

1.	Nazwa kierunku	geografia
2.	Wydział	Wydział Nauk Przyrodniczych
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Geografia turystyki
Kod modułu		W2-GF-S1-004
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Przedmiot "Geografia turystyki" stanowi kompleksowe studium przestrzennego zróżnicowania zjawisk turystycznych w ujęciu geograficznym. Program łączy analizę czynników przyrodniczych i antropogenicznych kształtujących ruch turystyczny, badając prawidłowości jego rozmieszczenia, struktury przestrzennej oraz wzajemnych relacji między środowiskiem a działalnością turystyczną na różnych poziomach organizacji przestrzennej. W ramach przedmiotu studenci zapoznają się z teorią i praktyką geografii turystyki, w tym z analizą atrakcyjności turystycznej regionów, zróżnicowaniem przestrzennym ruchu turystycznego oraz wpływem turystyki na środowisko i społeczeństwo. Studenci zapoznają się z kluczowymi pojęciami, takimi jak przestrzeń turystyczna, atrakcje turystyczne, infrastruktura turystyczna oraz zrównoważony rozwój turystyki. Przedmiot ma charakter interdyscyplinarny, łącząc elementy geografii, ekonomii, socjologii i zarządzania turystyką. W trakcie zajęć studenci będą analizować konkretne przykłady regionów turystycznych, zarówno w Polsce, jak i na świecie, aby zrozumieć, jak czynniki geograficzne wpływają na rozwój różnych form turystyki. Głównym celem przedmiotu Geografia turystyki jest wyposażenie studentów w wiedzę i umiejętności niezbędne do zrozumienia i analizy przestrzennych aspektów turystyki, zapoznanie studentów z pojęciami i teoriami geografii turystyki oraz ich zastosowaniem w praktyce oraz rozwinięcie umiejętności analizy atrakcyjności turystycznej regionów oraz zróżnicowania przestrzennego ruchu turystycznego.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
K01	krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, jest gotów stale uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności z zakresu geografii turystyki	K01	3	
U01	potrafi samodzielnie formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy związane z rozwojem turystyki	U01	4	
U02	potrafi wykonywać zadania z użyciem właściwych źródeł i baz informacyjnych, a także potrafi przeprowadzić krytyczną analizę i ocenę oraz syntezę pozyskanych informacji	U02	4	
U03	potrafi formułować i rozwiązywać problemy geograficzne: identyfikować, analizować, interpretować i prognozować zjawiska związane z ruchem turystycznym	U03	4	
W01	rozumie podstawowe zjawiska i procesy geograficzne decydujące o przebiegu turystyki	W01	5	

W02	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu narzędzia pozyskiwania danych o walorach turystycznych, zagospodarowaniu turystycznym i dostępności komunikacyjnej	W02	3
W03	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu teorie wyjaśniające zjawiska związane z turystyką	W03	4
W04	zna i rozumie fundamentalne dylematy rozwoju współczesnej turystyki	W05	4
W05	zna i rozumie uwarunkowania rozwoju turystyki	W06	4

9. Metody prowadzenia zajęć			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji	
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją	
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolitionalnego komponentu postawy	
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia	
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.	
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu	
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów	
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu	
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja	

		<i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	<i>Indywidualna praca z tekstem poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązywania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>
f03	Metody samodzielnego uczenia się	<i>Praca koncepcyjna samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W2-GF-S1-004_fs_1	wykład	15	zaliczenie	K01, U01, U02, U03, W01, W02, W03, W04, W05	a01, b02, c02, c07, d03, f01
W2-GF-S1-040_fs_2	laboratorium	15	zaliczenie	K01, U01, U02, U03, W01, W02, W03, W04, W05	a01, b03, b09, c07, d03, e04, f01, f02, f03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	<i>Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	<i>Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	<i>Zapoznanie się z zapisami sylabusu przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	<i>Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	<i>Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.