

Przedmiot: Gry i zabawy ruchowe

I. Informacje ogólne

Jednostka organizacyjna	Wydział REHABILITACJI Katedra Nauczania Ruchu
Nazwa przedmiotu	Gry i zabawy ruchowe
Kod przedmiotu	FV-42
Język wykładowy	Polski
Rodzaj kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny)	obowiązkowy
Poziom kształcenia (np. pierwszego lub drugiego stopnia)	Jednolite studia 5 letnie
Rok studiów	I
Semestr	I
Liczba punktów ECTS	1
Imiona i nazwiska wykładowców	Dr hab. Izabela Rutkowska
Program (programy) studiów, w którym realizowany jest przedmiot	FIZJOTERAPIA
Sposób realizacji zajęć (stacjonarny, uczenie się na odległość)	stacjonarny
Wymaganie wstępne i dodatkowe	Wymagania wstępne. Przed przystąpieniem do modułu student posiada wiedzę z zakresu: wychowania fizycznego na poziomie szkoły średniej

II. Informacje szczegółowe

Cele przedmiotu	
C1	Zapoznanie studenta z podstawowymi informacjami na temat bezpieczeństwa i organizacji zajęć ogólnorozwojowych opartych na grach i zabawach ruchowych dla osób pełnosprawnych oraz ze specjalnymi potrzebami
C2	Zapoznanie studenta z metodami, środkami i formami stosowanymi w zajęciach ogólnorozwojowych opartych na grach i zabawach ruchowych dla osób pełnosprawnych oraz ze specjalnymi potrzebami
C3	Zapoznanie studenta z metodami kształtowania zdolności motorycznych oraz nauczania umiejętności ruchowych z wykorzystaniem gier i zabaw ruchowych

Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu			
Efekt uczenia się standard	Efekty uczenia się przedmiotowe	Odniesienie do celów	Odniesienie do charakterystyk II stopnia PRK
Wiedza			
W zakresie wiedzy absolwent zna i rozumie: C.W6. teoretyczne i metodyczne podstawy procesu uczenia się i nauczania czynności ruchowych; O.W9. specjalistyczne zagadnienia z zakresu teorii, metodyki i praktyki fizjoterapii;	1. Posiada wiedzę na temat bezpieczeństwa i organizacji zajęć ogólnorozwojowych opartych na grach i zabawach ruchowych dla osób pełnosprawnych oraz ze specjalnymi potrzebami 2. Zna ogólne zasady doboru różnych form aktywności, a także metod i środków w zajęciach ogólnorozwojowych opartych na grach i zabawach ruchowych dla osób pełnosprawnych oraz ze specjalnymi potrzebami 3. Ma wiedzę na temat metod kształtowania zdolności motorycznych oraz nauczania umiejętności ruchowych z wykorzystaniem gier i zabaw ruchowych	C1, C2, C3	P7SM_WG
Umiejętności			
W zakresie umiejętności absolwent potrafi: O.U06. zastosować działania z zakresu adaptowanej aktywności fizycznej i sportu osób z niepełnosprawnościami dla planowania, doboru, modyfikowania oraz	1. Potrafi zaplanować i kontrolować proces uczenia się ćwiczeń w trakcie zajęciach ogólnorozwojowych opartych na grach i zabawach ruchowych, z wykorzystaniem fachowego nazewnictwa 2. Potrafi wykorzystać formy aktywności w doskonaleniu własnych umiejętności ruchowych	C1, C2, C3	P7SM_UW P7SM_UK P7SM_UO

tworzenia różnych form zajęć rekreacyjnych i sportowych dla osób ze specjalnymi potrzebami, w tym osób starszych; O.U08. wykazać wysoką sprawność fizyczną niezbędną do poprawnego demonstrowania i wykonywania zabiegów z zakresu kinezyterapii, masażu i terapii manualnej oraz stosowania metod specjalnych u osób z różnymi chorobami, dysfunkcjami oraz z różnym rodzajem i stopniem niepełnosprawności; O.U10 inspirować inne osoby do uczenia się oraz podejmowania aktywności fizycznej; C.U06 dobrać poszczególne ćwiczenia dla osób z różnymi zaburzeniami i możliwościami funkcjonalnymi oraz metodycznie uczyć ich wykonywania, stopniując natężenie trudności oraz wysiłku fizycznego; C.U07 wykazać umiejętności ruchowe konieczne do demonstracji i zapewnienia bezpieczeństwa podczas wykonywania poszczególnych ćwiczeń;	oraz kształtowaniu zdolności motorycznych - Potrafi zaplanować, opracować i przeprowadzić zajęcia oparte na grach i zabawach ruchowych dla osób pełnosprawnych oraz ze specjalnymi potrzebami - Posiada umiejętności zastosowania właściwej metodyki gier i zabaw ruchowych dla osób z różnymi możliwościami funkcjonalnymi - Posiada podstawowy poziom sprawności fizycznej specjalnej potrzebny do uczestnictwa w grach i zabawach ruchowych		
--	---	--	--

C.U13 poinstruować osoby ze specjalnymi potrzebami, w tym osoby z niepełnosprawnościami, w zakresie różnych form adaptowanej aktywności fizycznej, sportu, turystyki oraz rekreacji terapeutycznej;			
Kompetencje społeczne			
W zakresie kompetencji społecznych absolwent jest gotów do: O.K1. prezentowania postawy promującej zdrowy styl życia, propagowania i aktywnego kreowania zdrowego stylu życia i promocji zdrowia w trakcie działań związanych z wykonywaniem zawodu i określania poziomu sprawności niezbędnego do wykonywania zawodu fizjoterapeuty O.K9. przyjęcia odpowiedzialności związanej z decyzjami podejmowanymi w ramach działalności zawodowej, w tym w kategoriach bezpieczeństwa własnego i innych osób.	1. Potrafi propagować i aktywnie kreować zdrowy styl życia oraz ideę sprawności fizycznej ukierunkowanej na zdrowie 2. Potrafi uczestniczyć w zajęciach ogólnorozwojowych opartych na grach i zabawach ruchowych	C1, C2, C3	P7SM_KK P7SM_KO P7SM_KR

Treści programowe			
	Tytuł wykładu	Odniesienie do efektów uczenia się kierunkowych / przedmiotowych	Odniesienie do celów przedmiotu
Ćwiczenia / zajęcia praktyczne			

TP1	Zapoznanie z zasadami bezpieczeństwa oraz sposobem organizacji zajęć ogólnorozwojowych opartych na grach i zabawach ruchowych	C.W6/2 O.K9/3 O.K1/2,3	C1
TP2	Wykorzystanie wybranych metod, środków i form w zajęciach ogólnorozwojowych opartych na grach i zabawach ruchowych dla osób pełnosprawnych	O.U10/2,4 C.W6/2,3 C.U7/2,4,5 O.K9/3 O.K1/1,2	C1, C2, C3
TP3	Wykorzystanie wybranych metod, środków i form w zajęciach ogólnorozwojowych opartych na grach i zabawach ruchowych dla osób ze specjalnymi potrzebami	C.W6/2,3 O.U06/2,3,4 O.U08/4,5 O.U10/2,4 C.U6/1,3,4 C.U7/2,4,5 C.U13/1,3,4	C1, C2, C3
TP4-8	Metodyka prowadzenia zabaw i gier prostych z osobami pełnosprawnymi i ze specjalnymi potrzebami. Przeprowadzenie przez studenta wskazanych rodzajów zabaw i gier ruchowych dla osób pełnosprawnych oraz ze specjalnymi potrzebami.	C.W6/2,3 O.U06/2,3,4 O.U08/4,5 O.U10/2,4 C.U6/1,3,4 C.U7/2,4,5 C.U13/1,3,4	C1, C2, C3

Planowane formy / działania / metody dydaktyczne		
Treści programowe	Metoda dydaktyczna	Odniesienie do efektów uczenia się ze standardu
TP1	Wykład informacyjny	C.W6/2 O.K9/3 O.K1/2,3
TP2-8	Ćwiczenia	C.W6/2,3 O.U06/2,3,4 O.U08/4,5 O.U10/2,4 C.U6/1,3,4 C.U7/2,4,5 C.U13/1,3,4
Środki dydaktyczne: Zajęcia praktyczne (ćwiczenia) - pokaz metodyczny z udziałem studentów, pokaz z objaśnieniem, ćwiczenia, dyskusja, wyjaśnienia, ćwiczenia utrwalające; Wykorzystanie sprzętu sportowo – rekreacyjnego: różnego rodzaju piłek, piłek dźwiękowych, woreczków, szarf, chorągiewek, znaczników, lin, skakanek, ławeczek, materaców, skrzyń gimnastycznych, osłon na oczy		

Metody i kryteria oceniania		
Efekt uczenia się dla przedmiotu według standardu	Treści programowe (TP)	Typy / Metody oceniania D – ocenianie diagnostyczne, F- ocenianie formujące, P – ocenianie podsumowujące * lub wybór z załączonej listy walidacji wyników
C.W6/2 O.K9/3 O.K1/2,3	TP1	- obecność na wykładzie
C.W6/2/3 O.U06/2,3,4 O.U08/4,5 O.U10/2,4 C.U6/1,3,4 C.U7/2,4,5 C.U13/1,3,4	TP2-TP8	- obecność na ćwiczeniach, udział w pokazach metodycznych - F - zaliczenie praktyczne / Opracowanie i przeprowadzenie zestawu gier i zabaw ruchowych (określony temat i grupa) – obserwacja poprawności prowadzenia oceny w skali 2-5

*D – ocena przypadku, rozpoznanie, F – sprawdzian pisemny, dyskusja, obserwacja, P – egzamin pisemny lub wybór z załączonej walidacji wyników.

Zalecana lista lektur lub lektury obowiązkowe
Literatura obowiązkowa: 1. Bondarowicz M., Staniszewski T. [2000]: Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych. AWF Warszawa . 2. Gawlik K., Zwierzchowska A. [2004]: Wychowanie fizyczne niewidomych i słabo widzących. AWF Katowice 3. Gawlik K., Zwierzchowska A. [2006]: Wychowanie fizyczne dzieci i młodzieży głuchej i słabosłyszącej. AWF Katowice. 4. Serafin J. [1987]: Gry i zabawy dla dzieci niewidomych i słabowidzących. Zeszyty tyflogiczne 5, PZN, Warszawa 5. Trześniowski R [1995]: Zabawy i gry ruchowe. Wyd. Szkolne i Pedagogiczne Warszawa. Literatura uzupełniająca: 1. Bondarowicz M. (2002): Zabawy i gry ruchowe w zajęciach sportowych. COS Warszawa 6. Iskra J., Wojna J. (2009): Lekkoatletyczne formy rekreacji ruchowej. AWF Katowice 2. Stawczyk Z. [1998]: Gry i zabawy lekkoatletyczne. AWF Poznań 3. Bielenberg K.[2008]: All Active. Human Kinetics. 4. Kasser S., Lytle R. [2005]:Inclusive Physical Activity. Human Kinetics.

Punkty ECTS (1 pkt - 30 godz. pracy studenta)

RODZAJ ZAJĘĆ	GODZINY
Godziny kontaktowe	15
Przygotowanie do zajęć	5
Zapoznanie się ze wskazaną literaturą	5
Napisanie projektu	5
Razem = 30 godz. = 1 ECTS	

