

<b>PRZEDMIOTY KIERUNKOWE</b>	nr w planie studiów	ECTS
<b>Gry i zabawy ruchowe</b>	<b>30</b>	<b>1</b>

Profil kształcenia	<b>praktyczny</b>
Wydział / Kierunek	<b>Wychowanie Fizyczne / Sport</b>
Jednostka organizacyjna	<b>Zakład Teorii i Metodyki Wychowania Fizycznego</b>
Poziom studiów	<b>I<sup>o</sup></b>
Rok, semestr	<b>I rok, sem. 2</b>
Język wykładowy	<b>Polski</b>
Tryb studiów	<b>stacjonarne</b>
Forma zajęć: wykłady / ćwiczenia	<b>0 / 15</b>
Forma zaliczenia	<b>Zo2</b>
Charakter zajęć	<b>obligatoryjny</b>

### CELE PRZEDMIOTU

<p>Przekazanie podstawowej wiedzy z zakresu różnorodnych, prostych form ruchu oraz umiejętnego wykorzystania jej w praktycznej działalności w procesie edukacji dzieci i młodzieży. Nabycie umiejętności efektywnego wykorzystania zabaw i gier ruchowych w rozwijaniu sprawności fizycznej kształceniu cech motorycznych i podnoszeniu stanu zdrowia. Nabycie umiejętności prowadzenia zajęć rekreacyjno - utylitarnych oraz prowadzenia zabaw i gier ruchowych w różnych warunkach i z różnymi grupami wiekowymi. Przygotowanie do uczestnictwa w realizacji podstawowych zadań kultury fizycznej stawianych przed dziećmi, młodzieżą i osobami dorosłymi.</p>
--

Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia	<b>Przedmiotowe efekty kształcenia w zakresie wiedzy (P_W), umiejętności (P_U) i kompetencji społecznych (P_S)</b>	Odniesienie do efektów obszarowych
K_W08 K_W10 K_W11 K_W13	P_W01 Zna i rozumie zasady prowadzonych zabaw i gier ruchowych, zna zasady dobierania odpowiednich zabaw i gier ruchowych do wieku, sprawności uczestników i warunków lokalowo - sprzętowych.	M1_W04 M1_W05 M1_W06 M1_W07 M1_W08 M1_W10
K_W07 K_W09	P_W02 Zna zabawy i gry ruchowe stanowiące dziedzictwo kultury narodowej.	M1_W08 M1_W09 M1_W09 M1_W10
K_U03 K_U04 K_U11 K_U13 K_U15	P_U01 Potrafi efektywnie wykorzystać poznane zabawy i gry ruchowe i stosować je w pracy z dziećmi i dorosłymi, wdrażać nawyki zdrowego stylu życia.	M1_U01 M1_U02 M1_U03 M1_U07 M1_U11 M1_U13
K_U01 K_U03 K_U10 K_U11 K_U12 K_U14 K_U16	P_U02 Potrafi planować pracę z dziećmi, młodzieżą i dorosłymi, oraz organizować zabawy i gry ruchowe w każdych warunkach i dla każdej grupy wiekowej i sprawnościowej	M1_U01 M1_U03 M1_U05 M1_U07 M1_U09 M1_U10 M1_U13 M1_U12 M1_U14
K_K01 K_K02 K_K04 K_K05 K_K06 K_K07 K_K08 K_K09 K_K10	P_S01 Będzie chętny do wprowadzania zabaw i gier ruchowych jako prostej ale atrakcyjnej formy rekreacji fizycznej, będzie miał świadomość pozytywnego wpływu aktywności fizycznej na stan zdrowia fizycznego i psychicznego.	M1_K01 M1_K03 M1_K04 M1_K05 M1_K06 M1_K09
K_K02 K_K03 K_K06 K_K08 K_K09 K_K10	P_S02 W pracy zawodowej wykazuje dbałość o postępowanie zgodne z zasadami Fair Play.	M1_K02 M1_K03 M1_K04 M1_K07 M1_K08 M1_K09

**LITERATURA**

podstawowa	Bondarowicz M., Staniszewski T. Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych.. A.W.F. Warszawa 2000 r. Bondarowicz M. Zabawy w grach sportowych. WSiP. Warszawa 1995 Bondarowicz M. Staniszewski T. Wielka księga zabaw i gier ruchowych Tom I, II. Wydawnictwo. Wrocław 2003 Trzeźniowski R. Zabawy i gry ruchowe. WSiP. Warszawa 1995
uzupełniająca	Mielniczuk M., Staniszewski T. Stare i nowe gry drużynowe. Telbit. Warszawa 1999. Owczarek S. Bondarowicz M. Zabawy i gry ruchowe w gimnastyce korekcyjnej. WSiP. Warszawa 1997 Rzepa T. Aktywność ruchowa z piłką w doskonaleniu wybranych właściwości osobowościowych ucznia. AWF Wrocław 1999 Staniszewski T. /red./ Zabawy i gry ruchowe – teoria i metodyka. Wydawnictwo AWF Warszawa. 1999 Staniszewski T. Gry i zabawy w sportach walki. w: T. Staniszewski / red./ Sporty Walki Telbit. Warszawa. 1999, Żukowska Z. / red / Ja – Zdrowie – Ruch. RCMSKFiS. Warszawa 2000