

Opracowano w ramach realizacji projektu
„Kształcenie kadr dla sportu – zintegrowany program uczelni” POWR. 03.05.00-00-z051/18-00



Wydział Wychowania Fizycznego

Katedra Teorii i Praktyki Sportu

Nazwa zajęć: Technologia informacyjna		
Kierunek: sport	Rok: II	Semestr: 3, 4
Forma zajęć: ćwiczenia	Wymiar zajęć: 26 godzin	Liczba punktów ECTS: 2
Forma studiów: stacjonarne	Poziom studiów: I stopień	Profil kształcenia: praktyczny
Prowadzący zajęcia:	Dr Damian Herman	

Wymagania wstępne
Brak

Przedmiotowe efekty uczenia się

Kod	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Efekty uczenia się dla kierunku (K)
W zakresie wiedzy - student zna i rozumie:		
P_W01	Zna możliwości wykorzystania technologii informacyjnej w pracy zawodowej	K_W25
W zakresie umiejętności – student potrafi:		
P_U01	Potrafi wykorzystać technologię informacyjną do realizacji procesu dydaktycznego i w celu uzupełniania wiedzy i umiejętności oraz przechowywania danych uzyskanych w trakcie realizacji procesu treningowego i dydaktycznego	K_U17
P_U02	Posiada umiejętność prezentowania własnych opracowań z wykorzystaniem	K_U19

	środków audiowizualnych	
P_U03	Potrafi samodzielnie uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności z wykorzystaniem różnych nośników informacyjnych	K_U21
P_U04	Potrafi wykorzystać technologię informacyjną w pracy zawodowej	K_U25
W zakresie kompetencji społecznych – student jest gotów do:		
P_K01	Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, dokonuje samooceny własnych kompetencji	K_K01

Treści programowe	
Lp.	Treści programowe – wykłady
1.	brak
Lp.	Treści programowe – ćwiczenia semestr 3.
1.	Wprowadzenie, omówienie obszarów zastosowań technologii informacyjnych w poszczególnych dyscyplinach sportu
2.	Tworzenie dokumentacji sportowej z wykorzystaniem oprogramowania Microsoft Word w zależności od specyfiki sportowej
3.	Formatowanie artykułów naukowych związanych z dyscypliną sportu
5	Tworzenie multimediiów za pomocą Windows Movie Maker
6.	Tworzenie projektu multimedialnego z wybranego sportu
Lp.	Treści programowe – ćwiczenia semestr 4.
1.	Formuły i adresowanie w programie Excel
2.	Zaawansowane funkcje logiczne i tabelaryczne wspomagające aplikacje w edukacji i sporcie
3.	Projektowanie analityczno-bazodanowe w szkoleniu sportowym w różnych dyscyplinach sportu z wykorzystaniem programu Excel
4.	Tworzenie dokumentacji sportowej z wykorzystaniem oprogramowania Microsoft Excel w zależności od specyfiki sportowej
5.	Tworzenie prezentacji ukazującej wsparcie arkusza kalkulacyjnego w wybranym sporcie

Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej
Literatura podstawowa: <ol style="list-style-type: none"> 1. Jaronicki A., ABC MS Office 2016 PL. Helion 2016 2. Kowalczyk G., Word 2016 PL. Ćwiczenia praktyczne. Helion 2016 3. Maślowski K., Excel 2016 PL. Ćwiczenia praktyczne. Helion 2016 4. Lambert J., Microsoft PowerPoint 2016. Krok po kroku. Pliki ćwiczeń. Promise 2016 Literatura uzupełniająca: <ol style="list-style-type: none"> 1. Atkinson C., Beyond Bullet Points. Magia ukryta w Microsoft PowerPoint. Oczaruj słuchaczy i porwij ich do działania. Wydanie III. Helion 2012 2. DeHaan J., Buechler J., Bounds J., Windows Movie Maker 2. Od zera do bohatera. Helion 2000 3. Stępień B., Zasady pisania tekstów naukowych. Prace doktorskie i artykuły. PWN 2016 4. Wrotek W., CorelDRAW Graphic Suite X6 PL. Helion 2014

Forma i warunki zaliczenia zajęć, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu / zaliczenia

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest: wykazanie się znajomością zagadnień poruszanych na zajęciach. Oceny częściowe z zajęć. Sprawdzian praktyczny z wykorzystaniem komputera - 20 minut (wykonanie zestawu ćwiczeń potwierdzających umiejętność samodzielnego posługiwania się systemem komputerowym oraz pracy z oprogramowaniem użytkowym).

Ocena bardzo dobra: student posiada pogłębioną wiedzę wymienioną w efektach kształcenia, wykazywał się zaangażowaniem na zajęciach oraz stworzył wyróżniające się projekty.

Ocena dobra: student posiada odpowiednią wiedzę wymienioną w efektach kształcenia, wykazywał się średnim zaangażowaniem na zajęciach oraz zaliczył projekty.

Ocena dostateczna: student posiada dostateczną wiedzę wymienioną w efektach kształcenia, oraz zaliczył 1 projekt

Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów uczenia się uzyskanych przez studentów

Metody kształcące - sprawdzanie w trakcie zajęć połączone z informacją zwrotną dla studenta oraz metody podsumowujące w postaci sprawdzianu praktycznego

Stosowane metody dydaktyczne

Objaśnienie, pokaz, praca ze źródłem cyfrowym, nauczanie problemowe, ćwiczenia przedmiotowe, praca w pracowni komputerowej

Nakład pracy studenta - bilans punktów	Stacjonarne	Niestacjonarne
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim:	26	26
Samodzielna praca studenta: przygotowanie do ćwiczeń wyszukiwanie i czytanie literatury przygotowanie do zaliczenia	8 godziny 8 godziny 10 godzin	8 godziny 8 godziny 10 godzin
Łączny nakład pracy studenta wynosi: 52 godzin, co odpowiada 2 punktom ECTS		

Forma oceny efektów uczenia się

Przedmiotowe efekty uczenia się	Sprawdzian praktyczny	Praca z komputerem	Projekt / prezentacja	Obserwacja /dyskusja dydaktyczna
P_W01		X		
P_U01		X		
P_U02			X	
P_U03			X	
P_U04	X	X		
P_K01				X

