów w celu nauczania zasad organizacji i prowadzenia gier i zabaw ruchowych z wykorzystaniem sprzętu i przyborów niezbędnych do realizacji gier i zabaw D.1/U4	K_U03	Ćwiczenia praktyczne Samodzielne prowadzenie zabaw i gier ruchowych	Sprawdzian praktycznych umiejętności podczas organizacji gier i zabaw , dobur odpowiedniego sprzętu
C21_U03	3. opracować w formie pisemnej konspekt lekcji z gier i zabaw ruchowych.	K_U06	Samodzielna praca studenta, praca w bibliotece.	Ocena opracowanych konspektów
C21_U04	4. kreować sytuacje dydaktyczne służące aktywności i rozwojowi zainteresowań uczniów oraz	K_U04	Ćwiczenia praktyczne	Obserwacja udział w dyskusji , udział w przygotowaniu gier i zabaw

	popularyzacji wiedzy D.1/U5			
C21_U05	5. merytorycznie , profesjonalnie i rzetelnie potrafi ocenić pracę uczniów D.1/U8	K_U01	Ćwiczenia praktyczne	Ocena przygotowanych oraz przeprowadzonych konspektów
C21_K01	Student jest gotów do: 1. popularyzowania wiedzy wśród uczniów i w środowisku szkolnym i pozaszkolnym D.1/K2	K_K02	Ćwiczenia praktyczne. Konsultacje	Obserwacja - udział w dyskusjach, aktywność na zajęciach, uczestnictwo w dodatkowych zajęciach
C21_K02	2. kształtowania umiejętności współpracy uczniów, podczas gier i zabaw, w tym grupowego rozwiązywania problemów D.1/K5	K_K03	Ćwiczenia praktyczne	Czynny udział w zajęciach
C21_K03	3. rozwijania u uczniów ciekawości , aktywności i samodzielności poznawczej oraz logicznego i krytycznego myślenia D.1/K7	K_K09	Ćwiczenia praktyczne, konsultacje	Ocena prowadzonych zajęć

Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Całkowita liczba punktów ECTS: (A + B)	2	stacjonarne	niestacjonarne
		Sem.1	Sem.1
A. Liczba godzin kontaktowych z podziałem na formy zajęć oraz liczba punktów ECTS uzyskanych w ramach tych zajęć:	Ćwiczenia praktyczne konsultacje w sumie: ECTS	30 g. 5 g. 35 g 1,4	15 g. 5 g. 20 g 0,8
B. Formy aktywności studentów ramach samokształcenia wraz z planowaną liczbą godzin na każdą formę i liczbą punktów ECTS:	przygotowanie ogólne praca w bibliotece, przygotowanie konspektów, samodzielne doskonalenie umiejętności w sumie: ECTS	5 g. 2 g. 3 g 5 g. 15 g. 0,6	12 g. 5 g. 3 g 10 30 g. 1,2
C. Liczba godzin zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w ramach przedmiotu oraz związana z tym liczba punktów ECTS:	Udział w ćwiczeniach konsultacje Samodzielne doskonalenie umiejętności przygotowanie konspektów, w sumie: ECTS	30 g 5 g. 5 g. 3 g. 43 g 1,7	15 g 5 g. 10 g 3 g. 33 g. 1,4

Dodatkowe elementy (* - opcjonalnie)

Szczegółowe treści kształcenia w ramach poszczególnych form	Semestr I
	1. Teoria gier i zabaw ruchowych, podstawowe klasyfikacje, cele i

zajęć:	zadania, dobór gier i zabaw ruchowych do zajęć w zależności od wieku ćwiczących, miejsca zajęć, zadań, które mają spełnić, podstawowa literatura metodyczna. 2. Wpływ gier i zabaw na rozwój psychofizyczny dzieci i młodzieży. 3. Zabawy i gry ruchowe bieżne, skoczne, z czworakowaniem i rzutne. 4. Zabawy i gry ruchowe orientacyjno-porządkowe, z mocowaniem, kopne, z przenoszeniem, ze śpiewem, uspokajające, Zabawy motoryczno-dydaktyczne i dydaktyczno-ruchowe. 5. Zabawy i gry ruchowe z wybranym przyrządem lub przyborem gimnastycznym np. ławeczką, skakanką, piłką itp. 6. Gry i zabawy ruchowe jako forma przygotowania do nauczania sportowych gier zespołowych. 7. Gry i zabawy ruchowe jako forma przygotowania do nauczania lekkoatletyki. 8. Metodyka prowadzenia lekcji wychowania fizycznego do wybranych toków gier i zabaw ruchowych. 9. Opracowanie konspektu lekcji gier i zabaw ruchowych, metodyka prowadzenia gier i zabaw ruchowych. 10. Metodyka nauczania podstawowych gier rekreacyjnych. 11. Zabawy ruchowe zimą. 12. Zabawy ruchowe z wykorzystaniem nietypowych przyborów. 13. Nadzorowanie przebiegu gier i zabaw ruchowych
Metody i techniki kształcenia:	metody praktyczne: ćwiczenia praktyczne, metody podające: opis i objaśnienie z podkreśleniem najczęściej popełnianych błędów, metody eksponujące: pokaz, analiza błędów
* Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu:	Obowiązkowy, aktywny udział w ćwiczeniach zgodnie z harmonogramem zajęć. Dopuszcza się jedną nieusprawiedliwioną nieobecność w semestrze. Zaliczenie kolokwium sprawdzającego znajomość podziału, klasyfikacji gier i zabaw ruchowych. Właściwe opracowanie konspektów zajęć lekcyjnych o określonej tematyce. Ocena samodzielnego poprowadzenia zajęć.
* Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa:	Obowiązek aktywnego uczestnictwa studenta we wszystkich formach zajęć
Sposób obliczania oceny końcowej:	Ocena końcowa z przedmiotu, jest średnią arytmetyczną ocen wystawionych w oparciu o następujące kryteria: Frekwencja i aktywność na zajęciach: 15% Ocena za aktywny udział podczas zajęć 15% Ocena konspektów i samodzielnego prowadzenia zajęć: 40% Ocena wiedzy teoretycznej: (kolokwium pisemne) 30 %
* Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na	Udział w konsultacjach i samodoskonalenie opracowanie konspektu i prowadzenie zajęć ze studentami lub uczniami szkoły podstawowej

zajęciach:	
Wymagania wstępne i dodatkowe, szczególnie w odniesieniu do sekwencyjności przedmiotów:	Znajomość podstawowych terminów i pojęć z zakresu teorii wychowania fizycznego, ogólna sprawność fizyczna
Zalecana literatura:	Literatura podstawowa: 1. Bondarowicz M., „Forma zabawowa w nauczaniu sportowych gier zespołowych”, Warszawa 1988 r. 2. Trzeźniowski R., „Gry i zabawy ruchowe”, Warszawa 1990 r. 3. Dąbik K., Nowik P., „Wielka Księga Gier i Zabaw”. Poradnik jak aktywnie spędzać czas. Wydawnictwo Nowik 2016 r. 4. Kołodziej M., Kołodziej J., „Wybrane zagadnienia wychowania fizycznego w nauczaniu”, Rzeszów 1996r. Literatura uzupełniająca: 5. Nitecka-Walarych A., „Ćwiczenia i zabawy z przyborami dla dzieci w młodszy wieku szkolnym”, Uniwersytet Gdański 2017 r. 6. Noga E., Wasilak A., „Stare i nowe zabawy podwórkowe” Wydawnictwo Klanaza, Lublin 2003 r. 7. Janikowska -Siatka M., „Przykładowe konspekty lekcji z wychowania fizycznego zmierzające do realizacji wybranych osiągnięć ucznia w poszczególnych etapach edukacji szkolnej”, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2002 r. 8. „Wielka księga gier i zabaw”, Wydawnictwo Jedność dla dzieci, Kielce 2002r. 9. Węgrzyn E., Umiatowska D., Pławińska L., „ Zabawy i gry ruchowe w wychowaniu fizycznym" Uniwersytet Szczeciński 2005 r.