

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Wychowanie fizyczne		Kod 1010542131010920067
Kierunek studiów Automatyka i robotyka	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) ogólnoakademicki	Rok / Semestr 2 / 3
Ścieżka obieralności/specjalność Reprogramowalne systemy sterowania	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: II stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) stacjonarna	
Godziny Wykłady: - Ćwiczenia: 15 Laboratoria: - Projekty/seminaria: -		Liczba punktów 1
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) inny		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) ogólnouczelniany
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki nauki techniczne		Podział ECTS (liczba i %) 1 100%
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:		
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)		
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	W przypadku gier zespołowych i pływania wymagane są podstawowe umiejętności i znajomości danej dyscypliny. Pozostałe dyscypliny wyuczane są od podstaw.
2	Umiejętności:	W przypadku gier zespołowych i pływania wymagane są podstawowe umiejętności i znajomości danej dyscypliny. Pozostałe dyscypliny wyuczane są od podstaw.
3	Kompetencje społeczne	Ponadto w zakresie kompetencji społecznych student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawcza, kreatywność, kultura osobista, szacunek dla innych ludzi.
Cel przedmiotu:		
Podniesienie sprawności fizycznej, wydolności organizmu, działania prozdrowotne, kształtowanie nawyku aktywnego spędzania czasu wolnego i dbałości o psycho-fizyczną sprawność własnego organizmu, umiejętność pracy zespołowej		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza:		
1. zna zasady rozgrywania wybranych gier zespołowych - [-]		
Umiejętności:		
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, - [-]		
Kompetencje społeczne:		
1. potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role - [K_K3]		
Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia		
Sprawdzanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez:		
i. aktywny udział w zajęciach		
ii. wymierna ocena postępu sprawnościowego na podstawie testów		
iii. osiągnięcia sportowe		
iv. udział w zawodach sportowych		
Treści programowe		

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

Czynność	Czas (godz.)
1. udział w zajęciach - ćwiczeniach	15

Obciążenie pracą studenta

forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	15	1
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	15	1
Zajęcia o charakterze praktycznym	15	1