

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Grywalizacja w edukacji, PG_00151491						
Kierunek studiów	Historia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii -> Zakład Edukacji Historycznej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Waław Kulczykowski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Waław Kulczykowski				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	30.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		2.0		20.0	52
Cel przedmiotu	<p>Zapoznanie studentów z zagadnieniem grywalizacji jako metody edukacji.</p> <p>Poszerzenie wiedzy na temat projektowania, tworzenia i użytkowania gier w praktyce szkolnej.</p> <p>Przygotowanie studentów do korzystania z innowacyjnych rozwiązań oraz nowoczesnych technologii informacyjnych i ich praktycznego zastosowania w nauczaniu historii.</p> <p>Rozwijanie umiejętności związanych z indywidualnym oraz zespołowym przygotowaniem scenariusza gry edukacyjnej z uwzględnieniem umiejętności prowadzenia dyskusji, prezentowania własnej koncepcji oraz uzasadniania własnego stanowiska.</p>						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[HISTL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Krytycznie ocenia skuteczność stosowanych rozwiązań grywalizacyjnych, analizuje własne projekty oraz wykazuje gotowość do stałego poszerzania kompetencji w zakresie edukacji opartej na grach.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[HISTL3_U02] Potrafi poprawnie dobierać i stosować właściwe metody i narzędzia właściwe dla pracy historyka (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjnych)	Potrafi dobierać, projektować i stosować odpowiednie mechaniki grywalizacyjne oraz narzędzia cyfrowe i analogowe w procesie nauczania historii.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[HISTL3_W07] Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu najważniejsze teorie, metody badawcze i narzędzia warsztatu historyka	Zna podstawowe i zaawansowane koncepcje grywalizacji, mechaniki gier oraz narzędzia wykorzystywane w edukacji formalnej i nieformalnej.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[HISTL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną i współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz efektywnie współdziałać w zespole przy projektowaniu elementów grywalizacji i scenariuszy gier edukacyjnych.	[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[HISTL3_W09] Posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na analizę i interpretację źródeł historycznych oraz rozumie ich przydatność w badaniach historycznych	Rozumie rolę treści historycznych i źródeł historycznych w projektowaniu gier i mechanizmów grywalizacyjnych służących edukacji i popularyzacji wiedzy historycznej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[HISTL3_W11] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z historią w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	Zna i rozumie podstawowe etyczne, prawne i organizacyjne uwarunkowania projektowania oraz wykorzystywania gier i grywalizacji w edukacji, w tym zasady prawa autorskiego.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
[HISTL3_K03] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego Polski, swojego regionu i Europy	Jest gotów do odpowiedzialnego wykorzystywania grywalizacji w działaniach edukacyjnych i popularyzatorskich na rzecz dziedzictwa kulturowego regionu, Polski i Europy.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	Ćwiczenia warsztatowe: zapoznanie studentów ze sposobami wykorzystania grywalizacji jako metody edukacji; przedstawienie i wykorzystanie gier jako narzędzia służącemu przekazywaniu wiedzy historycznej; praktyczne omówienie narzędzi gamifikacyjnych oraz przykładów gier o charakterze historycznym z podziałem na rodzaje: gry komputerowe, gry planszowe, gry fabularne, gry paragrafowe, gry terenowe; przedstawienie sposobów tworzenia koncepcji i scenariusza własnej gry edukacyjnej o tematyce historycznej i wykorzystania jej w praktyce edukacyjnej; opracowanie projektów własnych narzędzi gamifikacyjnych		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Aktywność na zajęciach	50.0%	40.0%
	Indywidualne lub zespołowe przygotowanie scenariusza zajęć opartego o grywalizację	50.0%	60.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Osica N., Niedzicki W., Sztuka promocji nauki, Warszawa 2017.</p> <p>Popularyzacja nauk historycznych teoria i praktyka. Zbiór studiów, red. D. Gołaszewska-Rusinowska, M. Mielewska, T. Sińczak Toruń 2018.</p> <p>Siadkowski J., Grywalizacja w działaniu, dostępna w Internecie: https://www.dkkadr.waw.pl/wp-content/uploads/2019/11/Grywalizacja_v13.pdf</p> <p>Złotek M., Grywalizacja - wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi, Kraków 2017.</p> <p>Domańska E., Historie niekonwencjonalne. Refleksja o przeszłości w nowej humanistyce, Poznań 2006.</p> <p>Gra w historię, historia w grach, red. T. Bazylewicz, Ł. Hajdrych Poznań 2018.</p> <p>Historia w przestrzeni publicznej, red. J. Wojdon, Warszawa 2019.</p> <p>Państwo i Społeczeństwo, Teoretyczne i praktyczne aspekty grywalizacji, r. XVIII, nr 1, red. J. Aksman, J. Bierówka, Kraków 2018.</p>
	Uzupełniająca lista lektur	<p>Brodzka-Bestry M., Gałaszewski D., Hajdukiewicz M., Ślady przeszłości gry terenowe po Warszawie, Warszawa 2008.</p> <p>Frąckowiak P., Historyczna gra miejska, http://www.historiaregionalna.pl/gra-miejska/ http://muzhp.pl/pl/c/1510/gry-miejskie.</p> <p>Kleszczyński B., Gry na lekcji historii i zajęciach pozalekcyjnych, Kwartalnik Edukacyjny PCEN, Nr 73, Rzeszów 2013.</p> <p>Nowak A., Grywalizacja w edukacji wczesnoszkolnej możliwości wykorzystania metody w kształceniu uczniów klas 13, "Doświadczenia i propozycje naukowo-metodyczne", nr 63, 2017.</p> <p>Nowakowska O., Wszystko gra! gry miejskie w przestrzeni Warszawy, Homo Ludens, nr 1, 2011.</p> <p>Solska E., Historia w kulturze współczesnej, Lublin 2011</p>
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.