Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Warsztat naukowy historyka I , PG_00190192		
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2026/2027
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	1	Język wykładowy	polski
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS	4.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii		
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Jan Daniluk	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr Jan Daniluk dr Aleksandra Girsztowt-Biskup	

Formy zajęć							
	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	60.0	0.0	0.0	0.0	60
	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	60	0.0	40.0	100

Cel przedmiotu	Zapoznanie z podstawowymi metodami pracy historyka średniowiecza i nowożytności. (część prowadzona przez dr. Aleksandrę Girsztowt-Biskup). Zapoznanie z podstawowymi metodami pracy historyka XIX-XX wieku. (część prowadzona przez dr. Jana Daniluka).

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PGHL3_W07] Wyjaśnia możliwości zastosowania wybranych metod analizy i interpretacji źródeł historycznych w procesie tworzenia gier		
[PGHL3_W06] Wyjaśnia najważniejsze teorie, metody badawcze i narzędzia warsztatu historyka, posługując się fachową terminologią historyczną i innych nauk humanistycznych i społecznych	Student zna najważniejsze teorie, metody badawcze i narzędzia warsztatu historyka, dzięki którym jest w stanie sprawnie (używając fachowej terminologii) je wykorzystać przy projektowaniu gier historycznych.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PGHL3_W01] Wyjaśnia istotne zależności między wybranymi faktami, obiektami i zjawiskami historycznymi, kulturowymi i społecznymi, posługując się teoriami i metodami nauk humanistycznych	Student dysponuje uporządkowaną wiedzą w wybranych aspektach z zakresu historii Polski i powszechnej; jest w stanie wyjaśnić zachodzące między nimi zależności.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[PGHL3_K02] Wykazuje świadomość zasad etyki zawodowej obowiązującej w pracy historyka i twórców kultury, okazując zrozumienie dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych		
[PGHL3_U01] Wykorzystuje posiadaną wiedzę historyczną i warsztatową, w tym zdolność analizy i syntezy informacji oraz selekcji i weryfikacji źródeł, aby rozwiązywać problemy zawodowe, w tym o charakterze nietypowym, w oparciu o posiadaną wiedzę i znane metody	Student jest w stanie w sposób krytyczny i twórczy opracować wybrane, problemowe zagadnienie z zakresu historii XIX-XX w.: samodzielnie wyszukać informacje (źródła i opracowania), zweryfikować je, a następnie zsyntetyzować wiedzę i ją przedstawić.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu

- przydatne w projektowaniu gier elementy warsztatu historyka średniowiecza i czasów nowożytnych
- nauki pomocnicze historii (chronologia, sfragistyka, dyplomatyka, ikonografia, kodykologia, heraldyka, paleografia i neografia)
- przydatne w projektowaniu gier elementy warsztatu historyka XIX-XX w.
- omówienie, krytyka i praca ze źródłami (XIX-XX w.): prasa; pocztówka i fotografia, ilustracja prasowa; dokumenty życia społecznego (efemery), wspomnienia, pamiętniki, listy i dzienniki, relacje świadków

Ponadto:
- podstawy aparatu naukowego
- wyszukiwanie i weryfikacja informacji (bazy danych, biblioteki literatura naukowa i popularnonaukowa)
- podstawy prawa autorskiego
- wykorzystywanie nowoczesnych narzędzi do badań historycznych

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
projekt zespołowy	51.0%	70.0%
przygotowanie do zajęć	51.0%	30.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	J. Szymański, *Nauki pomocnicze historii*, różne wydania B. Włodarski, *Chronologia polska*, różne wydania *Wprowadzenie do metodologii badań historycznych*, pod red. E. Domańskiej i J. Pomorskiego, Warszawa 2022 W. Werner, *Wprowadzenie do historii,* Warszawa 2012 M. Kula, *Krótki raport o użytkowaniu historii*, Warszawa 2020 Pozostałe lektury zostaną przekazane na pierwszym spotkaniu.
Uzupełniająca lista lektur	Brak.
Adresy eZasobów	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania

1. Dysponując wiedzą pozaźródłową, wykonaj datację poczynając od ustalenia *termins post quem* i *terminus ante quem*, prezentowanego zdjęcia.
2. Wskaż na elementy propagandy / opinię w prezentowanym wycinku prasowym.
3. Wykonaj zapis bibliograficzny prezentowanych publikacji, używając wskazanego stylu.

Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu

Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.