

**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						
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/diskusja [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/diskusja
	[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/diskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU3] opracowanie tekstowe/praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego	
Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- przydatne w projektowaniu gier elementy warsztatu historyka średniowiecza i czasów nowożytnych</li> <li>- nauki pomocnicze historii (chronologia, sfragistyka, dyplomatyka, ikonografia, kodykologia, heraldyka, paleografia i neografia)</li> <li>- przydatne w projektowaniu gier elementy warsztatu historyka XIX-XX w.</li> <li>- 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</li> <li>Ponadto: <ul style="list-style-type: none"> <li>- podstawy aparatu naukowego</li> <li>- wyszukiwanie i weryfikacja informacji (bazy danych, biblioteki literatura naukowa i popularnonaukowa)</li> <li>- podstawy prawa autorskiego</li> <li>- wykorzystywanie nowoczesnych narzędzi do badań historycznych</li> </ul> </li> </ul>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych 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	<p>J. Szymański, <i>Nauki pomocnicze historii</i>, różne wydania  B. Włodarski, <i>Chronologia polska</i>, różne wydania  <i>Wprowadzenie do metodologii badań historycznych</i>, pod red. E. Domańskiej i J. Pomorskiego, Warszawa 2022  W. Werner, <i>Wprowadzenie do historii</i>, Warszawa 2012  M. Kula, <i>Krótki raport o użytkowaniu historii</i>, Warszawa 2020</p> <p>Pozostałe lektury zostaną przekazane na pierwszym spotkaniu.</p>	
	Uzupełniająca lista lektur	Brak.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dysponując wiedzą pozaźródłową, wykonaj datację poczynając od ustalenia <i>terminus post quem</i> i <i>terminus ante quem</i>, prezentowanego zdjęcia.</li> <li>2. Wskaż na elementy propagandy / opinie w prezentowanym wycinku prasowym.</li> <li>3. Wykonaj zapis bibliograficzny prezentowanych publikacji, używając wskazanego stylu.</li> </ol>		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.