

I. KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu/modułu:		Wychowanie fizyczne				Kod przedmiotu WF
Nazwa angielska:		Physical Education				
Kierunek studiów:		Edukacja Techniczno-Informatyczna				
Poziom studiów:		Stacjonarne/I-go stopnia – inżynierskie				
Profil studiów:		Praktyczny				
Jednostka prowadząca:		Karkonoska Państwowa Szkoła Wyższa w Jeleniej Górze Wydział Nauk Medycznych i Technicznych, Katedra Nauk Informatyczno-Technicznych				
Prowadzący przedmiot:						
Formy zajęć, liczba godzin						
Semestr	Wykład	Ćwiczenie	Laboratorium	Projekt	Łącznie	Liczba punktów ECTS
1	-	30	-	-	30	0
2	-	30	-	-	30	0
Łącznie	-	60	-	-	60	0
Cele przedmiotu:						
C1	Popularyzowanie potrzeby czynnego trybu życia; rozwijanie umiejętności współdziałania, poprzez zapoznanie z różnymi formami aktywności fizycznej, niezbędnej do dbałości o zdrowie i higieniczny tryb życia.					
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji:						
Brak						
Oczekiwane efekty kształcenia:						
EK1	Student opanował podstawowe umiejętności ruchowe umożliwiające bezpieczne uczestnictwo w zajęciach rekreacyjnych indywidualnych i grupowych.					
Treści programowe:						
Forma zajęć: Wykład						Liczba godzin
Ćw.1 - 2	Nauka podstawowej rozgrzewki i elementarnych ćwiczeń rozciągających.					8
Ćw.3 - 4	Zabawy i gry bieżne.					8
Ćw.5 - 6	Zabawy i gry rzutne.					8
Ćw.7 - 8	Zabawy i gry skoczne.					8
Ćw.9 - 14	Gry i zabawy drużynowe.					24
Ćw.15	Sprawdzian praktyczny i ocena umiejętności wybranych czynności ruchowych.					4

Suma godzin		60			
Narzędzia dydaktyczne:					
1.	Materace, ławeczki, skakanki, piłki, pachołki, drabinki				
2.	Boisko do gier zespołowych.				
Sposoby oceny (F – formująca, P – podsumowująca)					
P1.	Opanowanie podstawowych czynności ruchowych, zbudowanie i pokonanie slalomu z uwzględnieniem poznanych elementów z zabaw i gier- test				
Obciążenie pracą studenta					
Forma aktywności		Łączna i średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności			
Godziny kontaktowe z nauczycielem (w trakcie zajęć)		60			
Godziny kontaktowe z nauczycielem (w trakcie konsultacji, średnio na studenta)		24			
Przygotowanie do ustawienie ćwiczebnego obwodu		6			
SUMA		90			
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS		2			
Literatura podstawowa i uzupełniająca					
Literatura podstawowa					
1. Bondarowicz M., Staniszewski T., <i>Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych</i> , AWF, Warszawa 2001					
2. Iskra J., Walaszczyk A., Juras B., <i>Lekkoatletyczne formy rekreacji ruchowej</i> , Katowice 2009					
Literatura uzupełniająca:					
1. Aleksandra Litkowska, Marian Litkowski, <i>Streatching A-Z Sprawność i Zdrowie</i> , Wydawnictwo Aleksandra, Łódź 2007					
2. Bondarowicz M., <i>Zabawy i gry ruchowe w zajęciach sportowych</i> , Warszawa 200					
MACIERZ ADEKWATNOŚCI KOMPONENTÓW KSZTAŁCENIA PRZEDMIOTU					
Efekty kształcenia	Odniesienie danego efektu do efektów zdefiniowanych dla programu kierunku	Cele przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Sposób oceny
EK 1	K_U06, K_U24, K_K04	C1	Ćw.1-15	1,2	P1
II. FORMY OCENY					
Efekt kształcenia	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 4	Na ocenę 5	
EK1	Student nie potrafi zademonstrować dwóch zabaw/gier, slalomów/	Student potrafi zademonstrować minimum trzy zabawy /gry.	Student potrafi zademonstrować minimum 4 zabawy/gry.	Student potrafi zademonstrować minimum 5 zabaw/ gier, slalomów/zawieraiacych	

	obejmujących elementy rzutu, skoku, biegu.	ślalomy/zawierające elementy rzutu, skoku, biegu.	ślalomy/ zawierające elementy rzutu, skoku, biegu.	elementy rzutu, skoku, biegu.
III. INNE PRZYDATNE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE				
1. Informacje na temat miejsca odbywania się zajęć - hala sportowa KPSW				