



PRZEDMIOT: Zabawy i gry ruchowe		PUNKTY ECTS 3
KIERUNEK: Wychowanie Fizyczne		
SPECJALNOŚĆ: -		STATUS PRZEDMIOTU obligatoryjny
FORMA STUDIÓW: niestacjonarne		GRUPA PRZEDMIOTÓW B
POZIOM KSZTAŁCENIA: studia pierwszego stopnia		
ROK/SEMESTR: III/6		PROFIL KSZTAŁCENIA praktyczny
Wykłady – liczba godzin 10	Ćwiczenia – liczba godzin 15	Wymagania wstępne/ zaliczenie przedmiotów poprzedzających: Podstawy dydaktyki ogólnej, Teoria i metodyka sportów indywidualnych, Teoria i metodyka sportów zespołowych
Język wykładowy	Forma zaliczenia Zaliczenie z oceną	
polski		

I. Jednostka organizacyjna: Wydział Nauk o Zdrowiu

II. Cele i zadania przedmiotu:

1. Pogłębienie wiedzy studentów z zakresu teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych.
2. Poznanie zasobu różnego rodzaju zabaw i gier ruchowych.
3. Poznanie metodyki nauczania i prowadzenia różnych typów zabaw i gier ruchowych.
4. Wyrabianie postawy konieczności solidnego i dokładnego przygotowywania się do prowadzenia zabaw i gier ruchowych.
5. Zdobywanie umiejętności samodzielnego opracowania i przeprowadzenia lekcji według toku zabaw i gier ruchowych.
6. Umiejętność przekształcania zabaw i gier ruchowych w zależności od stopnia rozwoju dzieci, ich sprawności, zainteresowań i warunków.

III. Forma zajęć: wykład kursowy (Wk), ćwiczenia treningowe (T)

IV. Treści programowe:

Nr	Temat wykładu
Wk1	Oddziaływanie zabaw i gier ruchowych na rozwój człowieka.
Wk2	Charakterystyka metodyczna zabaw i gier ruchowych.
Wk3	Organizacja lekcji z zabaw i gier ruchowych, Cele ogólne i szczegółowe. Toki lekcyjne, terminologia.
Wk 4	Modyfikacja zabaw i gier ruchowych, bezpieczeństwo na zajęciach ruchowych.
Wk5	Specyfika gier zespołowych (drużynowych), organizacja turniejów zabaw i gier ruchowych lub organizacja i udział w imprezie sportowo-rekreacyjnej.

Nr	Temat ćwiczenia
T1	Zabawy i gry ruchowe rozwijające zdolności kondycyjne i koordynacyjne
T2	Zabawy ze śpiewem (zasób: zabawy rytmiczne, inscenizowane, taneczne, płasy). Prezentacja rodzajów zabaw i gier ruchowych występujących w toku lekcyjnym.
T3	Gry drużynowe, zasób gier drużynowych. Zabawy i gry ruchowe z zastosowaniem przyborów nietypowych.
T4	Zabawy i gry ruchowe w nauczaniu i doskonaleniu techniki i taktyki w grach sportowych (piłka siatkowa, koszykówka, piłka ręczna, piłka nożna oraz w lekkoatletyce i gimnastyce).
T5	Samodzielne prowadzenie fragmentów zabaw i gier ruchowych, na podstawie własnego opracowania.

V. Literatura

Literatura podstawowa:

1. Bondarowicz M., *Zabawy i gry ruchowe w zajęciach sportowych*. COS Warszawa 2002.
2. Bondarowicz M., *Zabawy w grach sportowych*. WSiP Warszawa 1998.
3. Bondarowicz M., Staniszewski T., *Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych*. Warszawa 2000.
4. Staniszewski T., (red.), *Zabawy i gry ruchowe. Teoria i metodyka*. AWF Warszawa 1999.
5. Trzeźniowski R., *Gry i zabawy ruchowe*. SiT Warszawa 1987, s. 18 – 20.
6. Urniaż J., Jurgielewicz-Urniaż M., Witkowicz E., *Zabawy i gry ruchowe. Część I*. OSW Olsztyn 2005.
7. J. Urniaż, M. Jurgielewicz-Urniaż, E. Witkowicz, *Zabawy i gry ruchowe. Część II*. OSW Olsztyn 2006.

Literatura uzupełniająca:

1. Gołaszewski J., Paterka S., Wieczorek A., *Organizacja wycieczek szkolnych, obozów stałych i wędrownych i rekreacyjne gry ruchowe*. Akademia Wychowania Fizycznego Poznań 2000.
2. Janikowska - Siatka M., Skrętowicz E., Szymańska E., *Zabawy i gry ruchowe na lekcjach wychowania fizycznego i festynach sportowo – rekreacyjnych*. WSiP Warszawa 1999.
3. Mielniczuk M., Staniszewski T., *Stare i nowe gry drużynowe*. TELBIT Warszawa 1999.

VI. Efekty uczenia się:

Efekt uczenia się:	Nr efektu	Student, który zaliczył przedmiot:	Odniesienie do efektów kierunkowych
w zakresie wiedzy	01	Zna i rozumie podstawowe zasady bezpiecznej organizacji zabaw i gier ruchowych	K_W13
	02	Zna technikę i metodykę nauczania w zakresie zabaw i gier ruchowych	K_W16
	03	Dobrać metody nauczania, formy organizacyjne oraz środki dydaktyczne podczas realizacji zajęć zabaw i gier ruchowych.	K_W19
W zakresie umiejętności	04	Potrafi dobrać metody nauczania, formy organizacyjne oraz środki dydaktyczne podczas zabaw i gier ruchowych zależności od warunków celu, wieku i możliwości uczestnika	K_U07 K_U19
	05	Podczas realizacji zabaw i gier ruchowych przestrzega zasady „fair play” oraz potrafi zachować się w sytuacji sukcesu i porażki.	K_U23
w zakresie kompetencji społecznych	06	Jest przygotowany do aktywnego uczestnictwa na rzecz środowiska lokalnego (festyny zabaw i gier ruchowych), szkoleń dzieci i młodzieży oraz rozwija własne upodobania sportowe.	K_K03

VII. Sposoby oceny (F- formująca, P – podsumowująca):

F1 - odpowiedź ustna

F2 – sprawdzian wiedzy pisemny w formie opracowania konspektu zajęć z zabaw i gier ruchowych

F3 – sprawdzian praktyczny - samodzielne przeprowadzenie zestawu zabaw i gier ruchowych

F7 – inne/ zaliczenie wykładów w formie referatu

VIII. Sposób weryfikacji efektów uczenia się

Nr efektu	Formy zajęć	Sposób oceny
01	Wk1,Wk2, Wk3, T10-T20	F1, F2, F3, F7,
02	T10-T20	F1, F2, F3
03	T1-T9	F2, F3
04	T1-T20	F1, F2, F3,
05	T1-T20	F1, F2, F3,
06	T1-T20	F1, F2, F3,

IX. Całkowity nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów w punktach ECTS:

1. Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim:
 - udział w wykładach 10 h
 - udział w ćwiczeniach 15 h
 - RAZEM: 25 h
2. Samodzielna praca studenta
 - przygotowanie konspektu zestawu zabaw i gier ruchowych 15 h
 - przygotowanie do sprawdzianu 10 h
 - przygotowanie referatów 10 h
 - przygotowanie do zaliczenia przedmiotu 15 h
 - studiowanie literatury 50 h
 - godziny kontaktowe + samodzielna praca studenta 75 h

OGÓŁEM:

1 punkt ECTS = 25h pracy przeciętnego studenta, liczba punktów ECTS = 3

X. Prowadzący zajęcia: