



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



„Kreatywny nauczyciel - aktywny i zdrowy uczeń”  
FERS.01.05-IP.08-0481/23

### Sylabus Kursu instruktora AWF Katowice

Nazwa kursu: <b>Kreatywne gry zespołowe</b>	
Jednostka organizująca kurs: <b>Akademickie Centrum Kształcenia</b>	
Wydział realizujący kurs: <b>Wydział Wychowania fizycznego</b>	Jednostka realizująca kurs: <b>Katedra Zespołowych Gier Sportowych Zakład Piłki Ręcznej i Siatkowej</b>
Rodzaj kursu: <b>kurs instruktora AWF Katowice</b>	Liczba godzin: <b>16</b>
Język modułu/przedmiotu: <b>polski</b>	Forma zajęć: <b>zajęcia teoretyczne/praktyczne</b>
Koordinator kursu	<b>Dr Ryszard Jarząbek</b>
Kryteria naboru	Dyplom ukończenia studiów uprawniających do wykonywania zawodu nauczyciela wychowania fizycznego; oświadczenie Uczestnika o braku przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających bezpieczny udział w kursie; wiek 18-64 lat.
Opis kursu	Celem kursu jest przygotowanie nauczycieli do efektywnego i kreatywnego prowadzenia zajęć z zespołowych gier sportowych w sposób adekwatny do wieku, możliwości i potrzeb uczniów. Kurs rozwija kompetencje metodyczne, wychowawcze i organizacyjne, które pomogą nauczycielom wychowania fizycznego projektować środowiska uczenia się oparte na grach i modyfikowanych formach rywalizacji sportowej z jednoczesnym kształtowaniem postaw prozdrowotnych i zasad fair play. Absolwent kursu potrafi wykorzystać gry jako podstawowe narzędzie nauczania, aby rozwijać u uczniów nie tylko umiejętności techniczne, ale również rozumienie gry, myślenie taktyczne i podejmowanie decyzji w dynamicznych sytuacjach sportowych.
Rodzaj uzyskiwanych kwalifikacji formalnych lub zakres kompetencji	Instruktor AWF Katowice: Kreatywnych gier zespołowych
Rodzaj dokumentu potwierdzającego ukończenie kursu	Świadectwo ukończenia kursu Kreatywne gry zespołowe; legitymacja Instruktora AWF Katowice kreatywnych gier zespołowych
Odniesienie do efektów uczenia się	Kierunek wychowanie fizyczne I stopnia

„Kreatywny nauczyciel - aktywny i zdrowy uczeń”  
FERS.01.05-IP.08-0481/23

Lp.	Modułowe efekty uczenia się*	Odniesienie do efektów uczenia się (kierunek WF I st.)	Odniesienie Charakterystyk II stopnia PRK
<b>w zakresie wiedzy</b>			
W01	Zna możliwości stosowania zespołowych gier sportowych na zajęciach wychowania fizycznego. Rozwija potencjał twórczy ucznia w różnych dynamicznych sytuacjach grupowych i zespołowych.	K_W23	P6S_WG
<b>w zakresie umiejętności</b>			
U01	Potrafi kreować sytuacje dydaktyczne aktywizujące ucznia w lekcji wychowania fizycznego oraz tworzyć bogate środowisko uczenia się, gdzie rozwijają się jednocześnie; umiejętności techniczne, kreatywne myślenie taktyczne oraz współpracę i komunikację.	K_U12	P6S_UO
U02	Posiada umiejętność pracy z grupą, potrafi wspierać samodzielność uczestników procesu pedagogicznego, inspirować do uczestnictwa w różnych zespołowych aktywnościach sportowych oraz zachowań prozdrowotnych w tzw. czasie wolnym.	K_U14	P6S_UO
<b>w zakresie kompetencji społecznych</b>			
K01	Współpracuje w zespole na rzecz promowania sportu i zdrowego stylu życia oraz podnoszenia jakości edukacji.	K_K07	P6S_KK

**Stosowane metody dydaktyczne**

Warsztaty metodyczne, wykład, pogadanka, metody problemowe, dyskusja dydaktyczna, samodzielne rozwiązywanie zadań, burza mózgów, metoda projektów, demonstracja/pokaz

Treści modułu kształcenia		Liczba godziny
<b>Zajęcia teoretyczne</b>		
1.	Filozofia "GOALCHY" (Street Handball) oraz "TOUCHBALL" - nowoczesne metody nauczania-uczenia się gier sportowych w kontekście walorów prozdrowotnych. Jak kreatywnie realizować zajęć z zespołowych gier sportowych, aby poznanie i zrozumienie gry oraz logiczne postępowanie pozwoliło początkującym adeptom grać w taki sposób, by pomysł i twórcze działanie były ważniejszy niż rozwiązania siłowe.	2
2.	Disc Golf, Frisbe Ultimate oraz Pickleball - innowacyjne gry w szkole i ich znaczenie w rozwoju młodego organizmu. Zasady budowania środowiska edukacyjnego wspierającego proces nauczania zespołowych gier sportowych.	2

„Kreatywny nauczyciel - aktywny i zdrowy uczeń”  
FERS.01.05-IP.08-0481/23

Zajęcia praktyczne		
1.	I etap nauczania gry: „Ja i Piłka”. Ćwiczenia Koordynacyjne, sprawnościowe i techniczne realizowane w formie zabawowej z wykorzystaniem piłek do „Goalchy” i mini-piłki ręcznej oraz elastycznych ścianek tzw. „rebounderów”. Zajęcia z wykorzystaniem muzyki i inwencji twórczej nauczyciela i uczniów.	2
2.	II etap nauczania gry: „Ja, Piłka + Partner”. Ćwiczenia Koordynacyjne i sprawnościowe oraz techniczno-taktyczne w dwójkach i tzw. małych grupach (3, 4 osobowych). Zmodyfikowane odmiany gry w „Touchball” jako narzędzia do rozwoju potencjału twórczego uczniów zgodnie z zasadą fair play.	2
3.	III etap nauczania gry: „Ja, Piłka + Partner przeciwko takiej samej grupie”. Gry i zabawy wielopodmiotowe z wykorzystaniem piłek do „Goalchy” oraz „rebounderów”.	2
4.	Disc Golf oraz Frisbee Ultimate oraz „Softfrisbee” - jako przykład innowacyjnych gier sportowych w szkole.	2
5.	„Pickleball” – gra dla wszystkich.	2
6.	Gry i zabawy w terenie; na piasku, trawie, boisku: plażowa i uliczna piłka ręczna, jako przykład prozdrowotnych zespołowych aktywności ruchowych realizowanych na lekcji WF oraz w czasie wolnym.	2

**Forma i warunki zaliczenia modułów kursu, w tym zasady dopuszczenia do zaliczenia, egzaminu**

Obecność na zajęciach, opanowanie wskazanych powyżej kompetencji w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Kurs kończy się egzaminem – uczestnicy opracowują projekt grupowy.

## Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej, obowiązującej do zaliczenia kursu

**Literatura podstawowa:**

1. **Bączek J., Matulka P. (2022):** Jak Wychować (w sobie) Mistrza. JBB International, Warszawa. ISBN: 978-83-957239-2-6.
2. **Huciński T., Mikołajec K., Wilczewski T. (2019):** Współczesna pedagogika rodziców i nauczycieli w aktywności psychologicznej dziecka. Akademia Edukacji Psychologii i Sportu. Kwidzyn. ISBN: 978-83949054-5-3.
3. **Koekoe J., Dokman I., Walinga W. (2022):** Game-Based Pedagogy in Physical Education and Sport: Designing Rich Learning Environments. Routledge Taylor & Francis. ISBN: 978-0367740283.
4. **Związek Piłki Ręcznej w Polsce (2019):** Wytyczne dla nauczycieli. Nauczanie Piłki Ręcznej. Warszawa. ISBN: 978-83-63816-16-2.
5. <https://goalcha.com/what-is-goalcha%EF%B8%8F/>

**Literatura uzupełniająca:**

1. **Drydon G., Vos J. (2022):** „Rewolucja w uczeniu”. Zysk i S-ka. Poznań. ISBN: 978-83-8202-658-0.
2. **Papić M., Popić R. (2012):** „Learning Creativity in sport”. Handball education. Zagreb, Chorwacja. ISBN: 978-953-57229-2-2.

**Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk, w przypadku, gdy program kursu przewiduje praktyki**

Program nie przewiduje praktyk.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



„Kreatywny nauczyciel - aktywny i zdrowy uczeń”  
FERS.01.05-IP.08-0481/23

Efekty uczenia się	Metody walidacji efektów uczenia się		
	Obserwacja na zajęciach	Warsztaty metodyczne	Egzamin – projekt grupowy
W01	x		x
U01		x	x
U02		x	x
K01	x	x	x