

KARTA KURSU (realizowanego w specjalności)

Gry i zabawy ruchowe

.....
(nazwa specjalności)

Nazwa	Gry i zabawy ruchowe
Nazwa w j. ang.	Physical Games and Activities

Koordynator	mgr Adam Stadnik	Zespół dydaktyczny
Punktacja ECTS*	2	

Opis kursu (cele kształcenia)

Poznanie teorii gier i zabaw ruchowych oraz ich wpływu na wszechstronny rozwój dziecka. Nabycie wiedzy i umiejętności z zakresu bezpiecznego prowadzenia gier i zabaw ruchowych w szkole na różnych poziomach edukacji.

Efekty kształcenia

Wiedza	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla specjalności)
--------	-----------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>W01 Zna cele oraz funkcje gier i zabaw ruchowych. Ma wiedzę z zakresu metodyki ich prowadzenia</p> <p>W02 Ma wiedzę na temat wpływu gier i zabaw ruchowych na wszechstronny rozwój dziecka</p> <p>W03 Ma podstawową wiedzę z zakresu planowania i realizacji festynów oraz imprez rekreacyjnych</p>	<p>SP_EdB_W06</p> <p>SP_EdB_W07</p> <p>SP_EdB_W08</p> <p>SP_EdB_W09</p> <p>SP_EdB_W10</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------

	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla specjalności)
Umiejętności	<p>U01 Potrafi dobrać odpowiednie gry i zabawy ruchowe do wieku i poziomu sprawności fizycznej</p> <p>U02 Potrafi samodzielnie zaprojektować i przeprowadzić lekcję gier i zabaw ruchowych</p> <p>U03 Zna zasady kierowania grupą i potrafi je wykorzystać w praktyce</p>	<p>SP_EdB_U05</p> <p>SP_EdB_U07</p> <p>SP_EdB_U08</p> <p>SP_EdB_U09</p> <p>SP_EdB_U10</p> <p>SP_EdB_U11</p>

	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla specjalności)
Kompetencje społeczne	<p>K01 okazuje szacunek wobec wychowanka i troskę o jego dobro</p> <p>K02 potrafi współdziałać w zespole pełniąc różne role</p> <p>K03 dba o swój rozwój zawodowy. Ma świadomość swojej wiedzy i umiejętności. Nie podejmuje działań, które przekraczają jego kompetencje</p>	<p>SP_EdB_K01</p> <p>SP_EdB_K02</p> <p>SP_EdB_K03</p> <p>SP_EdB_K04</p> <p>SP_EdB_K05</p>

Organizacja									
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach							
		A	K	L	S	P	E		
Liczba godzin		30							

Opis metod prowadzenia zajęć

1. Praca w grupach
2. Dyskusja
3. Prezentacje multimedialne
4. Projekt

Formy sprawdzania efektów uczenia się

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W01								X					X
W02								X					X
W03							X	X					X
U01		X					X	X					X
U02		X					X	X					X
U03		X					X	X					X
K01								X					X
K02								X					X
K03								X					X

Kryteria oceny

1. Obecność na zajęciach
2. Aktywny udział w zajęciach
3. Projekt indywidualny
4. Projekt grupowy

--	--

Uwagi	Brak
-------	------

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

1. Znaczenie gier i zabaw ruchowych w poszczególnych fazach rozwoju osobniczego.
2. Miejsce gier i zabaw ruchowych w różnych formach kultury fizycznej
3. Definicje pojęć: gra, zabawa. Klasyfikacja gier i zabaw ruchowych
4. Metodyka gier i zabaw ruchowych.
5. Elementy organizacji lekcji. Kierowanie zespołem uczniów. Bezpieczeństwo na zajęciach.
6. Konspekt lekcji
7. Gry i zabawy ruchowe w lekcjach gimnastyki, LA oraz ZGS
8. Wykorzystanie sprzętu typowego i nietypowego w lekcjach gier i zabaw ruchowych
9. Gry i zabawy w festynie sportowo-rekreacyjnym

Wykaz literatury podstawowej

1. Bondarowicz M., Staniszewski T., (2000), Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych, AWF, Warszawa
2. Bodarowicz M., (1995), Zabawy w grach sportowych, WSiP, Warszawa
3. Janikowska-Siatka M., Skrętowicz E., Szymańska E., (2008), Zabawy i gry ruchowe na lekcjach wf i festynach sportowo-rekreacyjnych, WSiP, Warszawa
4. Trzeźniowski R., (1995), Gry i zabawy ruchowe, WSiP, Warszawa

Wykaz literatury uzupełniającej

1. Bondarowicz M., Staniszewski T., (2003), Wielka księga zabaw i gier ruchowych, Wyd. B.K., Wrocław
2. Bronikowski M., (2012), Dydaktyka wychowania fizycznego, fizjoterapii i sportu, AWF, Poznań
3. Bronikowski M., Muszkieta R., (2002), Zabawy i gry ruchowe w kształceniu zintegrowanym, Wyd. Helvetica, Poznań
4. Bronikowski M., Ślebioda R., Bronikowska M., Janowska M., (2007), Wychowanie fizyczne poprzez zabawy i gry ruchowe, AWF, Poznań

5. Stawczyk Z., (1998), Gry i zabawy lekkoatletyczne, AWF, Poznań

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	30
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	
Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	10
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	5
	Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie)	10
	Przygotowanie do egzaminu	5
Ogółem bilans czasu pracy		30
Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		2