

KARTA PRZEDMIOTU NA ROK AKADEMICKI 2019/2020						
INFORMACJE OGÓLNE						
1. Nazwa przedmiotu kształcenia Wychowanie fizyczne - gry zespołowe						
2. Nazwa jednostki prowadzącej moduł (należy wskazać nazwę zgodnie ze Statutem PSW) Studium Wychowania Fizycznego i Sportu						
3. Grupa treści kształcenia (moduł może być realizowany w ramach treści kształcenia ogólnego, podstawowego, kierunkowego, specjalnościowego lub innego) Wychowanie fizyczne						
4. Typ przedmiotu Do wyboru						
5. Poziom studiów Jednolite studia magisterskie						
6. Liczba punktów ECTS 2						
7. Poziom przedmiotu (podstawowy, średnio-zaawansowany, zaawansowany) Średnio zaawansowany						
8. Rok studiów, semestr I rok, semestr 2- letni						
9. Liczba godzin w semestrze						
Wyk.	Ćw.	L*	Prj.Pbn.	Zp.	Pr.	
				30		
10. Język wykładowy: polski						
11. Wykładowca (wykładowcy) Marta Mandziuk, dr						
INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE						
12. Wymagania wstępne Brak przeciwwskazań do aktywności fizycznej						
13. 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.						
14. 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 Krzewieni postawy dbałości o aktywność fizyczną.					B.9.K1.	

15. Treści programowe	
Forma zajęć – zajęcia praktyczne	
1. Gry i zabawy integrujące grupę. 2. Gry i zabawy ożywiające. 3. Gry i zabawy uspokajające. 4. Gry i zabawy w zespołowych grach sportowych. 5. Gry i zabawy z wykorzystaniem nietypowego sprzętu.	
16. Narzędzia/metody dydaktyczne	
1. Pokaz, objaśnienie	
2. Metoda zadaniowa, opowieści ruchowej, naśladowcza ścisła	
17. Sposoby oceny (F – formująca; P – podsumowująca)	
F1. Aktywny udział w zajęciach	
F2. Obecność na zajęciach	
F3. Prowadzenie wcześniej zadanej grupy gier i zabaw	
18. Obciążenia pracą studenta	
forma aktywności	średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe z nauczycielem**	40
Przygotowanie się do zajęć	5
Przygotowanie się do zaliczenia	5
SUMA	50
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	2
DLA PRZEDMIOTU	
19. Literatura podstawowa i uzupełniająca	
Literatura podstawowa:	
1) Trześniowski R. (1995). <i>Zabawy i gry ruchowe</i> . Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne	
2) Węgrzyn E., Umiastowska D., Pławińska L. (2002). <i>Zabawy i gry ruchowe w wychowaniu fizycznym</i> . Szczecin: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego	
Literatura uzupełniająca:	
1) Nawara H., Nawara U. (2003). <i>Gry i zabawy integracyjne</i> . Wrocław: Wydawnictwo AWF	
20. 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.	
21. 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	

*L – laboratorium(w przypadku zajęć z języka obcego oznacza lektorat)

** Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innej osoby prowadzącej zajęcia **oraz konsultacje**