

KARTA MODUŁU KSZTAŁCENIA

Informacje ogólne							
PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA IM. WITELONA W LEGNICY WYDZIAŁ NAUK O ZDROWIU I KULTURZE FIZYCZNEJ							
Kierunek studiów:		Fizjoterapia					
Profil studiów:		Praktyczny					
Forma studiów:		Stacjonarne					
Nazwa modułu:		Gry i zabawy ruchowe					
Kod modułu kształcenia:		MK_MF08 3					
Rodzaj modułu kształcenia:		Fakultatywny					
Rok studiów	3	Forma zajęć i liczba godzin:					
Semestr	5	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratoria	Seminaria	Zajęcia praktyczne	Praktyka zawodowa
Liczba punktów ECTS:	2	20	20				
Forma zaliczenia	Zaliczenie na ocenę						

Autor programu:

dr Andrzej Wnuk

Cele kształcenia:

Cel 1. Wyposażenie studenta w wiedzę i praktyczne umiejętności prowadzenia gier i zabaw ruchowych z uwzględnieniem wskazań i przeciwwskazań do udziału w takich ćwiczeniach

Cel 2. Przygotowanie studenta do samodzielnego projektowania i planowania zajęć

Cel 3. Przygotowanie studenta do przyjęcia roli lidera w zakresie propagowania aktywności ruchowej

Wymagania wstępne:

Posiada wiedzę z zakresu rozwoju biologicznego człowieka.

Efekty kształcenia:

Wiedza:

EK1: Ma wiedzę na temat znaczenia gier i zabaw w rozwoju psychomotorycznym, ich wpływie na rozwój sprawności ruchowej i fizycznej oraz terapii.

Umiejętności:

EK2: Potrafi zorganizować i przeprowadzić wybrane gry i zabawy ruchowe.

EK3: Posiada umiejętność wykorzystania wychowawczych i sprawnościowych aspektów gier i zabaw ruchowych

EK4: Propaguje zdrowy styl życia

Kompetencje społeczne:

EK5: Wykazuje się aktywną postawą w dbałości o poziom sprawności fizycznej

Treści kształcenia:**Wykłady:**

Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin
W1	Znaczenie gier i zabaw w kształtowaniu sprawności ruchowej i fizycznej.	2
W2	Wskazania metodyczno-organizacyjne do prowadzenia gier i zabaw.	2
W3	Rozwój psychomotoryczny człowieka w różnym wieku.	2
W4	Zasady organizacji gier i zabaw ruchowych	2
W5	Zasady doboru gier i zabaw ruchowych do wieku i celu zajęć.	2
W6	Założenia formy zabawowej i metod: zabawowo-klasycznej i zabawowo naśladowczej.	2
W7	Formy aktywności ruchowej	2
W8	Organizacja i prowadzenie zabawy ruchowej w zajęciach korekcyjnych, zabawy relaksacyjne.	2
W9	Wykorzystanie gier i zabaw w terapii.	2
W10	Planowanie scenariusza zajęć z gier i zabaw ruchowych.	2

Ćwiczenia:

Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin
C1	Gry i zabawy orientacyjno - porządkowe	2
C2	Gry i zabawy terenowe	2
C3	Gry i zabawy – ruch i muzyka	2
C4	Gry i zabawy ruchowe integracyjne.	2
C5	Gry i zabawy ruchowe rozwijające zmysły.	2
C6	Gry i zabawy ruchowe przeciwdziałające agresji.	2
C7	Gry i zabawy rekreacyjne.	4
C8	Gry i zabawy o charakterze korekcyjnym.	2
C9	Gry i zabawy relaksacyjne	2

Metody kształcenia:

1. wykład
2. prezentacja
3. ćwiczenia praktyczne

Całkowity nakład pracy studenta:

Godziny kontaktowe (wykład, ćwiczenia, laboratorium, seminarium, projekt, konsultacje, obecność na egzaminie itd.)	40
Przygotowanie się do zajęć, w tym czytanie wskazanej literatury	5
Przygotowanie się do kolokwium	5
Przygotowanie się do egzaminu	0
Inne	5
Razem	50
Liczba punktów ECTS dla modułu kształcenia	2
Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć praktycznych, laboratoryjnych, projektowych i praktyk zawodowych	2

Weryfikacja osiągnięcia efektów kształcenia

Z zakresu wiedzy	Efekty kształcenia do przedmiotu
Oceny : 51-60% prawidłowych odpowiedzi – 3,0 61-70% prawidłowych odpowiedzi – 3,5 71-80% prawidłowych odpowiedzi – 4,0 81-90% prawidłowych odpowiedzi – 4,5 91-100% prawidłowych odpowiedzi – 5,0	EK1
Z zakresu umiejętności	Efekty kształcenia do przedmiotu
Sprawdzian umiejętności i wiedzy: • zaliczenie praktyczne (obserwacja wykonawstwa), • realizacja zleconego zadania, Kryteria ocen z zakresu umiejętności i wiedzy ocenianych przez prowadzącego: 5,0 – student aktywnie uczestniczy w zajęciach, potrafi zorganizować i przeprowadzić wybrane gry i zabawy ruchowe, propaguje zdrowy styl życia. Uczęszcza na wszystkie zajęcia, do których jest przygotowany i uzyskuje najwyższe oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych. 4,5 – student aktywnie uczestniczy w zajęciach, potrafi zorganizować i przeprowadzić wybrane gry i zabawy ruchowe, propaguje zdrowy styl życia. Uczęszcza na wszystkie zajęcia, do których jest przygotowany i uzyskuje 80% najwyższych oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych. 4,0 – student aktywnie uczestniczy w zajęciach, potrafi zorganizować i przeprowadzić wybrane gry i zabawy ruchowe, propaguje zdrowy styl życia. Uczęszcza na wszystkie zajęcia, do których jest przygotowany i uzyskuje 60% najwyższych oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych. 3,5 – student biernie uczestniczy w zajęciach, potrafi zorganizować i przeprowadzić wybrane gry i zabawy ruchowe, propaguje zdrowy styl życia. Uczęszcza na wszystkie zajęcia, do których jest przygotowany i uzyskuje dość poprawne oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych. 3,0 – student biernie uczestniczy w zajęciach, potrafi zorganizować i przeprowadzić wybrane gry i zabawy ruchowe, propaguje zdrowy styl życia. Uczęszcza na większość zajęć, do których jest przygotowany i uzyskuje poprawne oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych. 2,0 - student biernie uczestniczy w zajęciach, nie potrafi zorganizować i przeprowadzić wybrane gry i zabawy ruchowe, nie propaguje zdrowego stylu życia. Nieregularnie uczestniczy w zajęciach, nie jest do nich przygotowany i uzyskuje negatywne oceny z treści programowych realizowanych w poszczególnych blokach tematycznych.	EK2,EK3,EK4

Z zakresu kompetencji społecznych	Efekty kształcenia do przedmiotu
Kryteria ocen z zakresu kompetencji społecznych ocenianych przez prowadzącego , kolegów i pacjentów w formie przedłużonej obserwacji postaw i zachowań: 5,0 – Wykazuje się aktywną postawą i dbałością o poziom sprawności fizycznej niezbędny dla wykonywania działalności zawodowej, demonstruje postawę promującą zdrowie i aktywność fizyczną. 4,5 – Wykazuje się aktywną postawą i dbałością o poziom sprawności fizycznej niezbędny dla wykonywania działalności zawodowej, demonstruje postawę promującą zdrowie i aktywność fizyczną. 4,0 – Prawie zawsze wykazuje się aktywną postawą i dbałością o poziom sprawności fizycznej niezbędny dla wykonywania działalności zawodowej, demonstruje postawę promującą zdrowie i aktywność fizyczną. 3,5 – w większości przypadków wykazuje się aktywną postawą i dbałością o poziom sprawności fizycznej niezbędny dla wykonywania działalności zawodowej, demonstruje postawę promującą zdrowie i aktywność fizyczną. 3,0 – w większości przypadków wykazuje się aktywną postawą i dbałością o poziom sprawności fizycznej niezbędny dla wykonywania działalności zawodowej, demonstruje postawę promującą zdrowie i aktywność fizyczną. 2,0 – Nie wykazuje się aktywną postawą i dbałością o poziom sprawności fizycznej, demonstruje postawę antyzdrowotną.	EK5

Kryterium oceny efektów zajęć praktycznych:

Ustalenie oceny końcowej z ćwiczeń odbędzie się na podstawie ocen częściowych otrzymanych przez studenta w czasie trwania zajęć i obecności na zajęciach. W przypadku nieobecności obowiązkowe jest odrobienie zajęć z inną grupą zgodnie z zasadami zaliczania przedmiotu. Ocena końcowa z ćwiczeń obliczana jest według wzoru 75% oceny wiedzy i umiejętności + 25% oceny kompetencji społecznych.

Metody weryfikacji efektów kształcenia przedmiotu:

Ocena formująca:

- *test*
- *sprawdzian praktyczny*
- *prezentacja umiejętności*
- *aktywność podczas zajęć*
- *obserwacja zachowań*

Ocena podsumowująca:

Średnia ważona ocen formujących

Tabela odniesień dla modułu kształcenia

Efekt kształcenia	Odniesienie danego efektu do efektów kierunkowych	Cel kształcenia	Treści programowe	Metody kształcenia	Metody weryfikacji efektów kształcenia
EK1	K_W33	Cel1, Cel2, Cel3	W1 –W3	wykład prezentacja	test
EK1	K_W33	Cel1, Cel2, Cel3	W4-W10	wykład prezentacja	test
EK2	K_U01,K_U03, K_U25,K_U26, K_U33	Cel1, Cel2, Cel3	C1-C9	ćwiczenia praktyczne	Aktywność podczas zajęć, prezentacja umiejętności
EK3	K_U01,K_U03, K_U25,K_U26, K_U33	Cel1, Cel2, Cel3	C1-C9	ćwiczenia praktyczne	Aktywność podczas zajęć, prezentacja umiejętności
EK4	K_U01,K_U03, K_U25,K_U26, K_U33	Cel1, Cel2, Cel3	C1-C9	ćwiczenia praktyczne	Aktywność podczas zajęć, prezentacja umiejętności
EK5	K_K14	Cel2	C1-C9	ćwiczenia praktyczne	obserwacja zachowań

Literatura podstawowa:

1. Nawara H., Nawara U.; Gry i zabawy rekreacyjne, Wyd. AWF Wrocław 2003
2. Klaus W Vopel.; Poradnik dla prowadzących grupy. Teoria i praktyka zabaw interakcyjnych, Wyd. Jedność 2004
3. Urniaż J., Jurgielewicz –Urniasz M., Witkiewicz E.; Gry i zabawy ruchowe. Przewodnik do ćwiczeń, Wyd. Odnova 2006
4. Trześniowski T.; Zabawy i gry ruchowe, Wyd. WSiP W-wa 2008

Literatura uzupełniająca:

1. Krajewska E.; Zabawy i ćwiczenia z przyborem nietypowym. Wyd. Lider 2005
2. Owczarek S., Bondarowicz M.; Zabawy i gry ruchowe w gimnastyce korekcyjnej. Wyd. WSiP W-wa 2004
3. Piętka K.; Gry i zabawy z dawnych lat. Wyd. Nasza Księgarnia 2016