

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Grywalizacja w edukacji i marketingu , PG_00073568						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2024/2025		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii -> Zakład Edukacji Historycznej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Wacław Kulczykowski					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr Wacław Kulczykowski					
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	45.0	0.0	0.0	0.0	45
	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	45		2.0		45.0	92
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z zagadnieniem grywalizacji jako metody stosowanej w edukacji i marketingu. Przygotowanie studentów do korzystania z innowacyjnych rozwiązań oraz nowoczesnych technologii informacyjnych i ich praktycznego zastosowania w nauczaniu historii i marketingu. Rozwijanie umiejętności związanych z indywidualnym oraz zespołowym przygotowaniem zgrywalizowanego projektu 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
	[PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy	Jest przygotowany do współorganizowania inicjatyw edukacyjnych i marketingowych z wykorzystaniem grywalizacji, które promują dziedzictwo historyczne i kulturowe swojego regionu, Polski oraz Europy, oraz aktywnie angażować się w działalność na rzecz społeczności lokalnych.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	Potrafi wybierać i zastosować różnorodne metody oraz narzędzia, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne, w celu skutecznego projektowania i implementacji grywalizacji w edukacji i marketingu	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_W07] Posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na analizę i interpretację źródeł historycznych oraz rozumie ich użyteczność przy tworzeniu gier historycznych	Posiada wiedzę umożliwiającą analizę i interpretację źródeł historycznych oraz potrafi zastosować tę wiedzę w przy tworzeniu projektów opartych na metodzie grywalizacji.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[PGHL3_W10] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z grami historycznymi, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	Posiada wiedzę umożliwiającą rozumienie i stosowanie podstawowych pojęć oraz zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego w kontekście gier historycznych oraz ich zastosowania w edukacji i marketingu	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
[PGHL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	Potrafi efektywnie planować i organizować pracę zarówno indywidualną, jak i w ramach zespołów projektowych w kontekście zastosowania grywalizacji w edukacji i marketingu	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta	
Treści przedmiotu	Zapoznanie studentów ze sposobami wykorzystania grywalizacji jako metody stosowanej w edukacji i marketingu; praktyczne omówienie narzędzi gamifikacyjnych; przedstawienie sposobów tworzenia projektu edukacyjnego / marketingowego opartego o metodę grywalizacji		
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. Popularyzacja nauk historycznych teoria i praktyka. Zbiór studiów, red. D. Gołaszewska-Rusinowska, M. Mielewska, T. Sińczak Toruń 2018. Siadkowski J., Grywalizacja w działaniu, dostępna w Internecie: https://www.dkkadr.waw.pl/wp-content/uploads/2019/11/Grywalizacja_v13.pdf Złotek M., Grywalizacja - wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi, Kraków 2017. Domańska E., Historie niekonwencjonalne. Refleksja o przeszłości w nowej humanistyce, Poznań 2006. Gra w historię, historia w grach, red. T. Bazylewicz, Ł. Hajdrych Poznań 2018. Historia w przestrzeni publicznej, red. J. Wojdon, Warszawa 2019. Państwo i Społeczeństwo, Teoretyczne i praktyczne aspekty grywalizacji, r. XVIII, nr 1, red. J. Aksman, J. Bierówka, Kraków 2018.	
	Uzupełniająca lista lektur	Brodzka-Bestry M., Gałaszewski D., Hajdukiewicz M., Ślady przeszłości gry terenowe po Warszawie, Warszawa 2008. Frąckowiak P., Historyczna gra miejska, http://www.historiaregionalna.pl/gra-miejska/ http://muzhp.pl/pl/c/1510/gry-miejskie . Kleszczyński B., Gry na lekcji historii i zajęciach pozalekcyjnych, Kwartalnik Edukacyjny PCEN, Nr 73, Rzeszów 2013. Nowak A., Grywalizacja w edukacji wczesnoszkolnej możliwości wykorzystania metody w kształceniu uczniów klas 13, "Doświadczenia i propozycje naukowo-metodyczne", nr 63, 2017. Nowakowska O., Wszystko gra! gry miejskie w przestrzeni Warszawy, Homo Ludens, nr 1, 2011. Solska E., Historia w kulturze współczesnej, Lublin 2011	
	Adresy eZasobów		

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.