

KARTA PRZEDMIOTU NA ROK AKADEMICKI 2020/2021						
INFORMACJE OGÓLNE						
1. Nazwa przedmiotu kształcenia Wychowanie fizyczne -gry i zabawy ruchowe						
2. Nazwa jednostki Wydział Nauk Społecznych i Humanistycznych, Zakład Pedagogiki						
3. Grupa treści kształcenia B.9.						
4. Typ przedmiotu Do wyboru						
5. Poziom studiów Jednolite studia magisterskie						
6. Liczba punktów ECTS 2						
7. Poziom przedmiotu Podstawowy						
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						
1) 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						
- zna formy aktywności fizycznej dostosowane do potrzeb i możliwości dzieci lub uczniów, zachęcające dzieci lub uczniów do aktywności fizycznej;					B.9.W3.	
UMIEJĘTNOŚCI						
- potrafi zaplanować zajęcia ruchowe w określonych warunkach;					B.9.U1.	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE						
- krzewienia postawy dbałości o aktywność fizyczną.					B.9.K1.	
15. 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
16. Narzędzia/metody dydaktyczne
1. Praca w grupach, peer learning
2. Pokaz, objaśnienie
3. 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** 35
Przygotowanie się do zajęć 10
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 we Wrocławiu.
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, pokój 16 H
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