

| <b>KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA</b>  |   |   |
|--|---|---|
| Nazwa modułu/przedmiotu<br><b>Wychowanie fizyczne</b>  |   | Kod<br><b>1010542331010920067</b>   |
| Kierunek studiów<br><b>Informatyka</b>   | Profil kształcenia<br>(ogólnoakademicki, praktyczny)<br><b>ogólnoakademicki</b> | Rok / Semestr<br><b>2 / 3</b>   |
| Ścieżka obieralności/specjalność<br><b>Mikrosystemy informatyczne</b>  | Przedmiot oferowany w języku:<br><b>polski</b>                                  | Kurs (obligatoryjny/obieralny)<br><b>obligatoryjny</b>  |
| Stopień studiów:<br><b>II stopień</b>  | Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna)<br><b>stacjonarna</b>                |   |
| Godziny<br>Wykłady: - Ćwiczenia: <b>15</b> Laboratoria: - Projekty/seminaria: -  |   | Liczba punktów<br><b>1</b>  |
| Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny)<br><b>inny</b>  |   | (ogólnouczelniany, z innego kierunku)<br><b>ogólnouczelniany</b>  |
| Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki  |   | Podział ECTS (liczba i %)   |
| <b>Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:</b>   |   |   |
| mgr Weronika Ratkowska<br>email: weronika.ratkowska@put.poznan.pl<br>tel. 61 665 25 17<br>Studium Wychowania Fizycznego<br>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 podstawowa znajomości danej dyscypliny.   |
| 2  | <b>Umiejętności:</b>  | W przypadku gier zespołowych i pływania wymagane są podstawowe umiejętności danej dyscypliny.<br>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. |
| <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, - [-]<br>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_K5]   |   |   |

| <b>Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia</b>                     |
|--|
| Sprawdzanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez: |
| ? aktywny udział w zajęciach                                       |
| ? wymierna ocena postępu sprawnościowego na podstawie testów       |
| ? osiągnięcia sportowe   |
| ? udział w zawodach sportowych                                     |
| <b>Treści programowe</b>   |

|   |               |                     |
|---|---------------|---------------------|
| <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:<br/>- 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                   |