

Poznańska Akademia Medyczna
Nauk Stosowanych im. Księcia Mieszka I
Wydział Nauk Medycznych –
Kierunek WYCHOWANIE FIZYCZNE
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	wykłady	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		
11. Forma zaliczenia:	Zaliczenie z oceną	12. Język wykładowy:	polski		

Informacje szczegółowe

1.Cele przedmiotu /cele uczenia się	
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):

<i>W zakresie wiedzy</i>				
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 zaznaczonym podłożu prozdrowotnym.	Dyskusja problemowa, kolokwium	C5
O.W6	P47_W03	Zna i rozumie historyczne i	Zdanie testu	C1, C4, C6

K1A_W09		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.	wiedzy	
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 różnych, sportu osób niepełnosprawnych, turystyki i rekreacji. Zna podstawy przepisów	Test wiedzy	C2, C3, C5, C6

		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 młodzieży, identyfikacji talentów sportowych, doboru środków i metod treningowych na potrzeby	Dyskusja nad postawionymi problemami – panele dyskusyjne	C1, C5

		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.		
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	Treści programowe	Odniesienie do efektów
---------------	-------------------	------------------------

programowych uczenia się		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,

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,

Progi procentowe:

94% - 100% - 5,0 (bardzo dobry)

88% - 93% - 4,5 (dobry plus)

77% - 87% - 4,0 (dobry)

70% - 76% - 3,5 (dostateczny plus)

60% - 69% - 3,0 (dostateczny)

poniżej 60% - 2,0 (niedostateczny)

5,0 - Student w pełni osiągnął założone efekty kształcenia. Zna materiał w sposób wyczerpujący i uporządkowany, potrafi samodzielnie analizować zagadnienia i wyciągać trafne wnioski. Wykazuje dużą samodzielność w rozwiązywaniu problemów, aktywnie uczestniczy w zajęciach i potrafi twórczo łączyć wiedzę teoretyczną z praktyką.

4,5 - Student osiągnął efekty kształcenia na poziomie wysokim, z niewielkimi brakami. Zna i rozumie większość zagadnień, radzi sobie z analizą materiału, a drobne nieścisłości nie wpływają na ogólną poprawność pracy. Jest aktywny i odpowiedzialny, potrafi pracować samodzielnie i w grupie.

4,0 - Student opanował materiał w stopniu dobrym. Poprawnie rozumie i wykorzystuje większość zagadnień, choć trudniej mu samodzielnie łączyć je w szersze konteksty. Potrafi wykonać zadania i ćwiczenia, czasem wymaga dodatkowych wskazówek. Uczestniczy w zajęciach w sposób systematyczny, choć mniej aktywny niż najlepsi studenci.

3,5 - Student osiągnął efekty kształcenia na poziomie podstawowym, z widocznymi brakami. Orientuje się w głównych zagadnieniach, ale jego wiedza jest fragmentaryczna i powierzchowna. W zadaniach praktycznych radzi sobie jedynie w prostych sytuacjach, często korzystając ze wskazówek prowadzącego.

3,0 - Student osiągnął minimalny poziom wymaganych efektów kształcenia. Dysponuje wiedzą ogólną i wybiórczą, ma trudności z samodzielnym analizowaniem i rozwiązywaniem problemów. Jego aktywność podczas zajęć jest ograniczona, a poprawne wykonanie zadań wymaga zazwyczaj wsparcia prowadzącego.

2,0 - Student nie osiągnął założonych efektów kształcenia. Nie opanował podstawowych zagadnień, ma trudności z ich zrozumieniem i zastosowaniem. Nie potrafi samodzielnie rozwiązywać nawet prostych zadań, a jego udział w zajęciach nie gwarantuje uzyskania wymaganych kompetencji.

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 PAM 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.