

ANS im. Księcia Mieszka I
WYDZIAŁ NAUK MEDYCZNYCH –
KIERUNEK WYCHOWANIE FIZYCZNE
STUDIA I STOPNIA
SYLABUS PRZEDMIOTOWY

Informacje ogólne

Nazwa przedmiotu: Gry i zabawy ruchowe					
1. Kod przedmiotu: IWF- I/1 – 47		2. Liczba punktów ECTS: 1			
3. Kierunek:	Wychowanie fizyczne	7. Liczba godzin:	ogółem	wyklady	ćwiczenia /inne akt.
4. Specjalność:	nauczycielska	8. Studia stacjonarne:			
5. Rok studiów	I	9. Studia niestacjonarne:	12	-	12
6. Semestr:	1	10. Poziom studiów:	licencjat		
Koordynator przedmiotu i osoby prowadzące (imię nazwisko, tytuł/stopień naukowy; mail kontaktowy):					
11. Forma zaliczenia:	Zaliczenie z oceną	12. Język wykładowy:	polski		

Informacje szczegółowe

1.Cele przedmiotu /cele uczenia się 5 – 10 (intencje wykładowcy):	
C 1	Zapoznanie studentów z wartościami utylitarnymi gier i zabaw ruchowych. Poznanie roli i znaczenia gier i zabaw ruchowych we wspieraniu rozwoju psychofizycznego i psychoruchowego dziecka oraz na innych etapach rozwoju ontogenetycznego człowieka. Zapoznanie się z metodami, formami, środkami i zasadami stosowanymi w nauczaniu gier i zabaw ruchowych..Charakterystyka gier i zabaw ruchowych z punktu widzenia ich treści.
C 2	Podniesienie na wyższy poziom zdolności motorycznych studentów poprzez stosowanie różnych rodzajów zabaw i gier ruchowych.
C 3	Zapoznanie studentów z metodyką nauczania gier i zabaw ruchowych z uwzględnieniem specyfiki wywodzącej się z treści: zabaw i gier ruchowych ze śpiewem, orientacyjno porządkowych, na czworakach, z mocowaniem, kopnych, rzutnych bieżnych i skocznych. Przygotowanie studentów do samodzielnego prowadzenia zabaw i gier ruchowych w szkołach. Pobudzanie u studentów postaw kreatywnych w samodzielnym tworzeniu nowych gier i zabaw ruchowych.
C 4	Zapoznanie studentów z przepisami najbardziej popularnych gier i zabaw ruchowych. Podstawy sędziowania i protokołowania przebiegu gier i zabaw ruchowych. Zasady omawiania przebiegu zabaw i gier ruchowych ze szczególnym uwzględnieniem korygowania błędów metodycznych. Przygotowanie do prowadzenia imprez o charakterze zawodów o

	podłożu gier i zabaw ruchowych dla dzieci i młodzieży szkolnej na lekcjach wychowania fizycznego i zajęciach pozaszkolnych. Regulaminy rozgrywek.
C 5	Aktywizacja studentów, kształtowanie postaw kreatywnych i etycznych na podstawie wykorzystania zasad fair play i przestrzegania przepisów gry i reguł postępowania w rywalizacji w grach i zabawach ruchowych. Zapoznanie studentów z zasadami bezpiecznego i prozdrowotnego udziału w lekcji wychowania fizycznego z gier i zabaw ruchowych.
C 6	Przygotowanie studentów do samodzielnego prowadzenia lekcji wychowania fizycznego z zabaw i gier ruchowych jako działu programu wychowania fizycznego na poziomie I i II stopnia edukacji szkolnej.

2. Wymagania wstępne:

Umiejętność pracy zespołowej

3. Efekty uczenia się wybrane dla przedmiotu (kierunkowe, specjalnościowe, specjalizacyjne):

W zakresie wiedzy				
Symbol kierunkowego efektu uczenia się	Symbol przedmiotowego efektu uczenia się	Opis zmodyfikowanego dla przedmiotu założonego efektu uczenia się kierunkowego (Po zakończeniu przedmiotu dla potwierdzenia osiągnięcia efektów uczenia się student:)	Sposób weryfikacji efektu	Symbol postawionego celu/ów
O.W2 B.1.W4.SN K1A_W04	P47_W01	Zna współczesne teorie dotyczące wychowania, uczenia się i nauczania oraz różnorodne uwarunkowania tych procesów. Potrafi na przykładzie gier i zabaw ruchowych rozpoznać mechanizmy uczenia się i kształtowania nawyków ruchowych.	Sprawdzian przygotowania do bieżących zajęć	C3,C5
O.W3 K1A_W05	P47_W02	Posiada wiedzę dotyczącą założeń promocji zdrowia i zdrowego stylu życia, podstaw nadzoru sanitarno-epidemiologicznego, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz wiedzę dotyczącą podstaw zdrowia publicznego i problemów edukacji prozdrowotnej zbudowaną na pograniczu nauk społecznych i nauk medycznych. Wykorzystanie znajomości gier i zabaw ruchowych pozwala na konstruowanie programów aktywności fizycznej o	Dyskusja problemowa, kolokwium	C5

		zaznaczonym podłożu prozdrowotnym.		
O.W6 K1A_W09	P47_W03	Zna i rozumie historyczne i społeczne uwarunkowania edukacji, mechanizmy związane ze szkołą jako instytucją społeczną i wychowawczą, zasady warunkujące dobór i modyfikowanie programów nauczania, teorie uczenia się wychowania, formułowanie i operacjonalizowanie celów edukacyjnych, zasady realizacji i ewaluacji procesu dydaktyczno-wychowawczego dostosowanego do indywidualnych potrzeb ucznia.	Zdanie testu wiedzy	C1, C4, C6
D.1/E.1.W4.S N K1A_W10	P47_W04	Posiada wiedzę na temat metodyki wykonywania zadań – norm, procedur i dobrych praktyk stosowanych w wybranym obszarze działalności pedagogicznej	Prowadzenie fragmentu lekcji	C2, C3, C5, C6
D.1/E.1.W5.S N K1A_W12	P47_W05	Posiada wiedzę specjalistyczną, w szczególności w zakresie diagnozy i prognozy pedagogicznej, doboru metod, form i środków stosownie do wytyczonych celów, wieku i możliwości uczniów, oceny osiągnięć uczniów i ewaluacji procesu wychowania fizycznego. Wie, jakie stosować obciążenia w pracy z osobami w różnym wieku. Zna podstawy postępowania z uczniami w szkole podczas nauczania zespołowych gier i zabaw ruchowych na II etapie edukacji. Zna uwarunkowania kształtowania sprawności motorycznej ogólnej i specjalnej w zależności od płci, wieku i środowiska pochodzenia dzieci.	Dyskusja problemowa	C2, C3, C5, C6
C.U3.SN K1A_W14	P47_W06	Posiada wiedzę specjalistyczną w zakresie różnego rodzaju aktywności ruchowej, a w szczególności: gier i zabaw ruchowych, rytmiki i tańca, fitnessu, sportów indywidualnych (m.in. lekkiej atletyki, gimnastyki, pływania i ratownictwa wodnego), sportów zespołowych (m.in. piłki ręcznej, piłki siatkowej, koszykówki, piłki nożnej), sportów	Test wiedzy	C2, C3, C5, C6

		różnych, sportu osób niepełnosprawnych, turystyki i rekreacji. Zna podstawy przepisów różnych gier i zabaw ruchowych Zna zasady organizowania rozgrywek z różną liczbą startujących uczestników. Potrafi opracować zasady gier i zabaw ruchowych w oparciu o autorski regulamin zawodów. Zna mechanizmy, aby wdrożyć w praktyce zasady „fair play”.		
W zakresie umiejętności				
Symbol kierunkowego efektu uczenia się	Symbol przedmiotowego efektu uczenia się	Opis zmodyfikowanego dla przedmiotu założonego kierunkowego efektu uczenia się	Sposób weryfikacji efektu	Symbol postawionego celu/ów
B.1.U2.SN K1A_U04	P47_U01	Potrafi kierować procesami uczenia się i wychowania, posiada umiejętność pracy z grupą	Rozwiązywanie postawionych zadań problemowych	C5, C6
B.2.U2.SN K1A_U05	P47_U02	Potrafi animować prace nad rozwojem uczestników z uwzględnieniem procesów pedagogicznych, wspierać ich samodzielność w zdobywaniu wiedzy oraz inspirować do działań na rzecz uczenia się przez całe życie. Wykorzystuje gry i zabawy ruchowe jako przykładowy środek dydaktyczny umożliwiający realizację zadań pedagogicznych.	Obserwacja zachowań studenta, i ocena trafności postępowania w realizacji postawionych problemów pedagogicznych.	C6
K1A_U09	P47_U03	Posiada umiejętność wykonywania i nauczania podstawowych ćwiczeń z zakresu różnego rodzaju aktywności ruchowej, a w szczególności: gier i zabaw ruchowych, rytmiki i tańca, fitness, sportów indywidualnych (m.in. lekkiej atletyki, gimnastyki, pływania i ratownictwa wodnego), elementów sportów zespołowych (m.in. piłki ręcznej, piłki siatkowej, koszykówki, piłki nożnej), sportów różnych, sportu osób niepełnosprawnych, turystyki i rekreacji.	Test wybranych umiejętności technicznych.	C2, C3
D.1/E.1.U1.SN K1A_U10	P47_U04	Potrafi wyjaśnić istotę sportu, określić specyfikę sportu dzieci i	Dyskusja nad postawionymi	

		młodzieży, identyfikacji talentów sportowych, doboru środków i metod treningowych na potrzeby sportu dzieci i młodzieży, stosowania testów sprawności specjalnej. Potrafi odnieść wybrane umiejętności do określonej dyscypliny sportu, szukając sposobu nauczania podstaw gier sportowych poprzez gry i zabawy ruchowe.	problemami – panele dyskusyjne	C1, C5
D.1/E.1.U4.SN K1A_U14	P47_U05	Posiada umiejętność organizowania i prowadzenia zajęć z zakresu wychowania fizycznego i sportu, rekreacji ruchowej, animacji czasu wolnego, turystyki szkolnej, w których wykorzystuje głównie gry i zabawy ruchowe. Potrafi organizować współzawodnictwo sportowe w zabawach i grach ruchowych w ww. formach aktywności ruchowej.	Ocena umiejętności doboru środków dydaktycznych do tematyki lekcji wf i innych zajęć.	C4, C5, C6
W zakresie kompetencji społecznych				
Symbol kierunkowego efektu uczenia się	Symbol przedmiotowego efektu uczenia się	Opis zmodyfikowanego dla przedmiotu założonego kierunkowego efektu uczenia się	Sposób weryfikacji efektu	Symbol postawionego celu/ów
K1A_K06	P47_K01	Systematycznie podejmuje aktywność ruchową w celu utrzymania wysokiego poziomu sprawności fizycznej, niezbędnej do wykonywania zadań właściwych dla działalności nauczyciela wychowania fizycznego i instruktora sportu. Kompetentnie ocenia aktywność fizyczną uczniów pod względem jej poziomu i stosowanych form.	Na własnym przykładzie potrafi wdrożyć mechanizmy oceny, dokonując samooceny aktualnego stanu aktywności fizycznej.	C2
K1A_K08	P47_K02	Wykonuje w sposób odpowiedzialny powierzone mu zadania, wykazuje się wytrwałością w ich realizacji oraz przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy	Opracowanie przez studenta zasad bezpiecznej lekcji wf z zabaw i gier ruchowych	C3, C5, C6

4. Treści programowe:		
Symbol treści programowych uczenia się	Treści programowe	Odniesienie do efektów uczenia się - symbol
ćwiczenia		
ĆW 1	Gry i zabawy ruchowe, ich miejsce w nowoczesnym programie wychowania fizycznego. Podłoże historyczne gier i zabaw ruchowych w edukacji społeczeństw. Wychowanie i edukacja poprzez zabawę. Klasyczne ogólne podziały zabaw i gier ruchowych. Wartości wychowawczo-poznawcze gier i zabaw ruchowych. Inne wartości zabaw i gier ruchowych (zdrowotne, fizjologiczne i psychologiczno-socjologiczne). Ćwiczenie o charakterze teoretyczno-praktycznym.	O.W2, O.W3, O.W6, B.1.W4.SN, K1A_W04, K1A_W05, K1A_W09, D.1/E.1.W4.SN, K1A_W10, D.1/E.1.W5.SN, K1A_W12, C.U3.SN, K1A_W14, B.1.U2.SN, K1A_U04, B.2.U2.SN, K1A_U05, K1A_U09, D.1/E.1.U1.SN, K1A_U10, D.1/E.1.U4.SN, K1A_U14, K1A_K06, K1A_K08,
ĆW 2	Podstawy doboru gier i zabaw ruchowych oraz gier drużynowych do lekcji wychowania fizycznego oraz zajęć pozalekcyjnych pod względem wieku, płci, stanu sprawności fizycznej, stanu zdrowia, temperamentu i zainteresowań. Wpływ liczebności grup na przebieg oraz dobór zabaw i gier ruchowych. Rozpoznawanie potrzeb wychowawczych w doborze gier i zabaw ruchowych. Podstawy bezpieczeństwa na lekcji wykorzystującej gry i zabawy ruchowe. Znaczenie zasady stopniowania trudności, znaczenie podstawowych zasad fizjologicznych i doboru gier i zabaw zgodnie z ich atrakcyjną stroną w realizacji gier i zabaw ruchowych. Związki gier i zabaw ruchowych z nauczaniem podstaw techniki zespołowych gier sportowych. Umiejętność doboru gier i zabaw ruchowych do posiadanej bazy, sprzętu, warunków klimatycznych i pogodowych i innych czynników zewnętrznych znaczenie metody analitycznej, syntetycznej i kompleksowej w nauczaniu zabaw i gier ruchowych. Poznanie konspektu i poszczególnych jego części lekcji zabaw i gier ruchowych.	O.W2, O.W3, O.W6, B.1.W4.SN, K1A_W04, K1A_W05, K1A_W09, D.1/E.1.W4.SN, K1A_W10, D.1/E.1.W5.SN, K1A_W12, C.U3.SN, K1A_W14, B.1.U2.SN, K1A_U04, B.2.U2.SN, K1A_U05, K1A_U09, D.1/E.1.U1.SN, K1A_U10, D.1/E.1.U4.SN, K1A_U14, K1A_K06, K1A_K08,
ĆW3	Metodyka nauczania gier i zabaw ruchowych dostosowanych do I poziomu edukacji z grupy zabaw ze śpiewem oraz gier i zabaw orientacyjno-porządkowych. Opracowanie opisu wybranych gier i zabaw ruchowych oraz konspektu do zajęć o charakterze praktycznym. Realizacja praktyczna.	O.W2, O.W3, O.W6, B.1.W4.SN, K1A_W04, K1A_W05, K1A_W09, D.1/E.1.W4.SN, K1A_W10, D.1/E.1.W5.SN, K1A_W12, C.U3.SN, K1A_W14, B.1.U2.SN, K1A_U04, B.2.U2.SN, K1A_U05, K1A_U09,

		D.1/E.1.U1.SN, K1A_U10, D.1/E.1.U4.SN, K1A_U14, K1A_K06, K1A_K08,
CW 4	Metodyka nauczania gier i zabaw ruchowych dostosowanych do I poziomu edukacji z grupy zabaw i gier na czworakach oraz zabaw i gier z mocowaniem. Opracowanie opisu wybranych gier i zabaw ruchowych oraz konspektu do zajęć o charakterze praktycznym. Realizacja praktyczna.	O.W2, O.W3, O.W6, B.1.W4.SN, K1A_W04, K1A_W05, K1A_W09, D.1/E.1.W4.SN, K1A_W10, D.1/E.1.W5.SN, K1A_W12, C.U3.SN, K1A_W14, B.1.U2.SN, K1A_U04, B.2.U2.SN, K1A_U05, K1A_U09, D.1/E.1.U1.SN, K1A_U10, D.1/E.1.U4.SN, K1A_U14, K1A_K06, K1A_K08,
ĆW5	Metodyka nauczania gier i zabaw ruchowych dostosowanych do I poziomu edukacji z grupy zabaw i gier kopnych oraz zabaw i gier rzutnych Opracowanie opisu wybranych gier i zabaw ruchowych oraz konspektu do zajęć o charakterze praktycznym. Realizacja praktyczna.	O.W2, O.W3, O.W6, B.1.W4.SN, K1A_W04, K1A_W05, K1A_W09, D.1/E.1.W4.SN, K1A_W10, D.1/E.1.W5.SN, K1A_W12, C.U3.SN, K1A_W14, B.1.U2.SN, K1A_U04, B.2.U2.SN, K1A_U05, K1A_U09, D.1/E.1.U1.SN, K1A_U10, D.1/E.1.U4.SN, K1A_U14, K1A_K06, K1A_K08,
ĆW6	Metodyka nauczania gier i zabaw ruchowych dostosowanych do I poziomu edukacji z grupy zabaw i gier ruchowych kopnych oraz skocznych. Opracowanie opisu wybranych gier i zabaw ruchowych oraz konspektu do zajęć o charakterze praktycznym. Realizacja praktyczna.	O.W2, O.W3, O.W6, B.1.W4.SN, K1A_W04, K1A_W05, K1A_W09, D.1/E.1.W4.SN, K1A_W10, D.1/E.1.W5.SN, K1A_W12, C.U3.SN, K1A_W14, B.1.U2.SN, K1A_U04, B.2.U2.SN, K1A_U05, K1A_U09, D.1/E.1.U1.SN, K1A_U10, D.1/E.1.U4.SN, K1A_U14, K1A_K06, K1A_K08,

ĆW7	Metodyka nauczania gier i zabaw ruchowych dostosowanych do II poziomu edukacji z grupy z grupy zabaw ze śpiewem, zabaw i gier ruchowych orientacyjno-porządkowych, na czworakach i bieżnych. Opracowanie opisu wybranych gier i zabaw ruchowych oraz konspektu do zajęć o charakterze praktycznym. Realizacja praktyczna.	D.1/E.1.W4.SN, K1A_W10, D.1/E.1.W5.SN K1A_W12, C.U3.SN, K1A_W14, B.1.U2.SN K1A_U04, B.2.U2.SN K1A_U05, K1A_U09, D.1/E.1.U1.SN, K1A_U10, D.1/E.1.U4.SN, K1A_U14, K1A_K06, K1A_K08
ĆW8	Metodyka nauczania gier i zabaw ruchowych dostosowanych do II poziomu edukacji z grupy z grupy zabaw i gier z mocowaniem, rzutnych, kopnych i skocznych. Opracowanie opisu wybranych gier i zabaw ruchowych oraz konspektu do zajęć o charakterze praktycznym. Realizacja praktyczna.	D.1/E.1.W4.SN, K1A_W10, D.1/E.1.W5.SN K1A_W12, C.U3.SN, K1A_W14, B.1.U2.SN K1A_U04, B.2.U2.SN K1A_U05, K1A_U09, D.1/E.1.U1.SN, K1A_U10, D.1/E.1.U4.SN, K1A_U14, K1A_K06, K1A_K08
ĆW9	Opracowanie scenariusza lekcji wychowania fizycznego opartego na konspekcie pozwalającym realizować zabawy i gry ruchowe. Opracowanie lekcji uwzględnia dostosowanie zadań do wieku, liczby ćwiczących, płci, określonego sprzętu oraz posiadanej bazy.	B.1.W4.SN, K1A_W04, K1A_W05, K1A_W09, D.1/E.1.W4.SN, K1A_W10, D.1/E.1.W5.SN K1A_W12, C.U3.SN, K1A_W14, B.1.U2.SN K1A_U04, B.2.U2.SN K1A_U05, K1A_U09, D.1/E.1.U1.SN, K1A_U10, D.1/E.1.U4.SN, K1A_U14, K1A_K06, K1A_K08
ĆW10	Zrealizowanie zasobu gier i zabaw ruchowych w formie zawodów sportowych – rywalizacji międzyklasowej (wzorowanych na dawnym telewizyjnym konkursie „5 milionów”). Opracowanie programu z pełnym regulaminem zawodów i zasadami sędziowania. Podział grupy ćwiczących na część stanowiącą uczestników zabaw i część stanowiącą organizatorów. Przydział konkretnych zadań do zakresu obowiązków poszczególnych osób.	B.1.W4.SN, K1A_W04, K1A_W05, K1A_W09, D.1/E.1.W4.SN, K1A_W10, D.1/E.1.W5.SN K1A_W12, C.U3.SN, K1A_W14, B.1.U2.SN K1A_U04, B.2.U2.SN K1A_U05, K1A_U09, D.1/E.1.U1.SN, K1A_U10, D.1/E.1.U4.SN, K1A_U14, K1A_K06, K1A_K08

	K1A_K08
--	---------

5. Warunki zaliczenia:

(typ oceniania D – F – P)/metody oceniania/ kryteria oceny:

Prowadzenie fragmentów lekcji, konspekt.

- Zaliczenie praktyczne – samodzielne prowadzenie wybranych gier lub zabaw ruchowych przygotowanych w grupach
- Skale ocen: stopnie, skala ocen: 2; 3; 3.5; 4; 4.5; 5. Praktyczne przygotowanie konspektów zajęć ruchowych, prowadzenie fragmentów zajęć ruchowych z gier i zabaw,

6. Metody prowadzenia zajęć:

1. Odtwórcza
2. Prokreatywna
3. Gier (uproszczona)

7. Literatura (podajemy wyłącznie pozycje do przeczytania przez studentów a nie wykorzystywane przez wykładowcę)

Literatura obowiązkowa:	Literatura zalecana:
Bondarowicz M. Zabawy i gry ruchowe. Podstawy metodyczne. Warszawa, AWF, 1983.	Bator A. , Buła A. Stanek L. Popularne gry rekreacyjne. Kraków, AWF, 2002.
Bondarowicz M. Staniszewski T. Wielka księga zabaw i gier ruchowych. Wrocław, BK, 2003.	Bondarowicz M. Zabawy i gry ruchowe na cztery pory roku (wiosna, lato, jesień, zima). Warszawa, Bellona, 1995.
Trześniowski R. Zabawy i gry ruchowe. Warszawa, WSiP, 1995.	

8. Kalkulacja ECTS – proponowana: (na podstawie poniższego przykładu)

Forma aktywności/obciążenie studenta	Godziny na realizację	
	S	NS
Godziny zajęć (wg planu studiów) z wykładowcą		12
Praca własna studenta		38

SUMA GODZIN	50
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2

Niniejszy dokument jest własnością ANS im. Księcia Mieszka I i nie może być kopiowany, przetwarzany, publikowany, przegrywany, przesyłany pocztą, przekazywany, rozpowszechniany lub dystrybuowany w inny sposób. Dokument podlega ochronie wynikającej z ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych.