

Akademia Wychowania Fizycznego i Sportu w Gdańsku
KARTA OPISU ZAJĘĆ (SYLABUS) W CYKLU KSZTAŁCENIA 2017/2019

Jednostka Organizacyjna:	Wydział Wychowania Fizycznego, Katedra Wychowania Fizycznego, Zakład Zabaw i Gier Ruchowych					Kierunek: wychowanie fizyczne			
Rodzaj studiów i profil (I stopień/II stopień/ jednolite studia magisterskie)	studia drugiego stopnia								
Profil (ogólnoakademicki/praktyczny)	praktyczny								
Nazwa modułu: kształcenie nauczycielskie	Nazwa zajęć (przedmiotu): Zabawy i gry ruchowe w szkole ponad podstawowej								
Tryb studiów (stacjonarne/niestacjonarne): stacjonarne	Rok	Semestr	Rodzaj zajęć	Liczba godzin		Punkty ECTS	*Typ zajęć (przedmiotu)	Język wykładowy	
				stacjonarne	niestacjonarne				
	2	3	wykłady	0	0	0	do wyboru	polski	
		ćwiczenia	24	24	2				
Nauczyciel(-e) odpowiedzialny(-i) za zajęcia (przedmiot): mgr Łukasz Godlewski									
E-mail: godlewski.lukasz@gfo.pl									
Wymagania wstępne:									
Cele zajęć (przedmiotu):									
Rozwinięcie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych potrzebnych do planowania i prowadzenia zajęć wychowania fizycznego w szkole ponadpodstawowej z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych.									
Opis efektów kształcenia dla zajęć (przedmiotu) oraz ich powiązanie z efektami kształcenia dla kierunku oraz ich relacje z uniwersalnymi charakterystykami poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji (PRK), charakterystykami drugiego stopnia PRK na poziomie 6/7 oraz charakterystykami drugiego stopnia PRK w zakresie nauk medycznych, nauk o zdrowiu oraz nauk o kulturze fizycznej a także efektami kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela (SKN – jeśli dotyczy) oraz efektami kształcenia wynikającymi z sektorowej ramy kwalifikacji w sporcie (SRKS – jeśli dotyczy):							Uniwers. charakt. I st.	Charakt. Ogólne II st.	Charakt. II st.dla obszaru nauk med. oraz SKN i SRKS

WIEDZA					
W1	Omawia zasady i przepisy wybranych zabaw i gier ruchowych, w tym: integracyjnych, z różnych stron świata, z wykorzystaniem piłek gimnastycznych, nordic walking, frisbee ultimate, rugby TAG, nowoczesnych technologii.	K_W15	P7U_W	P7S_WG, P7S_WK	P7S_WG, P7S_WK, SKN_W1, SKN_W2
W2	Omawia zasady i przepisy gier terenowych, w tym z wykorzystaniem: InO (imprez na orientację), LARP (Live Action Role-Playing), rajdów przygodowych (Adventure Racing).	K_W15	P7U_W	P7S_WG, P7S_WK	P7S_WG, P7S_WK, SKN_W1, SKN_W2
UMIĘTNOŚCI					
U1	Planuje fragmenty zajęć z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych z różnych stron świata, z wykorzystaniem piłek gimnastycznych, nordic walking, frisbee ultimate, rugby TAG, nowoczesnych technologii, uwzględniając specyfikę pracy z uczniami w okresie dojrzewania i wczesnej dorosłości.	K_U12	P7S_UW P7S_UK P7S_UO	P7S_UW, P7S_UK, P7S_UO	P7S_UW, P7S_UK, P7S_UO, SKN_U1, SKN_U2, SKN_U3
U2	Planuje zajęcia z wykorzystaniem: InO (imprez na orientację), LARP (Live Action Role-Playing), rajdów przygodowych (Adventure Racing) uwzględniając specyfikę pracy z uczniami w okresie dojrzewania i wczesnej dorosłości.	K_U12	P7S_UW P7S_UK P7S_UO	P7S_UW, P7S_UK, P7S_UO	P7S_UW, P7S_UK, P7S_UO, SKN_U1, SKN_U2, SKN_U3
U3	Prowadzi planowane przez siebie zajęcia uwzględniając specyfikę pracy z uczniami w okresie dojrzewania i wczesnej dorosłości.	K_U12	P7S_UW P7S_UK P7S_UO	P7S_UW, P7S_UK, P7S_UO	P7S_UW, P7S_UK, P7S_UO, SKN_U1, SKN_U2, SKN_U3
U4	Demonstruje umiejętności techniczne i taktyczne niezbędne do udziału w planowanych zabawach i grach.	K_U13	P7U_U	P7S_UU	P6S_UU, SKN_U1, SKN_U2, SKN_U3
KOMPETENCJE					
K1	Potrafi kierować zespołem oraz współpracuje w ramach zespołu w realizacji celów grupowych.	K_K9	P7U_K	P7S_KK, P7S_KO, P7S_KR	P7S_KK, P7S_KO, P7S_KR, SKN_K1, SKN_K2
K2	Wykazuje odpowiedzialność za siebie i osoby powierzone opiece.	K_K9	P7U_K	P7S_KK, P7S_KO, P7S_KR	P7S_KK, P7S_KO, P7S_KR, SKN_K1, SKN_K2
Kryteria i metody oceny osiągniętych efektów kształcenia:					
Metody oceny <ul style="list-style-type: none"> – W1, W2, U1, U2 – praca pisemna. – U1-U3, K1, K2 – ocena ekspercka w trakcie obserwacji fragmentów zajęć prowadzonych przez studentów. Kryteria oceny <p>Osiągnięte wszystkie wymienione przedmiotowe efekty kształcenia w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, a w szczególności:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ocena dostateczna – wszystkie wykonane przez studenta zadania są dostosowane do potrzeb i możliwości dzieci, – ocena dobra – ponadto są zgodne z aktualnymi koncepcjami dydaktycznymi, – ocena bardzo dobra – ponadto zawierają rozwiązania innowacyjne. 					

Metody i formy realizacji zajęć (przedmiotu):	Formy: ćwiczenia z prezentacją multimedialną i omówieniem treści kształcenia, warsztaty metodyczne, Metody: dyskusja moderowana, trening i doskonalenie umiejętności, demonstrowanie, instruowanie	
Treści kształcenia:		
<ul style="list-style-type: none"> – zabawy i gry integracyjne – zabawy i gry z różnych stron świata – zabawy i gry z użyciem piłek gimnastycznych (Piłki fitness) – zabawy i gry z frisbee ultimate – zabawy i gry z Rugby TAG – zabawy i gry z wykorzystaniem nowoczesnych technologii – zabawy i gry z Nordic Walking – InO (imprezy na orientację) – LARP (Live Action Role-Playing) – planowanie zajęć z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych 		
Forma zaliczenia:	Zaliczenie z oceną	
Literatura:		
<p>Podstawowa:</p> <p>Szpak M, 2017, Ultimate – Technika & Taktyka, Wyd. Stowarzyszenie Fribee Ultimate, Bydgoszcz</p> <p>Bronikowski M., 2015, Wychowanie Fizyczne a nowoczesne technologie, Wyd. AWF Poznań</p> <p>Rokicka-Hebel M., 2017, Gry rekreacyjne. Teoria, metodyka, przykłady. Wyd. AWFis Gdańsk 2017</p> <p>Bronikowski M., Muszkieta R., 2000, Zabawy i gry ruchowe w szkolnym wychowaniu fizycznym. Wyd. AWF, Poznań</p> <p>Starzyńska St., Ogiński A., 1992, Zabawy ruchowe i propozycje ich odmian. Zeszyty Metodyczne. Wyd. AWF Gdańsk</p> <p>Wolińska M., 2017, Zabawy integracyjne dla dzieci w wieku szkolnym. WF w szkole nr 14</p> <p>Gry terenowe. Centralny Bank Pomysłów ZHP, http://cbp.zhp.pl/tag/gra-terenowa</p> <p>LARP co to jest, scenariusze: http://larpbase.pl/filter/larpy/, http://natropie.zhp.pl/index.php/larp-dla-bystrzakow/</p>		
<p>Uzupełniająca:</p> <p>Trzeźniowski R., 1995, Zabawy i gry ruchowe. WSiP Warszawa</p> <p>Zabawy i gry ruchowe. Teoria i metodyka, 1999, praca zbiorowa po red. T. Staniszewskiego. Wyd. AWF Warszawa</p>		
Bilans punktów ECTS (1 pkt ECTS – 25-30 godz. pracy studenta):		
<i>Aktywność</i>	<i>Obciążenie studenta</i>	
	<i>stacjonarne</i>	<i>niestacjonarne</i>
Udział w wykładach	godz. 0	godz. 0
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	godz. 0	godz. 0
Udział w ćwiczeniach	godz. 24	godz. 24
Przygotowanie się do ćwiczeń	godz. 18	godz. 18
Konsultacje	godz. 8	godz. 8

	Całkowite obciążenie pracą studenta	50 godz.
	Punkty ECTS za zajęcia (przedmiot)	2 ECTS

**Typ zajęć (przedmiotu): obligatoryjny / do wyboru*