

			
	Karta przedmiotu rok akademicki 2017/2018	Wydanie II 11 lutego 2016 r.	Symbol Z-5.4-1-2

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu

KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu:	Zabawy i gry ruchowe				
2. Kod przedmiotu:	16,1				
3. Okres ważności karty:	ważna od roku akademickiego: 2017-2020				
4. Forma kształcenia:	studia pierwszego stopnia 1				
5. Forma studiów:	studia stacjonarne				
6. Kierunek studiów:	WYCHOWANIE FIZYCZNE				
7. Profil studiów:	Praktyczny P				
8. Specjalność:					
9. Semestr:	drugi				
10. Jedn. prowadz. przedmiot:	Instytut Kultury Fizycznej i Zdrowia				
11. Prowadzący przedmiot:	dr Agnieszka Kosmol – Żok				
12. Grupa przedmiotów:	Moduł zajęć praktycznych kierunkowych				
13. Status przedmiotu:	obowiązkowy				
14. Język prowadzenia zajęć:	polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:	Podstawowe wiadomości z zakresu kultury fizycznej oraz umiejętności pracy w grupie				
16. Cel przedmiotu:	Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do pracy z dziećmi i młodzieżą, zapoznanie z możliwościami stosowania zabaw i gier ruchowych w zajęciach lekcyjnych i pozalekcyjnych, umiejętne wykorzystanie formy zabawowej w zajęciach wychowania fizycznego i treningu sportowego				
17. Efekty kształcenia:					
Ozn.	Opis efektu kształcenia	Metoda realizacji efektu kształcenia	Metoda sprawdzania efektu kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla specjalności i/ kierunku studiów
W	Student: zna elementarną terminologię używaną w naukach o zdrowiu i kulturze fizycznej, zna zasady promocji zdrowia i zdrowego stylu życia, Posiada podstawową wiedzę o metodyce nauczania i	Metody podające: wykład informacyjny, pogadanka, opis	Obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta; Zadania wykonane	Ćw	K_W01 (+) K_W10 () K_W14 (+++) K_W16 (+++)

	doskonalenia zabaw i gier ruchowych		indywidualnie		
U	Student: uzasadniania znaczenie zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego; potrafi dokonać odpowiedniego doboru zabaw i gier ruchowych w różnych warunkach: odpowiednio do celu zajęć, wieku i możliwości ucznia; zna zasady modyfikowania zabaw i gier ruchowych; posiada umiejętności pracy w zespole, pełniąc przy tym różne role;	Objaśnienie, opis	Samocena efektów kształcenia		K_U02 (++) K_U04 (+++) K_U05 (+) K_U13 (++) K_U14 (+)
K	Student: rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie; ma świadomość swoich umiejętności i wiedzy, poprzez te czynniki rozumie konieczność ciągłego dokształcania się w zawodzie oraz nieustającego rozwoju osobistego między innymi poprzez podtrzymywanie własnej sprawności fizycznej;	Dyskusje o charakterze wolnym, burze mózgów	Obserwacje postępów, zaangażowania studenta podczas zajęć		K_K01 (+) K_K02 (+) K_K05 (+++) K_K09 (++)
18. Formy i wymiar zajęć:		Ćwiczenia: 15 godzin			
19. Treści kształcenia:					
	1. Zapoznanie się z metodyką nauczania zabaw i gier ruchowych, strukturą zajęć opartych o zabawy i grach ruchowych.				2
	2. Miejsce prowadzenia i sprzęt wykorzystywany w zabawach i grach ruchowych.				2
	3. Przygotowanie się do prowadzenia zabaw i gier ruchowych, rola prowadzącego, sposób prowadzenia zajęć.				2
	4. Zabawy i gry ruchowe prowadzone w trudnych warunkach (świetlice, małe salki gimnastyczne).				2
	5. Zabawy i gry ruchowe z elementami ćwiczeń korekcyjnych.				2
	6. Wykorzystanie nietypowych przyborów (butelki plastikowe, kulki z gazety, itd.) na lekcji zabaw i gier ruchowych.				2
	7. Wykorzystanie zabaw i gier ruchowych podczas festynów i pikników rodzinnych.				2
	8. Próba modyfikowania zabaw i gier ruchowych w zależności od zaistniałej sytuacji (wiek ćwiczących, miejsce zajęć, itd.)				1
Łącznie					15
20. Egzamin:		nie			
21. Literatura podstawowa:					
Bondarowicz M.: Zabawy i gry ruchowe na cztery pory roku (wiosna, lato, jesień , zima),. Wyd. Bellona Warszawa , 1995.					
Bondarowicz M.: Zabawy i gry ruchowe w gimnastyce korekcyjnej. WSiP Warszawa 2004.					
Trzeźniowski R.: Zabawy i gry ruchowe, Wyd. Szkolne i Pedagogiczne. Warszawa 1995.					
22. Literatura uzupełniająca:					
Starzyńska S., Ogiński A.: Przykładowa osnowa lekcji wychowania fizycznego z elementami gier i zabaw					

ruchowych, , Zeszyt metodyczny nr 3 AWF Gdańsk, 1986.
 Starzyńska S., Ogiński A.: Zabawy ruchowe i propozycje ich odmian, Zeszyt metodyczny nr 9, AWF Gdańsk 1999.
 Toczek - Werner S.: Rekreacyjne gry ruchowe, AWF Wrocław 1992.

23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia:

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta	
		studia stacjonarne	
1	Wykład		
2	Ćwiczenia		15/7
3	Laboratorium		
4	Projekt		
5	Seminarium		
6	Inne/Praca własna -przygotowanie konspektu - przygotowanie kolokwium		0/3
			0/5
Suma godzin		15/15	

24. Suma wszystkich godzin:	30	25. Liczba punktów ECTS:	1
26. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego:	0,5	27. Liczba punktów ECTS uzyskanych w wyniku samodzielnej pracy studenta:	0,5

28. Kryteria oceniania:

Efekt kształcenia	Ocena	Opis wymagań
W	bdb	student ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę na temat kultury fizycznej, biegle zna fakty z zakresu KF, definiuje pojęcia z zakresu KF w sposób pełny bardzo dobrze zna terminologię używaną w naukach o kulturze fizycznej, samodzielnie i prawidłowo formułuje wnioski i interpretuje fakty zna zasady promocji zdrowia i zdrowego stylu życia, jest animatorem działań prozdrowotnych w środowisku szkolnym i poza nim, posiada podstawową wiedzę na temat głównych indywidualnych i zespołowych dyscyplin sportu, gier i zabaw oraz innych form aktywności ruchowej.
	db+	student ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę na temat kultury fizycznej, zna omawiane fakty z zakresu KF, definiuje znaczną większość pojęć z zakresu KF w odpowiedni sposób, dobrze zna terminologię używaną w naukach o kulturze fizycznej, z pomocą prawidłowo formułuje wnioski i interpretuje fakty zna zasady promocji zdrowia i zdrowego stylu życia, jest animatorem działań prozdrowotnych w środowisku szkolnym i poza nim, posiada podstawową wiedzę na temat głównych indywidualnych i zespołowych dyscyplin sportu, gier i zabaw oraz innych form aktywności ruchowej.
	db	student ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę na temat kultury fizycznej, zna omawiane fakty z zakresu KF, definiuje większość pojęć z zakresu KF w sposób zadowalający dobrze zna terminologię używaną w naukach o kulturze fizycznej, z pomocą

		<p>prawidłowo formułuje wnioski i interpretuje fakty zna zasady promocji zdrowia i zdrowego stylu życia, jest animatorem działań prozdrowotnych w środowisku szkolnym i poza nim, posiada podstawową wiedzę na temat głównych indywidualnych i zespołowych dyscyplin sportu, gier i zabaw oraz innych form aktywności ruchowej.</p>
	dst+	<p>student posiada ogólną wiedzę na temat historii kultury fizycznej, w stopniu poprawnym zna omawiane fakty z zakresu KF, jest w stanie zdefiniować podstawowe pojęcia z zakresu KF dostatecznie zna terminologię używaną w naukach o kulturze fizycznej, formułuje wnioski i interpretuje fakty zna zasady promocji zdrowia i zdrowego stylu życia, jest animatorem działań prozdrowotnych w środowisku szkolnym i poza nim, posiada podstawową wiedzę na temat głównych indywidualnych i zespołowych dyscyplin sportu, gier i zabaw oraz innych form aktywności ruchowej.</p>
	dst	<p>student posiada ogólną wiedzę na temat historii kultury fizycznej, w stopniu poprawnym zna omawiane fakty z zakresu KF, jest w stanie z pomocą zdefiniować podstawowe pojęcia z zakresu KF dostatecznie zna terminologię używaną w naukach o kulturze fizycznej, z pomocą formułuje wnioski i interpretuje fakty zna zasady promocji zdrowia i zdrowego stylu życia, jest animatorem działań prozdrowotnych w środowisku szkolnym i poza nim, posiada podstawową wiedzę na temat głównych indywidualnych i zespołowych dyscyplin sportu, gier i zabaw oraz innych form aktywności ruchowej.</p>
	ndst	<p>student nie ma podstawowej wiedzy na temat KF nie zna terminologii używanej w naukach o kulturze fizycznej</p>
U	bdb	<p>student potrafi bardzo dobrze - uzasadniania znaczenie zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego; potrafi dokonać odpowiedniego doboru zabaw i gier ruchowych w różnych warunkach: odpowiednio do celu zajęć, wieku i możliwości ucznia; zna zasady modyfikowania zabaw i gier ruchowych, posiada doskonałe umiejętności ruchowe</p>
	db +	<p>student potrafi umiejętnie i dobrze wykorzystywać podstawową wiedzę zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego; potrafi dokonać odpowiedniego doboru zabaw i gier ruchowych w różnych warunkach: odpowiednio do celu zajęć, wieku i możliwości ucznia; zna zasady modyfikowania zabaw i gier ruchowych, posiada doskonałe umiejętności ruchowe</p>
	db	<p>student potrafi dobrze wykorzystywać podstawową wiedzę zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego; potrafi dokonać odpowiedniego doboru zabaw i gier ruchowych w różnych warunkach: odpowiednio do celu zajęć, wieku i możliwości ucznia; zna zasady modyfikowania zabaw i gier ruchowych, posiada dobre umiejętności ruchowe</p>
	dst+	<p>student potrafi dostatecznie dobrze wykorzystywać podstawową wiedzę zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego; potrafi dokonać odpowiedniego doboru zabaw i gier ruchowych w różnych warunkach: odpowiednio do celu zajęć, wieku i możliwości ucznia; zna zasady modyfikowania zabaw i gier ruchowych, posiada dostateczne umiejętności ruchowe</p>
	dst	<p>student potrafi dostatecznie dobrze wykorzystywać podstawową wiedzę zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego; potrafi dokonać odpowiedniego doboru zabaw i gier ruchowych w różnych warunkach: odpowiednio do celu zajęć, wieku i możliwości ucznia; posiada dostateczne umiejętności ruchowe</p>
	ndst	<p>student nie potrafi wykorzystywać podstawowej wiedzy teoretycznej, nie przedstawia, własnych poglądów, nie zna literatury w danej dziedzinie. Nie posiada umiejętności zastosowania wiedzy teoretycznej z praktyczną. Nie zna języka naukowego w tej dyscyplinie. Nie zna pojęć KF, nie formułuje wniosków</p>

K	o	Student aktywnie uczestniczy w dyskusji prezentując własny punkt widzenia i argumentując go, rzetelnie i terminowo realizuje powierzone zadania, z własnej inicjatywy poszerza zakres wiedzy z przedmiotu. Student potrafi odnieść zdobytą wiedzę w przyszłej pracy i w życiu codziennym. Posiada przekonanie o wartości zdobytych umiejętności oraz wiedzy.
	no	Student nie uczestniczy w dyskusjach, nie potrafi ocenić poziomu swoich kompetencji w tej dziedzinie.
29. Uwagi:		

Zatwierdzono:

.....
(data i podpis prowadzącego)

.....
(data i podpis)