Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historia w grach I, PG_00205592		
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 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	18.0	50

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_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 wykorzystywania wiedzy historycznej w projektowaniu i współorganizowaniu działań edukacyjnych i popularyzatorskich z wykorzystaniem gier, służących promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego Polski, regionu i Europy.	[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[HISTL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną i współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [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
[HISTL3_W07] Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu najważniejsze teorie, metody badawcze i narzędzia warsztatu historyka, w tym również w zakresie wybranej specjalności	Rozumie specyfikę różnych środków masowego przekazu jako narzędzi popularyzacji wiedzy historycznej	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[HISTL3_U03] Potrafi komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii właściwej dla nauk historycznych i pokrewnych, w tym terminologią z zakresu wybranej specjalności	Potrafi komunikować się na tematy historyczne z użyciem profesjonalnej terminologii historycznej, dostosowując formę i poziom wypowiedzi do grona adresatów przekazu	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[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
[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

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 osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Aktywność na zajęciach	50.0%	30.0%
Projekt zaliczeniowy	50.0%	70.0%

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.