

WSPiA im. Mieszka I
WYDZIAŁ ZDROWIA PUBLICZNEGO –
KIERUNEK Wychowanie fizyczne
STUDIA I STOPNIA

SZCZEGÓŁOWY PROGRAM ZAJĘĆ

Informacje ogólne

Nazwa przedmiotu: Gry i zabawy ruchowe					
1. Kod przedmiotu:			2. Liczba punktów ECTS: 1		
3. Kierunek:	Wychowanie fizyczne		7. Liczba godzin:	ogółem	wykłady ćwiczenia /inne akt.
4. Specjalność:			8. Studia stacjonarne:	20	20
5. Rok studiów	I		9. Studia niestacjonarne:	9	9
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 kształcenia 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:

Przedmiot nie weryfikuje wymagań wstępnych.

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

<i>W zakresie wiedzy</i>				
Symbol kierunkowego efektu kształcenia	Symbol przedmiotowego efektu kształcenia	Opis zmodyfikowanego dla przedmiotu założonego efektu kształcenia kierunkowego (Po zakończeniu przedmiotu dla potwierdzenia osiągnięcia efektów kształcenia student:)	Sposób weryfikacji efektu	Symbol postawionego celu/ów
K1A_W06	P45-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
K1A_W08	P45-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 zaznaczonym podłożu	Dyskusja problemowa, kolokwium	C5

		prozdrowotnym.		
K1A_W13	P45-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 kształcenia wychowania, formułowanie i operacjonalizowanie celów edukacyjnych, zasady realizacji i ewaluacji procesu dydaktyczno-wychowawczego dostosowanego do indywidualnych potrzeb ucznia.	Zdanie testu wiedzy	C1, C4, C6
K1A_W21	P45-W04	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
K1A_W22	P45-W05	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 różnych, sportu osób niepełnosprawnych, turystyki i rekreacji. Zna podstawy przepisów różnych gier i zabaw ruchowych. Zna zasady organizowania rozgrywek z różną liczbą	Test wiedzy	C2, C3, C5, C6

		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 kształcenia	Symbol przedmiotowego efektu kształcenia	Opis zmodyfikowanego dla przedmiotu założonego efektu kształcenia kierunkowego	Sposób weryfikacji efektu	Symbol postawionego celu/ów
K1A_U09	P45-U01	Potrafi ocenić przydatność zadań dydaktycznych, wychowawczych i opiekuńczych związanych z odpowiednimi etapami edukacyjnymi.	Rozwiązywanie postawionych zadań problemowych	C5, C6
K1A_U12	P45-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_U19	P45-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
K1A_U20	P45-U04	Potrafi wyjaśnić istotę sportu, określić specyfikę sportu dzieci i 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	Dyskusja nad postawionymi problemami – panele dyskusyjne	C1, C5

		sposobu nauczania podstaw gier sportowych poprzez gry i zabawy ruchowe.		
K1A_U24	P45-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 kształcenia	Symbol przedmiotowego efektu kształcenia	Opis zmodyfikowanego dla przedmiotu założonego efektu kształcenia kierunkowego	Sposób weryfikacji efektu	Symbol postawionego celu/ów
K1A_K06	P45-K01	Odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne (dydaktyczne, wychowawcze i opiekuńcze). Umie przeprowadzić fragmenty i całe lekcje wychowania fizycznego opartych na tematyce gier i zabaw ruchowych, w tym takich, które zawierają elementy różnych gier sportowych.	Opracowanie projektu lekcji – dobór metod form i środków dydaktycznych.	C6
K1A_K09	P45-K02	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_K11	P45-K03	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 kształcenia	Treści programowe (2 godz. lekcyjne na jeden temat; nie wpisuje się do treści zajęć organizacyjnych oraz egzaminu i zaliczenia)	Odniesienie do efektów kształcenia- 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.	K1A_W06,K1A_W08, K1A_W13, K1A_W21,K1A_U01,K1A_U05, K1A_U09,K1A_U17, K1A_U19
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. Ćwiczenie o charakterze teoretyczno-praktycznym.	K1A_W22, K1A_W24,K1A_U01,K1A_U05, K1A_U09,K1A_U17, K1A_U19
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.	K1A_U01,K1A_U05, K1A_U09,K1A_U17, K1A_U19
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	K1A_U01,K1A_U05, K1A_U09,K1A_U17, K1A_U19

	zabaw ruchowych oraz konspektu do zajęć o charakterze praktycznym. Realizacja praktyczna.	
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.	K1A_U01,K1A_U05, K1A_U09,K1A_U17, K1A_U19 K1A_U01
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.	K1A_U01,K1A_U05, K1A_U09,K1A_U17, K1A_U19 K1A_U01
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.	K1A_U01,K1A_U05, K1A_U09,K1A_U17, K1A_U19
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.	K1A_U01,K1A_U05, K1A_U09,K1A_U17, K1A_U19
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.	K1A_W22,K1A_U01,K1A_U05, K1A_U09,K1A_U17, K1A_U19, K1A_U26 K1A_K06, K1A_K13,
ĆW10	Zrealizowanie zasobu gier i zabaw ruchowych wzorowanych na dawnym telewizyjnym konkursie „5 milionów” jako zawodów sportowych. 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.	K1A_W21, K1A_W21, K1A_W24,K1A_U01,K1A_U05, K1A_U09,K1A_U17, K1A_U19

5. Warunki zaliczenia:

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

- Egzamin: zaliczenie pisemne – dłuższa wypowiedź pisemna na zadane tematy.
- Zaliczenie praktyczne – próby sprawności specjalnej, samodzielne prowadzenie zajęć

Skale ocen i wymagania w %

Ocena niedostateczna – poniżej 50%

Ocena dostateczna – 50% -75%

Ocena dobra – 75% - 90%

Ocena bardzo dobra – 90% - 100%

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:
1. Bondarowicz M. Zabawy i gry ruchowe. Podstawy metodyczne. Warszawa, AWF, 1983.	1. Bator A. , Buła A. Stanek L. Popularne gry rekreacyjne. Kraków, AWF, 2002.
2. Bondarowicz M. Staniszewski T. Wielka księga zabaw i gier ruchowych. Wrocław, BK, 2003.	3. Bondarowicz M. Zabawy i gry ruchowe na cztery pory roku (wiosna, lato, jesień, zima). Warszawa, Bellona, 1995.
4. Trzeźniowski 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	20	9
Praca własna studenta	9	20
Studia literaturowe	5	5
Przygotowanie prezentacji (o ile występuje)		
SUMA GODZIN	34	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	1	

Niniejszy dokument jest własnością WSPiA im. 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.