

Gry i zabawy ruchowe dla dzieci - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Gry i zabawy ruchowe dla dzieci
Kod przedmiotu	05.2-WP-PPiWM-GiZRdD
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	jednolite magisterskie
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	8
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
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
Konwersatorium	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Poznaje rolę zabaw i gier ruchowych w wychowaniu wszechstronnym, ich miejsce w wychowaniu fizycznym oraz możliwości ich wykorzystania w różnych formach zajęć. 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 oraz budowy lekcji gier i zabaw.

Wymagania wstępne

Brak przeciwwskazań do ruchu

Zakres tematyczny

Konwersatorium: Znaczenie zabawy i gry ruchowej w procesie emocjonalnego, poznawczego i motorycznego rozwoju oraz usprawniania człowieka. Rodzaje zabaw i gier ruchowych. Podział zabaw i gier ruchowych, metodyka nauczania oraz zasady prowadzenia zabawy i gry ruchowej. Tok lekcji zabaw i gier ruchowych. Projektowanie zajęć w oparciu o zabawy i gry ruchowe. Wykorzystanie zabawy i gry ruchowej w przygotowaniu do mini gier. Przybory nietypowe i ich wykorzystanie w zabawie i grze ruchowej.

Metody kształcenia

Metoda sytuacyjna, gra dydaktyczna, projektu, inscenizacja, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
W zakresie wiedzy Absolwent zna E.9.W2. zasady planowania, organizowania i realizowania aktywności fizycznej dzieci lub uczniów, w tym spontanicznej aktywności fizycznej oraz ćwiczeń fizycznych, zabaw i gier ruchowych w sali sportowej, na boisku szkolnym i w terenie, z zachowaniem zasad bezpieczeństwa;	PPiW_W-10 PPiW_W-11	sprawdzian z progami punktowymi	Konwersatorium
W zakresie umiejętności Absolwent potrafi E.9.U2. zaplanować atrakcyjną aktywność fizyczną dzieci lub uczniów	PPiW_U-01 PPiW_U-02 PPiW_U-03 PPiW_U-04 PPiW_U-06 PPiW_U-07 PPiW_U-08	obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Konwersatorium
W zakresie kompetencji społecznych Absolwent ma świadomość E.9.K1. krzewienia postawy dbałości o aktywność fizyczną.	PPiW_K-03	obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	Konwersatorium

Warunki zaliczenia

Pisemne zaliczenie z wiedzy teoretycznej dotyczącej przedmiotu, przygotowanie konspektu lekcji gier i zabaw na ocenę, prowadzenie lekcji na ocenę.

Ocena końcowa to średnia arytmetyczna wszystkich form przewidzianych do realizacji przedmiotu. Wyniki średniej arytmetycznej ustala się zgodnie z zasadą: średnia 3,25 stanowi ocenę końcową 3,5; średnia 3,75 stanowi ocenę końcową 4,0; średnia 4,25 stanowi ocenę końcową 4,5; średnia 4,75 stanowi ocenę końcową 5,0.

Literatura podstawowa

1. Trześniowski R., 1995, Gry i zabawy ruchowe, Warszawa.
2. Bondarowicz M., Staniszewski T., 2008, Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych, Warszawa.
3. Biezuńska E, Wierzbicka - Toruń M., 2007, Nowe zabawy i gry sportowe z nietypowymi przyborami : poradnik dla nauczycieli szkół podstawowych Wydawnictwo "Aker", Łysomice .
4. Bronikowski M., Muszkieta R., 2000, Zabawy i gry ruchowe w szkolnym wychowaniu fizycznym. - Poznań: Akademia Wychowania Fizycznego.
5. Bondarowicz M., 1996, Zabawy i gry ruchowe na cztery pory roku, Warszawa.
6. Czasopisma i e-booki dostępne w Bibliotece Uniwersyteckiej UZ, cyfrowe bazy danych; <http://www.bu.uz.zgora.pl/>

Literatura uzupełniająca

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Jarosław Wagner (ostatnia modyfikacja: 16-04-2020 10:20)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ