

Zabawy i gry ruchowe - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Zabawy i gry ruchowe
Kod przedmiotu	16.1-WL-WFSP-ZGR
Wydział	Wydział Nauk Biologicznych
Kierunek	Wychowanie fizyczne / nauczycielska
Profil	praktyczny
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
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
Laboratorium	30	2	18	1,2	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

Laboratorium: 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
Student potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonych przez siebie lub innych zadań związanych z grami i zabawami ruchowymi	K1_K05	obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Laboratorium
Student ma elementarną wiedzę i zna terminy dotyczące metod dydaktycznych, zasad nauczania i budowy lekcji zabaw i gier ruchowych	K1_W07	sprawdzian z progami punktowymi	Laboratorium
Student potrafi interpretować współczesne zjawiska zachodzące w kulturze fizycznej	K1_K04	aktywność w trakcie zajęć	Laboratorium
Potrafi rozwiązywać najczęstsze problemy związane z wykonywaniem zawodu nauczyciela wychowania fizycznego	K1_K06	obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Laboratorium
Jest świadom własnych ograniczeń i wie kiedy zwrócić się do ekspertów	K1_K02	aktywność w trakcie zajęć	Laboratorium
Dba o poziom sprawności fizycznej niezbędnej podczas prowadzenia zajęć z zabaw i gier ruchowych	K1_K09	obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Laboratorium

Opis efektu	Symbol e efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student okazuje szacunek wobec ucznia, wychowanka, grup społecznych oraz troskę o ich zdrowie i rozwój psychomotoryczny	• K1_K03	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Laboratorium
Potrafi formułować opinie dotyczące, jednostek, grup społecznych w kontekście związanym z zajęciami zabaw i gier ruchowych	• K1_K08	• aktywność w trakcie zajęć	• Laboratorium
Potrafi dokonać obserwacji i interpretacji emocji, postaw jednostki, umie komunikować się z jednostką oraz grupą społeczną	• K1_U03	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Laboratorium
Student posiada specjalistyczne umiejętności ruchowe z zakresu zabaw i gier ruchowych.	• K1_U07	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Laboratorium
Student realizuje zadania w sposób zapewniający bezpieczeństwo własne i otoczenia, w tym przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy	• K1_K07	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Laboratorium
Potrafi podjąć działania diagnostyczne, profilaktyczne i terapeutyczne odpowiadające potrzebom jednostki i grupy społecznej	• K1_U05	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Laboratorium
Student rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie	• K1_K01	• aktywność w trakcie zajęć	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Laboratorium: 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. Trzeźniowski 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. Bondarowicz M., 1995, Zabawy w grach zespołowych, Warszawa.
5. Bondarowicz M., 1994, Zabawy i gry ruchowe, Warszawa.
6. Bronikowski M., Muszkieta R., 2000, Zabawy i gry ruchowe w szkolnym wychowaniu fizycznym. - Poznań: Akademia Wychowania Fizycznego.
7. Bondarowicz M., 1996, Zabawy i gry ruchowe na cztery pory roku, Warszawa.
8. Janikowska – Siatka M., Skrętowicz E., Szymańska E., 1999, Zabawy i gry ruchowe na lekcjach wychowania i festynach sportowo-rekreacyjnych, Warszawa .
9. Czasopisma i e-booki dostępne w Bibliotece Uniwersyteckiej UZ, cyfrowe bazy danych; <http://www.bu.uz.zgora.pl/>

Literatura uzupełniająca

1. Urniaż J., Jurgielewicz-Urniaż M., Witkowicz E., 2005, Zabawy i gry ruchowe. Cz. 1, (Przewodnik do ćwiczeń) – Olsztyn.
2. Urniaż J., Jurgielewicz-Urniaż M., Witkowicz E., 2006, Zabawy i gry ruchowe. Cz. 2, (Przewodnik do ćwiczeń) - Olsztyn

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Ewa Skorupka (ostatnia modyfikacja: 08-04-2019 16:31)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ