

**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<br>Grupa zajęć fakultatywnych<br>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_U03] Potrafi komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii właściwej dla nauk historycznych i pokrewnych  | Potrafi komunikować się na tematy historyczne z użyciem profesjonalnej terminologii historycznej, dostosowując formę i poziom wypowiedzi do grona adresatów przekazu   | [SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja  |
|   | [HISTL3_W07] Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu najważniejsze teorie, metody badawcze i narzędzia warsztatu historyka   | Rozumie specyfikę różnych środków masowego przekazu jako narzędzi popularyzacji wiedzy historycznej  | [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja  |
|   | [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, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu (ze szczególnym uwzględnieniem realizacji projektów związanych z popularyzacją nauki)   | [SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja<br>[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport                      |
|   | [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<br>[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta |
|   | [HISTL3_W11] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z historią, w tym podstawowe 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/diskusja  |
|   | [HISTL3_W09] Zna i rozumie 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/diskusja  |
|   | [HISTL3_U02] Potrafi dobierać właściwe 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/diskusja<br>[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport                      |
| [HISTL3_U08] Potrafi samodzielnie planować i organizować swoją pracę, zdobywając i utrwalając wiedzę w sposób uporządkowany i systematyczny | Potrafi efektywnie planować i organizować swoją pracę związaną z realizacją działań popularyzujących naukę   | [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport<br>[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta  |   |
| 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.<br>Popularyzacja nauk historycznych teoria i praktyka. Zbiór studiów, red. D. Gołaszewska-Rusinowska, M. Mielewska, T. Sińczak Toruń 2018.<br>Domańska E., Historie niekonwencjonalne. Refleksja o przeszłości w nowej humanistyce, Poznań 2006.<br>Gra w historię, historia w grach, red. T. Bazylewicz, Ł. Hajdrych Poznań 2018.<br>Historia w przestrzeni publicznej, red. J. Wojdon, Warszawa 2019.<br>P. Tkaczyk, Grywalizacja, Gliwice 2012. |   |

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

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.