

**AKADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO
IM. EUGENIUSZA PIASECKIEGO W POZNANIU**

Filia w Gorzowie Wielkopolskim

Kierunek: Wychowanie fizyczne

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: **ZABAWY I GRY RUCHOWE**

Kod przedmiotu: **ZWKF_WF_1_O_C.17_s**

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot/moduł: **Zakład Wychowania Fizycznego
i Sportu**

Osoba odpowiedzialna za kartę – koordynator przedmiotu:

dr Izabela Zaleska-Posmyk

Osoby prowadzące przedmiot:

1. dr Izabela Zaleska-Posmyk

Data opracowania: **30.09.2021 r.**

1. Podstawowe informacje

Forma studiów	studia stacjonarne			
Stopień studiów	studia pierwszego stopnia			
Profil	praktyczny			
Specjalność	wszystkie			
Rok studiów / semestr	rok 1, semestr 1–2			
Status przedmiotu	obowiązkowy			
Język przedmiotu	polski			
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	seminaria	inne
Wymiar zajęć		45 (30+15)		
Liczba punktów ECTS	3 (2+1)			

2. Cele przedmiotu

C1	Nabycie wiedzy w zakresie metodyki nauczania zabaw ruchowych oraz gier rekreacyjnych.
C2	Przygotowanie do pracy z dziećmi w różnym wieku z wykorzystaniem gier i zabaw ruchowych.
C3	Zapoznanie z zabawowymi formami nauczania ruchu w pracy z dzieckiem sześciolatkiem oraz uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.
C4	Zrozumienie integracyjnej oraz edukacyjnej roli gier i zabaw w rozwoju człowieka.

3. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji:

– brak.

4. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych:

Symbol	Efekty uczenia się dla przedmiotu Po zrealizowaniu przedmiotu student:	Odniesienie do efektów uczenia się dla programu studiów	Odniesienie do charakterystyk II stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji (poziom 6)
EK1	ma podstawową wiedzę na temat rozwoju dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym; zna zabawowe formy nauczania ruchu; ma wiedzę na temat metodyki nauczania zabaw ruchowych oraz gier rekreacyjnych; zna zasady etyczne oraz zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracy z dziećmi	A1_W1 A1_W2 A1_W11 A1_W16	P6S_WG P6S_WK
EK2	potrafi zaprogramować i przedstawić wybrane zajęcia z dziećmi w szkole lub przedszkolu z wykorzystaniem gier i zabaw ruchowych oraz ocenić ich przydatność w pracy z dzieckiem sześciolatkiem oraz uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi; potrafi sporządzić konspekt lekcji GiZR	A1_U2 A1_U5 A1_U9	P6S_UW

Symbol	Efekty uczenia się dla przedmiotu Po zrealizowaniu przedmiotu student:	Odniesienie do efektów uczenia się dla programu studiów	Odniesienie do charakterystyk II stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji (poziom 6)
EK3	jest świadomy integracyjnej oraz edukacyjnej roli gier i zabaw w rozwoju dziecka; jest przygotowany do samodzielnego wykonywania zadań; rozumie konieczność przestrzegania zasad bezpieczeństwa w pracy w dziećmi	A1_K2 A1_K4 A1_K9	P6S_KO P6S_KR

5. Treści programowe

ĆWICZENIA		
Lp.	Tematyka zajęć Opis szczegółowych bloków tematycznych	Liczba godzin
SEMESTR 1		
ĆW1	Zajęcia organizacyjne. Rola gier i zabaw ruchowych w rozwoju psychoruchowym człowieka.	1
ĆW2	Rodzaje gier i zabaw ruchowych. Podstawowe zasady prowadzenia gier i zabaw ruchowych.	2
ĆW3	Gry i zabawy ruchowe: ze śpiewem, orientacyjno-porządkowe, na czworakach, skoczne.	2
ĆW4	Gry i zabawy ruchowe: ze śpiewem, orientacyjno-porządkowe, na czworakach, skoczne.	2
ĆW5	Gry i zabawy ruchowe: bieżne, rzutne, z mocowaniem, kopne.	2
ĆW6	Gry i zabawy ruchowe: bieżne, rzutne, z mocowaniem, kopne.	2
ĆW7	Gry i zabawy ruchowe w przedszkolu.	2
ĆW8	Gry i zabawy w gimnastyce i lekkiej atletyce.	2
ĆW9	Prowadzenie rozgrywek międzyszkolnych.	2
ĆW10	Prowadzenie rozgrywek międzyszkolnych.	2
ĆW11	Konspekt lekcji GiZR.	2
ĆW12	Lekcja wychowania fizycznego w klasie I – III z wykorzystaniem GiZR.	2
ĆW13	Lekcja wychowania fizycznego w klasie IV z wykorzystaniem GiZR.	2
ĆW14	Gry i zabawy z chustą animacyjną. Gry i zabawy z przyborem nietypowym.	2
ĆW15	Zaliczenie praktyczne Semestru 1.	2
ĆW16	Zaliczenie teoretyczne Semestru 1.	1
Razem		30
SEMESTR 2		
ĆW17	Gry i zabawy w grach zespołowych: siatkówka, piłka ręczna.	2
ĆW18	Gry i zabawy w grach zespołowych: koszykówka, piłka nożna.	2
ĆW19	Unihokej i wybrane rekreacyjne gry drużynowe – przepisy, zasady organizacyjne, prowadzenie zajęć.	2

ĆW20	Gry i zabawy jako forma spędzania czasu w gronie rodzinnym i w różnych formach wypoczynku dzieci i młodzieży. Gry i zabawy integracyjne.	2
ĆW21	Gry i zabawy ruchowe dla dzieci w klasach I–III – zajęcia w szkole i przedszkolu.	2
ĆW22	Modyfikowanie znanych gier i zabaw w zależności od warunków organizacyjnych.	2
ĆW23	Zaliczenie praktyczne Semestru 2.	2
ĆW24	Zaliczenie teoretyczne Semestru 2.	1
Razem		15

6. Metody dydaktyczne

M1	Wykład multimedialny, pogadanka i dyskusja.
M2	Praca w grupach.
M3	Film.
M4	Ćwiczenia praktyczne.

7. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	45
Godziny bez udziału nauczyciela wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć	10
Przygotowanie konspektu lekcji	10
Przygotowanie do zaliczenia	10
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta	75
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	3

8. Metody oceny

a. Ocena formująca

F1	Aktywny udział w zajęciach.
F2	Kolokwium teoretyczne.
F3	Czynny udział w organizacji Spartakiadzie Szkół Podstawowych w Grach i Zabawach Ruchowych

b. Ocena podsumowująca

P1	Ocena pracy własnej na ćwiczeniach.
P2	Zaliczenie praktyczne – prowadzenie GiZ na zajęciach, w przedszkolu i szkole podstawowej.

c. Warunki zaliczenia przedmiotu

- obecność na zajęciach zgodnie z regulaminem studiów;
- uzyskanie pozytywnej oceny z kolokwium sprawdzającego;
- ocena pracy własnej studenta na ćwiczeniach, przygotowanie oraz prowadzenie fragmentów zajęć;
- przygotowanie konspektu lekcji GiZR;
- praktyczne prowadzenie gier i zabaw ruchowych na zajęciach oraz z dziećmi w szkole lub przedszkolu;
- przeprowadzenie Spartakiady Szkół Podstawowych w Grach i Zabawach Ruchowych.

9. Kryteria oceny

Efekt uczenia się EK1	
na ocenę 2	Student nie ma podstawowej wiedzy na temat form i metod nauczania zabaw ruchowych.
na ocenę 3	Student wymienia rodzaje gier i zabaw ruchowych oraz podaje 3 przykłady, wyjaśnia zasady ich prowadzenia, omawia jedną wybraną zabawę z każdego rodzaju, zna i wyjaśnia zasady organizacji gier i zabaw ruchowych; zna zasady etyczne oraz zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracy z dziećmi.
na ocenę 4	Student dodatkowo (poza wymaganiami na ocenę 3.0) wyjaśnia zagadnienia dotyczące obowiązków nauczyciela prowadzącego, potrafi przeanalizować przebieg zabawy lub gry, wprowadzać zmiany, potrafi scharakteryzować poszczególne rodzaje zabaw, z niewielkimi błędami omówić lekcję wychowania fizycznego w klasie I – III oraz w klasie IV z wykorzystaniem GiZR.
na ocenę 5	Student dodatkowo (poza wymaganiami na ocenę 4.0) wykazuje duże zainteresowanie tematyką zajęć, potrafi bezbłędnie poprowadzić samodzielnie zajęcia z dziećmi, jest otwarty, skuteczny i dobrze zorganizowany, wyciąga wnioski i wprowadza potrzebne zmiany organizacyjne, charakteryzuje się nienaganną znajomością prowadzonych tematów i piśmiennictwa związanego z przedmiotem, uwzględnia wpływ poszczególnych zabaw na organizm młodego człowieka, poprawnie planując intensywność zajęć.
Efekt uczenia się EK2	
na ocenę 2	Student nie potrafi zaplanować i przeprowadzić prostego fragmentu zajęć z wykorzystaniem gier i zabaw; nie potrafi sporządzić konspektu lekcji GiZR.
na ocenę 3	Student z niewielką pomocą nauczyciela przygotowuje i prezentuje przykładowy fragment zajęć z wykorzystaniem gier i zabaw; przeprowadza gry i zabawy z dziećmi w szkole lub przedszkolu, lecz popełnia jeszcze kilka błędów; ocenia przydatność wybranych zabaw oraz pracę własną, przygotowuje prosty konspekt lekcji GiZR
na ocenę 4	Student proponuje alternatywne gry i zabawy; wykorzystuje i demonstruje nietypowe przybory; dostrzega potrzebę zmian organizacyjnych, z niewielką pomocą dostosowuje metody nauczania oraz intensywność lekcji do wieku odbiorcy; aktywnie uczestniczy w organizacji Spartakiady, podejmuje dyskusje dotyczące zabaw ruchowych.
na ocenę 5	Student dostrzega złożone problemy, dostosowuje metody nauczania, rodzaje zabaw i intensywność do wieku odbiorcy; potrafi samodzielnie zaplanować i przeprowadzić rywalizację sportową podczas Spartakiady, podejmuje dyskusje na temat rodzajów zabaw i sposobów ich przeprowadzania, radzi sobie podczas zajęć z dzieckiem sześciolatkiem oraz uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Efekt uczenia się EK3	
na ocenę 2	Student nie jest przygotowany do samodzielnego wykonywania zadań; nie dostrzega konieczności przestrzegania zasad bezpieczeństwa podczas zajęć.
na ocenę 3	Student jest przygotowany do zajęć, posiada umiejętność współpracy w celu organizacji zajęć, zna swoje ograniczenia, rozumie konieczność przestrzegania zasad bezpieczeństwa.
na ocenę 4	Dodatkowo: student jest zaangażowany, współpracuje podczas organizacji zajęć i Spartakiady, wie jak motywować innych, jak sobie radzić w problemami przy pracy z dziećmi.
na ocenę 5	Dodatkowo: student posiada umiejętność inspirowania innych, potrafi integrować grupę, zna swoje ograniczenia i wie, kiedy zwrócić się z pomocą do innych.

10. Macierz realizacji przedmiotu

Efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla programu studiów	Cele przedmiotu	Treści programowe	Metody dydaktyczne	Sposoby oceny
EK1	A1_W1, A1_W2, A1_W11, A1_W16	C1–C3	ĆW1–24	M1, M3	F2
EK2	A1_U2, A1_U5, A1_U9	C2–C4	ĆW3–15, ĆW17–22	M1, M2, M4	F1, F3, P1, P2
EK3	A1_K2, A1_K4, A1_K9	C4	ĆW3–15, ĆW17–22, 24	M1, M2, M4	F1, F2, P1, P2

11. Wykaz piśmiennictwa

a. Piśmiennictwo podstawowe

1.	Minge N., Minge K., <i>Gry i zabawy ruchowe</i> , Damidos 2015.
2.	Bondarowicz M., Staniszewski T., <i>Wielka księga zabaw i gier ruchowych. Cz. 1, Wiossenno-letnie ciepłe dni</i> , Wydaw. BK, Wrocław 2003.
3.	Bondarowicz M., Staniszewski T., <i>Wielka księga zabaw i gier ruchowych. Cz. 2, Jesiennozimowe chłodne dni</i> , Wydaw. BK, Wrocław 2003.
4.	Janikowska-Siatka M., Skrętowicz E., Szymańska E., <i>Zabawy i gry ruchowe na lekcjach wychowania fizycznego i festynach sportowo-rekreacyjnych</i> , wyd. 5, WSiP, Warszawa 2008.
5.	Erkert A., <i>Nowe Gry i Zabawy ruchowe</i> , JEDNOŚĆ 2011.
6.	Starzyńska S., <i>Unihokej dla małych i dużych</i> , Polska Federacja Unihokeja – Floorball, Gdańsk, 2001
7.	Stawczyk Z., <i>Gry i zabawy lekkoatletyczne</i> , AWF Poznań, 1998.
8.	Szot Z., <i>Gimnastyka: poradnik programowo-metodyczny</i> , AWFIS, Gdańsk, 2002.
9.	Trześniowski R., <i>Gry i zabawy ruchowe</i> , WSiP, Warszawa 1995.

b. Piśmiennictwo uzupełniające

1.	Bator A., Buła A., Stanek L., <i>Popularne gry rekreacyjne</i> , AWF Kraków, 2002.
2.	Bondarowicz M., <i>Zabawy i gry ruchowe na cztery pory roku (wiosna, lato, jesień, zima)</i> , Wyd. Bellona, 1995.
3.	Dąbrowski L., <i>Moja lekcja wf – nietypowe przybory</i> , „Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne” 1993/3.
4.	Jakubowska B., <i>Modyfikacja gier i zabaw ruchowych</i> , „Lider” 2003/3.

5.	Madejski E., Skrętowicz E., <i>Gry i zabawy przygotowujące do zespołowych gier sportowych (piłka ręczna, koszykówka)</i> , „Lider” 1994/10.
----	---

12. Zatwierdzenie karty przedmiotu do realizacji

.....
(miejsowość, data)

(kierownik zakładu)

(dziekan wydziału)

Przyjmuję do realizacji (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)