

<b>KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA</b>		
Nazwa modułu/przedmiotu <b>Wychowanie fizyczne</b>		Kod <b>1010512331010920067</b>
Kierunek studiów <b>Informatyka</b>	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) <b>ogólnoakademicki</b>	Rok / Semestr <b>2 / 3</b>
Ścieżka obieralności/specjalność <b>Inteligentne systemy wspomagania decyzji</b>	Przedmiot oferowany w języku: <b>polski</b>	Kurs (obligatoryjny/obieralny) <b>obieralny</b>
Stopień studiów: <b>II stopień</b>	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) <b>stacjonarna</b>	
Godziny Wykłady: - Ćwiczenia: <b>15</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>

**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	<b>Wiedza:</b>	W przypadku gier zespołowych i pływania wymagane są podstawowa znajomości danej dyscypliny.
2	<b>Umiejętności:</b>	W przypadku gier zespołowych i pływania wymagane są podstawowe umiejętności danej dyscypliny. Pozostałe dyscypliny wyuczane są od podstaw.
3	<b>Kompetencje społeczne</b>	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**

<p>Dyscypliny proponowane dla kierunku Informatyka: gry zespołowe (koszykówka, siatkówka, piłka nożna), ćwiczenia siłowe, tenis stołowy, pływanie, aerobik, tenis ziemny, narty, Taekwon-do ITF.</p> <p>Dodatkowo można także uczestniczyć w zajęciach grup międzywydziałowych (kolarstwo górskie, łyżwiarstwo, łyżworolki, grupy rehabilitacyjne dla studentów objętych zwolnieniami lekarskimi),</p> <p>Udział w treningach sekcji sportowych Klubu Uczelnianego AZS PP (nie mniej niż 2 razy w tygodniu) zwalnia z uczestnictwa w obowiązkowych zajęciach wychowania fizycznego</p> <p>Metody dydaktyczne: - ćwiczenia specjalistyczne</p>		
<b>Literatura podstawowa:</b>		
<b>Literatura uzupełniająca:</b>		
<b>Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta</b>		
<b>Czynność</b>		<b>Czas (godz.)</b>
1. udział w zajęciach - ćwiczeniach		15
<b>Obciążenie pracą studenta</b>		
<b>forma aktywności</b>	<b>godzin</b>	<b>ECTS</b>
Łączny nakład pracy	15	1
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	15	1
Zajęcia o charakterze praktycznym	15	1