Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Methods in Historical Research, PG_00215270						
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028			
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów 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	angielski			
Semestr studiów	1		Liczba punktów ECTS	6.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		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	0.0	40.0	0.0	0.0	0.0	40
	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	40		40.0	70.0		150
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie kompetencji w zakresie metodologii badań historycznych, krytycznej analizy źródeł i argumentacji naukowej oraz samodzielnego projektowania badań nad historią, grami historycznymi i dziedzictwem cyfrowym.						

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[GHDCMU2_U02] Krytycznie analizuje i syntetyzuje źródła historyczne oraz literaturę naukową na potrzeby złożonych problemów badawczych i kreatywnych, z uwzględnieniem wiarygodności i ograniczeń materiału oraz konkurencyjnych interpretacji.	Przeprowadza krytyczną analizę źródeł historycznych i literatury naukowej, oceniając ich autentyczność, wiarygodność, kontekst i ograniczenia, a następnie syntetyzuje ustalenia w formie argumentacji uwzględniającej konkurencyjne interpretacje.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
[GHDCMU2_K01] Krytycznie weryfikuje swoje przekonania, interpretacje i oceny w świetle dowodów, informacji zwrotnych i ograniczeń własnej wiedzy, z zasięganiem opinii ekspertów w sytuacjach wykraczających poza posiadane kompetencje.	Krytycznie weryfikuje i koryguje własne interpretacje historyczne w świetle nowych dowodów, uzasadnionej krytyki i opinii ekspertów, rozpoznając ograniczenia własnej wiedzy oraz przyjętych metod badawczych.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_K04] Zachowuje zasady etyki zawodowej i profesjonalne standardy postępowania w rolach badacza, twórcy czy konsultanta, w tym wymogi rzetelności akademickiej i wrażliwości społecznej w pracy z materiałem historycznym i kulturowym.	Przestrzega zasad rzetelności naukowej i etyki badań historycznych, dokumentując pochodzenie źródeł, respektując prawa autorskie oraz uwzględniając społeczne i kulturowe konsekwencje interpretacji przeszłości.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_U01] Samodzielnie opracowuje koncepcje projektów badawczych dotyczące gier historycznych lub dziedzictwa cyfrowego, z określeniem problemu, pytań lub hipotez badawczych, doborem metod oraz uzasadnieniem sposobu interpretacji i weryfikacji wyników.	Samodzielnie opracowuje koncepcję badania dotyczącego historii, gier historycznych lub dziedzictwa cyfrowego, formułując problem i pytania badawcze, dobierając źródła i metody oraz uzasadniając sposób analizy i weryfikacji wyników.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
[GHDCMU2_W01] Krytycznie omawia teoretyczne i metodologiczne kierunki badań historycznych i historiografii, z uwzględnieniem ich założeń, zasad krytyki i oceny wiarygodności źródeł oraz sporów interpretacyjnych.	Porównuje wybrane podejścia teoretyczne i metodologiczne w badaniach historycznych, wyjaśnia ich założenia epistemologiczne oraz ocenia ich przydatność do interpretacji źródeł, wyjaśniania procesów historycznych i rozstrzygania sporów historiograficznych.	[SW5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu

Badania historyczne i ich granice – dowody, interpretacja, wyjaśnienia historyczne i epistemologia przeszłości.
Projekt badawczy – pytania badawcze, hipotezy, wybory metodologiczne i dobór źródeł.
Krytyka źródeł historycznych – pochodzenie, autentyczność, wiarygodność, kontekstualizacja i sprzeczne dowody.
Metody interpretacji historycznej – porównanie, związek przyczynowy, przygodność i rozumowanie kontrfaktyczne.
Krytyczna lektura prac naukowych – debaty historiograficzne, założenia teoretyczne, błędy logiczne i konkurencyjne interpretacje.
Cyfrowa kompetencja badawcza – archiwalne bazy danych, triangulacja źródeł, lateralne czytanie i weryfikacja twierdzeń generowanych przez sztuczną inteligencję.
Gry i dziedzictwo cyfrowe jako materiał badawczy – metodologiczne wyzwania związane z analizą źródeł interaktywnych i cyfrowych.
Od dowodów do argumentacji – konstruowanie argumentów naukowych, recenzja naukowa, debata akademicka i krytyczna rewizja.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Active participation	90.0%	10.0%
Badania historyczne - zadanie problemowe	51.0%	30.0%
Historical Source & Argument Analysis	51.0%	60.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Tosh, J. (2021). *The Pursuit of History: Aims, Methods and New Directions in the Study of History*. 7th ed. Routledge. Schrag, Z. M. (2021). *The Princeton Guide to Historical Research*. Princeton University Press. Wallace, M. and Wray, A. (2021). *Critical Reading and Writing for Postgraduates*. 4th ed. SAGE Publications. Booth, W. C., Colomb, G. G., Williams, J. M., Bizup, J. and FitzGerald, W. T. (2024). *The Craft of Research*. 5th ed. University of Chicago Press. Wright, E., Donald, I. and Webber, N. (eds) (2026). *Writing Game Histories*. Bloomsbury Academic. Topolski, J. (1996). Jak się pisze i rozumie historię. Tajemnice narracji h
	Uzupełniająca lista lektur	Gaddis, J. L. (2002). *The Landscape of History: How Historians Map the Past*. Oxford University Press. Fischer, D. H. (1970). *Historians' Fallacies: Toward a Logic of Historical Thought*. Harper & Row. Wineburg, S. (2001). *Historical Thinking and Other Unnatural Acts: Charting the Future of Teaching the Past*. Temple University Press. Caulfield, M. and Wineburg, S. (2023). *Verified: How to Think Straight, Get Duped Less, and Make Better Decisions about What to Believe Online*. University of Chicago Press. Toulmin, S. E. (2003). *The Uses of Argument*. Updated ed. Cambridge University Press. Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.