

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	LARP: Symulacje procesów politycznych, PG_00210571						
Kierunek studiów	Bezpieczeństwo narodowe (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 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	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	<p>Celem przedmiotu jest rozwijanie kompetencji praktycznych studentów poprzez zastosowanie metod symulacyjnych opartych na grach fabularnych typu LARP (Live Action Role-Playing).</p> <p>Zajęcia mają umożliwić studentom:</p> <ol style="list-style-type: none">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. <p>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.</p>						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu			Sposób weryfikacji i oceny efektu	

Treści przedmiotu	<p>Zajęcia mają formę cyklicznych symulacji typu LARP, w których studenci wcielają się w role aktorów politycznych funkcjonujących w różnych kontekstach historyczno-społecznych.</p> <p>Każde zajęcia stanowią odrębny scenariusz, ale są także etapem dłuższej symulacji, obejmującej procesy takie jak:</p> <ol style="list-style-type: none">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). <p>Symulacje uwzględniają asymetrię między uczestnikami (np. zróżnicowany dostęp do zasobów, informacji, pozycji w strukturze społecznej), co pozwala odzwierciedlić realne nierówności i napięcia polityczne.</p> <p>W ramach zajęć studenci:</p> <ol style="list-style-type: none">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. <p>W wybranych zajęciach mogą uczestniczyć inni prowadzący lub zaproszeni goście, pełniący funkcję postaci niezależnych (NPC), wprowadzających dodatkowe bodźce i komplikacje do symulacji.</p>		
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	<p>Student:</p> <ol style="list-style-type: none">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. <p>Potencjalne wymagania organizacyjne:</p> <ol style="list-style-type: none">1. sala dydaktyczna niebędąca audytorium, o możliwie dużej powierzchni, umożliwiająca 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.