

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Zabawy i gry w rewalidacji osób niepełnosprawnych	
114/P/1/ST/B ₂ 10a			Games and Activities of Revalidation of Disabled People	
Język wykładowy		j. polski		
Rok akademicki		2026/2027		
Kierunek		Wychowanie fizyczne		
w zakresie		Nauk o Kulturze Fizycznej		
Poziom studiów		Studia I stopnia		
Profil studiów		praktyczny		
Forma studiów		stacjonarne		
Semestr / semestry		V		
Przynależność do grupy zajęć		B2. Grupa zajęć kierunkowych - do wyboru		
Status przedmiotu		Do wyboru		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS
		Wykład	[h]	2 ECTS
		Zajęcia praktyczne	30 [h]	
		...	...	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Kształtuje umiejętności praktyczne (profil praktyczny)		2 ECTS
	z uprawnieniami	Służy zdobywaniu przez studenta uprawnień do wykonywania zawodu nauczyciela wychowania fizycznego.		ECTS
	z dyscypliną	Nauki o Kulturze Fizycznej		2 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna – zajęcia zorganizowane w Uczelni		
Wymagania wstępne		Ogólna sprawność fizyczna		
Jednostka prowadząca		Katedra Kultury Fizycznej		
Koordynator		dr Dawid Mucha		
Adres strony internetowej		www.wfp.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		d.mucha@uthrad.pl		

EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Cel kształcenia:	Opanowanie wiedzy i umiejętności praktycznego doboru różnych form aktywności ruchowej, prowadzenia zajęć rekreacyjnych z osobami niepełnosprawnymi, programowania aktywności fizycznej, jako formy rewalidacji osób niepełnosprawnych.
Treści programowe:	Zajęcia praktyczne 1. Znaczenie zabaw i gier ruchowych w procesie rewalidacji oraz aktywizacji osób z niepełnosprawnościami. 2. Metodyka doboru, modyfikacji i prowadzenia zabaw oraz gier ruchowych dostosowanych do rodzaju i stopnia niepełnosprawności. 3. Organizacja i bezpieczeństwo zajęć z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych dla osób z niepełnosprawnościami. 4. Zabawy i gry integracyjne wspomagające rozwój sprawności fizycznej, społecznej i emocjonalnej osób z niepełnosprawnościami. 5. Zabawy i gry rozwijające koordynację ruchową, orientację przestrzenną oraz równowagę. 6. Zabawy i gry z wykorzystaniem przyborów i specjalistycznego sprzętu adaptowanego. 7. Zabawy i gry w środowisku wodnym jako forma wspomagania procesu rewalidacji. 8. Formy muzyczno-taneczne jako element gier i zabaw dla osób niepełnosprawnych. 9. Programowanie zabaw i gier dla osób z niepełnosprawnościami w różnych grupach wiekowych. 10. Zabawy i gry rekreacyjne jako element promocji zdrowia i aktywnego stylu życia. 11. Organizacja imprez rekreacyjnych, integracyjnych i sportowo-rekreacyjnych z wykorzystaniem zabaw i gier. 12. Bariery uczestnictwa osób z niepełnosprawnościami w aktywności fizycznej oraz sposoby ich ograniczania. 13. Opracowanie scenariusza zajęć z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych. 14. Prowadzenie fragmentu zajęć z wykorzystaniem zabaw i gier oraz analiza ich realizacji. 15. Prezentacja referatów i dyskusja dotycząca współczesnych metod wykorzystania zabaw i gier w rewalidacji osób z niepełnosprawnościami.
Metody dydaktyczne (kształcenia):	Metody: ➤ metody podające: pogadanka, objaśnienie; ➤ metody aktywizujące: dyskusja dydaktyczna; ➤ metody eksponujące: pokaz; ➤ metody programowane: z wykorzystaniem komputera; ➤ metody poszukujące: problemowe (sytuacyjna, burza mózgów), ćwiczeniowo – praktyczne (ćwiczeniowa, obserwacji); ➤ metody realizacji zadań ruchowych: reproduktywne, proaktywne, problemowe; ➤ metody nauczania czynności ruchowych: syntetyczna, analityczna, mieszana.
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów uczenia się określonych dla przedmiotu. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z jego zaliczeniem i zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi. Sposób obliczenia oceny końcowej z przedmiotu przedstawia się następująco: • 93–100% – bardzo dobry (5,0), • 85–92% – plus dobry (4,5), • 77–84% – dobry (4,0), • 69–76% – plus dostateczny (3,5), • 60–68% – dostateczny (3,0), • poniżej 60% – niedostateczny (2,0). Ponadto, uzyskanie pozytywnej oceny z realizacji przydzielonego referatu i prowadzenia zajęć (obejmującego przegląd piśmiennictwa, analizę przypadków, moderowanie dyskusji, przedstawienie rekomendacji praktycznych).

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	Zna i rozumie znaczenie zabaw i gier ruchowych w procesie rewalidacji oraz ich wpływ na rozwój fizyczny, psychiczny i społeczny osób z niepełnosprawnościami.	K_WG02	Zajęcia praktyczne	Zaliczenie na ocenę	Zaliczenie pisemne Zadania ćwiczeniowe Obserwacja Scenariusz prowadzenia
W2	Zna i rozumie wpływ aktywności fizycznej, zabaw i gier ruchowych na zdrowie, jakość życia oraz uczestnictwo osób z niepełnosprawnościami w kulturze fizycznej.	K_WG03	Zajęcia praktyczne	Zaliczenie na ocenę	Zaliczenie pisemne Zadania ćwiczeniowe Obserwacja Scenariusz prowadzenia
U1	Potrafi dobierać i wykorzystywać zabawy oraz gry ruchowe odpowiednio do rodzaju niepełnosprawności, wieku i możliwości uczestników zajęć.	K_UW03	Zajęcia praktyczne	Zaliczenie na ocenę	Zaliczenie praktyczne Zadania ćwiczeniowe Obserwacja
U2	Potrafi planować, organizować i prowadzić zajęcia z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych, dobierając właściwe metody, formy i środki do potrzeb uczestników.	K_UO06	Zajęcia praktyczne	Zaliczenie na ocenę	Zaliczenie praktyczne Zadania ćwiczeniowe Obserwacja
U3	Potrafi monitorować przebieg zajęć oraz oceniać skuteczność zastosowanych zabaw i gier ruchowych, wprowadzając odpowiednie modyfikacje procesu dydaktycznego.	K_UO08	Zajęcia praktyczne	Zaliczenie na ocenę	Zaliczenie praktyczne Zadania ćwiczeniowe Obserwacja
U4	Potrafi planować, organizować i realizować przedsięwzięcia rekreacyjne i integracyjne z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych dla osób z niepełnosprawnościami.	K_UO09	Zajęcia praktyczne	Zaliczenie na ocenę	Zaliczenie praktyczne Zadania ćwiczeniowe Obserwacja
K1	Jest gotów do formułowania odpowiedzialnych opinii dotyczących doboru zabaw i gier ruchowych oraz prowadzenia zajęć zgodnie z zasadami etyki zawodowej i dobrem uczestników.	K_KK02	Zajęcia praktyczne	Zaliczenie na ocenę	Zaliczenie praktyczne Zadania ćwiczeniowe Obserwacja
K2	Jest gotów do promowania aktywności fizycznej, zabaw i gier ruchowych jako elementu wspierającego zdrowie, integrację społeczną i jakość życia osób z niepełnosprawnościami.	K_KK03	Zajęcia praktyczne	Zaliczenie na ocenę	Zaliczenie praktyczne Zadania ćwiczeniowe Obserwacja
K3	Jest gotów do odpowiedzialnego i bezpiecznego prowadzenia zabaw i gier ruchowych z osobami z niepełnosprawnościami, z uwzględnieniem ich możliwości oraz zasad bezpieczeństwa.	K_KR06	Zajęcia praktyczne	Zaliczenie na ocenę	Zaliczenie praktyczne Zadania ćwiczeniowe Obserwacja

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe
Literatura podstawowa: 1. Morgulec- Adamowicz N., Kosmol A., Molik B. Adaptowana aktywność fizyczna dla fizjoterapeutów. Warszawa 2014, Wyd. 1. 2. Suchanowski A., Okulczyk K. Aktywność Ruchowa Adaptacyjna. Skrypt dla studentów studiów magisterskich kierunku fizjoterapia. Gdańsk 2012. 3. Morgulec- Adamowicz N., Kosmol A. (2008) Wprowadzenie do adaptowanej aktywności fizycznej (APA) [w:] A. Kosmol (red.) Teoria i praktyka osób niepełnosprawnych. Warszawa: Wyd. AWF. 4. Migasiewicz J., Bolach E.: Aktywność ruchowa osób niepełnosprawnych. AWF Wrocław 2004. Literatura uzupełniająca:

1. Bahrynowska-Fic J. Właściwości i metodyka ćwiczeń fizycznych oraz sport inwalidzki. PZWL Warszawa 1999.
2. Biniakiewicz B. (2009): Pedagogiczne modele aktywności ruchowej [w:] S. Kowalik (red.), Kultura fizyczna osób z niepełnosprawnością. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
3. Kowalik S. (2009a) wykorzystanie ruchu w rehabilitacji osób niepełnosprawnych; historia, idee i jej praktycznych zastosowań [w:] S. Kowalik (red.) Kultura fizyczna osób z niepełnosprawnością. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
4. Nowotny J. (2003): Edukacja i redukcja ruchowa. Kraków: Wyd. „Kasper”
5. Patkiewicz J. (2004a) Ekstremalne formy turystyki osób niepełnosprawnych [w:] J. Migasiewicz, E. Bolach (red.) Aktywność ruchowa osób niepełnosprawnych. Wrocław: AWF.
6. Sherrill C. (1998): Adapted physical activity, recreation and sport. New York: McGraw-Hill.

Pomoce naukowe: różnorodne środki dydaktyczne (np. piłki nożne, znaczniki, pachołki itp.), rzutnik multimedialny.

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS		
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]	
	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta	Zajęcia dydaktyczne
Udział w ... wykładach	X	[h]
Udział w zajęciach praktycznych	X	30 [h]
Udział w konsultacjach	X	X
Przygotowanie do zajęć, Przygotowanie do zaliczenia	20 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	20 [h]/ 0,8 ECTS	30 [h]/ 1,2 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	2 ECTS	

Informacje dodatkowe, uwagi
W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów. Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekle chorych podczas zajęć, zaliczeń i egzaminów określono w: Regulaminie Studiów, Zasadach Studiowania, Procedurze dotyczącej zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych.