

<b>KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA</b>		
Nazwa modułu/przedmiotu <b>Wychowanie fizyczne</b>		Kod <b>1010545141010920067</b>
Kierunek studiów <b>Automatyka i robotyka</b>	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) <b>ogólnoakademicki</b>	Rok / Semestr <b>2 / 4</b>
Ścieżka obieralności/specjalność <b>Wbudowane systemy sterowania</b>	Przedmiot oferowany w języku: <b>polski</b>	Kurs (obligatoryjny/obieralny) <b>obligatoryjny</b>
Stopień studiów: <b>II stopień</b>	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) <b>niestacjonarna</b>	
Godziny Wykłady: - Ćwiczenia: <b>6</b> Laboratoria: - Projekty/seminaria: -		Liczba punktów <b>1</b>
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) <b>inny</b>		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) <b>ogólnouczelniany</b>
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki <b>nauki techniczne</b>		Podział ECTS (liczba i %) <b>1 100%</b>
<b>Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:</b>		
mgr Weronika Ratkowska email: weronika.ratkowska@put.poznan.pl tel. 61 665 25 17 Studium Wychowania Fizycznego i Sportu Poznań, ul. Jana Pawła II 28 (przy DS 1)		
<b>Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:</b>		
1	<b>Wiedza:</b>	W przypadku gier zespołowych i pływania wymagane są podstawowe umiejętności i znajomości danej dyscypliny. Pozostałe dyscypliny wyuczane są od podstaw.
2	<b>Umiejętności:</b>	W przypadku gier zespołowych i pływania wymagane są podstawowe umiejętności i znajomości danej dyscypliny. Pozostałe dyscypliny wyuczane są od podstaw.
3	<b>Kompetencje społeczne</b>	Ponadto w zakresie kompetencji społecznych student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawcza, kreatywność, kultura osobista, szacunek dla innych ludzi.
<b>Cel przedmiotu:</b>		
Podniesienie sprawności fizycznej, wydolności organizmu, działania prozdrowotne, kształtowanie nawyku aktywnego spędzania czasu wolnego i dbałości o psycho-fizyczną sprawność własnego organizmu, umiejętność pracy zespołowej		
<b>Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>		
<b>Wiedza:</b>		
1. zna zasady rozgrywania wybranych gier zespołowych - [-]		
<b>Umiejętności:</b>		
1. dbać o wydolności swojego organizmu i prowadzić działania prozdrowotne, - [-] 2. kształtować nawyk aktywnego spędzania czasu wolnego i dbałości o psycho-fizyczną sprawność własnego organizmu, - [-]		
<b>Kompetencje społeczne:</b>		
1. potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role - [K_K3]		
<b>Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia</b>		
Sprawdzanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez:		
a. aktywny udział w zajęciach b. wymierna ocena postępu sprawnościowego na podstawie testów c. osiągnięcia sportowe d. udział w zawodach sportowych		
<b>Treści programowe</b>		

Dyscypliny proponowane dla kierunku Informatyka: gry zespołowe (koszykówka, siatkówka, piłka nożna), ćwiczenia siłowe, tenis stołowy, pływanie, aerobik, tenis ziemny, narty, Taekwon-do ITF.

Dodatkowo można także uczestniczyć w zajęciach grup międzywydziałowych (kolarstwo górskie, łyżwiarstwo, łyżworolki, grupy rehabilitacyjne dla studentów objętych zwolnieniami lekarskimi),

Udział w treningach sekcji sportowych Klubu Uczelnianego AZS PP (nie mniej niż 2 razy w tygodniu) zwalnia z uczestnictwa w obowiązkowych zajęciach wychowania fizycznego

Metody dydaktyczne:

ćwiczenia specjalistyczne

**Literatura podstawowa:**

**Literatura uzupełniająca:**

**Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta**

<b>Czynność</b>	<b>Czas (godz.)</b>
1. udział w zajęciach - ćwiczeniach	6
2. praca własna studenta	20

**Obciążenie pracą studenta**

<b>forma aktywności</b>	<b>godzin</b>	<b>ECTS</b>
Łączny nakład pracy	26	1
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	6	0
Zajęcia o charakterze praktycznym	26	1