

| KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA | | |
|--|---|---|
| Nazwa modułu/przedmiotu Wychowanie fizyczne | | Kod 1010514321010920067 |
| Kierunek studiów Informatyka | Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) ogólnoakademicki | Rok / Semestr 1 / 2 |
| Ścieżka obieralności/specjalność - | Przedmiot oferowany w języku: polski | Kurs (obligatoryjny/obieralny) obieralny |
| Stopień studiów: I stopień | Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) niestacjonarna | |
| Godziny Wykłady: - Ćwiczenia: 8 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 | | Podział ECTS (liczba i %) |
| Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca: mgr Weronika Ratkowska email: weronika.ratkowska@put.poznan.pl tel. 61 665 25 17 Studium Wychowania Fizycznego 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 podstawowa znajomości danej dyscypliny. |
| 2 | Umiejętności: | W przypadku gier zespołowych i pływania wymagane są podstawowe umiejętności danej dyscypliny. Pozostałe dyscypliny wyuczane są od podstaw. |
| 3 | Kompetencje społeczne | 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_K5] | | |

| Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia | |
|--|--|
| Sprawdzanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez: | |
| ? | aktywny udział w zajęciach |
| ? | wymierna ocena postępu sprawnościowego na podstawie testów |
| ? | osiągnięcia sportowe |
| ? | 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 | 30 |

Obciążenie pracą studenta

| forma aktywności | godzin | ECTS |
|---|---------------|-------------|
| Łączny nakład pracy | 8 | 1 |
| Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem | 8 | 1 |
| Zajęcia o charakterze praktycznym | 8 | 1 |