Uczeń *w* programie Leader100 SPORT

PORUSZANIE SIĘ

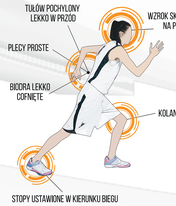
Obwód ćwiczeń

Starty:
1. Start z pozycji stojącej.
2. Start z niskiej pozycji.
3. Start z pozycji siedzącej.
4. Start z pozycji leżącej.

Skoki:
1. Skoki obunóż.
2. Skoki jednonóż.
3. Wieloskoki.
4. Skoki ze zmianą kierunku.

Biegi:
1. Bieg przodem.
2. Bieg tyłem.
3. Bieg ze zmianą kierunku.
4. Bieg ze zmianą tempa.

Zatrzymania:
1. Zatrzymanie przez dobiegnięcie
2. Zatrzymanie przez naskok w miejscu.
3. Zatrzymanie ze zmianą kierunku.
4. Zatrzymanie z nawrotem.



3 pkt	2 pkt	1 pkt
Będź kreatywny, ciągle szukaj nowych ruchów	Obserwuj piłkę i partnerów w każdym kroku	Przyglądaszaj i wyćkłuj każdy kolejny krok
Komunikuj innym, że jesteś dla nich wsparciem	Zawsze ustawiaj się tak, aby partner miał do Ciebie podać	Twoje punkty ___/___
Nieustannie stawaj się lepszy od siebie samego	Twoje punkty ___/___	
Twoje punkty ___/___		

RZUTY

Obwód ćwiczeń

Rzuty jednoręcz:
1. Rzut piłki słabszą ręką w górę.
2. Rzut piłki silniejszą ręką w górę.
3. Rzut piłki słabszą ręką w dal.
4. Rzut piłki silniejszą ręką w dal.
5. Rzut piłki z boku ciała (lewa strona).
6. Rzut piłki z boku ciała (prawa strona).

Rzuty oburęcz:
1. Rzut piłki znad głowy.
2. Rzut piłki zza głowy.
3. Rzut piłki sprzed klatki piersiowej.

Rzuty z precą nóg:
1. Rzut piłki z pełnego przysiadu.
2. Rzut piłki z półprzysiadu.
3. Rzut piłki w marszu.
4. Rzut piłki w biegu.
5. Rzut piłki z wyskoku.

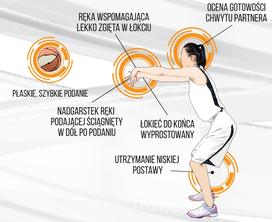
3 pkt	2 pkt	1 pkt
Twoja nieciekna próba uczy Cię i poprawia Twoje umiejętności	Najpierw pomyśl czy ktoś inny chciałby oddać rzut	Spójrz i skup uwagę na celu, do którego chcesz trafić
Jesteś odpowiedzialny za decyzję każdego rzutu	Podejmij kolejną próbę po nieceinym rzucie	Twoje punkty ___/___
Ciesz się z tego co udało Ci się osiągnąć, akceptuj działania innych	Twoje punkty ___/___	
Twoje punkty ___/___		

PODANIA

Obwód ćwiczeń

Podania w klęku w parach:
1. Przekazanie piłki w klęku z rąk do rąk.
2. Toczenie piłki w klęku słabszą ręką.
3. Toczenie piłki w klęku mocniejszą ręką.
4. Podanie w klęku słabszą ręką.
5. Podanie w klęku mocniejszą ręką.
6. Podanie w klęku znad głowy.

Podania w pozycji stojącej w parach:
1. Przekazanie piłki w pozycji stojącej z rąk do rąk.
2. Toczenie piłki w pozycji stojącej słabszą ręką.
3. Toczenie piłki w pozycji stojącej mocniejszą ręką.
4. Podanie w pozycji stojącej słabszą ręką.
5. Podanie w pozycji stojącej mocniejszą ręką.
6. Podanie w pozycji stojącej znad głowy.



3 pkt	2 pkt	1 pkt
Kiedy dzielisz się piłką budujesz przyjaźń	Zawsze bądź gotowy do otrzymania piłki	Zmień pozycję po podaniu
Kiedy dzielisz się piłką uczysz się emocji innych	Obserwuj wszystkich uczestników gry	Twoje punkty ___/___
Kiedy dzielisz się piłką, inni Ci pomogą i współpracują	Twoje punkty ___/___	
Twoje punkty ___/___		

ZABAWY PSYCHOSPOŁECZNE

1. „Cienie" – Dzieci dobierają się w pary i ustawiają się jedno za drugim. Osoba z przodu porusza się wykonując zmiany tempa biegu, kierunku biegu, zatrzymania i startów. Osoba z tyłu to „cień", stara się odwzorowywać ruchy partnera z przodu.
2. „Berek oczy zadziały" – Na wyznaczonym polu uczestnicy bawią się w berka. Wyznaczamy 2-3 berków. Osoba złapana zatrzymuje się i przyjmuje pozycję niską. Żeby „odczarować" osobę należy zatrzymać się przed złapaną osobą i przyjąć pozycję niską, przybić piątkę i przypisywać 3 kroki.
3. „Znaki" - dzieci ustawione w rozsypce. Na sygnał prowadzącego uczestnicy poruszają się w dowolnym kierunku, sposobem sygnalizowanym przez prowadzącego. W kolejnych rundach dzieci dobierają się w pary, trójki i czwórki. Celem zabawy jest doskonalenie poznanych elementów ruchowych w warunkach współpracy.

GRA UPROSZCZONA/ZADANIOWA

1. „Zmień pozycję" – Dzieci dobrane w zespoły 2-6 osobowe. Zadaniem dziecka jest przysiadzenie trzech kroków po każdym wykonanym podaniu. Wygrywa zespół, który w sumie uzbiera największą ilość przysiadzeń.
2. „Zmień kierunek" – Dzieci dobrane w zespoły 2-6 osobowe. Prowadzący ustawia słupki różnego koloru (od 2 do 4 kolorów). Do każdego słupka przydzielone jest inne zadanie np.: zatrzymanie, zmiana kierunku biegu przed słupkiem, poruszanie się do słupka w podskokach obunóż. Zadaniem dziecka przed lub po podaniu jest biegi do jednego ze słupków i wykonanie odpowiedniego zadania. Wraz z rozwojem gry należy wprowadzić zasady; każdy słupek musi być inny, trzeba znaleźć wolny słupek itp.
3. „Zbieramy przedmioty" – dzieci podzielone na dwa, trzy lub cztery zespoły. Zadaniem każdego z nich jest zebranie przedmiotów, rozsypanych lub rozstawionych po sali i odłożenie ich na swoje miejsce startowe. W każdej rundzie należy zmienić rodzaj poruszania się i grupę w zespołach.

ZABAWY PSYCHOSPOŁECZNE

1. „Będź perfekcyjny" - Dzieci dobierane w trójki, dwoje z nich ustawia się naprzeciwko siebie, chwyta się za ręce tworząc okrąg (cel). Trzecie dziecko w klęku lub pozycji stojącej wykonuje rzut w środek utworzonego celu. Partnerzy z zespołu mogą przemieszczać się, aby pomóc rzucającemu. Zmiana rzucającego następuje po określonej ilości prawidłowych rzutów. Do zabawy należy użyć woreczków lub innych miękkich piłek.
2. „Traf w cel" - Dzieci dobrane w pary ustawione w odległości 2-3 metrów od celu (hula-hop, linia, szarfa). Dziecko z piłką wykonuje określoną liczbę rzutów, drugie dziecko jest „sędzią" i przydziela punkty za prawidłowo wykonane zadanie. W każdej rundzie cele powinny zmieniać swoją płaszczyznę, wysokość i odległość, a pary powinny się zmieniać.
3. „Bulls" - Dzieci ustawione na wyznaczonej linii w grupach 2-4 osobowych. Ich zadaniem jest trafienie woreczkiem, butem lub innym przedmiotem do określonego celu/obszaru. Każdy rzut powinien być oddany z innej pozycji lub innym sposobem (prawa/lewa ręka, kląk, leżenie, pozycja stojąca, bieg z wyskokiem, obrót itp.).

GRA UPROSZCZONA/ZADANIOWA

1. „Gra na 3kosze" – Prowadzący na boisku tworzy 3 lub ustawia 4 dowolne cele. Dzieci dobrane w zespoły 4 osobowe. Zadaniem każdego zespołu jest zdobyć punkty za trafienie do dowolnego celu. Za każdą skuteczny rzut drużyna otrzymuje 1 punkt. Na koniec gry każdy członek zespołu otrzymuje równą liczbę punktów poprzez podział zdobytych punktów w grze.
2. „Przyjmij pozycję" - Dzieci dobrane w zespoły 3 osobowe. Za każdą skuteczny rzut po przyjęciu pozycji rzutowej zawodnik otrzymuje jeden punkt. Uczestnicy sami się oceniają i zliczają punkty. Wygrywa drużyna, która w sumie wykonała więcej pozycji rzutowych.
3. „Rzuty pod rząd" - Gra indywidulane lub zespołowa. Zadaniem w grze jest trafienie do celu największą ilość razy z rzędu w określonym czasie. Gra może być podzielona na rundy, w której punkt jest przyznawany za zdobycie np. 2, 3, 4 rzędowych celnych rzutów.

ZABAWY PSYCHOSPOŁECZNE

1. „Poznajmy się" - Dzieci ustawieją się w parach naprzeciwko siebie w odległości 2-3 metrów. Zadaniem dziecka jest podanie do partnera po wypowiedzeniu: imienia partnera, koloru jaki ma na sobie lub liczby palców, którą pokazuje.
2. „Strażnik" - Dzieci ustawione po obwodzie koła, w środku znajdują się 2 osoby (jedna z nich jest „Strażnikiem"). Zadaniem „Strażnika" jest obrona partnera w taki sposób, żeby nie został trafiony piłką przez innych uczestników. Zadaniem dzieci na obwodzie jest współdziałanie w taki sposób, aby trafić piłką chronione przez „Strażnika".
3. „Powiedz moje imię" - Dzieci ustawione po obwodzie koła z rękoma gotowymi do otrzymania piłki. Prowadzący zaczyna od powiedzenia imienia i podania piłki do dziecka gotowego do otrzymania piłki. Następnie dziecko z piłką podaje do kolejnego uczestnika itd. W miarę rozwoju gry można dołączyć drugą piłkę lub trudniejsze zadanie np. piłka podana do najdalszej osoby lub dodatkowy ruch, np. bieg, wyskok, przysiad.

GRA UPROSZCZONA/ZADANIOWA

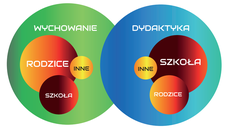
1. „Celz ze tyle ile podań" - Dzieci dobrane w zespoły 2-6 osobowe. Gra polega na podawaniu piłki do siebie. Kosz lub bramka liczona jest ze tyle punktów ile było podań.
2. „Podaj do każdego" - Dzieci dobrane w zespoły 2-6 osobowe. Dzieci mogą wykonać rzut/strzał dopiero kiedy każdemu zostanie podana piłka.
3. „Podaj przez przeszkodę" - Dzieci dobrane w pary z jedną piłką. Na boisku ustawione np. słupki tworzące przeszkody (4-8). Zadaniem uczestników jest wykonanie jak największej ilości prawidłowych podań przez przeszkodę w określonym czasie. W grze może uczestniczyć od 4 do 8 par jednocześnie.

Rodzic *w* programie Leader100 SPORT

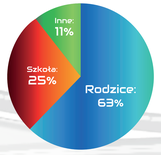
Jak wskazują liczne badania naukowe oraz doświadczenie praktyczne, sukces życiowy człowieka zależny jest w zdecydowanej mierze od tzw. kompetencji miękkich (umiejętności i cnoty takie jak współpraca w grupie, odpowiedzialność, kreatywność, inicjatywa twórcza itd.).

Kompetencje te mogę być kształtowane od najmłodszych lat poprzez określone aktywności w życiu codziennym, przez obowiązki domowe, uprawianie sportu, naukę itd., a także na skutek utrwalania pozytywnych nawyków takich jak: podejmowanie odpowiedzialności za wykonaną pracę, odpowiedni sposób informowania o wykonanych zadaniach itp. Aby wspomóc Państwa pracę wychowawczę, pragniemy podzielić się naszym ponad dziesięcioletnim doświadczeniem w zakresie rozwoju kompetencji i pozytywnych nawyków. Poprzez te materiały chcemy pomóc każdemu dziecku korzystającemu z programu Leader100 SPORT osiągnąć maksimum swoich możliwości.

Podział ról rodziców i szkoły.



Kto ma wpływ na wychowanie?



Wiele badań pokazuje, że największy wpływ na rozwój kompetencji, (podobnie zresztą jak na rozwój dziecka w ogóle) mają rodzice, których zaangażowanie jest najważniejsze, ponieważ to oni są pierwszymi wychowawcami. Dom jest środowiskiem, w którym najlepiej rozwijamy nawyki i kompetencje, ponieważ wpływ rodziców jest znacznie większy niż np. wpływ szkoły czy innych czynników. Potwierdzają to ankiety, przeprowadzane systematycznie wśród nauczycieli biorących udział w programie Leader100 SPORT. Wyniki przeprowadzonych do tej pory ankiet wyglądają następująco:

Program Leader100 SPORT to program rozwoju aktywności fizycznej i kompetencji społecznych dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym. Celem Programu jest zwiększenie aktywności ruchowej dzieci w wieku 5-9 lat, rozwój ich kompetencji społecznych, zwiększenie kwalifikacji zawodowych nauczycieli oraz umacnienie potencjału wychowawczego rodziców.

Program Leader100 SPORT nie wymaga organizowania żadnych zajęć dodatkowych dla dzieci, ponieważ jest on realizowany w ramach aktualnie prowadzonych zajęć, przede wszystkim wychowania fizycznego i zajęć psychomotorycznych. Program ten doskonale wpisuje się w podstawę programową wychowania przedszkolnego i szkoły podstawowej.

Na poziomie przedszkola program realizuje m.in. podstawę programową, która wśród celów wychowania przedszkolnego wymienia:
- rozwijanie umiejętności społecznych dzieci,
- troskę o zdrowie i sprawność fizyczną dzieci, zachęcanie ich do uczestnictwa w zabawach i grach sportowych,
- kształtowanie u dzieci poczucia przynależności społecznej.
- zapewnienie dzieciom lepszych szans edukacyjnych poprzez wspieranie ich ciekawości,aktywności i samodzielności.

Dla uczniów szkół podstawowych realizacja programu Leader100 SPORT wypełnia element podstawy programowej kształcenia ogólnego, według której „najważniejszym celem kształcenia w szkole podstawowej jest dbałość o integralny rozwój biologiczny, poznawczy, emocjonalny, społeczny i moralny ucznia", a jego celem jest m.in.:
- wprowadzanie uczniów w świat wartości, w tym: ofiarności, współpracy, solidarności, altruizmu, patriotyzmu i szacunku dla tradycji;
- wskazywanie wzorców postępowania i budowanie relacji społecznych sprzyjających bezpiecznemu rozwojowi ucznia (rodzina, przyjaciele);
- rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;
- wszechstronny rozwój osobowy ucznia poprzez pogłębianie wiedzy oraz zespokajanie i rozbudzanie jego naturalnej ciekawości poznawczej.

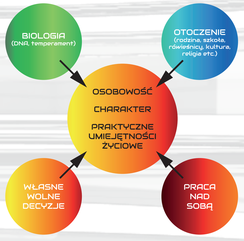
W ramach programu rodzice otrzymują Poradnik zawierający narzędzie, dzięki którym dzieci wraz z rodzicami będą mogły pracować nad utrwaleniem pozytywnych nawyków, osięgając jednocześnie satysfakcjonujące postępy. Propozycje pracy nad nawykami i kompetencjami w domu stanowią integralną część programu Leader100 SPORT, który jest realizowany także w szkole. W skład tych narzędzi przeznaczonych do pracy w domu wchodzą:

· Pytania do przemyślenia w rodzinie
· Propozycje pomysłów na rozwijanie danej kompetencji i nawyku w rodzinie.
· Konkretne propozycje do pracy w domu z dzieckiem.

Przedstawiana struktura działania oparte jest na naszym wieloletnim doświadczeniu, jak również na badaniach naukowych, które prowadzę do dwóch podstawowych wniosków:

1. Stałe powtarzenie danej czynności przez dłuższy czas pozwala wykształcić pozytywny nawyk (w przypadku Leader100 SPORT są to dwie kompetencje w ciągu trzech lub czterech miesięcy);

2. Wsparcie udzielone dzieciom przez rodziców, wychowawców, nauczycieli czy trenerów w sposób istotny wzmacnia proces nabierania pozytywnych nawyków przez dzieci.



Jak to działa?

Nasze osobowość i charakter częściowo zależą od czynników biologicznych, jednak w większości, podobnie jak nasze praktyczne umiejętności życiowe, zależą od innych czynników, na które w dużym stopniu można wpływać.

Wniosek: nasze osobowość, charakter i praktyczne umiejętności życiowe nie są dane raz na zawsze. Możemy je aktywnie udoskonalać, powtarzając właściwe czynności lub łańcuchy zdarzeń oraz rozwijając nawyki, cnoty i kompetencje.

W czasach starożytnych kompetencje takie jak odpowiedzialność, porządek itd. nazywane były cnotami, czyli trwałą zdolnością do dobrego lub dobrym oparatymym nawykiem. Na przykład cnoty kardynalne według Arystotelesa to męstwo, sprawiedliwość, umiarkowanie i cierpliwość.

Ważne jest, by podejmować dobre, konkretne decyzje i systematycznie powtarzać właściwe czynności oraz pracować nad sobą tak, aby ze wsparciem dobrego otoczenie utrwalać odpowiednio wyselekcjonowane nawyki.

Leader100 SPORT daje mapę i sprzęt potrzebne do rozwoju osobistego

Systematyczna praca nad sobą wymaga posiadania konkretnego planu rozwoju osobistego i jego realizowania krok po kroku, przy wsparciu najbliższego otoczenia. Ogólnie rzecz biorąc, doskonalenie i rozwijanie nawyków i kompetencji wymaga pokonania trzech etapów:

1. Diagnoze lub samoocenę: ustalenie tego, nad czym chcemy pracować (jeśli chodzi o dziecko, a nas, a naszą rodzinę) w ramach danego nawyku i kompetencji. Na tym etapie oprócz szczerej oceny i diagnozy bardzo pomaga określenie sytuacji, która z powodu braku określanego nawyku lub kompetencji była przyczyną powstania problemu u dziecka, w rodzinie, dla nas lub dla innych.

2. Ustalenie planu rozwoju lub treningu: określenie celów i okresowych (dziennych, tygodniowych) działań lub zadań, które - poprzez ich regularnie powtarzanie - korzystnie wpływają na rozwój danej kompetencji. Na tym etapie ważne jest, aby cele, dzielenie lub zadanie były bardzo konkretne w ramach danego nawyku i kompetencji.

Dobrze jest określić po co lub dla kogo chcemy doskonalić i rozwijać konkretne kompetencje, czyli określić „motywator" na realizację ustalonego Planu rozwoju i treningu. Do realizacji tego etapu Leader100 udostępnia konkretne propozycje celów, działań, zadań i wyzwań do wyboru. Są one dostosowane do danych nawyków i kompetencji.

3. Realizacja Planu rozwoju lub treningu: codzienne, sumienne realizacje swojego Planu przy wsparciu najbliższego otoczenia. Na tym etapie ważne jest wspieraącą własnym przykładem rodzina oraz „rozmowy coachingowe", tj. podzielenie się z kimś (dziecko z rodzicem lub wychowawcą) wiadomością na temat mojego Planu rozwoju, moich motywacji, aby mógł później zapytać jak mi idzie, tzn. jest ktoś, kto wie, jaki mam plan i rozmawiamy o tym.

Co pomaga nam osiągnąć cel?

Zanim zaczniemy pracę nad dokonaniem istotnych pozytywnych zmian w naszej rodzinie, warto zauważyć, że istnieję trzy czynniki, które najbardziej wpływają na osiągnięcie pożądanego celu. Są to:

1. Określenie w bardzo konkretny i wymierny sposób celu lub wyzwania, które chcemy osiągnąć;

2.Identyfikowanie konkretnych motywacji do osiągnięcie tego celu, to znaczy:

a) określenie dlaczego chcemy się zmienić lub osiągnąć cel (tj. zidentyfikowanie sytuacji z przeszłości, których nie chcemy ponownie przeżywać) oraz
b) określenie po co chcemy się zmienić lub osiągnąć cel.

Badania wykazują, że im ważniejsze i bardziej altruistyczne jest motywacja „po co", tym większe są możliwości osiągnięcie celu w wyznaczonym czasie;

3.Podzielenie się z kimś wiadomością na temat mojego konkretnego celu, moich motywacji, aby mógł zapytać, jak idzie realizacja planu zmierzającego do osiągnięcia tego celu.

Nad czynnikami 1 i 2 sami możemy panować z pomocą materiałów Leader100 SPORT.

Nauczyciel *w* programie Leader100 SPORT

STRUKTURA ZAJĘĆ SPORTOWYCH W ROZWOJU PSYCHOSPOŁECZNYM I FIZYCZNYM

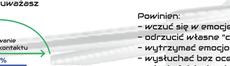
FAZA NAUCZANIA W ĆWICZENIACH	FAZA NAUCZANIA W DOSKONALENIU	FAZA NAUCZANIA W TRENOWANIU I GRACH
Czas trwania od 3 do 12 min.	Czas trwania od 3 do 12 min.	Czas trwania od 3 do 12 min.
Cel: Zdobycie Umiejętności	Cel: Rozwijanie Umiejętności	Cel: Wykorzystanie Umiejętności
Kształtowane kompetencje: - komunikacja - samodoskonalenie - perfekcjonizm - koncentracja na celu	Kształtowane kompetencje: - kreatywność - empatia - otwartość na innych - ciekawość poznawcza	Kształtowane kompetencje: - praca zespołowa - odpowiedzialność - motywacja z porażki - inteligencja emocjonalna
Forma i metoda: - statyczna, obwodowa - wzajemne nauczanie	Forma i metoda: - zabawy i segmenty - kreatywne środowisko	Forma i metoda: - gry uproszczone - gry szkolne (zadaniowe) - scenariusze gier

PRACA NAD KOMPETENCJAMI

1. Samodoskonalenie
2. Kreatywność, inicjatywa twórcza
3. Ciekawość poznawcza
4. Odpowiedzialność
5. Umiarkowanie
6. Wdzięczność, transtendencja
7. Przyjaźń
8. Hojność
9. Inteligencja i równowaga emocjonalna
10. Praca zespołowa
11. Komunikacja
12. Otwartość na innych, empatia

IMOPEKSIS - SUKCES, SKUTECZNOŚĆ, SPEŁNIENIE

Upodmiotowienie
- co chcesz z tym zrobić?
- jak chcesz to rozwiązać?
- zrób jak uważasz



nakazy, zakazy, porady, podpowiedzi, pomoc

- kształtuje samodzielność i odpowiedzialność
- tworzy przestrzeń do kreatywnego działania
- motywacja do samodzielnia wzrasta
- tworzy wzajemne zaufanie
- zmniejsza napięcie psychiczne, dziecko uwalnia się od natłoku myśli

- doświadczenie
- przekonania
- emocje
- nastroje
- sposoby myślenia
- lęki
- pragnienie
- potrzeby
- pokusy

WYCHOWAWCA

Powinien:
- wczuć się w emocje dziecka
- odrzucić własne "cienie"
- wytrzymać emocjonalnie
- wysłuchać bez oceny, opinii i porównania
- odesłać dziecko do siebie

Nie powinien:
- przerywać wypowiedzi dziecka
- stawiać kontry do racji dziecka
- oceniać sposobu działania dziecka
- myśleć swoimi sprawami

AKTYWNE SŁUCHANIE
UZNANIE RACJI DZIECKA

IMOPEKSIS

Intencje
Motywacja Pewność Emocje
Koncentracja
Spójność
Intuicja
Sukces

Samorealizacja Samostanowienie — Samopochwała Samodzielnie — Konsultacja Oceny Opinie Porównania

EMPATIA
TOLERANCJA
SZACUNEK
PRZYJAŹŃ
MIŁOŚĆ

OKRESY SENSYTYWNE

15-19	
11-14	
7-10	
4-6	
0-3	
>0	

ODCZUCIE — PRZEŻYCIE — ODCZUCIE PRZEŻYCIA

KOMPETENCJE PSYCHOSPOŁECZNE
- potrzeba zmian - potrzeba rozumienia siebie i innych
- prośba o pomoc - obrona swojej autonomii

TRENER

POSTAWA 1
Oczekiwanie rozwiązań w syt. trudnych

POSTAWA 2
Budowanie odczucie przyjemności i własnego postępu

SPOSÓB DZIAŁANIA
- przekazywanie i wdrażanie wiedzy
- budowanie świadomości
- myślenie sobą zgodnie z naturą

- oceny
- opinie
- porównania

BRAK PRZYJEMNOŚCI TRENERA I ZAWODNIKA

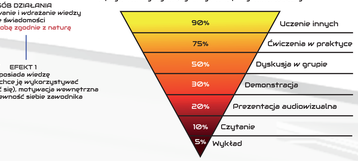
KSZTAŁTOWANIE NAWYKU

EFEKT 1
- zawodnik posiada wiedzę
- zawodnik chce ją wykorzystywać (pochwiać się), motywacja wewnętrzna
- wzrasta pewność siebie zawodnika

EFEKT 2
- zawodnik posiada wiedzę, umiejętności i kompetencje
- wykorzystuje je w sytuacjach trudnych w zależności od sytuacji grupy, partnera

PRZEŚWIADCZENIE I PRZEKONANIE O SWOJEJ WARTOŚCI
- wzrost pewności siebie

Stożek Dale'a (1946)
Wpływ Formy dydaktycznej na % przyrostu wiedzy



Edukacja przedszkolna i wczesnoszkolna *w* aspekcie psychopedagogicznym *w* aktywności sportowej – „Przez sport do kompetencji".

Autorzy: Tomasz Wilczewski, Marta Włodarczyk, Justyna Sosińska, Janusz Wardak ISBN: 978-83-960991-0-5

województwo łódzkie

Leader100SPORT
PRZEZ SPORT DO KOMPETENCJI

www.leader100sport.pl