

KARTA MODUŁU KSZTAŁCENIA ROK AKADEMICKI 2015/2016
KIERUNEK „BEZPIECZEŃSTWO NARODOWE”
STUDIA I STOPNIA

Informacje ogólne

I.

1 Nazwa modułu kształcenia

Wychowanie fizyczne – Gry zespołowe

2 Nazwa jednostki prowadzącej moduł

STUDIUM WYCHOWANIA FIZYCZNEGO

3 Kod modułu (wypełnia koordynator ECTS)

4 Grupa treści kształcenia
treści kształcenia
ogólnego

5 Typ modułu
obowiązkowy

6 Poziom studiów
studia I stopnia

7 Liczba punktów ECTS
1

8 Poziom przedmiotu
podstawowy

9 Rok studiów, semestr
I rok - semestr II - letni

10 Liczba godzin w semestrze

11 Liczba godzin w tygodniu

Wyk.	Ćw.	Lab.	Sem.	Proj.	Wyk.	Ćw.	Lab.	Sem.	Proj.

30

2

12 Język wykładowy:

Język polski

13 Wykładowca (wykładowcy)

Mgr Marta Chaliburda

Mgr Justyna Sadowska

Informacje szczegółowe

14 Wymagania wstępne (zakres wiadomości/umiejętności/kompetencji, jakie powinien posiadać student przed rozpoczęciem nauki przedmiotu)

1. Brak

15 Cele przedmiotu (oczekiwane efekty kształcenia, kompetencje / umiejętności/wiedza nabyte przez studentów)

C1 Podniesienie sprawności ogólnej i wydolności fizycznej studentów.

C2 Zapoznanie z wieloma rodzajami gier (koszykówka, siatkówka, piłka nożna, piłka ręczna, unihokej) stanowiących formę współzawodnictwa, uczestnictwo we współzawodnictwie sportowym, doskonalenie umiejętności współpracy w zespole.

C3 Wdrażanie zasad zdrowego stylu życia poprzez ruch i dbałość o własne zdrowie.

16 Efekty kształcenia w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych

nr student, który zaliczył przedmiot, potrafi:

odniesienie do celów kształcenia

WIEDZA		
EKO1	Wykazać znajomość podstawowych kategorii pojęciowych i terminologii w zakresie gier zespołowych (koszykówka, siatkówka, piłka nożna, piłka ręczna, unihokej).	C2
UMIEJĘTNOŚCI		
EKO2	Posiada specjalistyczne umiejętności ruchowe z zakresu gier zespołowych. Zna i potrafi dobrać ćwiczenia, gry i zabawy przygotowujące do nauczania elementów technicznych gier zespołowych.	C1, C2, C3
EKO3	Posiada umiejętność doboru ćwiczeń fizycznych i wie, jaki wpływ mają na organizm człowieka.	C1, C3
EKO4	Samodzielnie planować, prowadzić i sędziować wybraną formę gier zespołowych oraz przygotować konspekt do zajęć.	C1, C2
KOMPETENCJE		
EKO5	Samodzielnie zdobywać i doskonalić wiedzę w zakresie gier zespołowych oraz współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role.	C1, C2, C3

17. Treści programowe

	forma zajęć - ćwiczenia	liczba godzin	odniesienie efektów kształcenia dla przedmiotu
ĆW1	Zajęcia organizacyjne, zapoznanie z programem nauczania, zapoznanie z tematyką zajęć, warunkami zaliczenia, podanie obowiązującego piśmiennictwa, zasady bezpieczeństwa na zajęciach.	2	EKO1
ĆW2,3,4	Koszykówka -historia gry w koszykówkę, -zapoznanie z obowiązującymi zasadami gry w koszykówkę, -elementy poruszania się zawodnika w ataku bez piłki, -nauczanie podań i chwyków, -nauczanie kozłowania, zmiana kierunku kozłowania, -rzut jednoręczny z miejsca, z wysokości, -rzut z biegu z prawej i lewej strony (dwutakt), -elementy obrony, sposób poruszania się po boisku, -gra szkolna.	6	EKO1, EKO2, EKO3, EKO4, EKO5
ĆW5,6,7,8	Siatkówka -historia gry w siatkówkę, -zapoznanie z obowiązującymi zasadami gry w siatkówkę, -postawa siatkarska wysoka i niska. Sposoby powzruszania się po boisku -odbicia piłki sposobem oburącz górnym i dolnym, -zagrywka sposobem dolnym i tenisowym, -przyjęcie piłki sposobem dolnym, -zbięcie piłki, -małe gry 3x 3, -gra szkolna.	8	EKO1, EKO2, EKO3, EKO4, EKO5

ĆW9,10, 11	Piłka nożna - historia gry w piłkę nożną, - zapoznanie z obowiązującymi przepisami gry w piłkę nożną, - ćwiczenia oswajające z piłką, - nauczanie uderzenia piłki wewnętrzną częścią stopy, - nauczanie uderzenia piłki wewnętrznym podbiciem oraz prostym podbiciem, - nauczanie uderzenia piłki głową, - prowadzenie piłki w dwójkach z jednym przeszkadzającym- rozgrywanie, - gra bramkarza-postawa bramkarza, poruszanie się w bramce, - turniej halowy.	6	EKO1, EKO2, EKO3, EKO4, EKO5
ĆW12,13,1 4	Unihokej - ćwiczenia oswajające z kijem i piłeczką - poruszanie się po boisku z kijem prowadząc piłeczkę i bez piłki w ataku i w obronie - podania piłeczki w miejscu i w ruchu - prowadzenie piłeczki slalomem - strzały do bramki z miejsca - podania górne - strzały do bramki z biegu - podania sytuacyjne. - prowadzenie piłki w dwójkach, trójkach - rozgrywanie sytuacji 1x1, 2x1, 3x1, 3x2 z piłką - atak szybki w formie ścisłej i fragmentów gry - zastony - rozegranie rzutów wolnych i karnych - obrona strzałów indywidualna - obrona zespołowa	6	EKO1, EKO2, EKO3, EKO4, EKO5
ĆW15	Sprawdzian umiejętności technicznych i znajomości przepisów z zakresu koszykówki, siatkówki, piłki nożnej, unihokeja.	2	EKO1, EKO2, EKO3
Suma godzin		30	

18 Narzędzia dydaktyczne				
1.	Prezentacje multimeialne			
2.	Stdiowanie literatury przedmiotu			
3.	Przybory do gier zespołowych			
19 Sposoby oceny (F – formująca, P – podsumowująca)				
F1.	obecność na zajęciach			
F2.	ćwiczenia praktyczne konspekty			
F3.	Aktywny i świadomy udział w zajęciach			
P1.	Test praktyczny			
20 Obciążenie pracą studenta				
forma aktywności		średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności		
Godziny kontaktowe z nauczycielem		30		
Opracowanie konspektu		1		
Przygotowanie się do zajęć		1		
Czytanie wskazanej literatury		3		
SUMA		35		
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU		1		
21 Literatura podstawowa i uzupełniająca				
Literatura podstawowa				
1.	Zespołowe gry sportowe / oprac. Jan Rudnik.- Warszawa : "Promo-Lider", 1997			
2.	Teoria zespołowej gry sportowej : kształcenie gracza / Zbigniew Naglak.- Wrocław : Wydawnictwo Akademii Wychowania Fizycznego we Wrocławiu, 2001.			
22 Formy oceny - szczegóły				
nr efektu	na ocenę 2 (ndst)	na ocenę 3 (dst)	na ocenę 4 (db)	na ocenę 5 (bdb)
EK01	Student nie wykazuje znajomości podstawowych kategorii pojęciowych i terminologii w zakresie gier zespołowych.	Student poprawnie wykorzystuje znajomość zaledwie kilku podstawowych kategorii pojęciowych z zakresu gier zespołowych.	Student poprawnie wykorzystuje znajomość podstawowych kategorii pojęciowych i terminologii w zakresie gier zespołowych.	Student bardzo dobrze wykorzystuje znajomość podstawowych kategorii pojęciowych i terminologii w zakresie gier zespołowych.
EK02	Student nie posiada wiedzy i umiejętności w doborze ćwiczeń	Student ma dostateczne umiejętności ruchowe, zna	Student opanował umiejętności ruchowe w	Student odznacza się wyjątkową kreatywnością w doborze ćwiczeń.

	przygotowujących do nauki poszczególnych gier zespołowych.	kilka podstawowych ćwiczeń przygotowujących do nauki poszczególnych gier zespołowych.	stopniu dobrym, ma dość bogaty zasób ćwiczeń, potrafi je wykorzystać w nauczaniu gier zespołowych.	zabaw i gier przygotowujących do nauki elementów technicznych gier zespołowych. Potrafi przeprowadzić zajęcia w każdych warunkach.
EK03	Student posiada minimalną wiedzę na temat wpływu ruchu, aktywności fizycznej na organizm człowieka.	Student ma dostateczną wiedzę na temat zalet uprawiania aktywności fizycznej.	Student wyjaśnia związek między aktywnością fizyczną, zdrowiem i dobrym samopoczuciem.	Student afirmuje zdrowy styl życia poprzez aktywność fizyczną, ma wyrobiony nawyk do uprawiania różnych form aktywności fizycznej.
EK04	Student nie potrafi samodzielnie zaplanować i poprowadzić wybranego rodzaju gry oraz nie potrafi przygotować konspektu do zajęć.	Student planuje i prowadzi wybraną grę w stopniu podstawowym a przygotowany przez niego konspekt do zajęć zawiera błędy formalne i merytoryczne.	Student potrafi samodzielnie zaplanować i poprowadzić wybraną grę oraz przygotować poprawny konspekt do zajęć.	Student samodzielnie planuje i prowadzi wybraną grę w sposób bardzo dobry oraz potrafi przygotować bezbłędny konspekt do zajęć.
EK05	Student nie potrafi samodzielnie zdobywać i doskonalić wiedzy w zakresie gier oraz nie potrafi współdziałać i pracować w grupie.	Student potrafi samodzielnie nabywać i doskonalić wiedzę w zakresie gier w stopniu podstawowym oraz dostatecznie współdziałać i pracuje w grupie, słabo przyjmując w niej różne role.	Student potrafi samodzielnie zdobywać i doskonalić wiedzę w zakresie gier oraz współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role w stopniu zadowalającym.	Student potrafi samodzielnie zdobywać i doskonalić wiedzę w zakresie gier korzystając z np. literatury obcojęzycznej, oraz potrafi z dużym zaangażowaniem współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role.
Inne przydatne informacje				
22 Inne przydatne informacje o przedmiocie				

Tabela podsumowująca.

Efekt kształcenia	Odniesienie danego efektu do efektów zdefiniowanych dla całego programu („kierunkowych”)	Cele przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia metody/dydaktyczne	Sposób oceny
EK01	K_W03, K_K01	C2	ĆW 1-15	1, 2, 3	F1, F2, F3, P1
EK02	K_W03, K_U15, K_K01, K_K05, K_K07, K_K08	C1, C2, C3	ĆW 2 – 15	1, 2, 3	F1, F2, F3,
EK03	K_W03, K_U15, K_K01, K_K04, K_K05, K_K09, K_K14	C1,C3	ĆW 2- 15	1, 2, 3	F1, F2, F3, P1
EK04	K_U15, K_K03, K_K04, K_K05, K_K07	C1, C2	ĆW 2 - 14	1, 2, 3	F1, F2, F3
EK05	K_W03, K_U15, K_K01, K_K04, K_K05, K_K07, K_K09, K_K13	C1, C2, C3	ĆW 2 - 14	1, 2, 3	F2, F3

