*Załącznik nr 1.5 do Zarządzenia Rektora UR nr 12/2019*

**SYLABUS**

**dotyczy cyklu kształcenia** *2020/2021 - 2022/2023*

Rok akademicki 2022/2023

*(skrajne daty*)

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Gry i zabawy rekreacyjne |
| Kod przedmiotu\* |  |
| nazwa jednostki prowadzącej kierunek | Kolegium Nauk Medycznych |
| Nazwa jednostki realizującej przedmiot | Instytut Nauk o Kulturze Fizycznej |
| Kierunek studiów | Turystyka i Rekreacja |
| Poziom studiów | Studia pierwszego stopnia |
| Profil | Ogólnoakademicki |
| Forma studiów | niestacjonarne |
| Rok i semestr/y studiów | 3 rok, sem. V, VI |
| Rodzaj przedmiotu | Modułowy – Rekreacja ruchowa |
| Język wykładowy | Polski |
| Koordynator | Dr Małgorzata Janusz |
| Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących | dr Małgorzata Janusz |

\* *-opcjonalni*e, *zgodnie z ustaleniami w Jednostce*

1.1.Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Semestr  (nr) | Wykł. | Ćw. | Konw. | Lab. | Sem. | ZP | Prakt. | Inne (jakie?) | **Liczba pkt. ECTS** |
| 5 |  | 10 |  |  |  |  |  |  | 2 |
| 6 |  | 10 |  |  |  |  |  |  | 2 |
| **Razem** |  | **20** |  |  |  |  |  |  | **4** |

1.2. Sposób realizacji zajęć

☒zajęcia w formie tradycyjnej

☐ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

* zaliczenie z oceną

2.Wymagania wstępne

|  |
| --- |
| Podstawowe wiadomości z zakresu podstaw turystyki, podstaw rekreacji |

3. cele, efekty uczenia się , treści Programowe i stosowane metody Dydaktyczne

3.1 Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Zapoznanie studentów ze specyfiką prowadzenia gier i zabaw rekreacyjnych. |
| C2 | Umiejętność doboru i prowadzenia zabaw i gier rekreacyjnych w różnych warunkach. |
| C3 | Umiejętność dostosowania różnych form ruchu do możliwości psychofizycznych  i zainteresowań uczestników zajęć rekreacyjnych. |
| C4 | Pobudzanie do twórczych rozwiązań w pracy z grupą. |
| C4 | wyposażenie studentów we wszechstronną wiedzę na temat wypoczynku i turystyki dzieci i młodzieży. |

**3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EK (efekt uczenia się) | Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu | Odniesienie do efektów kierunkowych [[1]](#footnote-1) |
| EK­\_01 | Zna i rozumie zasady organizowania imprez turystycznych, rekreacyjnych i sportowych | K\_W10 |
| EK\_02 | Samodzielnie planuje i organizuje imprezy turystyczne i rekreacyjne | K\_U05 |
| EK\_03 | Absolwent jest gotowy do aktywności ruchowej swojej i społeczeństwa | K\_K06 |

**3.3 Treści programowe**

1. Problematyka wykładu

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

1. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
| **Semestr zimowy** |
| Podział zabaw i gier rekreacyjnych. Zapoznanie studentów z pisemnym przygotowaniem scenariusza do zajęć z zabaw i gier rekreacyjnych, przydział zadań do realizacji. |
| Gry i zabawy zapoznawcze i integracyjne. |
| Zabawy i gry orientacyjno-porządkowe. |
| Gry i zabawy rekreacyjne dla dzieci w wieku szkolnym. |
| Gry i zabawy rekreacyjne dla osób starszych. |
| Gra drużynowa: DWA OGNIE, CZTERY OGNIE, RINGO. |
| **Semestr letni** |
| Gra rekreacyjna: PALANT, KWADRANT. |
| Gry i zabawy ruchowe rozwijające szybkość i wytrzymałość. |
| Wyścigi rzędów. |
| Zabawy i gry bieżne, kopne. |
| Zabawy i gry z mocowaniem i dźwiganiem, skoczne, rzutne. |
| Metody i techniki zabawowe, rozluźniające dla różnych grup wiekowych. |

3.4 Metody dydaktyczne

Np.:

*Wykład: wykład problemowy, wykład z prezentacją multimedialną, metody kształcenia na odległość*

*Ćwiczenia: analiza tekstów z dyskusją, metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny), praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja),gry dydaktyczne, metody kształcenia na odległość*

*Laboratorium: wykonywanie doświadczeń, projektowanie doświadczeń*

Ćwiczenia: zajęcia praktyczne - metoda projektów - projekt praktyczny realizowany w ramach zajęć, praca w grupach , rozwiązywanie zadań, dyskusja

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Symbol efektu | Metody oceny efektów uczenia sie  (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć) | Forma zajęć dydaktycznych  (w, ćw, …) |
| ek\_ 01 | przygotowanie scenariusza zajęć | ćw |
| Ek\_ 02 | demonstracja wykonawstwa w warunkach symulowanych i naturalnych | ćw |
| Ek\_ 03 | obserwacja w trakcie zajęć, przygotowanie scenariusza zajęć | ćw |

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

|  |
| --- |
| Ćwiczenia:  Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest: wykazanie się znajomością zagadnień teoretycznych; przygotowanie scenariusza dotyczącej wybranej formy rekreacji dla określonej grupy osób.  - 91% - 100% - bardzo dobry, student posiada wiedzę wymienioną w efektach kształcenia oraz wykazał się dużym zaangażowaniem na ćwiczeniach.  - 81% - 90% - dobry plus, student posiada wiedzę wymienioną w efektach kształcenia oraz wykazał się zaangażowaniem na ćwiczeniach.  - 71% - 80% - dobry, student opanował wszystkie zagadnienia teoretyczne, jednak ma pewne trudności z ich praktyczną interpretacją oraz uczęszczał na ćwiczenia wykazując w nich średnie zaangażowanie.  - 61% - 70% - dostateczny plus, student opanował wiadomości i umiejętności w stopniu podstawowym, jednak posiada luki w ich pogłębionej i praktycznej interpretacji, w zajęciach wykazał się małym zaangażowaniem  - 51% - 60% - dostateczny, student opanował wiadomości i umiejętności w stopniu podstawowym, jednak posiada znaczne luki w ich pogłębionej i praktycznej interpretacji, w zajęciach wykazał się małym zaangażowaniem  - poniżej 50% - niedostateczny, student nie opanował wiadomości i umiejętności, nie wykazał się zaangażowaniem na zajęciach |

**5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Forma aktywności** | **Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności** |
| Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów | 20 |
| Inne z udziałem nauczyciela akademickiego  (udział w konsultacjach, egzaminie)  Udział w konsultacjach  Udział w zaliczeniu | 12  4 |
| Godziny niekontaktowe – praca własna studenta  (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)  Przygotowanie do ćwiczeń  Opracowanie konspektu  Przygotowanie do zaliczenia  Samodzielna lektura | 14  25  15  10 |
| SUMA GODZIN | 100 |
| **SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS** | 4 |

*\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.*

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

|  |  |
| --- | --- |
| wymiar godzinowy | nie dotyczy |
| zasady i formy odbywania praktyk | nie dotyczy |

7. LITERATURA

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa:   1. Bączek J.B., Animacja czasu wolnego w turystyce. Warszawa 2011. 2. Bielec G., Półtorak W. Warchoł K., Zarys teorii i metodyki rekreacji ruchowej. Kraków 2011. 3. Bondarowicz M., Zabawy w grach sportowych, Warszawa 2005. 4. Toczek-Werner S., Podstawy rekreacji i turystyki. AWF Wrocław 2005. 5. Trześniowski R., Zabawy i gry ruchowe, Warszawa 2008. 6. Bator A., Buła A., Stanek L., Popularne gry rekreacyjne, AWF Kraków 2002. |
| Literatura uzupełniająca:   1. Janikowska-Siatka M., Skrętowicz E., Szymańska E., Zabawy i Gry Ruchowe na lekcjach wychowania fizycznego i festynach sportowo- rekreacyjnych, WSiP, Warszawa 2008. 2. Poradnik animatora sportu dzieci i młodzieży, Krajowa Federacja Sportu dla Wszystkich, Warszawa 2010. |

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

1. W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela. [↑](#footnote-ref-1)