

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W NOWYM SĄCZU

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2013/2014

Instytut Kultury Fizycznej

Kierunek studiów: Wychowanie fizyczne

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: Niestacjonarne

Kod kierunku: 16.1

Stopień studiów: I

Specjalności: wychowanie fizyczne z odnową biologiczną i gimnastyką korekcyjną
wychowanie fizyczne z odnową biologiczną i specjalizacją instruktorską

1 PRZEDMIOT

NAZWA PRZEDMIOTU	Zabawy i gry ruchowe z metodyką
KOD PRZEDMIOTU	IKF 16.1 AIN B14 13/14
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2
SEMESTRY	2

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA AUDYTORYJNE	ĆWICZENIA LABORATORYJNE/ SEMINARIUM	ĆWICZENIA KLINICZNE/ PRAKTYKI	ĆWICZENIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO/ LEKTORAT
2					30

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Przygotowanie przyszłych nauczycieli wychowania fizycznego do pracy dydaktyczno - wychowawczej z myślą o wykorzystaniu w niej poznanego zasobu gier i zabaw ruchowych.

Cel 2 Nabycie umiejętności planowania, projektowania oraz bezpiecznego prowadzenia zabaw i gier ruchowych w zajęciach lekcyjnych i pozalekcyjnych w przedszkolu i szkole podstawowej.



4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

a Brak wymagań wstępnych.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza: Student definiuje znaczenie zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego oraz posiada wiedzę merytoryczną do prowadzenia tych zajęć.

EK2 Umiejętności: Student projektuje i prowadzi zajęcia wychowania fizycznego z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych.

EK3 Umiejętności: Student potrafi dobrać zabawy i gry ruchowe odpowiednio do wieku, celu i możliwości uczniów i zorganizować imprezę rekreacyjno - sportową.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

ĆWICZENIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO/LEKTORAT

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
C1	Pojęcie i klasyfikacja zabaw i gier ruchowych. Oddziaływanie zabaw i gier ruchowych na rozwój człowieka. Miejsce zabaw i gier ruchowych w wychowaniu fizycznym.	2
C2	Przygotowanie do prowadzenia zajęć opartych na zabawach i grach ruchowych. Lekcja typu zabawy i gry ruchowe - toki. Bezpieczeństwo podczas zabaw i gier ruchowych.	2
C3	Poznanie zabaw ruchowych: bieżnych, orientacyjno-porządkowych, ożywiających, rzutnych, skocznych, na czworakach, z mocowaniem, kopnych, korekcyjnych, uspokajających.	4
C4	Zapoznanie z wybranymi zabawami i grami ruchowymi w nauczaniu lekkiej atletyki, piłki siatkowej, ręcznej, nożnej, koszykówki.	4
C5	Poznanie wybranych gier rekreacyjnych, zapoznanie z niektórymi zabawami z myślą o koloniach, zimowiskach, obozach sportowych, zabawy integracyjne itp.	2
C6	Propozycje i analiza zabaw i gier ruchowych do programu z okazji Dnia Dziecka i Święta Sportu.	2
C7	Sprawdzian ze znajomości teorii zabaw i gier ruchowych oraz ich zasobów. Lekcja zabaw i gier ruchowych - przykładowa lekcja według toku tradycyjnego.	2
C8	Prowadzenie lekcji zabaw i gier ruchowych przez studentów w grupach. Omówienie i ocena.	12
	RAZEM	30

7 METODY DYDAKTYCZNE

M1 Projekty

M2 Praca w grupach

M3 Dyskusja

M4 Pokaz

M5 Słowne objaśnienie



M6 Konsultacje

M7 Wykłady

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	30
Konsultacje przedmiotowe	1
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	10
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	9
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	50
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2

9 SPOSOBY OCENY

Brak

OCENA FORMUJĄCA

F1 Kolokwium

F2 Projekt zespołowy

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 1
NA OCENĘ 3	Student dostatecznie definiuje znaczenie zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego oraz w wąskim zakresie posiada wiedzę merytoryczną do prowadzenia tych zajęć.	ćwiczenia wychowania fizycznego/ lektorat	Kolokwium - 100%
NA OCENĘ 4	Student prawidłowo definiuje znaczenie zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego oraz posiada wiedzę merytoryczną do prowadzenia tych zajęć.		
NA OCENĘ 5	Student doskonale definiuje znaczenie zabaw i gier ruchowych w procesie wychowania fizycznego oraz posiada szeroką wiedzę merytoryczną do prowadzenia tych zajęć.		
EFEKT KSZTAŁCENIA 2		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 2



NA OCENĘ 3	Student poprawnie projektuje i prowadzi zajęcia wychowania fizycznego z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych, popełniając błędy.	ćwiczenia wychowania fizycznego/ lektorat	Projekt zespołowy - 100%.
NA OCENĘ 4	Student prawidłowo projektuje i właściwie prowadzi zajęcia wychowania fizycznego z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych.		
NA OCENĘ 5	Student doskonale projektuje i prawidłowo prowadzi zajęcia wychowania fizycznego z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych.		
EFEKT KSZTAŁCENIA 3		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 3
NA OCENĘ 3	Student poprawnie dobiera zabawy i gry ruchowe odpowiednio do wieku, celu i możliwości uczniów i dostatecznie potrafi zaprojektować imprezę rekreacyjno-sportową, popełniając błędy.	ćwiczenia wychowania fizycznego/ lektorat	Projekt zespołowy - 100%.
NA OCENĘ 4	Student prawidłowo dobiera zabawy i gry ruchowe odpowiednio do wieku, celu i możliwości uczniów i potrafi zaprojektować imprezę rekreacyjno-sportową.		
NA OCENĘ 5	Student doskonale dobiera zabawy i gry ruchowe odpowiednio do wieku, celu i możliwości uczniów i potrafi zaprojektować imprezę rekreacyjno-sportową.		

OCENA DO INDEKSU (OCENA PODSUMOWUJĄCA)

Średnia ważona ocen formujących: kolokwium 40%, projekt zespołowy 60%.

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

- a Obecność na zajęciach.
- b Wszystkie pozytywne oceny formujące.
- c Przygotowanie do zajęć.
- d Aktywny udział.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	METODY DYDAKTYCZNE
EK1	KN_W22, KN_U12, KN_W21, KN_K08	Cel1, Cel2	C1, C3, C8	M7
EK2	KN_U07, KN_U13, KN_U16, KN_U19, KN_W22, KN_U15	Cel1, Cel2	C4, C5, C6, C7	M1, M2, M3, M4, M5, M6
EK3	KN_U07, KN_K03, KN_K08	Cel1, Cel2	C2, C3, C4, C8	M1, M2, M3, M6



11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA:

- [1] Bondarowicz M. — *Forma zabawowa w nauczaniu sportowych gier zespołowych*, Warszawa, 1994, SIT.
- [2] Trzeźniowski R. — *Gry i zabawy ruchowe*, Warszawa, 1997, SIT.
- [3] Janikowska -Siatka M. — *Materiały pomocnicze do ćwiczeń z metodyki wychowania fizycznego*, Kraków, 2001, AWF.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

- [1] Janikowska -Siatka M. Skętowicz E. Szymańska E. — *Zabawy i gry ruchowe na lekcjach WF i festynach sportowo-rekreacyjnych*, Warszawa, 2004, WSiP.
- [2] Bondarowicz M. Owczarek S. — *Zabawy i gry ruchowe w gimnastyce korekcyjnej*, Warszawa, 1997, WSiP.

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

mgr Paweł Kozuch (kontakt: pisak73@interia.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)	(odpowiedzialny za przedmiot)	(kierownik zakładu)	(dyrektor instytutu)
---------------------	-------------------------------	---------------------	----------------------