

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

**Filia w Gorzowie Wielkopolskim**

**Kierunek: Wychowanie fizyczne**

**KARTA PRZEDMIOTU**

Nazwa przedmiotu: **ZAJĘCIA SPORTOWE I EDUKACYJNE – Ringo,  
Kwadrant, Palant, Unihokej**

Kod przedmiotu: **ZWKF\_WF\_2\_W\_A.6\_s**

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

Osoba odpowiedzialna za kartę – koordynator przedmiotu:

**dr Dariusz Niemczyn**

Osoby prowadzące przedmiot:

1. dr Dariusz Niemczyn
2. mgr Dariusz Maciejewski

Data opracowania: **01.02.2023 r.**

## 1. Podstawowe informacje

Forma studiów	studia stacjonarne			
Stopień studiów	studia drugiego stopnia			
Profil	ogólnoakademicki			
Specjalność	wszystkie			
Rok studiów / semestr	rok 1–2, semestr 2–4			
Status przedmiotu	do wyboru			
Język przedmiotu	polski			
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	seminaria	inne
Wymiar zajęć		90 (30+30+30)		
Liczba punktów ECTS	8 (2+3+3)			

## 2. Cele przedmiotu

C1	Pogłębianie wiedzy i doskonalenie umiejętności wykonywania czynności ruchowych typowych dla gry w ringo, kwadranta, palanta lub unihokeja oraz usprawniania ciała w różnym wieku.
C2	Doskonalenie umiejętności prowadzenia podstawowych i specjalistycznych zajęć ruchowych typowych dla gry w ringo, kwadranta, palanta lub unihokeja.
C3	Doskonalenie umiejętności oddziaływania bezpiecznymi dla organizmu ćwiczeniami fizycznymi oraz kontroli procesu nauczania.

## 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 7)
EK1	posiada poszerzoną wiedzę na temat rozwoju człowieka; potrafi umiejętnie inicjować, organizować i realizować działania z zakresu ringo, kwadranta, palanta lub unihokeja, ukierunkowane na edukację zdrowotną i promocję zdrowia; potrafi planować, organizować i realizować zróżnicowane formy zajęć z ringo, kwadranta, palanta lub unihokeja z osobami o różnych potrzebach; ma świadomość potrzeby samokształcenia przez całe życie w celu rozszerzenia własnych kompetencji.	A1_W1 A1_U13 A1_U16 A1_K3	P7S_WG P7S_UO P7S_UU P7S_KO

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 7)
EK2	potrafi wymienić i zastosować różne formy w nauczaniu ruchów oraz planowaniu i kontrolowaniu procesu nauczania umiejętności ruchowych typowych dla gry w ringo, kwadranta, palanta lub unihokeja; potrafi organizować trening ringo, kwadranta, palanta lub unihokeja na oraz zawody dla osób o różnych potrzebach; umie wykorzystać wiedzę w zakresie adaptacyjnej aktywności fizycznej dla doboru różnych form zajęć rekreacyjnych i sportowych typowych dla gry w ringo, kwadranta, palanta lub unihokeja; potrafi organizować proces uczenia się innych osób	A1_W1 A1_U17 A1_U18 A1_K2	P7S_WG P7S_UO P7S_UW P7S_KK
EK3	posiada rozszerzoną wiedzę merytoryczną z zakresu ringo, kwadranta, palanta lub unihokeja; potrafi samodzielnie modyfikować różne formy zajęć ringo, kwadranta, palanta lub unihokeja w zależności od warunków środowiskowych i klimatycznych; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy	A1_W18 A1_U19 A1_K11	P7S_WG P7S_UW P7S_KR

## 5. Treści programowe

ĆWICZENIA	
Lp.	Tematyka zajęć Opis szczegółowych bloków tematycznych
ĆW1	Historia i zasady gry w ringo. Technika i metodyka nauczania rzutu i chwytu kółka ringo. Taktyka gry. Turniej gry w ringo.
ĆW2	Historia i zasady gry kwadrant. Technika i metodyka nauczania rzutów i łapania piłki. Taktyka gry. Turniej gry w kwadranta.
ĆW3	Historia i zasady gry w palanta. Technika i metodyka nauczania rzutów i łapania piłki. Taktyka gry. Turniej gry w palanta.
ĆW4	Historia i zasady gry unihokeja Technika i metodyka nauczania prowadzenia i podania piłki. Taktyka gry. Turniej gry w unihokeja.

## 6. Metody dydaktyczne

M1	Instruowanie.
M2	Metoda ćwiczebna.
M3	Pokaz, objaśnienie.
M4	Hospitacje.

## 7. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:</b>	
Godziny wynikające z planu studiów	90
Zaliczenia w sesji	6
<b>Godziny bez udziału nauczyciela wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:</b>	
Przygotowanie się do zajęć	29
Przygotowanie do zaliczeń praktycznych	45
Przygotowanie do zaliczeń teoretycznych	30
<b>Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta</b>	<b>200</b>
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	8

## 8. Metody oceny

### a. Ocena formująca

F1	Obserwacja zachowań.
F2	Rozmowy nieformalne.
F3	Krótkie zadania.

### b. Ocena podsumowująca

P1	Zaliczenie praktyczne – prowadzenie zajęć.
P2	Zaliczenie końcowe – teoretyczne.

### c. Warunki zaliczenia przedmiotu

- Obecność na zajęciach zgodnie z regulaminem studiów.
- Zaliczenie teoretyczne (przepisy gry, systematyka ćwiczeń i metodyka nauczania podstawowych elementów techniczno-taktycznych).
- Przeprowadzenie podstawowych i specjalistycznych zajęć ruchowych typowych dla gier w palanta, kwadranta, ringo lub unihokeja zgodnie z zasadami bezpieczeństwa.

## 9. Kryteria oceny

Efekt uczenia się EK1	
na ocenę 2	Student nie posiadał wiedzy na temat rozwoju człowieka. Nie potrafił umiejętnie inicjować, organizować i realizować działania z zakresu gier w unihokeja, palanta, kwadranta lub ringo. Student nie potrafił planować, organizować i realizować zróżnicowanych form zajęć z ww. grach. Student nie ma świadomości potrzeby samokształcenia.

na ocenę 3	Student posiada podstawową wiedzę na temat rozwoju człowieka. Potrafi inicjować działania z zakresu gier w unihokeja, palanta, kwadranta lub ringo. Student potrafi planować i organizować formy zajęć z ww. grach z osobami o różnych potrzebach. Student ma świadomość potrzeby samokształcenia przez całe życie w celu rozszerzenia własnych kompetencji.
na ocenę 4	Student posiada poszerzoną wiedzę na temat rozwoju człowieka. Potrafi umiejętnie inicjować i organizować działania z zakresu gier w unihokeja, palanta, kwadranta lub ringo, ukierunkowane na edukację zdrowotną. Student potrafi planować, organizować i realizować formy zajęć ww. grach z osobami o różnych potrzebach. Student ma świadomość potrzeby samokształcenia przez całe życie w celu rozszerzenia własnych kompetencji.
na ocenę 5	Student posiada poszerzoną wiedzę na temat rozwoju człowieka. Potrafi umiejętnie inicjować, organizować i realizować działania z zakresu gier w unihokeja, palanta, kwadranta lub ringo, ukierunkowane na edukację zdrowotną i promocję zdrowia. Student potrafi planować, organizować i realizować zróżnicowane formy zajęć ww. grach z osobami o różnych potrzebach. Student ma świadomość potrzeby samokształcenia przez całe życie w celu rozszerzenia własnych kompetencji.
<b>Efekt uczenia się EK2</b>	
na ocenę 2	Student nie potrafi wymienić i zastosować różnych formy w nauczaniu ruchów gry w unihokeja, palanta, kwadranta lub ringo. Student nie potrafi organizować trening ww. gier. Nie umie wykorzystać wiedzę w zakresie adaptacyjnej aktywności fizycznej dla doboru różnych form zajęć rekreacyjnych i sportowych typowych dla ww. gier.
na ocenę 3	Student potrafi wymienić różne formy w nauczaniu ruchów typowych dla gry w unihokeja, palanta, kwadranta lub ringo. Student potrafi organizować trening ww. gier Umie wykorzystać wiedzę w zakresie adaptacyjnej aktywności fizycznej dla doboru różnych form zajęć rekreacyjnych typowych dla gry ww.
na ocenę 4	Student potrafi wymienić i zastosować formy w nauczaniu ruchów oraz planowaniu i kontrolowaniu procesu nauczania umiejętności ruchowych typowych dla gier w unihokeja, palanta, kwadranta lub ringo. Student potrafi organizować trening i zawody ww. grach. Umie wykorzystać wiedzę w zakresie adaptacyjnej aktywności fizycznej dla doboru różnych form zajęć rekreacyjnych typowych dla ww. gier. Potrafi organizować proces uczenia się innych osób.
na ocenę 5	Student potrafi wymienić i zastosować różne formy w nauczaniu ruchów oraz planowaniu i kontrolowaniu procesu nauczania umiejętności ruchowych typowych dla gier w unihokeja, palanta, kwadranta lub ringo. Student potrafi organizować trening ww. grach oraz zawody dla osób o różnych potrzebach. Umie wykorzystać wiedzę w zakresie adaptacyjnej aktywności fizycznej dla doboru różnych form zajęć rekreacyjnych i sportowych typowych dla ww. gier. Potrafi organizować proces uczenia się innych osób.
<b>Efekt uczenia się EK3</b>	
na ocenę 2	Student nie posiadał wiedzy merytorycznej z zakresu gier w unihokeja, palanta, kwadranta lub ringo. Nie potrafi samodzielnie modyfikować różne formy zajęć ww. gier. Student nie przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.
na ocenę 3	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu gier w unihokeja, palanta, kwadranta lub ringo. Potrafi modyfikować formy zajęć ww. gier. Student przestrzega podstawowych zasad bezpieczeństwa.
na ocenę 4	Student posiada wiedzę merytoryczną z zakresu gier w unihokeja, palanta, kwadranta lub ringo. Potrafi modyfikować różne formy zajęć ww. gier w zależności od warunków środowiskowych. Student przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.

na ocenę 5	Student posiada rozszerzoną wiedzę merytoryczną z zakresu gier w unihokeja, palanta, kwadranta lub ringo. Potrafi samodzielnie modyfikować różne formy zajęć ww. gier w zależności od warunków środowiskowych i klimatycznych. Student przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.
------------	--

## 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_U13 A1_U16, A1_K3	C1	ĆW1-ĆW3	M1-M4	F1-F3, P2
EK2	A1_W1, A1_U17 A1_U18, A1_K2	C2	ĆW1-ĆW3	M2-M4	F1-F3, P1, P2
EK3	A1_W18, A1_U19 A1_K11	C3	ĆW1-ĆW3	M2-M4	F1-F3, P1, P2

## 11. Wykaz piśmiennictwa

### a. Piśmiennictwo podstawowe

1.	Muszkiet R., Bronikowski M., <i>Zabawy i gry ruchowe w kształceniu zintegrowanym</i> , Pracownia Wydawnicza Helvetica, Starachowice 2001.
2.	Trzeźniowski R., <i>Zabawy i gry ruchowe</i> , Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1995.
3.	Bronikowski M., Muszkiet R., <i>Zabawy i gry ruchowe w szkolnym wychowaniu fizycznym</i> , Wydawnictwo AWF, Poznań 2000.

### b. Piśmiennictwo uzupełniające

1.	Bondarowicz M., <i>Zabawy i gry ruchowe w zajęciach sportowych</i> , Biblioteka Trenera, Warszawa 1994.
----	---

## 12. Zatwierdzenie karty przedmiotu do realizacji

.....

(miejsowość, data)

(kierownik zakładu)

(dziekan wydziału)

Przyjmuję do realizacji (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)