

Gry i zabawy ruchowe - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Gry i zabawy ruchowe
Kod przedmiotu	16.1-WL-P-WFiGKK-GiZR
Wydział	Wydział Nauk Biologicznych
Kierunek	Wychowanie fizyczne i gimnastyka korekcyjna
Profil	praktyczny
Rodzaj studiów	podyplomowe
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	1
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Grażyna Biczysko

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	-	-	10 (w tym jako e-learning)	0,67 (w tym jako e-learning)	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Poznaje miejsce gier i zabaw ruchowych w edukacji oraz mechanizmy odnoszące się do rozwoju psychofizycznego oraz motorycznego dzieci i młodzieży przez zabawę. Pojęcie i klasyfikacja zabaw i gier ruchowych. Metodyka nauczania zabaw i gier ruchowych. Zabawy i gry ruchowe, jako środek w procesie społecznego, psychicznego i fizycznego rozwoju człowieka. Poznaje terminy i pojęcia dotyczące metod i zasad nauczania gier i zabaw, budowy i typu lekcji.

Wymagania wstępne

--

Zakres tematyczny

Znaczenie zabawy i gry ruchowej w procesie emocjonalnego, poznawczego i motorycznego rozwoju oraz usprawniania człowieka na różnych etapach edukacyjnych. Projektowanie zajęć w oparciu o zabawy i gry ruchowe. Metodyka nauczania oraz zasady prowadzenia zabawy i gry ruchowej. Projektowanie, organizacja i prowadzenie festynu o charakterze sportowo-rekreacyjnym. Wykorzystanie zabawy i gry ruchowej w przygotowaniu do mini gier. Przybory nietypowe i ich wykorzystanie w zabawie i grze ruchowej. Zajęcia ruchowe w kształceniu zintegrowanym.

Metody kształcenia

Metoda sytuacyjna, gra dydaktyczna, metoda tekstu źródłowego, inscenizacja, dyskusja

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi ocenić sprawność ucznia, identyfikować błędy i zaniedbania w praktyce charakterystyczne dla gier i zabaw , stosować odpowiednie działania korygujące, wybiera odpowiednie metody i środki dydaktyczne na różnych etapach edukacji.	K2_W09 K2_U12	obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia
Potrafi zorganizować zajęcia rekreacyjne i sportowe z wykorzystaniem gier i zabaw ruchowych dla różnych grup społecznych	K2_U10	przygotowanie projektu	Ćwiczenia
Jest świadomy zwiększonego ryzyka nieszczęśliwych wypadków na zajęciach sportowych, jest wrażliwy na zapewnienie bezpieczeństwa sobie i uczniom.	K2_K05 K2_K07	obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia
Student ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę na temat gier i zabawa ruchowych stosowanych na różnych etapach edukacyjnych, potrafi objaśniać zasady ich stosowania	K2_W05 K2_U13	obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia
Potrafi wdrożyć i wykorzystać w działaniu zdrowotnym, społecznym i rekreacyjnym charakter gier i zabaw.	K2_U11 K2_K04	przygotowanie projektu	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Przygotowanie konspektu lekcji gier i zabaw, uczestnictwo w ćwiczeniach

Literatura podstawowa

1. Trześniewski R. Gry i zabawy ruchowe, Warszawa 1995;
2. Bondarowicz M. Forma zabawowa w nauczaniu sportowych gier zespołowych, W-wa 1983.
3. Bondarowicz M. Zabawy w grach zespołowych, W-wa 1995.
4. Bondarowicz M. Zabawy i gry ruchowe, W-wa 1994.
5. Bronikowski M. Muszkieta R. Zabawy i gry ruchowe w szkolnym wychowaniu fizycznym. - Poznań : Akademia Wychowania Fizycznego, 2000
6. Bondarowicz M., Zabawy i gry ruchowe na cztery pory roku, W-wa 1996.
7. Janikowska – Siatka M. Skrętowicz E. Szymańska E., Zabawy i gry ruchowe na lekcjach wychowania i festynach sportowo-rekreacyjnych, W-wa 1999.
8. Mielniczuk M. T. Staniszewski, Stare i nowe gry drużynowe, W-wa.

Literatura uzupełniająca

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Ewa Skorupka (ostatnia modyfikacja: 21-05-2020 16:32)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ