

KARTA PRZEDMIOTU

Załącznik Nr 1 do Zarządzenia nr 3/07/2020
z dnia 13 lipca 2020 r w sprawie wzoru karty
przedmiotu w Wyższej Szkole Menedżerskiej
w Warszawie

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE (MODULE)

NAZWA PRZEDMIOTU

Wychowanie fizyczne

Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	Instytut Zarządzania i Nauk Technicznych
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Zarządzanie i inżynieria produkcji I stopień
Profil kształcenia:	praktyczny
Nazwa specjalności:	-
Rodzaj modułu uczenia się:	ponadkierunkowy
Rok / Semestr:	Rok 1, semestr 1, 2
Osoba koordynująca przedmiot:	Mgr Paweł Rękas
Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):	W przypadku gier zespołowych i pływania wymagane są podstawowe umiejętności i znajomości danej dyscypliny. Pozostałe dyscypliny wyuczane są od podstaw. Ponadto w zakresie kompetencji społecznych student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawcza, kreatywność, kultura osobista, szacunek dla innych ludzi

II. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersatorium	Laboratorium	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne		60							2	62
Studia niestacjonarne										

III. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Wykład	
Ćwiczenia	Zajęcia z kultury fizycznej, gry zespołowe.

IV. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU I OBSZARÓW

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
Wiedza:		
	Student ma wiedzę o różnych rodzajach aktywności sportowej człowieka (dyscyplinach sportu)	ZiP_W09 P6S_WG P6S_WK
	Student ma podstawową wiedzę o człowieku, w szczególności jako podmiocie doskonalącym wszechstronne umiejętności ruchowe z zakresu różnych dyscyplin sportowych oraz kreującym zasady obowiązujące w tych dyscyplinach	ZiP_W23 P6S_WG P6S_WK

KARTA PRZEDMIOTU

Załącznik Nr 1 do Zarządzenia nr 3/07/2020
z dnia 13 lipca 2020 r w sprawie wzoru karty
przedmiotu w Wyższej Szkole Menedżerskiej
w Warszawie

	Student ma wiedzę o normach i regułach z zakresu gier sportowych i rekreacyjnych oraz zasadach ich sędziowania	ZiP_W10 P6S_WG P6S_WK
Umiejętności:		
	Student potrafi wykorzystywać podstawową wiedzę dotyczącą norm i reguł z zakresu gier sportowych i rekreacyjnych oraz zasad ich sędziowania oraz prawidłowo posługuje się nimi	ZiP_U19 P6S_UW
	Student wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozwijania sprawności fizycznej, w celu doskonalenia swojego zdrowia	ZiP_U13 P6S_UW
	Student posiada umiejętność rozumienia znaczenia stosowania w życiu codziennym zasady prozdrowotnego stylu życia	ZiP_U11 P6S_WK
Kompetencje społeczne:		
	Student rozumie potrzebę podtrzymywania prawidłowej kondycji organizmu i wyrobienie nawyku do systematycznego uprawiania sportu przez całe życie	ZiP_K03 P6S_UK
	Student potrafi współpracować w grupie stosując zasady fair play oraz wyrabiając pozytywne postawy społeczne takie jak współzawodnictwo, rywalizacja i odpowiedzialność	ZiP_K04 P6S_UK
	Student potrafi określić priorytety w formach spędzania wolnego czasu, mając na względzie zdrowie własne i innych	ZiP_K01 P6S_UK
V. TREŚCI PROGRAMOWE (UCZENIA SIĘ)		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Lp.	Ćwiczenia/warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
	Zajęcia organizacyjno - porządkowe. Omówienie porządku, dyscypliny oraz tematyki zajęć. Omówienie warunków zaliczenia i systemu oceniania. Lekkoatletyka. Ćwiczenia ogólnorozwojowe z akcentem na: siłę, szybkość, skoczność, wytrzymałość, zwinność, gibkość i zręczność.	ZiP_W09 ZiP_W23 ZiP_W10 ZiP_U19 ZiP_U13 ZiP_U11 ZiP_K03

KARTA PRZEDMIOTU

Załącznik Nr 1 do Zarządzenia nr 3/07/2020
z dnia 13 lipca 2020 r w sprawie wzoru karty
przedmiotu w Wyższej Szkole Menedżerskiej
w Warszawie

	Piłka koszykowa: podania i chwyty, rzut z miejsca i z wyskoku, rzut z biegu, kozłowanie, taktyka: obrona każdy swego, atak wg zasad, gra uproszczona i właściwa.	ZiP_K04 ZiP_K01		
	Piłka siatkowa: przyjęcie i podanie piłki sposobem oburącz górnym i oburącz dolnym, zagrywka, przyjęcie zagrywki, wystawianie piłki, atak i gra blokiem, taktyka: podstawowe ustawienie na boisku przy własnej zagrywce, asekuracja bloku środkiem obrony i własnego ataku, gra właściwa.			
	Piłka nożna: przyjęcia piłki w miejscu i w biegu, uderzenia piłki: wewnętrzną częścią stopy, podbiciem, uderzenie głową, prowadzenie piłki, odbieranie piłki przeciwnikowi, taktyka: rozgrywanie stałych fragmentów gry; rzuty wolne, rzut z rogu, karny, gra uproszczona.			
	Wyrabianie umiejętności współdziałania w zespole			
	Wzmacnianie wszystkich grup mięśniowych			
	Praca nad siłą, wytrzymałością, szybkością, zwinnością, skocznością i gibkością organizmu			
	Podniesienie ogólnej sprawności motorycznej			
	Utrwalenie zdrowych wzorców zachowań, dbałości o własny organizm i sprawność			
	Podstawowa, na poziomie rekreacyjnym umiejętność gry w piłkę siatkową i koszykową			
	Zapoznanie z nowoczesnymi formami ruchu – fitness, siłownia.			
VI. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
Efekty uczenia się	Metoda weryfikacji	Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EUS(Efekt uczenia się)		
Wiedza:				
ZiP_W09 ZiP_W23 ZiP_W10	Wymierna ocena, postępu sprawnościowego oraz z zakresu wiedzy kultury fizycznej	ćwiczenia		
Umiejętności:				
ZiP_U19 ZiP_U13 ZiP_U11	Aktywny udział w zajęciach, Osiągnięcia sportowe	ćwiczenia		
Kompetencje społeczne:				
ZiP_K03 ZiP_K04 ZiP_K01	Udział w zawodach sportowych	ćwiczenia		
VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
Efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie/nie potrafi/nie jest	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie

KARTA PRZEDMIOTU

Załącznik Nr 1 do Zarządzenia nr 3/07/2020
z dnia 13 lipca 2020 r w sprawie wzoru karty
przedmiotu w Wyższej Szkole Menedżerskiej
w Warszawie

	gotów:	/potrafi/jest gotów:	/potrafi/jest gotów:	/potrafi/jest gotów:
Dla każdego z efektów uczenia się określonego dla modułu w zakresie wiedzy umiejętności i kompetencji	Student uzyskuje poniżej 50% max. liczby punktów dla danego efektu	Student uzyskuje od 50 do 59% max. liczby punktów dla danego efektu na ocenę 3 oraz Student uzyskuje od 60 do 69% max. liczby punktów dla danego efektu na ocenę 3,5	Student uzyskuje od 70 do 79% max. liczby punktów dla danego efektu na ocenę 4 oraz Student uzyskuje od 80 do 89% max. liczby punktów dla danego efektu na ocenę 4,5	Student uzyskuje powyżej 89% max. liczby punktów dla danego efektu

VIII. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	60	
Egzamin/zaliczenie	2	
Udział w konsultacjach		
Projekt / esej		
Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych		
Przygotowanie się do zaliczenia zajęć dydaktycznych		
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	0 ECTS	
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	62	
Obciążenie studenta w ramach zajęć o charakterze praktycznym		
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym		
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia badań		

IX. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

- [1] J. Bielski, Podstawowe problemy teorii wychowania fizycznego, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2012
[2] Z. Dziubiński, B. Górski B. (oprac.), Kultura fizyczna studentów w okresie transformacji szkolnictwa wyższego w Polsce, Warszawa, Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, Warszawa 2000

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

- [1] L. Jaczynowski, Techniki organizatorskie w teorii i w praktyce kultury fizycznej, AWF, Warszawa 2005
[2] E. Madejski, Wybrane zagadnienia współczesnej metodyki wychowania fizycznego: podręcznik dla nauczycieli i studentów, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2008
[3] Z. Dziubiński, M. Lenartowicz (red.), Kultura fizyczna a kultura masowa, Akademia Wychowania Fizycznego Józefa Piłsudskiego: Salezjańska Organizacja Sportowa Rzeczypospolitej Polskiej, Warszawa: 2011
[4] Z. Dziubiński, P. Rymarczyk (red.), Kultura fizyczna a globalizacja: praca zbiorowa, Akademia Wychowania Fizycznego: Salezjańska Organizacja Sportowa Rzeczypospolitej Polskiej, Warszawa 2010
[5] J. Kudowicz, P. Rąglewska (red.), Aktywność ruchowa jako promocja zdrowia, Wyższa Szkoła Edukacji i Terapii, Poznań 2010

Inne materiały dydaktyczne:

KARTA PRZEDMIOTU

Załącznik Nr 1 do Zarządzenia nr 3/07/2020
z dnia 13 lipca 2020 r w sprawie wzoru karty
przedmiotu w Wyższej Szkole Menedżerskiej
w Warszawie

—