

KARTA PRZEDMIOTU – III ROK

Rok akademicki 2025/2026

Kod przedmiotu	0114.7.WF1.FI5.ZiGoChK	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Zabawy i gry o charakterze korekcyjnym <i>Fun and corrective games</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Wychowanie Fizyczne
1.2. Forma studiów	stacjonarne/niestacjonarne
1.3. Poziom studiów	studia I stopnia
1.4. Profil studiów*	praktyczny
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	Dr n. o kf. Małgorzata Markowska
1.6. Kontakt	markos@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	Student powinien posiadać podstawowe wiadomości z anatomii, metodyki prowadzenia gier i zabaw ruchowych, wad postawy ciała oraz zasad postępowania korekcyjnego

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	wykłady, ćwiczenia	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK, hala sportowa	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	zaliczenie z oceną	
3.4. Metody dydaktyczne	wykłady: wykład konwersatoryjny ćwiczenia: ćwiczenia praktyczne, metody aktywizujące	
3.5. Wykaz literatury	Podstawowa	- Owczarek S, Bondarowicz M. Zabawy i gry ruchowe w gimnastyce korekcyjnej. WSIP. Warszawa 2010. - Trzcinska D. Gimnastyka korekcyjno-kompensacyjna w przedszkolu. AWF. Warszawa 2005. - Zembaty A, Wójtowicz D. Kształtowanie postawy ciała u dzieci i młodzieży – teoria i praktyka. Kasper. Kraków 2020. - Wójtowicz D. Ćwiczenia korekcyjne w praktyce nauczyciela i fizjoterapeuty. Kasper; Kraków 2018.
	uzupełniająca	- Markowska M. Ćwiczenia i zabawy ruchowe dla dzieci w wieku przedszkolnym. Grupa edukacyjna, Łódź 2013. - Kendall FP, McCreary EK, Provance PG. Muscles: Testing and function with posture and pain. 6th ed. Wolters Kluwer. Philadelphia 2017. - Nowotny J. (red). Edukacja i reedukacja ruchowa. Podręcznik dla studentów fizjoterapii i fizjoterapeutów. KASPER, Kraków 2003. - Winczewski P. Profilaktyka i korygowanie płaskostopia. Gdańsk 2018. - Winczewski P. Zabawy i gry ruchowe aktywizujące mięśnie tułowia. Wyd. Difin 2016.

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
Wykłady: C1. Zapoznanie studenta z podstawami teoretycznymi zabaw i gier ruchowych (opis postępowania korekcyjnego) pozwalających na stosowanie tej formy aktywności ruchowej jako środka w procesie korekcji wad postawy. Ćwiczenia: C2. Ukazanie roli i miejsca zabaw i gier ruchowych w procesie korekcji wad postawy. C3. Zapoznanie studenta z metodyką zabaw i gier ruchowych pozwalających na stosowanie tej formy aktywności ruchowej jako środka w procesie korekcji wad postawy.

4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)

Wykłady:

1. Kształtowanie prawidłowej postawy ciała w zajęciach ruchowych. Przegląd wad postawy ciała.
2. Rola zabaw i gier ruchowych w zajęciach korekcyjnych (w lekcji wychowania fizycznego).
3. Ograniczenia w stosowaniu metody zabawowo-klasycznej w korekcji wad postawy i reedukacji posturalnej.

Ćwiczenia:

1. Pozycje wyjściowe skorygowane i sposoby poruszania się wykorzystywane w zabawach i grach ruchowych.
2. Przykłady gier i zabaw dla pleców okrągłych, wklęsłych, postaw skoliozycznych, skolioz I stopnia, kończyn dolnych i stóp. Zabawy z wykorzystaniem ćwiczeń oddechowych wolnych i wspomaganych. Gry i zabawy ruchowe w czworakowaniu i innych pozycjach niskich, wzmacniające gorset mięśniowy u dzieci i młodzieży
3. Prowadzenie (modernizacja) przez studentów gier i zabaw dla wybranych wad postawy ciała i reedukacji posturalnej.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY :		
W01	Zna podstawową terminologię i posiada wiedzę z zakresu wad postawy i reedukacji posturalnej	WF1P_W07
W02	Dysponuje wiedzą z zakresu dydaktyki przedmiotowej, posiada odpowiedni zasób pojęć. Dobiera odpowiednie gry i zabawy, odpowiednio je nazywa, potrafi objaśniać przebieg zabaw i gier, zna zasady ich prowadzenia na zajęciach o charakterze korekcyjnym.	WF1P_W17
W03	Rozumie znaczenie gier i zabaw ruchowych w procesie edukacji rozwoju dzieci	WF1P_W18
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI :		
U01	Podczas prowadzenia gier i zabaw o charakterze korekcyjnym student koryguje błędy, indywidualizuje zadania, treści i metody oraz demonstrowuje i asekuje podstawowe ćwiczenia korekcyjne	WF1P_U16
U02	Nabywają umiejętność konstruowania toków lekcyjnych z zastosowaniem gier i zabaw dla poszczególnych wad postawy. Potrafi opracować konspekt zajęć korzystając z różnych przyborów i przyrządów.	WF1P_U13 WF1P_U15
U03	Konstruuje zabawy pod kątem określonych wad postawy w odpowiedniej grupie wiekowej, potrafi je zademonstrować i objaśnić.	WF1P_U09
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH :		
K01	Jest zorientowany na utrwalanie nawyku prawidłowej postawy, dbania o prawidłową postawę przez całe życie.	WF1P_K01
K02	Wykazuje dbałość o bezpieczeństwo osób uczestniczących w zajęciach	WF1P_K06

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium - opisowe			Projekt – konspekt zajęć			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Inne – prowadzenie zajęć		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...
W01				x				x			x									x	
W02				x				x			x									x	
W03				x				x			x									x	
U01								x			x									x	
U02				x				x			x									x	
U03								x			x									x	
K01								x			x									x	
K02								x			x									x	

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
wykład (W)	3	Osiągnął zakładane efekty uczenia się - zaliczył kolokwium – 61-68%
	3,5	Osiągnął zakładane efekty uczenia się - zaliczył kolokwium – 69-76%
	4	Osiągnął zakładane efekty uczenia się - zaliczył kolokwium – 77-84%
	4,5	Osiągnął zakładane efekty uczenia się - zaliczył kolokwium – 85-92%
	5	Osiągnął zakładane efekty uczenia się - zaliczył kolokwium – 93-100%
ćwiczenia (C)*	3	Konspekt i prowadzenie zajęć na ocenę pozytywną kolokwium – od 61 do 68%
	3,5	Konspekt i prowadzenie zajęć na ocenę pozytywną kolokwium – od 69 do 76%
	4	Konspekt i prowadzenie zajęć na ocenę dobrą kolokwium – od 77 do 84%
	4,5	Konspekt i prowadzenie zajęć na ocenę dobrą oraz aktywne uczestnictwo w zajęciach kolokwium – od 85 do 92%
	5	Konspekt i prowadzenie zajęć na ocenę bardzo dobrą oraz aktywne uczestnictwo w zajęciach kolokwium – od 93 do 100%

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	40	25
Udział w wykładach*	15	10
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*	25	15
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	35	50
Przygotowanie do wykładu*	5	10
Przygotowanie do ćwiczeń*	10	15
Przygotowanie do kolokwium*	10	15
Zebranie materiałów do projektu – konspekt zajęć*	10	10
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	75	75
PUNKTY ECTS za przedmiot	3	3

*niepotrzebne usunąć

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....