

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historia w grach I, PG_00168265						
Kierunek studiów	Historia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
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							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Wacław Kulczykowski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	30.0	0.0	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	Zapoznanie studentów z zagadnieniem gier historycznych jako formą popularyzacji wiedzy historycznej. Zapoznanie studentów z etycznymi uwarunkowaniami działalności związanej z popularyzacją wiedzy historycznej przy wykorzystaniu gier. Przygotowanie studentów do korzystania z nowoczesnych technologii informacyjnych i ich praktycznego zastosowania w popularyzacji historii. Rozwijanie umiejętności związanych z zespołowym przygotowaniem scenariusza gry z uwzględnieniem umiejętności prowadzenia dyskusji, prezentowania własnej koncepcji oraz uzasadniania własnego stanowiska.						

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 posiadaną wiedzę historyczną oraz sposób jej wykorzystania w grach historycznych, wykazując gotowość do jej stałego poszerzania oraz konsultowania rozwiązań z ekspertami podczas realizacji projektów popularyzatorskich.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[HISTL3_W09] Posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na analizę i interpretację źródeł historycznych oraz rozumie ich przydatność w badaniach historycznych	Rozumie przydatność źródeł historycznych w projektowaniu i analizie gier historycznych jako narzędzi popularyzacji wiedzy historycznej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[HISTL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną i współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	Potrafi efektywnie współdziałać z innymi osobami w ramach zespołowych prac nad analizą lub koncepcją gry historycznej, uczestnicząc w dyskusji i uzasadniając własne stanowisko.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[HISTL3_U03] Potrafi komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii właściwej dla nauk historycznych i pokrewnych	Potrafi komunikować się na tematy związane z historią i grami historycznymi z użyciem profesjonalnej terminologii, dostosowując formę i poziom wypowiedzi do zróżnicowanych odbiorców.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[HISTL3_U08] Potrafi efektywnie planować i organizować swoją pracę, samodzielnie zdobywając i utrwalając wiedzę w sposób uporządkowany i systematyczny	Potrafi planować i organizować własną pracę związaną z analizą oraz przygotowaniem koncepcji gry historycznej lub jej scenariusza.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[HISTL3_W07] Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu najważniejsze teorie, metody badawcze i narzędzia warsztatu historyka	Rozumie specyfikę gier historycznych na tle innych form przekazu oraz ich rolę jako medium popularyzujące wiedzę o przeszłości.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[HISTL3_U02] Potrafi poprawnie dobierać i stosować właściwe metody i narzędzia właściwe dla pracy historyka (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjnych)	Potrafi dobierać i stosować odpowiednie narzędzia oraz technologie informacyjno-komunikacyjne w analizie i projektowaniu gier historycznych.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
Treści przedmiotu	Ćwiczenia warsztatowe: zapoznanie studentów z tradycyjnymi i nowoczesnymi formami popularyzacji wiedzy historycznej; przedstawienie gier jako sposobu przekazywania wiedzy historycznej; praktyczne omówienie 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 historycznej.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt zaliczeniowy	50.0%	70.0%
	Aktywność na zajęciach	50.0%	30.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Osica N., Niedzicki W., Sztuka promocji nauki, Warszawa 2017. Popularyzacja nauk historycznych teoria i praktyka. Zbiór studiów, red. D. Gołaszewska-Rusinowska, M. Mielewska, T. Sińczak Toruń 2018. Domańska E., Historie niekonwencjonalne. Refleksja o przeszłości w nowej humanistyce, Poznań 2006. Gra w historię, historia w grach, red. T. Bazylewicz, Ł. Hajdrych Poznań 2018. Historia w przestrzeni publicznej, red. J. Wojdon, Warszawa 2019. P. Tkaczyk, Grywalizacja, Gliwice 2012.	

	Uzupełniająca lista lektur	Brodzka-Bestry M., Gałaszewski D., Hajdukiewicz M., Ślady przeszłości gry terenowe po Warszawie, Warszawa 2008. Frąckowiak P., Historyczna gra miejska, http://www.historiaregionalna.pl/gra-miejska/ http://muzhp.pl/pl/c/1510/gry-miejskie. Kleszczyński B., Gry na lekcji historii i zajęciach pozalekcyjnych, Kwartalnik Edukacyjny PCEN, Nr 73, Rzeszów 2013. Nowakowska O., Wszystko gra! gry miejskie w przestrzeni Warszawy, Homo Ludens, nr 1, 2011. Sikora K., Marketing gier wideo, Konin 2013. Solska E., Historia w kulturze współczesnej, Lublin 2011.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.