Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Critical Reading and Thinking, PG_00216092						
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			
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji	na uczelni			
Rok studiów	1		Język wykładowy	angielski			
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS	2.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia	zaliczenie			
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Ewelina Gdaniec				
	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		10.0		10.0	50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności krytycznej lektury źródeł historycznych i literatury naukowej oraz oceny argumentacji i konkurencyjnych interpretacji. Zajęcia wspierają refleksję metodologiczną nad badaniem przeszłości, merytoryczne uzasadnianie stanowiska i specjalistyczną komunikację w języku angielskim, a także krytyczną weryfikację własnych przekonań.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[GHDCMU2_U06] Przedstawia i merytorycznie uzasadnia stanowiska dotyczące złożonych problemów historycznych i projektowych, posługując się specjalistyczną terminologią, dostosowując sposób komunikacji do różnych grup odbiorców oraz uczestnicząc w debacie i argumentując na rzecz przyjętych rozwiązań.	Konstruuje, przedstawia i uzasadnia stanowisko dotyczące złożonego problemu historycznego lub groznawczego, odnosząc się do kontrargumentów i dostosowując przekaz do odbiorców.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[GHDCMU2_U07] Posługuje się językiem angielskim na poziomie co najmniej B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (ESOKJ) w komunikacji ustnej i pisemnej w kontekstach akademickich i zawodowych, stosując specjalistyczną terminologię z zakresu historii, groznawstwa i dziedzictwa cyfrowego.	Posługuje się specjalistycznym językiem angielskim na poziomie B2+ w krytycznej analizie tekstów naukowych, debacie akademickiej oraz formułowaniu pisemnych i ustnych argumentów.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[GHDCMU2_K01] Jest gotów do krytycznej oceny własnej wiedzy, przekonań i interpretacji oraz odbieranych treści w świetle dostępnych dowodów i informacji zwrotnych, a także do uznawania znaczenia wiedzy specjalistycznej i zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemów poznawczych i praktycznych.	Krytycznie weryfikuje własne interpretacje i przekonania w świetle nowych dowodów, opinii ekspertów i uzasadnionej krytyki, rozpoznając niepewność oraz ograniczenia własnej wiedzy.	[SK5] realizacja zadania problemowego
	[GHDCMU2_W01] Zna i rozumie w pogłębionym stopniu teoretyczne i metodologiczne podejścia stosowane w badaniach historycznych i historiografii, w tym ich założenia, zasady krytyki źródeł i oceny ich wiarygodności, główne spory interpretacyjne oraz współczesne tendencje rozwojowe badań historycznych, z uwzględnieniem ich powiązań z naukami o kulturze i religii oraz naukami o komunikacji społecznej i mediach.	Krytycznie porównuje podejścia teoretyczne i metodologiczne w badaniach historycznych i groznawczych, rekonstruuje argumentację naukową oraz ocenia znaczenie, wiarygodność i ograniczenia dowodów stanowiących jej podstawę.	[SW5] realizacja zadania problemowego
	[GHDCMU2_U02] Krytycznie analizuje i syntetyzuje informacje pochodzące ze źródeł historycznych oraz literatury naukowej w celu rozwiązywania złożonych problemów badawczych i kreatywnych, uwzględniając wiarygodność i ograniczenia wykorzystywanych materiałów oraz konkurencyjne interpretacje.	Krytycznie analizuje i syntetyzuje źródła historyczne oraz literaturę naukową, identyfikując założenia autorów, błędy rozumowania, ograniczenia materiału dowodowego i konkurencyjne interpretacje.	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta

Treści przedmiotu

1. Krytyczna lektura literatury naukowej – rozpoznawanie argumentów, założeń, perspektyw teoretycznych i ograniczeń badań.
2. Dowody i interpretacja – ocena wiarygodności, znaczenia i ograniczeń źródeł historycznych oraz twierdzeń naukowych.
3. Błędy rozumowania historycznego – prezentyzm, anachronizm, teleologia, selektywny dobór dowodów i wadliwe wyjaśnienia przyczynowe.
4. Spory historiograficzne – porównywanie interpretacji, podejść badawczych i ich podstaw źródłowych.
5. Krytyczna analiza badań nad grami – ocena argumentacji naukowej, danych z rozgrywki i interpretacji gier historycznych.
6. Krytyczna ocena informacji cyfrowych – weryfikacja źródeł, lektura lateralna, dezinformacja, treści generowane przez AI i fikcyjne bibliografie.
7. Argumentacja akademicka – konstruowanie i ocena tez, dowodów, rozumowania, kontrargumentów i wniosków.
8. Debata naukowa i recenzja koleżeńska – obrona interpretacji, konstruktywna krytyka i rewizja argumentów w świetle uwag.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Krytyczna debata oraz ocena rówieśnicza	51.0%	45.0%
Zadania na weryfikację źródeł	51.0%	45.0%
Aktywny udział w zajęciach	100.0%	10.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur

1. 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.
2. Wallace, M. and Wray, A. (2021). *Critical Reading and Writing for Postgraduates*. 4th ed. SAGE Publications.
3. Wineburg, S. (2001). *Historical Thinking and Other Unnatural Acts: Charting the Future of Teaching the Past*. Temple University Press. Selected chapters.
4. 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.
5. Wright, E., Donald, I. and Webber, N. (eds) (2026). *Writing Game Histories*. Bloomsbury Academic.

	Uzupełniająca lista lektur	1. Toulmin, S. E. (2003). *The Uses of Argument*. Updated ed. Cambridge University Press. 2. Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge. 3. Wineburg, S. and McGrew, S. (2019). 'Lateral Reading and the Nature of Expertise: Reading Less and Learning More When Evaluating Digital Information'. *Teachers College Record*, 121(11), 1–40. 4. Seixas, P. and Morton, T. (2013). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Nelson Education.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	1. Czy dwie sprzeczne interpretacje historyczne mogą być jednocześnie wiarygodne? Porównaj ich podstawy metodologiczne i źródłowe. 2. Zrekonstruuj argumentację wybranego artykułu naukowego. Wskaż tezę, dowody, założenia i możliwe kontrargumenty.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.