

# **PROGRAM AUTORSKI**

## **MIEJSCE I ROLA GIER I ZABAW RUCHOWYCH W PROCESIE WYCHOWANIA**

**RYSZARD SZYBAJŁO  
DYREKTOR  
POWIATOWEJ BURSYP SZKOLNEJ  
W CZŁUCHOWIE**

# **PROGRAM AUTORSKI**

## **MIEJSCE I ROLA GIER I ZABAW RUCHOWYCH W PROCESIE WYCHOWANIA**

### **I. REALIZACJA PROGRAMU**

REALIZATOREM PROGRAMU JEST DYREKTOR  
POWIATOWEJ BURSYP SZKOLNEJ W CZŁUCHOWIE –  
**RYSZARD SZYBAJŁO**

OSOBY WSPOMAGAJĄCE:

➤ **WYCHOWAWCY POWIATOWEJ BURSYP SZKOLNEJ  
W CZŁUCHOWIE**

### **II. CZAS REALIZACJI PROGRAMU**

II SEMESTR ROKU SZKOLNEGO 2005/2006

### **III. KOGO OBEJMUJE PROGRAM?**

PROGRAM OBEJMUJE WYCHOWANKÓW POWIATOWEJ  
BURSYP SZKOLNEJ W CZŁUCHOWIE – DZIEWCZĘTA  
I CHŁOPCÓW ZE SZKÓŁ GIMNAZJALNYCH  
I PONADGIMNAZJALNYCH W WIEKU OD 13 – 20 LAT

### **IV. PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA DOTYCZĄCE REALIZACJI PROGRAMU**

1. Jako dyrektor placówki opiekuńczo – wychowawczej, jaką jest bursa, zastanawiam się często, co jest najważniejszym elementem w procesie wychowania. Niewątpliwie ważne są różnorodne działania wychowawcze, takie jak profilaktyka,

edukacja zdrowotna, rozwijanie zainteresowań, wspomaganie procesu edukacyjnego wychowanków i inne.

Sądzę, że bardzo istotne jest właściwe zagospodarowanie czasu wolnego wychowanków. Można to zrobić również przez wprowadzenie do oferty wychowawczej gier i zabaw ruchowych – jako jednych z wielu form aktywności fizycznej.

**Zabawa, w jej różnych odmianach, jest podstawową i dominującą formą działalności oraz przejawem aktywności i pasji działania. Jest ona, obok nauki i pracy, składową życia człowieka w jego osobniczym rozwoju. Występuje w całym życiu człowieka. Mając w nim swoje miejsce, ustępuje je nauce, zajmującej czołową pozycję w procesie wzrastania i przygotowania do życia, a potem pracy, która jest główną formą działalności człowieka w okresie jego dojrzałości.**

Johan Huizinga w swym interesującym studium pt. „Homo ludens”, poświęconym zabawie jako źródłu kultury, dochodzi do przekonania, **że zabawa to „dobrowolne działanie lub zajęcie, wykonywane w obrębie pewnych, ustalonych granic czasu i miejsca, według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo wiążących reguł; cel jej jest w niej samej, towarzyszy jej uczucie napięcia i radości oraz świadomość czegoś innego niż zwyczajne życie”**, dodając, że zabawa **„jest czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści...”**

Według Romana Trzeźniowskiego **„zabawa jest jedną z form działalności człowieka, występującą we wszystkich okresach jego życia, w której angażując się z całą pasją – pragnie znaleźć okazję do rekreacji i wypoczynku, odprężenia psychicznego i fizycznego, przyjemności i rozrywki, radości, ciepła i uśmiechu oraz zapomnienia o codziennych troskach i kłopotach”**.

Uważam, że warto wprowadzać do oferty zajęć w ramach czasu wolnego właśnie gry i zabawy. Głównie dlatego, iż zabawa ubarwia życie, czyni je radośniejszym i przyjemniejszym, daje uczucie relaksu, mobilizuje do dalszego wysiłku w szkole oraz – co jest szczególnie ważne

sprzyja ogólnemu wychowaniu, opanowywaniu wiedzy i różnych umiejętności, rozwoju zdrowia fizycznego i psychicznego, a także zbliżaniu ludzi do siebie.

Podjęcie problemu zabawy jest ważne również z tego względu, iż prawie każdej zabawie towarzyszy ruch pod różną postacią oraz że wyzwala ona spontaniczną aktywność ruchową bez względu na stan zdrowia, samopoczucie, umiejętności ruchowe, a także warunki ogólnego rozwoju człowieka.

## 2. Zabawy i gry ruchowe

Zabawy i gry ruchowe stanowią jedną z najbardziej interesujących form zabawowych dzieci i młodzieży. Opierają się one na różnych postaciach ruchu, mają swoje określone zasady. Każda z nich ma swój początek i zakończenie oraz fabułę, treść ruchową oraz swoistą organizację.

Według Romana Trześniowskiego „**zabawy i gry ruchowe odgrywają przede wszystkim rolę bodźca fizycznego, oddziałującego na fizyczną stronę osobowości człowieka, co powoduje, że są jednym z najbardziej uniwersalnych środków wychowania fizycznego. Równocześnie dają możliwość oddziaływania na psychiczną i umysłową stronę osobowości oraz sprzyjają nerwowemu odprężeniu i czynnemu wypoczynkowi**”.

Zabawy i gry ruchowe wszechstronnie oddziałują na ustrój, przyczyniając się do podnoszenia jego wydolności oraz wszechstronnej sprawności fizycznej. **Podnoszą one wydolność wielu układów i narządów, zwłaszcza układu mięśniowego i nerwowego, krążenia i oddychania, przemiany materii itp., a także rozwijają wszystkie cechy motoryki: siłę, szybkość, zręczność, wytrzymałość oraz umiejętności ruchowe, mające zastosowanie w codziennej działalności człowieka.**

## V. CELE I FUNKCJE PROGRAMU

### Cel ogólny:

Wychowanek rozwija swoją osobowość w sferze fizycznej i psychicznej poprzez aktywne spędzanie czasu wolnego.

### Cele szczegółowe:

- Wprowadzenie radosnego nastroju
- Integracja grup wychowawczych
- Polepszenie stanu zdrowia wychowanków
- Stwarzanie możliwie najlepszych warunków do czynnego wypoczynku
- Wspomaganie ogólnego rozwoju wychowanków
- Rozwijanie sprawności fizycznej
- Kształtowanie pozytywnych cech charakteru – zwłaszcza samodyscypliny, umiejętności współdziałania i współzawodnictwa

### FUNKCJE:

- **Funkcja wychowawcza prosomatyczna** – wytworzenie określonych postaw i nastawień wobec ciała i jego potrzeb
- **Funkcja wychowawcza prospołeczna** – kształtowanie postaw kultury bycia, umiejętności współpracy, współzawodnictwa, obowiązkowości
- **Funkcja poznawcza** – przekazywanie wiedzy w zakresie zdrowia i higieny
- **Funkcja zdrowotno – higieniczna** – zwiększenie odporności ogólnej organizmu, przekazywanie wiadomości z zakresu profilaktyki zdrowotnej, higieny
- **Funkcja kształtująco – estetyczna** – troska o ładną budowę ciała, kształtowanie prawidłowej postawy ciała

- **Funkcja utylitarna** – zastosowanie nabytej wiedzy i umiejętności w życiu codziennym, pracy zawodowej, sporcie i zabawie
- **Funkcja twórcza** – eksponowanie swoich pomysłów w doborze różnorodnych form ekspresji ruchowej, tworzenie nowych sposobów działania, samodzielne rozwiązywanie problemów, podejmowanie twórczych działań organizacyjnych
- **Funkcja wypoczynkowa** – uwzględnianie aspektów zdrowotnych, wypoczynkowych, rozrywkowo – kulturalnych, aktywnych form spędzania czasu wolnego, rozładowywanie napięcia psychicznego

## VI. FORMY REALIZACJI PROGRAMU

### 1. Cykl zajęć grupowych – według scenariuszy gier i zabaw ruchowych Romana Trześniowskiego „Zabawy i gry ruchowe”

- **Zabawy ze śpiewem**
- **Zabawy i gry orientacyjno – porządkowe**
- **Zabawy i gry na czworakach**
- **Zabawy i gry z dźwiganiem i mocowaniem**
- **Zabawy i gry bieżne**
- **Zabawy i gry rzutne**
- **Zabawy i gry kopne**
- **Zabawy i gry skoczne**
- **Wyścigi konkursowo – turniejowe**
- **Gry drużynowe**

#### **Osoby odpowiedzialne:**

Dyrektor, wychowawcy grup

#### **Termin realizacji:**

II semestr 2005/2006

## **2. Zakończenie programu**

- Ankieta ewaluacyjna
- Wnioski
- Podsumowanie realizacji programu

**Opracowanie:**

.....

**Program zatwierdzony przez Radę Pedagogiczną  
Powiatowej Bursy Szkolnej w Człuchowie w dniu .....**

**Rada Pedagogiczna:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

# ANKIETA EWALUACYJNA

## FORMULARZ ZREALIZOWANYCH ZAJĘĆ SPORTOWYCH

❖ W skali 1 – 5 (gdzie 5 to najwyższa nota) ocen następujące elementy zajęć zakreślając ocenę. Podaj krótkie jej uzasadnienie.

### 1. Przebieg i forma zajęć:

1                    2                    3                    4                    5

Uwagi: .....

### 2. Sposób prowadzenia zajęć przez:

.....

1                    2                    3                    4                    5

Uwagi: .....

### 3. Stopień atrakcyjności zajęć:

1                    2                    3                    4                    5

Uwagi: .....

### 4. Spełnienie oczekiwań:

1                    2                    3                    4                    5

Uwagi: .....



**5. Użyteczność zajęć – odpowiedz krótko na poniższe pytania:**

- **Który z elementów zajęć uważasz za najbardziej dla siebie interesujący?**

.....  
.....  
.....

- **Który z elementów zajęć uważasz za niepotrzebny?**

.....  
.....  
.....

- **Inne uwagi:**

.....  
.....  
.....

***Dziękuję za udzielone  
odpowiedzi***