

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

<b>Jednostka Organizacyjna:</b>	<b>Wydział Wychowania Fizycznego, Katedra Wychowania Fizycznego, Zakład Zabaw i Gier Ruchowych</b>					<b>Kierunek: Sport</b>			
<b>Rodzaj studiów i profil (I stopień/II stopień/ jednolite studia magisterskie)</b>	studia drugiego stopnia								
<b>Profil (ogólnoakademicki/praktyczny)</b>	praktyczny								
<b>Nazwa modułu:</b>	<b>Nazwa zajęć (przedmiotu): Zabawy i gry ruchowe w szkole ponad podstawowej</b>								
<b>Tryb studiów (stacjonarne/niestacjonarne): stacjonarne</b>	<b>Rok</b>	<b>Semestr</b>	<b>Rodzaj zajęć</b>	<b>Liczba godzin</b>		<b>Punkty ECTS</b>	<b>*Typ zajęć (przedmiotu)</b>	<b>Język wykładowy</b>	
				stacjonarne	niestacjonarne				
	2	4	wykłady	0	-	0	do wyboru	polski	
		ćwiczenia	24	-	2				
<b>Nauczyciel(-e) odpowiedzialny(-i) za zajęcia (przedmiot):</b> mgr Łukasz Godlewski									
<b>E-mail:</b> godlewski.lukasz@gfo.pl									
<b>Wymagania wstępne:</b>									
<b>Cele zajęć (przedmiotu):</b>									
Rozwinięcie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych potrzebnych do planowania i prowadzenia zajęć wychowania fizycznego w szkole ponadpodstawowej z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych.									
<b>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 specjalizacyjnymi z zakresu wykształcenia nauczyciela (SPKS – jeśli dotyczy):</b>							<i>Uniwers. charakt. I st.</i>	<i>Charakt. Ogólne II st.</i>	<i>Charakt. II st.dla obszaru nauk med.</i>

<b>kształcenia wynikającymi z sektorowej ramy kwalifikacji w sporcie (SRKS – jeśli dotyczy):</b>						<i>oraz SKN i SRKS</i>
<b>WIEDZA</b>						
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	P6S_WG, P6S_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	P6S_WG, P6S_WK, SKN_W1, SKN_W2	
<b>UMIĘTNOŚCI</b>						
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	
<b>KOMPETENCJE</b>						
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	
<b>Kryteria i metody oceny osiągniętych efektów kształcenia:</b>						
<b>Metody oceny</b>						
– W1, W2, U1, U2 – praca pisemna.						
– U1-U3, K1, K2 – ocena ekspercka w trakcie obserwacji fragmentów zajęć prowadzonych przez studentów.						
<b>Kryteria oceny</b>						
Osiągnięte wszystkie wymienione przedmiotowe efekty kształcenia w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, a w szczególności:						
– 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.		
<b>Metody i formy realizacji zajęć (przedmiotu):</b>		Formy: ćwiczenia z prezentacją multimedialną i omówieniem treści kształcenia, warsztaty metodyczne, Metody: dyskusja moderowana, trening i doskonalenie umiejętności, demonstrowanie, instruowanie
<b>Treści kształcenia:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>– zabawy i gry integracyjne</li> <li>– zabawy i gry z różnych stron świata</li> <li>– zabawy i gry z użyciem piłek gimnastycznych (Piłki fitness)</li> <li>– zabawy i gry z frisbee ultimate</li> <li>– zabawy i gry z Rugby TAG</li> <li>– zabawy i gry z wykorzystaniem nowoczesnych technologii</li> <li>– zabawy i gry z Nordic Walking</li> <li>– InO (imprezy na orientację)</li> <li>– LARP (Live Action Role-Playing)</li> <li>– planowanie zajęć z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych</li> </ul>		
<b>Forma zaliczenia:</b>		Zaliczenie z oceną
<b>Literatura:</b>		
<p>Podstawowa:</p> <p>Szpak M, 2017, Ultimate – Technika &amp; 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, <a href="http://cbp.zhp.pl/tag/gra-terenowa">http://cbp.zhp.pl/tag/gra-terenowa</a></p> <p>LARP co to jest, scenariusze: <a href="http://larpbase.pl/filter/larpy/">http://larpbase.pl/filter/larpy/</a>, <a href="http://natropie.zhp.pl/index.php/larp-dla-bystrzakow/">http://natropie.zhp.pl/index.php/larp-dla-bystrzakow/</a></p>		
<p>Uzupełniająca:</p> <p>Zabawy i gry ruchowe. Teoria i metodyka, 1999, praca zbiorowa po red. T. Staniszewskiego. Wyd. AWF Warszawa</p> <p>Trześniowski R., 1995, Zabawy i gry ruchowe. WSiP Warszawa</p>		
<b>Bilans punktów ECTS (1 pkt ECTS – 25-30 godz. pracy studenta):</b>		
<i>Aktywność</i>	<i>Obciążenie studenta</i>	
	<i>stacjonarne</i>	<i>niestacjonarne</i>
Udział w wykładach	godz. 0	-
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	godz. 0	-
Udział w ćwiczeniach	godz. 24	-

Przygotowanie się do ćwiczeń	godz. 18	-
Konsultacje	godz. 8	-
<b>Całkowite obciążenie pracą studenta</b>	<b>50 godz.</b>	
<b>Punkty ECTS za zajęcia (przedmiot)</b>	<b>2 ECTS</b>	

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