

SYLABUS PRZEDMIOTU

Gry i zabawy ruchowe

Liczba punktów ECTS: 1

Kod Przedmiotu: P07

Kategoria przedmiotu/modułu: Przedmioty do wyboru Moduł I

Kierunek studiów:	Fizjoterapia
Forma studiów:	Stacjonarne
Poziom studiów:	Jednolite studia magisterskie
Profil studiów	Praktyczny
Jednostka prowadząca:	Wydział Nauk o Zdrowiu
Język wykładowy:	Polski
Koordynator przedmiotu:	

1. Sumaryczna liczba godzin

Forma kształcenia		Łączna liczba godzin
Bezpośredni kontakt z nauczycielem akademickim	Wykład	-
	Laboratoria	-
	Ćwiczenia audytoryjne	15
	Seminaria	-
	Konsultacje	-
Godziny studenta		15
SUMA GODZIN		30

2. Formy zaliczenia przedmiotu

Forma zajęć	Liczba godzin	Semestr	Rok studiów	Forma zaliczenia przedmiotu (E, Z/O, Z)
Wykład	-	-	-	-
Seminaria	-	-	-	-
Ćwiczenia audytoryjne	15	III	II	Z/O

3. Cel przedmiotu

- C1.** Przekazywanie studentom podstawowej wiedzy niezbędnej do prowadzenia zabaw i gier ruchowych,
C2. Kształtowanie zdolności motorycznych i nawyków ruchowych, zgodnie z predyspozycjami i możliwościami,
C3. Wyposażenie w umiejętności właściwego doboru form, metod i rodzaju gier i zabaw ruchowych.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i postaw

1. Umiejętność pracy w grupie,
2. Umiejętność pracy samodzielnej.

5. Oczekiwane efekty uczenia się

Nr efektu	Szczegółowe efekty uczenia się (wg. STANDARDU KSZTAŁCENIA PRZYGOTOWUJĄCEGO DO WYKONYWANIA ZAWODU FIZJOTERAPEUTY Dz. U. 2019 poz. 1573)	Metody weryfikacji efektów uczenia się (egzamin, kolokwium, prezentacja, praca samokształceniowa, dyskusja, dziennik, obserwacja pracy studenta, analiza przypadku,)			
		Praca samokształceni owa	Zaliczenie	Obserwacja pracy studenta	Egzamin
Wiedza W zakresie wiedzy absolwent zna i rozumie:					
C.W6.	teoretyczne i metodyczne podstawy procesu uczenia się i nauczania czynności ruchowych			X	
C.W13.	zagrożenia i ograniczenia treningowe związane z niepełnosprawnością			X	
Umiejętności W zakresie umiejętności absolwent potrafi					
C.U5.	konstruować trening medyczny, w tym różnorodne ćwiczenia, dostosowywać poszczególne ćwiczenia do potrzeb ćwiczących, dobrać odpowiednie przyrządy i przybory do ćwiczeń ruchowych oraz stopniować trudność wykonywanych ćwiczeń	X	X	X	
C.U6.	dobierać poszczególne ćwiczenia dla osób z różnymi zaburzeniami i możliwościami funkcjonalnymi oraz metodycznie uczyć ich wykonywania, stopniując natężenie trudności oraz wysiłku fizycznego	X		X	
C.U7.	wykazać umiejętności ruchowe konieczne do demonstracji i zapewnienia bezpieczeństwa podczas wykonywania poszczególnych ćwiczeń			X	
6. Kryteria oceny efektów uczenia się					
na ocenę 2.0	na ocenę 3.0	na ocenę 3.5	na ocenę 4.0	na ocenę 4.5	na ocenę 5
Student nie opanował zakładanych efektów uczenia się	Student opanował zakładane efekty uczenia się w zakresie 55-64%	Student opanował zakładane efekty uczenia się w zakresie 65-74%	Student opanował zakładane efekty uczenia się w zakresie 75-84%	Student opanował zakładane efekty uczenia się w zakresie 85-94%	Student opanował zakładane efekty uczenia się w zakresie 95-100%

7. Treści programowe

L.p.	Tematyka
1.	Zasady BHP na zajęciach, regulamin sali gimnastycznej, zasady zaliczenia przedmiotu. Tok lekcji gier i zabaw ruchowych.
2.	Kształtowanie cech motorycznych, właściwy dobór gier i zabaw ruchowych dostosowany do wieku i możliwości ćwiczących. Rodzaje zabaw ruchowych.
3.	Prowadzenie zajęć: gry i zabawy ruchowe z przyborami typowymi.
4.	Prowadzenie zajęć: gry i zabawy ruchowe z przyborami nietypowymi.
5.	Prowadzenie gier i zabaw ruchowych w gimnastyce korekcyjnej.

8. Narzędzia dydaktyczne

(prezentacja multimedialna, programy komputerowe, filmy, plansze, sprzęt specjalistyczny, narzędzia, odczynniki)

Piłki, maty, szarfy, skakanki, drążki, drabinki, kijki, krzesła, odtwarzacz muzyki, butelki.

9. Literatura podstawowa i uzupełniająca

Literatura podstawowa:

1. Bondarowicz M. – *Zabawy i gry ruchowe w zajęciach sportowych*. Warszawa 2002.
2. Cieślicka M., Stankiewicz B., Muszkieta R. – *Wybrane zabawy i gry ruchowe*. Poznań 2017.
3. Bondarowicz M. Staniszewski T. – *Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych*. Warszawa 2016.

Literatura uzupełniająca:

1. Trzeźniowski R. – *Gry i zabawy ruchowe*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 2008
2. Owczarek S., Bondarowicz – *Zabawy i gry ruchowe w gimnastyce korekcyjnej*. Warszawa 2017.

Sylabus obowiązuje dla naboru od: 1 października 2025 r.