

SYLABUS PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu/modułu:	Gry zespołowe		Liczba punktów ECTS: 2	Kod przedmiotu: P07							
Jednostka prowadząca:	WYDZIAŁ FIZJOTERAPII										
Kierunek studiów:	FIZJOTERAPIA										
Forma studiów:	+	Stacjonarne	+	Niestacjonarne							
Poziom studiów:		I-go stopnia									
		II-go stopnia									
	+	Jednolite magisterskie									
Semestr:	I	II	III	+	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
Forma zaliczenia:	Z/o	Zaliczenie (Z), Zaliczenie na ocenę (Z/o), Egzamin (E)									
Profil studiów:	Praktyczny										
Język wykładowy:	Polski										
Koordinator/ Prowadzący przedmiot:	mgr Iwona Dobrowolska										

	Forma kształcenia	Liczba realizowanych godzin (nakład pracy studenta)	
		Stacjonarne	Niestacjonarne
Bezpośredni kontakt z nauczycielem akademickim	Wykład (W)		
	Seminaria (S)		
	Ćwiczenia audytoryjne (CA)	30	30
	Ćwiczenia laboratoryjne (CL)		
	Ćwiczenia kliniczne (CK)		
Czas pracy własnej studenta (godziny studenta)		20	20
SUMA GODZIN		50	50
Bilans punktów ECTS		2	

1. Cel przedmiotu:

- Opanowanie gier i zabaw zespołowych w nauczaniu nawyków ruchowych
- Samodzielne planowanie procesu nauczania czynności ruchowych osób z dysfunkcjami ruchowymi

2. Wymagania wstępne:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Umiejętność pracy w grupie 2. Umiejętność pracy samodzielnej 	
3. Warunki zaliczenia:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Czynny udział w zajęciach praktycznych zgodnie z "Regulaminem studiów" 2. Poprowadzenie zajęć kierunkowych z przygotowanym wcześniej planem zajęć (osnowa lekcyjna) 3. Praca samokształceniowa 	
4. Oczekiwane efekty kształcenia	
Efekty kształcenia przedmiotu (szczegółowe):	Metody weryfikacji zakładanych efektów kształcenia*
<p><u>Wiedza:</u> W zakresie wiedzy absolwent zna i rozumie:</p> <p>C.W6. teoretyczne i metodyczne podstawy procesu uczenia się i nauczania czynności ruchowych;</p> <p>C.W13. zagrożenia i ograniczenia treningowe związane z niepełnosprawnością;</p>	<p>Kolokwium pisemne</p> <p>Odpowiedź ustna</p> <p>Kolokwium pisemne</p> <p>Analiza przypadku</p>
<p><u>Umiejętności:</u> W zakresie umiejętności absolwent potrafi:</p> <p>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;</p> <p>C.U6. dobrać poszczególne ćwiczenia dla osób z różnymi zaburzeniami i możliwościami funkcjonalnymi oraz metodycznie uczyć ich wykonywania, stopniując natężenie trudności oraz wysiłku fizycznego;</p> <p>C.U7. wykazać umiejętności ruchowe konieczne do demonstracji i zapewnienia bezpieczeństwa podczas wykonywania poszczególnych ćwiczeń;</p>	<p>Ćwiczenia praktyczne</p> <p>prowadzenie zajęć w grupie</p>
<p>*np.: egzamin pisemny, egzamin ustny, kolokwium pisemne, kolokwia cząstkowe, odpowiedź ustna, prezentacja multimedialna, analiza problemu, analiza przypadku, ćwiczenia praktyczne, praca w grupie, dziennik umiejętności, dyskusja, referat, esej i inne</p>	
5. Treści programowe:	
Tematyka zajęć:	
Przepisy BHP	
Wady postawy-omówienie szczegółowe problemu	
Zmiany w organizmie pod wpływem wysiłku fizycznego	
Gimnastyka korekcyjna, rola zabaw i gier zespołowych	
Gimnastyka w wodzie jako forma zabawowo-usprawniająca dla osób w różnym wieku	

Pozycje wyjściowe do ćwiczeń
Metody i formy prowadzenia zajęć ruchowych
Nauka przygotowania osnowy gier i zabaw zespołowych
Doskonalenie zdolności motorycznych u osób w różnym wieku
Doskonalenie osnowy
Prowadzenie zajęć z grupą osób niepełnosprawnych na sali gimnastycznej
Prowadzenie zajęć z grupą osób niepełnosprawnych na basenie
Prowadzenie zajęć z grupą osób niepełnosprawnych na powietrzu

6. Narzędzia dydaktyczne

np.: prezentacje multimedialne, plansze edukacyjne, fantomy, modele edukacyjne, atlasy anatomiczne, szkielet człowieka, stoły rehabilitacyjne, pasy do trakcji, wałki, półwałki, kliny

Prezentacja multimedialna, plansze edukacyjne, woreczki, wałki, szarfy, piłki, taśmy thera band, laseczki korekcyjne, ławeczki gimnastyczne

7. Ocena zakładanych efektów kształcenia

Ocena słowna	Ocena wg	Opis
Bardzo dobry	5.0	Student posiada pogłębioną wiedzę i umiejętności wymienione w efektach kształcenia, bezbłędnie przygotowuje partie materiału podczas pracy bezkontaktowej, wykazuje duże zaangażowanie na ćwiczeniach.
Dobry plus	4.5	Student posiada szczegółową wiedzę i umiejętności wymienione w efektach kształcenia, lecz obarczoną drobnymi błędami, przygotowuje bezbłędnie partie materiału wyznaczone na pracę bezkontaktową, wykazuje duże zaangażowanie na ćwiczeniach.
Dobry	4	Student przyswoił wiedzę i umiejętności wymienione w efektach kształcenia w stopniu dobrym, przygotowuje partie materiału wyznaczone na pracę bezkontaktową z drobnymi błędami, wykazuje średnie zaangażowanie podczas ćwiczeń.
Dostateczny plus	3.5	Student posiada wiedzę i umiejętności wymienione w efektach kształcenia w stopniu podstawowym, popełnia błędy podczas przygotowywania partii materiału zadanego na pracę bezkontaktową, wykazuje przeciętne zaangażowanie podczas ćwiczeń.
Dostateczny	3.0	Student posiada wiedzę i umiejętności, wymienioną w efektach kształcenia w stopniu minimalnym. Informacje, jakie przyswoił sobie podczas pracy bezkontaktowej są niepełne i obciążone błędami.
Niedostateczny	2.0	Student nie opanował wiedzy i umiejętności wymienionych w efektach kształcenia.

8. Literatura podstawowa i uzupełniająca

Literatura podstawowa:

Trzeźniowski R. Zabawy i gry ruchowe W-wa 1995

Owczarek S. Bondarowicz M. Gry i zabawy ruchowe w gimnastyce korekcyjnej, w-wa 1997

Nowotny J. Edukacja i reedukacja ruchowa Katowice 2002

Czerwiński J. i współpracownicy; „Kontrola treningu i walki sportowej w grach zespołowych” AWFIS Gdańsk, 2007

Bondarowicz M., Zabawy i gry ruchowe w zajęciach sportowych. Warszawa, 2002.

9. Matryca efektów kształcenia

Odniesienie do szczegółowych efektów kształcenia	
Wiedza	C.W6. C.W13.
Umiejętności	C.U5. C.U6. C.U7.

Od roku akademickiego 2020/2021

Podpis koordynatora przedmiotu:

.....

Podpis Dziekana:

.....