Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Grywalizacja w edukacji, PG_00205567		
Kierunek studiów	Historia (O)		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych
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 Wacław Kulczykowski	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		

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	18.0	50

Cel przedmiotu

Zapoznanie studentów z zagadnieniem grywalizacji jako metody edukacji.
Poszerzenie wiedzy na temat projektowania, tworzenia i użytkowania gier w praktyce szkolnej.
Przygotowanie studentów do korzystania z innowacyjnych rozwiązań oraz nowoczesnych technologii informacyjnych i ich praktycznego zastosowania w nauczaniu historii.
Rozwijanie umiejętności związanych z indywidualnym oraz zespołowym przygotowaniem scenariusza gry edukacyjnej 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_W11] Zna i rozumie ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z historią, w tym pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	Zna i rozumie etyczne uwarunkowania działalności związanej z popularyzacją wiedzy historycznej	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[HISTL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych i zawodowych związanych z wybraną specjalnością oraz do współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego Polski, regionu i Europy.	Jest gotów do odpowiedzialnego wypełniania zobowiązań społecznych w zakresie popularyzacji wiedzy historycznej i promocji dziedzictwa kulturowego Pomorza, Polski i Europy	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[HISTL3_W07] Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu najważniejsze teorie, metody badawcze i narzędzia warsztatu historyka, w tym również w zakresie wybranej specjalności	Zna różnorodne narzędzia służące profesjonalnej popularyzacji wiedzy historycznej	[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 i współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[HISTL3_U02] Potrafi dobierać metody i narzędzia właściwe dla pracy historyka, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne.	Potrafi poprawnie dobierać i stosować właściwe narzędzia dla popularyzacji historii, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[HISTL3_W09] Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu metody analizy i interpretacji źródeł historycznych oraz ich znaczenie w badaniach historycznych.	Rozumie przydatność źródeł historycznych w profesjonalnej popularyzacji wiedzy historycznej	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] 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 osiąganych 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

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.
Siadkowski J., Grywalizacja w działaniu, dostępna w Internecie: https://www.dkkadr.waw.pl/wp-content/uploads/2019/11/Grywalizacja_v13.pdf
Złotek M., Grywalizacja - wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi, Kraków 2017.
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.
Państwo i Społeczeństwo, Teoretyczne i praktyczne aspekty grywalizacji, r. XVIII, nr 1, red. J. Aksman, J. Bierówka, Kraków 2018.

	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. Nowak A., Grywalizacja w edukacji wczesnoszkolnej możliwości wykorzystania metody w kształceniu uczniów klas 13, "Doświadczenia i propozycje naukowo-metodyczne", nr 63, 2017. Nowakowska O., Wszystko gra! gry miejskie w przestrzeni Warszawy, Homo Ludens, nr 1, 2011. 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.