

Syllabus przedmiotowy 2017/18 - 2021/2022 r.

Wydział	Fizjoterapii
Kierunek studiów	Fizjoterapia
Specjalność	-----
Forma studiów	Stacjonarne
Stopień studiów	Jednolite studia magisterskie
Profil kształcenia	Praktyczny
Okres kształcenia	5 lat / 10 semestrów

1. Przedmiot

Nazwa przedmiotu	Gry i Zabawy Ruchowe
Kategoria przedmiotu	Autorska Oferta Uczelni
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	Polski
Rok studiów/ semestr	II rok / IV semestr.

2. Forma zajęć, liczba godzin w planie studiów

Wykład	Ćwiczenia	Konwersatorium	Lektorat	Seminarium	Praktyka
15	45	-	-	-	-

3. Cele przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z wiedzą obejmującą zakres gier i zabaw ruchowych
C2	Zapoznanie studentów z wiedzą dotyczącą fizjoterapeutycznych działań
C2	Wykształtowanie umiejętności prowadzenia gier i zabaw ruchowych

4. Wymagania wstępne

1	Ogólna wiedza z zakresu anatomii, fizjologii i biomechaniki człowieka.
2	Ogólna wiedza z zakresu Metodyki nauczania ruchu

5. Przedmiotowe efekty kształcenia

PW1	Studentów posiada niezbędne informacje dotyczące metodyki nauczania zabaw i gier ruchowych.
PW2	Student zna podstawowy tok lekcji oparty na grach i zabawach ruchowych .
PW3	Student zna nazewnictwo przyborów i przyrządów stosowanych gier i zabaw ruchowych, oraz zasady BHP.

PU1	Student umie prowadzić zajęcia z grupą zorganizowaną, oparte na zabawach i grach ruchowych, kształtujących podstawowe cechy motoryczne.
PU2	Student umie sędziować i prowadzić rozgrywki poszczególnych mini-gier sportowych.
PK1	Student jest świadomy własnych umiejętności w zakresie rozpoznawania wad postawy ciała, przeciwdziałania ich powstawania, wykonania badania ortopedycznego, opracowaniu procesu korekcyjnego poprzez wybrane zabawy
PK2	Student rozumie potrzebę poszerzania zakresu swojego działania o obszary dotyczące profilaktyki wad postawy
PK3	Student przewiduje skutki swoich działań i jest gotowy do wzięcia za nie odpowiedzialności .

6. Treści programowe

Lp	Tematyka zajęć – wykładów	L.g.
Wd1.	Wiadomości wprowadzające: zasady BHP, system oceniania, warunki zaliczenia przedmiotu.	1
Wd2.	Wiadomości wstępne: miejsce zabaw i gier ruchowych w życiu człowieka, jako podstawowy, pomocniczy, lub równorzędny środek wychowania fizycznego,	2
Wd3.	Oddziaływanie zabaw i gier ruchowych na rozwój człowieka w różnych okresach fazy postembrionalnej, w szczególności okresu dzieciństwa i starości.	3
Wd4.	Klasyfikacja zabaw ruchowych: zasadniczy i szczegółowy podział zabaw i gier ruchowych, zabawy proste, gry ruchowe.	3
Wd5.	Metodyka nauczania zabaw i gier ruchowych: zabawy ze śpiewem i przy muzyce, zabawy i gry orientacyjno – porządkowe, zabawy i gry na czworakach, zabawy i gry bieżne, zabawy i gry rzutne	3
Wd6.	Metodyka nauczania zabaw i gier ruchowych: zabawy i gry z podbijaniem, zabawy i gry kopne, zabawy i gry skoczne, zabawy i gry z mocowaniem i dźwiganiem, gry drużynowe.	3
Tematyka ćwiczeń		
Ćw.1	Lekcja zabaw i gier ruchowych: <ul style="list-style-type: none"> · cele i zadania lekcji, podstawowe zasady obowiązujące w prowadzeniu lekcji: <ul style="list-style-type: none"> - toki lekcji oparte na zabawach i grach ruchowych, - tok klasyczny zabaw i gier ruchowych, - tok lekcji wychowania fizycznego oraz ćwiczeń gimnastycznych oparty na zabawach i grach ruchowych, - tok lekcji wychowania fizycznego z grą drużynową lub mini-grą sportowa jako głównym zadaniem dydaktycznym; 	8
Ćw.2	Dobór zabaw i gier ruchowych do lekcji determinowany następującymi czynnikami: <ul style="list-style-type: none"> · - grupa ćwiczebna, 	8

	- miejsce zajęć, - rodzaj i liczba posiadanych przyborów i przyrządów, - zadania lekcji;	
Cw.3	Wykorzystanie różnych form prowadzenia zajęć - organizacja lekcji, - przygotowanie miejsca lekcji, - objaśnienie, podział na zespoły, - przestrzeganie higieny i bezpieczeństwa na lekcji.	7
Ćw.4	Próby samodzielnego prowadzenia lekcji wychowania fizycznego opartej na zabawach i grach zespołowych na grupie studentów.	7

7. Literatura

Lp.	Obowiązkowa
1.	Bondarowicz M.; Zabawy i gry ruchowe podstawy metodyczne. Warszawa 1993, wydawnictwo AWF.
2.	Bondarowicz M.; Forma zabawowa w nauczaniu sportowych gier zespołowych. Warszawa 1982, wydawnictwo SiT.
Uzupełniająca	
1.	Gilewicz Z.; Teoria wychowania fizycznego. Warszawa 1964, wydawnictwo SiT.
2.	Trześniowski R.; Gry i zabawy ruchowe. Warszawa 1989, wydawnictwo SiT.

8. Metody dydaktyczne

Metoda dydaktyczna	Symbol realizowanego tematu
Wykład informacyjny	Wd1-Wd6
Wykład problemowy	Wd2
Dyskusja	Wd2
Prezentacje multimedialne	Wd1 – Wd6
Instruktaż	Ćw3
Pokaz	Ćw1, Ćw2
Metoda realizacji zadania	Ćw4

9. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Liczba godzin
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim	50
Liczba godzin w planie studiów	45
Konsultacje	2
Zaliczenie	3
Samodzielna praca studenta	10
Przygotowanie do zajęć, w tym studiowanie literatury	5
Przygotowanie referatu, projektu, prezentacji i innych	2
Przygotowanie się do zaliczenia, sprawdzianu	3
Inne	0
Całkowity nakład pracy studenta w godzinach	60
Liczba punktów ECTS dla przedmiotu	2

10. Warunki dopuszczenia do zaliczenia przedmiotu

1.	Uczestnictwo w co najmniej 60% zajęć określonych planem studiów
2.	Opracowanie referatu lub prezentacji i poprowadzenie zabaw z grupą

11. Metody weryfikacji przedmiotowych efektów kształcenia

Metoda weryfikacji efektów kształcenia	Symbol efektu przedmiotowego
Zaliczenie pisemne – test – pytania zamknięte/otwarte	PW1, PW2, PW3
Zaliczenie praktyczne – przeprowadzenie zabawy ruchowej	PU1, PU2
Obserwacja i zaliczenia pisemne	PK1, PK2, PK3

12. Kryteria oceny

Na ocenę 3,0	Uzyskanie oceny 3,0 z zaliczenia praktycznego, udzielenie nie mniej niż 60% poprawnych odpowiedzi na pytania zawarte w teście zaliczeniowym.
Na ocenę 3,5	Uzyskanie oceny 3,0 – 3,5 z zaliczenia praktycznego, udzielenie nie mniej niż 70% poprawnych odpowiedzi na pytania zawarte w teście zaliczeniowym.
Na ocenę 4,0	Uzyskanie oceny 4,0 z zaliczenia praktycznego, udzielenie nie mniej niż 80% poprawnych odpowiedzi na pytania zawarte w teście zaliczeniowym.
Na ocenę 4,5	Uzyskanie oceny 4,0 – 4,5 z zaliczenia praktycznego, udzielenie nie mniej niż 85% poprawnych odpowiedzi na pytania zawarte w teście zaliczeniowym.
Na ocenę 5,0	Uzyskanie oceny 4,5 – 5,0 z zaliczenia praktycznego, udzielenie nie mniej niż 90% poprawnych odpowiedzi na pytania zawarte w teście zaliczeniowym.

13. Macierz realizacji przedmiotu

Treści kształcenia zgodnie z symbolami	Przedmiotowe efekty kształcenia	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia	Nasylenie realizacji efektu kierunkowego
Wd1.	PW2; PK1, PK2, PK3	FZP_W29; FZP_K03, K02, K09	++
Wd2.	PW1, PW2; PK1, PK2, PK3	FZP_W05, W29; FZP_K03, K02, K09	++
Wd3.	PW3; PK1, PK2, PK3	FZP_W05, W29; FZP_K03, K02, K09	++
Wd4.	PW3; PK1, PK2, PK3	FZP_W05, W29; FZP_K03, K02, K09	++
Wd5.	PW1; PK1, PK2, PK3	FZP_W05; FZP_K03, K02, K09	++
Wd6.	PW1; PK1, PK2, PK3	FZP_W05; FZP_K03, K02, K09	++
Ćw1.	PW1; PW3, PU1; PK1, PK2, PK3	FZP_W05, W29; FZP_U12; FZP_K03, K02, K09	++
Ćw2.	PU1; PU3 PK1, PK2, PK3	FZP_U02; FZP_K03, K02, K09	+++
Cw3	PW3; PU2; PU3 PK1, PK2, PK3	FZP_W05; FZP_U02; FZP_K03, K02, K09	+++
Ćw4	PW1; PU2; PU3 PK1, PK2, PK3	FZP_W05; FZP_U02; FZP_K03, K02, K09	+++

14. Prowadzący przedmiot

Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Arkadiusz Leszkiewicz
Osoba prowadząca wykład	mgr Arkadiusz Leszkiewicz
Osoba prowadząca ćwiczenia	mgr Arkadiusz leszkiewicz

Podpisy prowadzących i osoby odpowiedzialnej za przedmiot:

1.
2.