

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2019/2020						
INFORMACJE OGÓLNE						
1. Nazwa przedmiotu Wychowanie fizyczne -gry i zabawy ruchowe						
2. Nazwa kierunku Pedagogika						
3. Poziom studiów jednolite magisterskie						
4. Liczba punktów ECTS 2						
5. Liczba godzin w semestrze						
semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	pws	prk
II				30		
6. Język wykładowy polski						
7. Wykładowca mgr Justyna Sadowska						
INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE						
8. Wymagania wstępne						
1. Brak przeciwwskazań do aktywności fizycznej						
9. Cele przedmiotu						
C1 Zapoznanie studentów z podstawowymi zasadami bhp podczas zajęć ruchowych indywidualnych i grupowych						
C2 Zapoznanie studentów z różnymi formami aktywności fizycznej pod postacią gier i zabaw						
C3 Ukształtowanie postawy świadomego uczestnictwa w różnych formach aktywności sportowo-rekreacyjnej w czasie studiów oraz po zakończeniu edukacji dla zachowania zdrowia fizycznego i psychicznego.						
10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych						
Student, który zaliczył przedmiot:					odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
WIEDZA						
EU01	zna formy aktywności fizycznej dostosowane do potrzeb i możliwości dzieci lub uczniów, zachęcające dzieci lub uczniów do aktywności fizycznej;				B.9.W3.	
UMIEJĘTNOŚCI						
EU02	potrafi zaplanować zajęcia ruchowe w określonych warunkach;				B.9.U1.	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE						
EU03	- krzewienia postawy dbałości o aktywność fizyczną				B.9.K1.	
11. Treści programowe						
Forma zajęć –ćwiczenia						

1. Metody nauczania, sposoby organizacji pracy na lekcji i formy prowadzenia zajęć 2. Rodzaje zabaw i gier ruchowych: a. Gry i zabawy integrujące grupę b. Gry i zabawy ożywiające c. Gry i zabawy uspokajające d. Gry i zabawy w zespołowych grach sportowych e. Gry i zabawy z wykorzystaniem nietypowego sprzętu	
12. Narzędzia/metody dydaktyczne	
1. Prezentacje multimedialne	
2. Pokaz i objaśnienie, dyskusja	
3. Praca indywidualna i w grupach	
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)	
1. Aktywny udział w zajęciach	
2. Obecność na zajęciach	
3. Prowadzenie wcześniej zadanej grupy gier i zabaw	
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje	34
2. Nakład pracy studenta	16
suma	50
liczba punktów ECTS	2
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. Trześniowski R. Zabawy i gry ruchowe. Warszawa : Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, 1995	
2. Węgrzyn E., Umiastowska D., Pławińska L.: Zabawy i gry ruchowe w wychowaniu fizycznym Szczecin : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, 2002.	
Literatura uzupełniająca:	
1. Nawara H., Nawara U. Gry i zabawy integracyjne. Wyd. 3 uzup. - Wrocław : Wydawnictwo AWF we Wrocławiu, 2003.	
16. Formy oceny – szczegóły	
Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu: zajęcia kończą się zaliczeniem z oceną. Składowymi oceny są: aktywność i zaangażowanie podczas zajęć, ocena z prowadzonej części zajęć. Obecność na wszystkich zajęciach jest dodatkowym atutem podczas wystawienia oceny końcowej na semestr.	
17. Inne przydatne informacje o przedmiocie	
1. Szczegółowych informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji	
2. Zajęcia odbywają się zgodnie z aktualnym planem zajęć	
3. Terminy konsultacji zamieszczone są na stronie internetowej uczelni oraz w gablocie SWFiS w budynku Hali Sportowej	