

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

Wydział Nauk o Kulturze Fizycznej

Kierunek: SPORT



KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Etnologia Sportu

Kod przedmiotu: WNoKF_SP_2_W_15_s _

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: Zakład Metodyki Rekreacji

*Akademia Wychowania Fizycznego
im. Eugeniusza Piaseckiego w Poznaniu*

Osoba odpowiedzialna za kartę – koordynator przedmiotu

prof. AWF dr hab. Małgorzata Bronikowska

Osoby prowadzące przedmiot

1. prof. AWF dr hab. Małgorzata Bronikowska

Data opracowania: 1.09.2024.

1. Podstawowe informacje

Forma studiów	STUDIA STACJONARNE			
Stopień studiów	STUDIA DRUGIEGO STOPNIA			
Profil	OGÓLNOAKADEMICKI			
Specjalność	wszystkie			
Rok studiów/semestr	2 rok sem. 4			
Status przedmiotu	do wyboru			
Język przedmiotu	polski			
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	seminaria	inne
Wymiar zajęć	15	-	-	-
Liczba punktów ECTS	1			

2. Cele przedmiotu

C01	Zapoznanie z historią i ewolucją wybranych gier tradycyjnych różnych kręgów kulturowych
C02	Wiedza przydatna do zrozumienia mechanizmów tworzenia gier w zależności od kodów ruchowych. Przygotowanie studentów do wykorzystania wiedzy z zakresu Etnologii Sportu w praktyce, w procesie treningowym.
C03	Wdrażanie do samokształcenia w zakresie poszukiwania i wykorzystania twórczych rozwiązań w oparciu o zdobytą wiedzę teoretyczną w zajęciach ruchowych o różnym charakterze z dziećmi, młodzieżą i dorosłymi/osobami starszymi.

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

Podstawowa znajomość treści związanych z Historią Kultury Fizycznej oraz z Historii ogólnej świata.

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

Symbol	Efekty uczenia się dla przedmiotu Po zrealizowaniu przedmiotu student:	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku studiów	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia uczenia się PRK
EK1	Potrafi samodzielnie poszukiwać i analizować rozwój poszczególnych gier tradycyjnych na tle historycznym	K_W02, K_W07, K_W08, K_K01	P7S_WG P7S_WK, P7S_KK
EK2	Zna zasób gier tradycyjnych różnych kręgów kulturowych, potrafi ją wykorzystać	K_W07	P7S_WK
EK3	Ma świadomość poziomu pozyskanej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju osobistego.	K_K02 – K_K05, K_K09	P7S_KK P7S_KR P7S_KO

5. Treści programowe

WYKŁADY		
Lp.	Tematyka zajęć Opis szczegółowych bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	Zapoznanie z warunkami prowadzenia i zaliczenia przedmiotu. Etnologia sportu jako dyscyplina nauki – zakres i charakter;	1
W2	Najstarsze formy sportów tradycyjnych i gier ruchowych – starożytny Bliski Wschód: kultura fizyczna Sumerów, Mezopotamii, Babilionu i Hetytów. Współczesna kontynuacja tradycji Bliskowschodniej w Iranie - Zurkhanekh;	1
W3	Najstarsze formy sportów tradycyjnych i gier ruchowych Basenu Morza Śródziemnego (starożytny Egipt, Kreta, Santorini, Grecja kontynentalna)	1
W4	Staropolskie formy wychowania fizycznego i gier ruchowych w zabytkach piśmiennictwa polskiego – kroniki W. Kałużka, Jana Długosza; zapisy dawnych sportów w tekstach staropolskich Mikołaja Reja i Macieja Strykowskiego, Macieja Rywockiego	2
W5	Sporty tradycyjne a religia na podstawie polskich gier piekło i niebo z Grabowa oraz biegów z kłopotami z Bukówca Górnego;	1
W6	Tradycja anglosaska – znaczenie dzieła Josepha Strutta i Alicji Berty Gomme	1
W7	Sporty i gry tradycyjne Azji Środkowej – Mongolia, Afganistan. Kazachstan	1
W8	Tradycyjne gry afrykańskie	1
W9	Tradycyjne gry Ameryki Południowej	1
W10	Przedkolumbijskie gry Ameryki Środkowej (Zapotekowie, Majowie i Aztecy)	1
W11	Tradycja gier Indian Ameryki Północnej	1
W 12	Metodologia rekonstrukcji zapomnianych gier tradycyjnych na przykładzie polskiej pierścieniówki	1
W 13	Znaczenie kulturowe procesu przywracania sportów i gier tradycyjnych – rola UNESCO i TAFISA: Światowe/Europejskie Igrzyska Gier Tradycyjnych. Udział reprezentacji Polski w Igrzyskach.	2
	Razem	15

6. Metody dydaktyczne

M1	Wykład, prezentacja multimedialna prowadzona zdalnie z wykorzystaniem aplikacji Microsoft Teams.
M2	Dyskusja

7. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	15
Konsultacje przedmiotowe	
Egzaminy i zaliczenia w sesji	1
Godziny bez udziału nauczyciela wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć	5
Przygotowanie np. raportu, prezentacji, dyskusji	
Przygotowanie do zaliczenia	7
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta	28

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	1
-----------------------------------------------	---

8. Metody oceny

a. Ocena formująca

F1	Uczestnictwo studenta w wykładzie (udział w merytorycznych dyskusjach)
----	------------------------------------------------------------------------

b. Ocena podsumowująca

P1	Zaliczenie końcowe (pismenne)
----	-------------------------------

c. Warunki zaliczenia przedmiotu

- Obecność na zajęciach zgodnie z regulaminem studiów
- Zaangażowanie w merytoryczne dyskusje podczas wykładu
- Udzielanie się w promowaniu gier tradycyjnych
- Pozytywna ocena z zaliczenia końcowego

9. Kryteria oceny

Efekt uczenia się EK1	
na ocenę 2	Student nie uczęszcza na wykłady, nie potrafi zdefiniować pojęcia etnologia sportu, nie potrafi wymienić kilku gier tradycyjnych, nie angażuje się
na ocenę 3	Student nieregularnie uczęszcza na zajęcia wykładowe, orientuje się w treściach zawartych w wykładach, potrafi wymienić kilka gier tradycyjnych,
na ocenę 4	Student uczęszcza na zajęcia (choć nie na wszystkie), potrafi samodzielnie wyszukać i przeanalizować rozwój gry tradycyjnej, orientuje się w ogólnych założeniach przedmiotu
na ocenę 5	Student uczęszcza na wszystkie wykłady, samodzielnie wyszukuje form ruchowych z eksponowaniem ich rysu historycznego, potrafi osadzić je w czasie i przestrzeni, angażuje się podczas wykładów.
Efekt uczenia się EK2	
na ocenę 2	Student nie zna żadnych gier, sportów tradycyjnych. Nie orientuje się w ogólnych treściach
na ocenę 3	Student zna kilka gier, sportów tradycyjnych. Potrafi coś o nich powiedzieć
na ocenę 4	Student dobrze orientuje się w znajomości gier/sportów tradycyjnych, potrafi rozpoznawać kręgi kulturowe, z których one się wywodzą.
na ocenę 5	Student bardzo dobrze orientuje się w poznanych grach/sportach tradycyjnych, zna ich rozwój i ewolucję oraz potrafi osadzić je odpowiednio w czasie i przestrzeni.
Efekt uczenia się EK3	
na ocenę 2	Student nie przejawia zainteresowania przedmiotem, nie uczęszcza lub sporadycznie pojawia się na wykładach, nie rozumie potrzeby zdobywania wiedzy z zakresu Etnologii Sportu
na ocenę 3	Student przejawia zainteresowanie przedmiotem jednak z różnych powodów nie uczęszcza na zajęcia systematycznie co skutkuje miernym pojęciem o prezentowanych treściach wykładu.
na ocenę 4	Student jest zainteresowany rozwojem siebie w kontekście wiedzy dotyczącej historii wybranych sportów/gier tradycyjnych. Uczęszcza systematycznie na zajęcia, angażuje się w dyskusje.
na ocenę 5	Student przejawia wyjątkowe zainteresowanie przedmiotem, uczęszcza na wszystkie wykłady zabierając na nich merytoryczny głos, a także proponując własne opinie i wnioski dotyczące przedmiotu.

10. Macierz realizacji przedmiotu

Efekty	Odniesienie do	Cele	Treści	Metody	Sposoby oceny
--------	----------------	------	--------	--------	---------------

kształcenia dla przedmiotu	efektów kierunkowych	przedmiotu	programowe	dydaktyczne	
EK1	K_W02, K_W07, K_W08, K_K01	CO2	W3-W5, W9-W11	M1,	F1
EK2	K_W07	CO1	W1-W2, W6-W8, W12, W13.	M2,	P1
EK3	K_K02 – K_K05, K_K09	CO1-CO3	W1-W13	M2	F1

11. Wykaz literatury

a. Literatura podstawowa

Lp.	
1.	Bronikowska M., Od Sobótki do piłki nożnej polskiej..., AWF, Poznań 2008 (biblioteka AWF).
2.	Bronikowska M., Słowiańskie tradycje ludowych form kultury fizycznej na przykładzie wybranych krajów, Monografia, AWF Poznań 2013 (biblioteka AWF).
3.	Bronikowska M., Zabawy i gry różnych kultur, TAFISA, 2018 (biblioteka AWF).
4.	Lipoński W., Rochwist i palant. Studium etnologiczne dawnych polskich sportów i gier ruchowych na tle tradycji europejskiej, Akademia Wychowania Fizycznego, Poznań 2004 (biblioteka AWF).
5.	Lipoński W., Encyklopedia Sportów Świata, Wydawnictwo Atena, Poznań 2006 (czytelnia AWF).
6.	Lipoński W. Historia Sportu, PWN, 2012 Warszawa (biblioteka AWF; e-book).

b. Literatura uzupełniająca

Lp.	
1.	Bronikowska M., Recall Games of the Past Sports for Today, TAFISA, 2015; https://www.researchgate.net/publication/281784814_Recall_Games_of_the_Past_-_Sports_for_Today
2.	Piasecki E., Dzieje wychowania fizycznego, wyd. II, Lwów 1929 (wyd. I 1925) (biblioteka cyfrowa AWF)
3.	Piasecki E., Tradycyjne gry i zabawy ruchowe oraz ich geneza, w: 40 lat od Katedry Wychowania Fizycznego UP do Wyższej Szkoły Wychowania Fizycznego w Poznaniu, red. M. Godycki, Poznań 1959, s. 89- 303 (biblioteka cyfrowa biblioteka AWF).
4.	Blanchard K., The Anthropology of Sport, Bergin and Garvey, Westport, Connecticut – London 1995.
5.	Gomme A.B., The Traditional Games of England, Scotland and Ireland, vol.1, vol.2, David Nutt, London 1894 (czytelnia AWF).
6.	Huizinga J., Homo ludens, zabawa jako źródło kultury, przekł. H. Nachod, (wyd. II) Spółdzielnia Wydawnicza „Czytelnik”, Warszawa 1985 (zasoby cyfrowe Internet).



Akademia Wychowania Fizycznego
im. Eugeniusza Piaseckiego w Poznaniu