



UNIWERSYTET
Andrzeja Frycza Modrzewskiego
w Krakowie

KARTA PRZEDMIOTU

1. Informacje wstępne

Nazwa przedmiotu	Podstawowe zasady gier i zabaw ruchowych dla dzieci
Wydział	Wydział Nauk Społecznych i Filologii
Kierunek	Pedagogika stosowana
Specjalność/Ścieżka specjalizacyjna	—
Poziom PRK	6 PRK
Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
Forma studiów	studia niestacjonarne
Grupa zajęć	—
Liczba punktów ECTS	1
Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy
Liczba godzin ogółem	20 godz.
Cykl dydaktyczny	2024/2025 zimowy
Semestr studiów	1
Rok studiów	1
Profil kształcenia	praktyczny
Rok realizacji	2024/2025
Język wykładowy	polski
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Katarzyna Gargula (e-mail: kgargula@uafm.edu.pl)

Semestr, liczba punktów ECTS, rodzaj zajęć, liczba godzin w planie studiów

Semestr	Ćwiczenia
1	20 godz. 1 ECTS

2. Cele przedmiotu

C1	Celem zajęć jest kształtowanie umiejętności metodycznych z zakresu projektowania, organizowania i realizowania gier i zabaw ruchowych. Podstawowym celem nauczania przedmiotu jest zapoznanie studentów z wszechstronnymi możliwościami wykorzystania formy zabawowej w procesie podnoszenia sprawności fizycznej dzieci.
----	---

3. Wymagania wstępne

Brak

4. Opis efektów uczenia się

W1	Wiedza: Wiedza: Student ma wiedzę na temat wartości i znaczenia zabawy jako potrzeby życiowej dziecka, zna teorię zabaw i gier ruchowych oraz metodykę ich nauczania, ma wiedzę na temat podstawowych gier i zabaw ruchowych.	EUK6_W1, EUK6_W3, EUK6_W4, EUK6_W7
U1	Umiejętności: Umiejętności: Student umie prawidłowo stosować metodykę nauczania gier i zabaw ruchowych oraz właściwie dobrać zabawy w zależności od wieku dziecka, możliwości oraz warunków. Potrafi samodzielnie poprowadzić wybrane gry i zabawy ruchowe.	EUK6_U1, EUK6_U3, EUK6_U4, EUK6_U5, EUK6_U6
K1	Kompetencje społeczne: Kompetencje społeczne: Student skutecznie kieruje grupą ćwiczących oraz prawidłowo komunikuje się podczas zajęć, charakteryzuje się poczuciem odpowiedzialności, jest praktycznie przygotowany do roli nauczyciela.	EUK6_KS1, EUK6_KS4

5. Treści programowe

Ćwiczenia (20 godz.)

Kod	Tematyka zajęć (nr semestru: 1)
Cw1	Charakterystyka zabaw i gier ruchowych. Podział podstawowy gier ruchowych (proste, złożone, przejściowe, specjalistyczne i drużynowe) i szczegółowy zabaw ruchowych (orientacyjno-porządkowe, bieżne, skoczne, rzutne, kopne, na czworakach, z dźwiganiem i z mocowaniem i inne). Zestaw zabaw i gier ruchowych z przewagą gier i zabaw bieżnych. Gra drużynowa Dwa ognie usportowione, Cztery ognie.
Cw2	Metodyka nauczania poszczególnych rodzajów gier i zabaw ruchowych. Różne sposoby modyfikacji zabaw i gier ruchowych stosownie do celów i warunków. Zestaw zabaw i gier ruchowych z przewagą gier i zabaw z mocowaniem i dźwiganiem. Gra drużynowa Do pięciu podań. Kryteria doboru zabaw i gier ruchowych do zajęć. Metodyka prowadzenia gry i zabawy ruchowej: przygotowanie do prowadzenia, organizacja, przeprowadzenie oraz zakończenie gry ruchowej. Zestaw zabaw i gier ruchowych z przyborami nietypowymi. Gra drużynowa Bitwa gazetowa
Cw3	Organizacja zajęć opartych na grach i zabawach ruchowych: przygotowanie miejsca zajęć, sprzętu i przyborów, objaśnienie, podział na zespoły. Bezpieczeństwo i higiena na zajęciach gier i zabaw ruchowych. Prowadzenie przygotowanych przykładów zabaw i gier. Wartości zdrowotne, sprawnościowe i wychowawcze zabaw i gier ruchowych wg Bondarowicza. Zestaw zabaw i gier ruchowych z przewagą gier i zabaw kopnych. Gra drużynowa Gra na cztery bramki.
Cw4	Metodyka nauczania gier na przykładzie siatkówki - Rzucanka, Balonówka, Gra na dwa chwyty i odbicie i koszykówki Gra do 5 podań, Obrona materaca. Metodyka nauczania gry w unihocka i badmingtona. Małe gry. Organizacja turnieju, systemem każdy z każdym, pucharowym, omówienie rozwiązań nietypowych
Cw5	Rola muzyki i tańca w procesie nauczania, wybrane techniki taneczne w rozwoju dzieci. Nowoczesne formy muzyczno-ruchowe: zabawy i gry z muzyką, elementy aerobiku, hip-hop, dance- fitness. Wskaźniki metodyczno-organizacyjne dotyczące budowy lekcji gier i zabaw ruchowych. Przygotowanie do samodzielnego opracowania scenariusza lekcji. Omówienie przykładów osnów z gier i zabaw ruchowych.

6. Metody dydaktyczne

Ćwiczenia	
M3	Burza mózgów
M6	Dyskusja
M16	Praca w grupach
M20	Uczenie się w oparciu o problem
M23	Zajęcia praktyczne

7. Nakład pracy studenta

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Ćwiczenia	20 godz.
W tym metodą e-learning:	0 godz.

Praca własna studenta	
zapoznanie się z literaturą, Praca własna studenta, przygotowanie projektu,	5 godz.

Całkowite obciążenia	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta	25 godz.
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	1 ECTS

8. Kryteria oceny

Ćwiczenia	
Na ocenę 5:	test sprawnościowy, umiejętności praktyczne z zakresu gier zespołowych, gier i zabaw ruchowych oraz sportów indywidualnych, przygotowanie scenariusza lekcji, aktywność podczas zajęć (90%)
Na ocenę 4,5:	test sprawnościowy, umiejętności praktyczne z zakresu gier zespołowych, gier i zabaw ruchowych oraz sportów indywidualnych, przygotowanie scenariusza lekcji, aktywność podczas zajęć (80%)
Na ocenę 4:	test sprawnościowy, umiejętności praktyczne z zakresu gier zespołowych, gier i zabaw ruchowych oraz sportów indywidualnych, przygotowanie scenariusza lekcji, aktywność podczas zajęć (70%)
Na ocenę 3,5:	umiejętności praktyczne z zakresu gier zespołowych, gier i zabaw ruchowych oraz sportów indywidualnych, przygotowanie scenariusza lekcji, aktywność podczas zajęć (60%)
Na ocenę 3:	umiejętności praktyczne z zakresu gier zespołowych, gier i zabaw ruchowych oraz sportów indywidualnych, przygotowanie scenariusza lekcji, aktywność podczas zajęć (51%)

9. Literatura

Literatura podstawowa

1. Maria Janikowska-Siatka, Edward Skretowicz, Elżbieta Szymańska — Zabawy i gry ruchowe na lekcjach WF i festynach sportowo-rekreacyjnych, Warszawa, 1999, WSiP
2. Marian Bondarowicz, Tadeusz Staniszewski — Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych, Warszawa, 1998, AWF Warszawa
3. Marian Bondarowicz, Tadeusz Staniszewski — Wielka księga gier i zabaw ruchowych, Wrocław, 2010, Wydawnictwo BK

Literatura uzupełniająca

1. 1. Janusz Nowotny — Edukacja i reedukacja ruchowa, Kraków, 2003, Kasper
2. Roman Trzeźniowski — Zabawy i gry ruchowe, Warszawa, 1995, WSiP

10. Informacje dodatkowe dla studentów

Na zajęciach obowiązuje strój sportowy i zmienne obuwie

11. Informacja o osobach prowadzących zajęcia

Osoby prowadzące zajęcia

mgr Katarzyna Garguła (e-mail: kgargula@uafm.edu.pl)