

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	LARP: Symulacje procesów politycznych, PG_00210571						
Kierunek studiów	Bezpieczeństwo narodowe (P)						
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 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	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot						
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	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		0.0		0.0	30
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwijanie kompetencji praktycznych studentów poprzez zastosowanie metod symulacyjnych opartych na grach fabularnych typu LARP (Live Action Role-Playing). Zajęcia mają umożliwić studentom: 1. zrozumienie dynamiki procesów politycznych poprzez doświadczenie ich w formie symulacji, 2. analizę mechanizmów powstawania i funkcjonowania struktur politycznych (od wspólnot pierwotnych po państwo), 3. rozwijanie umiejętności podejmowania decyzji w warunkach niepewności, konfliktu i ograniczonych zasobów, 4. krytyczne odnoszenie doświadczeń symulacyjnych do teorii politologicznych. Uzasadnieniem wprowadzenia przedmiotu jest rosnące znaczenie metod aktywizujących i tzw. experiential learning w dydaktyce akademickiej, a także potrzeba rozwijania kompetencji praktycznych i refleksyjnych w kształceniu politologicznym. Warto nadmienić, że w proces przygotowania konkretnych treści programu fakultetu zaangażowane będą osoby z dużym know-how, m.in. Sarah Lynne Bowman z Uniwersytetu w Uppsali.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		

Treści przedmiotu	Zajęcia mają formę cyklicznych symulacji typu LARP, w których studenci wcielają się w role aktorów politycznych funkcjonujących w różnych kontekstach historyczno-społecznych. Każde zajęcia stanowią odrębny scenariusz, ale są także etapem dłuższej symulacji, obejmującej procesy takie jak: 1. formowanie się wspólnot pierwotnych i tożsamości zbiorowych, 2. rozwój struktur plemiennych i proto-państwowych, 3. instytucjonalizacja władzy, 4. powstawanie i transformacja reżimów politycznych, 5. zarządzanie kryzysami (np. konflikty, niedobory zasobów, presja zewnętrzna). Symulacje uwzględniają asymetrię między uczestnikami (np. zróżnicowany dostęp do zasobów, informacji, pozycji w strukturze społecznej), co pozwala odzwierciedlić realne nierówności i napięcia polityczne. W ramach zajęć studenci: 1. uczestniczą w symulacjach jako aktorzy polityczni, 2. prowadzą kronikę wydarzeń politycznych, która dokumentuje przebieg symulacji i jest rozwijana w kolejnych edycjach kursu (następowalność pokoleń), 3. przygotowują krótkie analizy refleksyjne, w których odnoszą przebieg symulacji do wybranych teorii politologicznych (np. teoria państwa, konfliktu, instytucjonalizmu), 4. uczestniczą w sesjach podsumowujących (debriefing), służących wspólnej analizie procesów i decyzji. W wybranych zajęciach mogą uczestniczyć inni prowadzący lub zaproszeni goście, pełniący funkcję postaci niezależnych (NPC), wprowadzających dodatkowe bodźce i komplikacje do symulacji.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
		51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	podawana przez prowadzącego	
	Uzupełniająca lista lektur	^	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Student: 1. rozumie procesy powstawania i transformacji struktur politycznych, 2. zna podstawowe teorie wyjaśniające dynamikę władzy, konfliktu i instytucji, 3. analizuje procesy polityczne w oparciu o doświadczenie symulacyjne, 4. stosuje kategorie teoretyczne do interpretacji konkretnych sytuacji, 5. podejmuje decyzje w warunkach ograniczonej informacji i konfliktu interesów, 6. współpracuje i negocjuje w grupie, 7. rozumie różnorodność perspektyw aktorów politycznych, 8. refleksyjnie ocenia własne działania i ich konsekwencje. Potencjalne wymagania organizacyjne: 1. sala dydaktyczna niebędąca audytorium, o możliwie dużej powierzchni, umożliwiającą swobodne poruszanie się uczestników oraz szybką i elastyczną rearanżację przestrzeni, 2. układ zajęć w blokach 2x90 minut, co pozwala na przeprowadzenie pełnego cyklu dydaktycznego obejmującego: wprowadzenie do scenariusza, właściwą symulację oraz sesję podsumowującą (debriefing), 3. opcjonalnie: dostęp do podstawowych materiałów pomocniczych (np. kart ról, map, oznaczeń przestrzennych), wspierających przebieg symulacji, 4. zakup materiałów potrzebnych do archiwizacji wydarzeń - zeszyty (prawdopodobnie jeden dla każdego uczestnika), duży (i trwały) zeszyt stanowiący Kronikę Historyczną itp.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.