

KARTA MODUŁU KSZTAŁCENIA

Informacje ogólne

1 Nazwa modułu kształcenia

Gry rekreacyjne

2 Nazwa jednostki prowadzącej moduł

Wydział Nauk o Zdrowiu i Nauk Społecznych
Katedra Kultury Fizycznej i Fizjoterapii
Zakład Turystyki i Rekreacji

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

2

8 Poziom przedmiotu

podstawowy

9 Rok studiów, semestr

II rok, semestr 4

10 Liczba godzin w semestrze

Wyk.	Ćw.	Lab.	Sem.	Zp.

11 Liczba godzin w tygodniu

Wyk.	Ćw.	Lab.	Sem.	Zp.

studia stacjonarne

30

2

12 Język wykładowy: polski

13 Wykładowca

Michał Bergier – mgr

Informacje szczegółowe

14 Wymagania wstępne

1. Brak

15 Cele przedmiotu

C1 Zdobycie podstawowego zasobu wiedzy pedagogicznej i metodycznej z zakresu prowadzenia zabaw i gier rekreacyjnych.

C2 Zdobycie umiejętności komunikacji z grupą, oraz dobrania i modyfikacji zabawy i gier rekreacyjnych w zależności od warunków klimatycznych, terenowych, celów, wieku i możliwości grupy.

C3 Przygotowanie do samodzielnego zdobywania i doskonalenia wiedzy z zakresu gier i zabaw rekreacyjnych oraz wykazania się kreatywną postawą w trakcie przygotowań do prowadzenia własnych zajęć.

16 Efekty kształcenia w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych

		odniesienie do celów przedmiotu
M1P_W04	Zna podstawowe pojęcia i mechanizmy psychospołeczne związane ze zdrowiem i jego ochroną w zakresie niezbędnym dla dziedziny nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku	C1
M1P_W06	Zna zasady promocji zdrowia i zdrowego trybu życia	C1
M1P_U03	Potrafi komunikować się z jednostką, oraz grupą społeczną w	C2, C3

	zakresie związanym ze studiowanym kierunkiem studiów	
M1P_U10	Potrafi planować, projektować i realizować działania z zakresu dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku studiów, z uwzględnieniem obowiązujących norm, oraz dostępnych warunków	C2, C3
M1P_K04	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role	C2, C3

17 TREŚCI PROGRAMOWE

	forma zajęć – zajęcia praktyczne	liczba godzin S	odniesienie do efektów kształcenia
1	Zajęcia organizacyjne, zapoznanie z programem nauczania, zapoznanie z tematyką ćwiczeń, podstawowymi pojęciami, warunkami zaliczenia, podanie obowiązującego piśmiennictwa, zasady bezpieczeństwa na zajęciach ruchowych.	2	M1P_W04
2	Teoria z zakresu gier i zabaw ruchowych - podział zabaw i gier ruchowych, wartości zabaw i gier ruchowych, metodyka nauczania zabaw i gier ruchowych; - zapoznanie studentów z pisemnym przygotowaniem (konspekt) do zajęć z zabaw i gier rekreacyjnych.	4	M1P_W04, M1P_W06, M1P_U03, M1P_U10, M1P_K04
3	Gry i zabawy integracyjne (integracja grupy, rozwój grupy, budowanie poczucia indywidualnych wartości, przyswajanie określonych umiejętności i wiadomości).	4	M1P_W04, M1P_W06, M1P_U03, M1P_U10, M1P_K04
4	Gry i zabawy orientacyjno-porządkowe, gry i zabawy ze śpiewem (organizacja zajęć, podział grupy, odpowiedni dobór piosenek, współdziałanie, współzawodnictwo, bezpieczeństwo ćwiczących).	4	M1P_W04, M1P_W06, M1P_U03, M1P_U10, M1P_K04
5	Gry i zabawy z nietypowymi przyborami, bieżne, wyścigi na wesoło (organizacja zajęć, dobór przyborów, podział grupy, współdziałanie, współzawodnictwo, bezpieczeństwo ćwiczących).	4	M1P_W04, M1P_W06, M1P_U03, M1P_U10, M1P_K04
6	Gry drużynowe z wykorzystaniem siatki (indiańska, ringo, kocykówka, poduszkówka, szuflówka, zip itp. przepisy w/w gier, liczba uczestników, boisko-wymiary, przybory, ustawienie, czas trwania gry, przebieg gry).	4	M1P_W04, M1P_W06, M1P_U03, M1P_U10, M1P_K04
7	Gry drużynowe i sportowe bez siatki – zbijak, dwa ognie, unihokey, kwadrant, palant itp.(organizacja zajęć, podział grupy, współdziałanie, współzawodnictwo, bezpieczeństwo ćwiczących).	4	M1P_W04, M1P_W06, M1P_U03, M1P_U10, M1P_K04
8	Festyn rekreacyjny.	2	M1P_W04, M1P_W06, M1P_U03, M1P_U10, M1P_K04
9	Test zaliczeniowy sprawdzający wiedzę z przedmiotu.	2	M1P_W04, M1P_W06

suma godzin		30
18 Narzędzia/metody/formy dydaktyczne		
1.	Prezentacje multimedialne	
2.	Studiowanie literatury przedmiotu	
3.	Przybory do gier i zabaw ruchowych (indiaka, palant, czasza, szczudła, pedalo, ringo itd.)	
19 Sposoby oceny (F – formująca, P – podsumowująca)		
F1.	Obecność na zajęciach	
F2.	Ćwiczenia praktyczne. Konspekty, ocenianie ciągle	
F3.	Aktywny i świadomy udział w zajęciach	
P1.	Zaliczenie pisemne	
20 Obciążenie pracą studenta		
	forma aktywności	średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności S
Godziny kontaktowe z nauczycielem:		35
• Zajęcia praktyczne		30
• Konsultacje		5
Czas pracy własnej studenta:		15
• Przygotowanie się do zajęć		10
• Czytanie wskazanej literatury		5
SUMA		50
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW		2 (1ECTS=25h)
ECTS DLA PRZEDMIOTU		
21 Literatura podstawowa i uzupełniająca		
Literatura podstawowa:		
1.	Bondarowicz M. (1995) Zabawy i gry ruchowe na cztery pory roku (wiosna, lato, jesień, zima)	
2.	Trześniowski R. (1995): Zabawy i gry i ruchowe. Warszawa: WSiP.	
3.	Toczek - Werner S. (1995) Rekreacyjne gry ruchowe. Wrocław: Wydawnictwo AWF.	
Literatura uzupełniająca:		
1.	Bondarowicz M., Staniszewski T. (2003): Wielka księga zabaw i gier ruchowych. Wrocław: BK Warszawa: Bellona.	
2.	Bondarowicz M. (1983): Zabawy i gry ruchowe. Podstawy metodyczne. Warszawa: AWF.	
3.	Bator A., Buła A., Stanek L. (2002): Popularne gry rekreacyjne. Kraków: AWF.	
22 Formy oceny – szczegóły		
Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu: zajęcia kończą się zaliczeniem z oceną.		
Procentowy podział ocenianych efektów w kategoriach wiedza, umiejętności, kompetencje:		
W - 30%, U - 60%, K – 10%		
Zaliczenie pisemne:		
- czas trwania 40 minut		
- 5 pytań problemowych/opisowych		
Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest uzyskanie 60% maksymalnej liczby punktów.		
Punktacja – każde pytanie oceniane jest w skali od 0 do 1 pkt. Maksymalnie uzyskać można 5 pkt., minimalnie 3 pkt.		
• 0 – 2,9 pkt. - niedostateczny (2,0)		
• 3,0 – 3,4 dostateczny (3,0)		
• 3,4 – 3,9 dostateczny plus (3,5)		
• 4,0 – 4,4 dobry (4,0)		
• 4,5 – 4,9 dobry plus (4,5)		
• 5,0 - bardzo dobry (5,0)		
Warunkiem zaliczenia zajęć praktycznych jest uzyskanie pozytywnej oceny z przeprowadzonych zajęć, uzyskanie pozytywnej oceny z przygotowanego konspektu oraz uzyskanie pozytywnej oceny z kolokwium (forma pisemna - 5 pytań otwartych – opisowych. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z kolokwium jest uzyskanie 60% pozytywnych odpowiedzi.		
Ocenę końcową z ćwiczeń stanowi średnia arytmetyczna wszystkich uzyskanych ocen oraz obserwacja zaangażowania i pracy studenta w ciągu całego semestru.		

23 Inne przydatne informacje o przedmiocie

1. Zajęcia odbywają się w PSW im. Papieża Jana Pawła II w Białej Podlaskiej
2. Zajęcia odbywają się zgodnie z aktualnym planem zajęć
3. Konsultacje odbywają się zgodnie z obowiązującym terminarzem

Tabela podsumowująca.

Efekt kształcenia	Odniesienie danego efektu do efektów zdefiniowanych dla całego programu („kierunkowych”)	Cele przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Sposób oceny
M1P_W04	K_W02, K_W07	C1	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	1, 2, 3	F2, F3, P1
M1P_W06	K_W07	C1	2 - 9	2, 3	F1, F2, F3, P1
M1P_U03	K_U01, K_U02, K_U04, K_U07	C2, C3	2 -8	2, 3	F1, F2, F3, P1
M1P_U10	K_U16	C2, C3	2 - 8	2, 3	F1, F2, F3
M1P_K04	K_K01	C2, C3	2 - 8	2, 3	F2, F3