

**AKADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO  
IM. EUGENIUSZA PIASECKIEGO W POZNANIU**

**Wydział Nauk o Kulturze Fizycznej**

**Kierunek: Sport**

**KARTA PRZEDMIOTU**

**Nazwa przedmiotu:** Cyfrowe technologie w aktywności fizycznej

**Kod przedmiotu** WNoKF\_SP\_2\_O\_10\_s \_

**Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot/moduł:** Zakład Cyfrowych Technologii w Aktywności Fizycznej

*Akademia Wychowania Fizycznego  
im. Eugeniusza Piaseckiego w Poznaniu*

**Osoba odpowiedzialna za kartę – koordynator przedmiotu**

prof. AWF dr hab. Rafał Stemplewski

**Osoby prowadzące przedmiot**

1. prof. AWF dr hab. Rafał Stemplewski
2. dr Jacek Tarnas
3. dr Magdalena Cyma-Wejchenig

**Data opracowania: 20 czerwiec 2022 r.**

## 1. Podstawowe informacje

Forma studiów	STUDIA STACJONARNE			
Stopień studiów	STUDIA DRUGIEGO STOPNIA			
Profil	OGÓLNOAKADEMICKI			
Specjalność	wszystkie			
Rok studiów/semestr	rok 1, semestr 2			
Status przedmiotu	obowiązkowy			
Język przedmiotu	polski			
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	seminaria	inne
Wymiar zajęć	25	20	-	-
Liczba punktów ECTS	5			

## 2. Cele przedmiotu

C01	Zapoznanie studenta z możliwościami wykorzystania cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video w programowaniu aktywności osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej
C02	Zdobycie przez studenta umiejętności oszacowania aktywności fizycznej oraz diagnozowania podstawowych elementów sprawności fizycznej, w tym w szczególności równowagi ciała, oraz analizy techniki i taktyki sportowej w kontekście korzystania z cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video
C03	Zdobycie przez studenta umiejętności programowania aktywności fizycznej osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej z wykorzystaniem cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video

## 3. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji:

- posiada podstawową wiedzę (anatomiczną, biologiczną, biochemiczną) o budowie i funkcjach organizmu człowieka,
- posiada wiedzę dotyczącą sprawności fizycznej i zdolności motorycznych.

## 4. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych:

Symbol	Efekty uczenia się dla przedmiotu Po zrealizowaniu przedmiotu student:	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku studiów	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia uczenia się PRK
EK1	Student posiada wiedzę dotyczącą możliwości wykorzystania cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video w programowaniu aktywności osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej	K_W06	P7S_WG
EK2	Student umie oszacować aktywność fizyczną	K_W05	P7S_WG

	oraz diagnozować podstawowe elementy sprawności fizycznej, w kontekście korzystania z cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video	K_U02 K_U05 K_U06 K_U12	P7S_UW P7S_UO
EK3	Student umie konstruować programy aktywności fizycznej z wykorzystaniem cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video w programowaniu aktywności osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej	K_W05 K_U02 K_U05 K_U06 K_U12	P7S_WG P7S_UW P7S_UO

## 5. Treści programowe

WYKŁADY		
Lp.	Tematyka zajęć Opis szczegółowych bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	Ewolucja rozwoju technologicznego na rzecz aktywności fizycznej w kontekście korzyści i zagrożeń	3
W2	Od „Noughts and Crosses” do „serious games” – wykorzystanie gier komputerowych w kształtowaniu sprawności fizycznej	4
W3	Wykorzystanie gier komputerowych w realizacji aktywności fizycznej	3
W4	Elementy składowe urządzeń cyfrowych (procesory, czujniki, nadajniki, odbiorniki), rodzaje komunikacji wykorzystywane w celu zbierania i przekazywania danych, środowiska operacyjne (satelity, internet, wewnętrzne zamknięte systemy stosowane np. w fitness klubach)	6
W5	Możliwości wykorzystania interaktywnych gier aktywizujących w treningu/wychowaniu fizycznym/fizjoterapii	3
W6	Możliwości wykorzystania interaktywnych gier wideo i aplikacji na urządzenia mobilne w aktywizacji osób o niskim poziomie aktywności fizycznej	3
W7	Optymalna dawka ruchu i jej realizacja w oparciu o interaktywne gry aktywizujące	3
	Razem	25
ĆWICZENIA		
Lp.	Tematyka zajęć Opis szczegółowych bloków tematycznych	Liczba godzin
ĆW1	Praktyczne zapoznanie się z wykorzystaniem interaktywnych gier aktywizujących	6
ĆW2	Rodzaje aplikacji na urządzenia mobilne stosowane w wybranych formach aktywności fizycznej – prezentacje studentów przygotowane na podstawie własnych doświadczeń	5
ĆW3	Urządzenia dedykowane dla monitorowania i oceny różnych form aktywności fizycznej oraz testowania sprawności fizycznej	4
ĆW4	Konstruowanie i prezentacja programów aktywności fizycznej z wykorzystaniem interaktywnych gier aktywizujących	5
	Razem	20

## 6. Metody dydaktyczne

M1	prezentacja multimedialna, prezentacja multimedialna prowadzona zdalnie z wykorzystaniem aplikacji Microsoft Teams.
M2	dyskusja
M3	referat z prezentacją multimedialną
M4	praca w grupach
M5	opracowanie projektu

## 7. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:</b>	
Godziny wynikające z planu studiów	45
Konsultacje przedmiotowe	
Egzaminy i zaliczenia w sesji	
<b>Godziny bez udziału nauczyciela wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:</b>	
Przygotowanie się do zajęć	20
Przygotowanie np. raportu, prezentacji, dyskusji	30
Przygotowanie do egzaminu (opracowanie projektu)	30
<b>Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta</b>	<b>125</b>
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	5

## 8. Metody oceny

### a. Ocena formująca

F1	ocena przygotowania do ćwiczeń w zakresie wiedzy
F2	ocena aktywności w dyskusji oraz umiejętności formułowania opinii
F3	ocena przygotowania i przedstawiania wypowiedzi/referatów
F4	ocena działań praktycznych oraz współpracy w grupie

### b. Ocena podsumowująca

P1	Egzamin w formie przygotowania i przedstawienia programu zajęć z wykorzystaniem cyfrowych technologii
----	---

### c. Warunki zaliczenia przedmiotu

- systematyczne i aktywne uczestnictwo w zajęciach,
- przygotowanie i przedstawienie referatów (z prezentacją multimedialną) wynikających z programu przedmiotu,
- ocena końcowa zaliczenia uwzględnia oceny cząstkowe otrzymane w trakcie semestru przez studenta,
- uzyskanie pozytywnej oceny z egzaminu.

## 9. Kryteria oceny

Efekty uczenia się EK1	
na ocenę 2	Student nie posiada wiedzy dotyczącej możliwości wykorzystania cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video w programowaniu aktywności osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej

na ocenę 3	Student zna podstawowe informacje o możliwości wykorzystania cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video w programowaniu aktywności osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej
na ocenę 4	Student prawidłowo i szczegółowo charakteryzuje możliwości wykorzystania cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video w programowaniu aktywności osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej
na ocenę 5	Student nie tylko prawidłowo i szczegółowo charakteryzuje możliwości wykorzystania cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video w programowaniu aktywności osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej, ale również potrafi samodzielnie i krytycznie ocenić wartość nowych technologii
<b>Efekty uczenia się EK2</b>	
na ocenę 2	Student nie umie oszacować aktywności fizycznej oraz diagnozować podstawowych elementów sprawności fizycznej, w kontekście korzystania z cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video
na ocenę 3	Student w podstawowym zakresie umie oszacować aktywność fizyczną oraz diagnozować podstawowe elementy sprawności fizycznej, w kontekście korzystania z cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video
na ocenę 4	Student umie prawidłowo oszacować aktywność fizyczną oraz diagnozować podstawowe elementy sprawności fizycznej, w kontekście korzystania z cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video
na ocenę 5	Student umie prawidłowo i szczegółowo oszacować aktywność fizyczną oraz diagnozować podstawowe elementy sprawności fizycznej, w kontekście korzystania z cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video
<b>Efekty uczenia się EK3</b>	
na ocenę 2	Student nie umie konstruować programów aktywności fizycznej z wykorzystaniem cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video w programowaniu aktywności osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej
na ocenę 3	Student umie w podstawowym zakresie konstruować programy aktywności fizycznej z wykorzystaniem cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video w programowaniu aktywności osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej
na ocenę 4	Student umie konstruować programy aktywności fizycznej z wykorzystaniem cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video w programowaniu aktywności osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej
na ocenę 5	Student swobodnie umie konstruować programy aktywności fizycznej z wykorzystaniem cyfrowych technologii, tj. aplikacji na telefony komórkowe oraz interaktywnych gier video w programowaniu aktywności osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności fizycznej

## 10. Macierz realizacji przedmiotu

Efekty uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych	Cele przedmiotu	Treści programowe	Metody dydaktyczne	Sposoby oceny
EK1	K_W06	C01,	W1-W7, ĆW1-Ć3	M1, M2, M3,	F1, F2, F3
EK2	K_W05 K_U02 K_U05 K_U06 K_U12	C02	W6-W7, ĆW2-ĆW3	M1, M2, M4	F1, F2
EK3	K_W05 K_U02 K_U05 K_U06 K_U12	C03	W5-W7, ĆW4	M1, M2, M4, M5	F1, F2, F4, P1

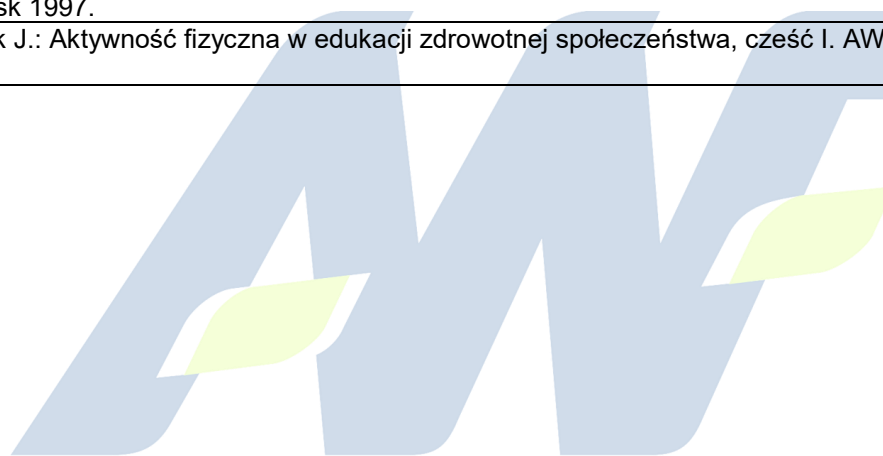
## 11. Wykaz literatury

### a. Literatura podstawowa

Lp.	
1	Publikacje w czasopismach naukowych dotyczące możliwości wykorzystania cyfrowych technologii w monitorowaniu, diagnozowaniu i wspieraniu aktywności fizycznej, ocenie poziomu sprawności fizycznej itp.
2	Sujak E., <i>ABC psychologii komunikacji</i> , wyd. WAM, 2006
3	Kozdroń E., Szymańska E. <i>Odpowiedzialność instruktora i bezpieczeństwo na zajęciach rekreacji ruchowej</i> . [w:] Podstawy teorii i metodyki rekreacji ruchowej: podręcznik dla instruktora rekreacji ruchowej. (red.) Kozdroń E., Nałęcka D., Warszawa 2014, 147-153

### b. Literatura uzupełniająca

Lp.	
1	Bee H.: <i>Psychologia rozwoju człowieka</i> . Zysk i S-ka 2004.
2	Drabik J.: <i>Promocja aktywności fizycznej (wprowadzenie do problematyki)</i> , część II. AWF Gdańsk 1997.
3	Drabik J.: <i>Aktywność fizyczna w edukacji zdrowotnej społeczeństwa</i> , część I. AWF Gdańsk 1995.



**Akademia Wychowania Fizycznego**  
*im. Eugeniusza Piaseckiego w Poznaniu*



***Akademia Wychowania Fizycznego***  
*im. Eugeniusza Piaseckiego w Poznaniu*