

Przedmiot: Gry i zabawy ruchowe

I. Informacje ogólne

Jednostka organizacyjna	Wydział Rehabilitacji Katedra Terapii Zajęciowej Kierownik: dr Grzegorz Bednarczuk
Nazwa przedmiotu	Gry i zabawy niepełnosprawnych
Kod przedmiotu	TZ-I-23
Język wykładowy	Polski
Rodzaj kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny)	Obowiązkowy
Poziom kształcenia (np. pierwszego lub drugiego stopnia)	I stopień
Rok studiów	III
Semestr	V
Liczba punktów ECTS	1ECTS, 15 godzin ćwiczeń, 10 godzin samokształcenia
Imiona i nazwiska wykładowców	dr Grzegorz Bednarczuk grzegorz.bednarczuk@awf.edu.pl
Program (programy) studiów, w którym realizowany jest przedmiot	Terapia Zajęciowa
Sposób realizacji zajęć (stacjonarny, uczenie się na odległość)	Stacjonarny
Wymaganie wstępne i dodatkowe	Wiedza na temat budowy i funkcjonowania aparatu ruchu oraz teorii metodyki nauczania ruchu

II. Informacje szczegółowe

Cele przedmiotu

C1	Zapoznanie studenta z podstawowymi informacjami na temat bezpieczeństwa i organizacji zajęć gier i zabaw dla osób pełnosprawnych i z niepełnosprawnością
C2	Zapoznanie studenta z metodyką oraz praktycznymi umiejętnościami prowadzenia zajęć gier i zabaw dla osób pełnosprawnych i z niepełnosprawnością
C3	Zapoznanie studenta ze specyfiką prowadzenia zajęć rekreacyjnych opartych na grach i zabawach ruchowych z osobami z różnymi rodzajami niepełnosprawności

Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu

Efekt uczenia się	Efekty uczenia się przedmiotowe	Odniesienie do celów	Odniesienie do charakterystyk II stopnia PRK
Wiedza			
W zakresie wiedzy absolwent zna i rozumie: K_W02: zależności pomiędzy budową i czynnością organizmu, szczególnie układu nerwowego, zmysłów i układu ruchu, a możliwościami poznawczymi, komunikacyjnymi i aktywnością w środowisku życia.	1. Zna możliwości funkcjonalne osób w zależności od rodzaju i stopnia dysfunkcji 2. Zna możliwości percepcyjne w zależności od rodzaju i stopnia dysfunkcji 3. Zna możliwości i sposoby komunikacji w zależności od rodzaju i stopnia dysfunkcji	C2, C3	P6S_WG
Umiejętności			
W zakresie umiejętności absolwent potrafi: K_U05: charakteryzować wybrane dziedziny aktywności człowieka, jakimi są: kultura, czas wolny, rekreacja, aktywność społeczna i obywatelska, organizacje pozarządowe, wolontariat.	1. Umie określić wpływ podejmowania aktywności fizycznej na możliwości funkcjonalne osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności	C2, C3	P6S_UW
K_U23: Potrafi stosować aktywności codzienne dla odbudowy funkcji lub uzyskania nowych sposobów działania, wykorzystując adaptacyjny i twórczy potencjał osoby.	1. Umie dobrać odpowiednie rodzaje gier i zabaw w zależności od możliwości funkcjonalnych osób z różnym rodzajem dysfunkcji 2. Umie zorganizować i przeprowadzić gry i zabawy z osobami z różnym stopniem dysfunkcji	C2, C3	P6S_UW P6S_UO
K_U24: Potrafi wykorzystać w terapii zajęciowej własne umiejętności kreatywne, techniczne i interpersonalne.	1. Umie modyfikować wybrane gry i zabawy w zależności od możliwości funkcjonalnych osób z różnym rodzajem dysfunkcji. 2. Potrafi wykorzystać różnego rodzaju sprzęt sportowo – rekreacyjny do przeprowadzenia gier i zabaw z osobami z różnym stopniem dysfunkcji	C2, C3	P6S_UW P6S_UO

Kompetencje społeczne			
W zakresie kompetencji społecznych absolwent jest gotów do: K_P11: Stosuje zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w prowadzeniu różnych form terapii. Docenia rolę działań mających na celu ograniczanie stresu zawodowego i jego negatywnych skutków.	1. Stosuje zasady bezpieczeństwa podczas prowadzenia zajęć z gier i zabaw ruchowych	C1	P6S_KO

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 gier i zabaw ruchowych dla osób pełnosprawnych	K_P11/ 1	C1
TP2	Pokaz metodyczny – zastosowanie wybranych metod, środków i form w zajęciach ogólnorozwojowych z wykorzystaniem gier i zabaw ruchowych	K_W02/ 1, 2, 3	C2, C3
TP3-6	Metodyka prowadzenia zabaw i gier z osobami pełnosprawnymi. Przeprowadzenie przez studenta wskazanych prostych rodzajów zabaw i gier.	K_U05/ 1 K_U23/ 1, 2 K_U24/ 1, 2	C2, C3
TP7	Test oceniający wiedzę z organizacji oraz metodyki prowadzenia zabaw i gier ruchowych z osobami pełnosprawnymi.		
TP8	Wykład na temat specyfiki prowadzenia zajęć opartych na grach i zabawach ruchowych dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności	K_W02/ 1, 2, 3	C2, C3
TP9-15	Metodyka prowadzenia zajęć opartych na zabawach i grach dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności. Przygotowanie konspektu oraz przeprowadzenie wybranej części zajęć.	K_U05/ 1 K_U23/ 1, 2 K_U24/ 1, 2	C2, C3

Planowane formy / działania / metody dydaktyczne		
Treści programowe	Metoda dydaktyczna	Odniesienie do efektów uczenia się ze standardu

TP1-6; 8-15	M1. Pokaz czynności, M2. Pokaz z objaśnieniem, M3. Instruktaż, M4. Ćwiczenia utrwalające, M5. Ćwiczenia przedmiotowe, M6. Dyskusja dydaktyczna	K_W02 K_U05 K_U23 K_U24 K_P11
Środki dydaktyczne: Sprzęt sportowo – rekreacyjny: różnego rodzaju piłki, piłki dźwiękowe, woreczki, szarfy, chorągiewki, znaczniki, liny, skakanki, ławeczki, materace, skrzynie gimnastyczne, osłony 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
TP1-6	P1. Test krótkiej odpowiedzi. Teoria, metodyka i organizacja gier i zabaw. Porównanie ze wzorcem.	K_W02 K_U05 K_U23 K_U24
TP8-15	F1. Opracowanie konspektów i przeprowadzenie zajęć aktywności ruchowej opartych na grach i zabawach dla osób z różnym rodzajem niepełnosprawności	K_U05 K_U23 K_U24 K_P11

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

Zalecana lista lektur lub lektury obowiązkowe
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. Staniszewski T. [1992]: Gry i zabawy w rewalidacji dzieci głuchych. Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne nr 5 6. Trzeźniowski R [1995]: Zabawy i gry ruchowe. Wyd. Szkolne i Pedagogiczne Warszawa.

Punkty ECTS (1 pkt - 25 godz. pracy studenta)

RODZAJ ZAJĘĆ	GODZINY
Godziny kontaktowe	15
Przygotowanie do zajęć	2

Zapoznanie się ze wskazaną literaturą	2
Napisanie projektu	2
Przygotowanie raportu	
Przygotowanie do egzaminu	4
Razem = 25 godz. = 1 ECTS	