

Nazwa przedmiotu/modułu:	Zabawy i gry ruchowe
Nazwa angielska:	Fun and Games movement
Kierunek studiów:	Wychowanie fizyczne
Zakres:	Trener personalny/Animator czasu wolnego
Zakres:	Trener personalny/Animator czasu wolnego
Tryb/Poziom studiów:	Stacjonarne/I-go stopnia – licencjackie
Profil studiów	praktyczny
Jednostka prowadząca:	Karkonoska Państwowa Szkoła Wyższa w Jeleniej Górze, Wydział Nauk Medycznych i Technicznych, Katedra Nauk o Kulturze Fizycznej i Zdrowiu
Prowadzący przedmiot:	mgr Monika Stanaszek, mgr Wojciech Lara

I. Formy zajęć, liczba godzin

Semestr	W	C	L	WR	Łącznie	ECTS
II, III	5	30	-	-	35	3

II. Cel przedmiotu:

- C1** – Wyposażenie studentów w podstawowy zasób wiedzy i umiejętności potrzebnych do organizowania i prowadzenia zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego na różnych etapach edukacji.
- C2** – Poznanie metodyki nauczania poszczególnych rodzajów zabaw i gier ruchowych.
- C3** – Poznanie przez studenta terminologii i definicji stosowanych w zabawach i grach ruchowych.
- C4** – Wykazanie się znajomością bezpieczeństwa na zajęciach zabaw i gier ruchowych.
- C5** – Zapoznanie studentów z wartościami zdrowotnymi, sprawnościowymi i wychowawczymi zabaw i gier ruchowych.
- C6** - Poznanie zasad budowy lekcji opartej na grach i zabawach ruchowych.

III. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji:

brak

IV. Oczekiwane efekty uczenia się:

- EU 1** - Student potrafi uzasadnić znaczenie zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego.
- EU 2** – Student zna podział podstawowy gier ruchowych i zabaw ruchowych.
- EU 3** – Student umie dobrać zabawę lub grę ruchową pod kątem potrzeb rozwojowych i zdrowotnych dziecka.
- EU 4** – Student potrafi modyfikować zabawy i gry ruchowe w zależności od warunków, celów, wieku i możliwości uczniów.
- EU 5** - Student potrafi zastosować gry i zabawy ruchowe w praktyce pedagogicznej i z nich umiejętnie korzystać.

V. Treści programowe:

Forma zajęć: ćwiczenia sem. I		Liczba godzin
Ćw. 1	Wskazówki organizacyjno – porządkowe (przepisy BHP obowiązujące na zajęciach oraz zapoznanie regulaminem sali gimnastycznej) „Poznajemy się” - Zabawy integracyjne z chustą Klanzy. Różne sposoby poznawania i integrowania grupy.	2
Ćw. 2	Zabawa ruchowa. - Poznajemy zabawy, podział i definicje zabaw ruchowych. Przydział tematów prac pisemnych wg. opracowanych wzorów. Berki jako środek aktywności ruchowej na lekcji wychowania fizycznego i nie tylko.	2
Ćw. 3	„Sport na wesoło” - Gry i zabawy.	2
Ćw. 4	„Jesteśmy twórczy” - Rozwijanie twórczego myślenia i wyobraźni - gry i zabawy z gazetami.	2
Ćw. 5	„Współpracujemy, czy rywalizujemy?” - Gry i zabawy ruchowe z piłkami.	2
Ćw. 6	„Bądźmy kreatywni” - Zabawy rozwijające twórcze myślenie i wyobraźnię (wykorzystanie typowych i nietypowych przyborów, znaczenie przyborów w aktywności ruchowej dziecka)	2
Ćw. 7	Zabawy ze śpiewem i muzyką. Zaliczenie przedmiotu.	3
	Suma godzin	15
Forma zajęć: wykład sem. I		Liczba godzin
W 1	Znaczenie zabaw i gier ruchowych w procesie dydaktycznym edukacji wczesnoszkolnej i działaniach animacyjnych czasu wolnego.	2
W 2	Podział zabaw i gier ruchowych, systematyka, zastosowane metody, formy i narzędzia dydaktyczne .	2
W 3	Usystematyzowanie zdobytej wiedzy.	1
	Suma godzin	5
Forma zajęć: ćwiczenia sem. II		Liczba godzin
Ćw. 1	Zabawy orientacyjno – porządkowe. Prowadzenie zajęć przez studentów na ocenę z wybranych gier i zabaw ruchowych.	2
Ćw. 2	Zabawy i gry skoczne. Prowadzenie zajęć przez studentów na ocenę z wybranych gier i zabaw ruchowych.	2
Ćw. 3	Zabawy i gry rzutne jako najbardziej interesująca i atrakcyjna forma ruchu. Prowadzenie zajęć przez studentów na ocenę z wybranych gier i zabaw ruchowych.	2
Ćw. 4	Zabawy i gry bieżne jako podstawowa i najczęstsza aktywność ruchowa dzieci i młodzieży. Prowadzenie zajęć przez studentów na ocenę z wybranych gier i zabaw ruchowych.	2
Ćw. 5	Zabawy i gry kopne. Prowadzenie zajęć przez studentów na ocenę z wybranych gier i zabaw ruchowych.	2
Ćw. 6	Zabawy i gry na czworakach. Prowadzenie zajęć przez studentów na ocenę z wybranych gier i zabaw	2

	ruchowych.	
Ćw. 7	Zabawy i gry z mocowaniem. Prowadzenie zajęć przez studentów na ocenę z wybranych gier i zabaw ruchowych. Zaliczenie przedmiotu.	3
	Suma godzin	15

VI. Narzędzia dydaktyczne:

1.	Prezentacje multimedialne.
2	Magnetofon, płyty CD.
3	Maty, materace, piłki gimnastyczne, piłki siatkowe, piłki nożne, piłki ręczne, piłki koszykowe, skakanki, laski gimnastyczne, piłki lekarskie, szarfy, tyczki, znaczniki.
4	Kocyki, ręczniki, butelki plastikowe, kasztany, żołądź, szyszki, gazety, kartony, worki, podstawki, krążki, hula – hop.
5	Drabinki gimnastyczne, ławeczki, skrzynie.

VII. Metody dydaktyczne

1	Wykład informacyjny
2	Objaśnienie, prezentacja
3	Praktyczne wykonanie zadania

X. Sposoby oceny (F – formująca, P – podsumowująca)

F1.	Osiągnięcie i utrzymanie możliwie wysokiej sprawności fizycznej.
F2.	Opracowanie konspektu lekcji na określony temat z wykorzystaniem gier i zabaw ruchowych
F3.	Opracowanie zestawu zabaw i gier ruchowych oraz berków – praca pisemna.
F4.	Aktywność i zaangażowanie podczas zajęć.
P1.	Pozytywne zaliczenie opracowanego zestawu zabaw i gier ruchowych oraz berków i sporządzone według załączonych schematów /1 i 2/
P2.	Pozytywne zaliczenie opracowanego konspektu lekcji.
P3.	Prowadzenie zajęć przez studentów na ocenę z wybranych gier i zabaw ruchowych.

IX. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Łączna i średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe z nauczycielem (w trakcie zajęć)	35
Godziny kontaktowe z nauczycielem (w trakcie konsultacji, średnio na studenta)	12
Przygotowanie się do zajęć	23
SUMA GODZIN	75
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	3

X. Literatura podstawowa i uzupełniająca

<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bondarowicz M.: Zabawy i gry ruchowe. AWF, Warszawa 1992. 2. Bondarowicz M.: Zabawy w grach sportowych. WSiP, Warszawa 1995. 3. Bondarowicz M.: Zabawy i gry ruchowe w zajęciach sportowych, Warszawa 1994. 4. Trzeźniowski R.: Zabawy i gry ruchowe. WSiP, Warszawa 1995. <p>Literatura uzupełniająca:</p>

1. Bondarowicz M.: Zabawy i gry na cztery pory roku – Lato. Bellona, Warszawa 1996.
2. Bondarowicz M.: Zabawy i gry na cztery pory roku – Jesień. Bellona, Warszawa 1996.
3. Bondarowicz M.: Zabawy i gry na cztery pory roku – Zima. Bellona, Warszawa 1996.
4. Bondarowicz M.: Zabawy i gry na cztery pory roku – Wiosna. Bellona, Warszawa 1996.

Czasopisma:

„Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne”
 „Wychowanie Fizyczne i Higiena Szkolna”
 „Lider”

XI. Tablica powiązań efektów przedmiotowych i kierunkowych z celami przedmiotu w odniesieniu do metod ich weryfikacji

Efekty kształcenia	Odniesienie danego efektu do efektów zdefiniowanych dla całego programu (PEK)	Cele przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Metody dydaktyczne	Sposób oceny
EU 1	K_W44 K_U43 K_K12	C1, C3,C5	I sem. Ćw. 2, W1	1	1,2	F
EU 2	K_W44 K_U43	C2,C4	I sem. Ćw. 1-2, W1, W2, W3 II sem. Ćw. 1-7	1	1,2	F
EU 3	K_W44 K_U43 K_U44 K_K3	C1, C5	I sem. Ćw. 2, Ćw. Ćw. 7 II sem. Ćw. 1-7	2,3,4,5	1-3	F
EU 4	K_W44 K_U46 K_K3 K_K10	C1	I sem. Ćw. 2, Ćw. 6, Ćw. 7	2,3,4,5	1-3	F
EU 5	K_W44 K_U46 K_K3	C1, C2,C6	I sem. Ćw. 1-7 II sem. Ćw. 1-7	2,3,4,5	1-3	P

XII. Zasady weryfikacji oczekiwanych efektów kształcenia

	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 4	Na ocenę 5
Efekt 1	Posiada bardzo słabą wiedzę odnośnie znaczenia zabaw i gier ruchowych w procesie	Posiada słabą wiedzę odnośnie znaczenia zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego.	Posiada dobrą wiedzę odnośnie znaczenia zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego.	Cechuje się wysoką wiedzą odnośnie znaczenia zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego

	wychowania fizycznego.			
Efekt 2	Nie zna podziału podstawowy gier ruchowych i zabaw ruchowych.	Słabo zna podział podstawowy gier i zabaw ruchowych oraz słabo posługuje się terminologią w procesie dydaktycznym.	Swobodnie operuje terminologią gier i zabaw oraz zna podział gier i zabaw ruchowych.	Bardzo dobrze zna zna podział podstawowy gier i zabaw ruchowych i swobodnie posługuje się terminologią w całym procesie dydaktycznym.
Efekt 3	Nie potrafi przedstawić i dobrać zabawy lub gry ruchowa pod kątem potrzeb rozwojowych i zdrowotnych dziecka.	Potrafi przedstawić i dobrać zabawy lub gry ruchowe w procesie metodyki nauczania.	Potrafi poprawnie przedstawić metodykę ćwiczeń i dobrać zabawy i gry ruchowe do potrzeb rozwojowych i zdrowotnych dziecka.	Potrafi szczegółowo przedstawić metodykę nauczanych gier i zabaw ruchowych.
Efekt 4	Nie zna sposobów modyfikowania zabaw i gier ruchowych.	W sposób niepewny i z pomocą modyfikuje zabawy i gry ruchowe w zależności od warunków, celów, wieku i możliwości uczniów.	W sposób właściwy potrafi modyfikować zabawy i gry ruchowe.	Pewnie i bardzo dobrze potrafi modyfikować zabawy i gry ruchowe w zależności od warunków, celów, wieku i możliwości uczniów.
Efekt 5	Nie dostrzega możliwości stosowania korelacji między przedmiotowej w procesie wychowania.	Słabo dostrzega możliwość wykorzystania gier i zabaw w procesie ogólnego wychowania.	Dostrzega świadomość rangi stosowania korelacji między przedmiotowej w procesie wychowania	Bardzo dobrze wykorzystuje gry i zabawy w procesie wychowania .

XIII. Dodatkowe informacje o przedmiocie

1. Informacje na temat miejsca odbywania się zajęć
2. Informacje na temat terminu zajęć (dzień tygodnia/godzina)
3. Informacja na temat konsultacji (godziny + miejsce)