

OPIS PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA (SYLABUS)

1.	Nazwa przedmiotu/modułu w języku polskim Gry historyczne
2.	Nazwa przedmiotu/modułu w języku angielskim Historical Games
3.	Jednostka prowadząca przedmiot Instytut Historyczny
4.	Kod przedmiotu/modułu 22-HPP-S2-K-GryHi
5.	Rodzaj przedmiotu/modułu (<i>obowiązkowy lub fakultatywny</i>) Fakultatywny
6.	Kierunek studiów Historia w przestrzeni publicznej (public history)
7.	Poziom studiów (<i>I lub II stopień lub jednolite studia magisterskie</i>) II stopień
8.	Rok studiów (<i>jeśli obowiązuje</i>) II
9.	Semestr (<i>zimowy lub letni</i>) Zimowy
10.	Forma zajęć i liczba godzin Konwersatorium, 30 h
11.	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby prowadzącej zajęcia Dr Łukasz Kamiński
12.	Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu/modułu oraz zrealizowanych przedmiotów Zaliczony wstęp do popularyzacji historii
13.	Cele przedmiotu Celem zajęć jest zapoznanie studentów z wybranymi obecnymi na rynku grami, w których tło historyczne odgrywa istotną rolę. W oparciu o własne doświadczenia jako graczy oraz literaturę przedmiotu studenci dokonują ewaluacji gier, zarówno pod względem poprawności merytorycznej, wierności realiom historycznym, jak i „grywalności”, siły oddziaływania na odbiorcę (gracza). Wykonując bieżące zadania studenci ćwiczą różne krótkie formy pisemne (minirecenzje, komentarze, wpisy w blogu, relacje). Zgłaszają własne pomysły usprawnienia istniejących gier, przygotowują ogólne szkice nowych gier związanych z historią.

14.	Zakładane efekty uczenia się	Symbole kierunkowych efektów uczenia się, np.: K_W01*, K_U05, K_K03
	Zna światowe i europejskie trendy w rozwoju rynku gier związanych z historią oraz badań nad nimi.	K_W07
	Zna i rozumie metody analizy, interpretacji, wartościowania i problematyzowania gier o tematyce historycznej.	K_W08
	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego w odniesieniu do gier historycznych oraz konieczność zarządzania tymi zasobami własności intelektualnej.	K_W09
	Potrafi przeprowadzić krytyczną analizę i interpretację gier historycznych, stosując oryginalne podejścia, uwzględniające nowe osiągnięcia humanistyki, w celu określenia ich znaczeń, oddziaływania społecznego, miejsca w procesie historyczno-kulturowym oraz roli w kształtowaniu pamięci historycznej	K_U05
	Posiada umiejętność formułowania opinii krytycznych o grach o tematyce historycznej na podstawie wiedzy naukowej i doświadczenia oraz umiejętność prezentacji opracowań krytycznych na temat gier w różnych formach i w różnych mediach.	K_U07
	Rozumie edukacyjne walory gier o tematyce historycznej; potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób przy ich użyciu.	K_K01
	Jest świadomy konieczności krytycznej recepcji przekazów historycznych funkcjonujących w grach o tematyce historycznej i potrafi przekazać tę krytyczną postawę innym, w tym nieprofesjonalistom.	K_K02
15.	Treści programowe Gry planszowe, związane z historią: "Rzut kostką przez dzieje", "Mali powstańcy", "Pan tu nie stał", "Kolejka" Gry komputerowe: „Cezar/Faraon/Zeus”, „Cywilizacja/Kolonizacja”, „Age of Empires”, „Europa Universalis”	
16.	Zalecana literatura (<i>podręczniki</i>) J. McCall, <i>Gaming the Past</i> , Routledge 2011 A. Chapman, <i>Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice</i> , Routledge 2016 J. Wojdon, <i>Gaming the Polish Past: Case Study of Kolejka (The Queue)</i> , w: <i>Public History in Poland</i> , red. J. Wojdon, Routledge 2021.	
17.	Forma zaliczenia poszczególnych komponentów przedmiotu/modułu, sposób sprawdzenia osiągnięcia zamierzonych efektów uczenia się: konwersatorium: praca semestralna (aktywność na zajęciach, zadania)	

18.	Język wykładowy	
	polski	
19.	Obciążenie pracą studenta	
	Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
	Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem: - konwersatorium	30
	Praca własna studenta np.: - przygotowanie do zajęć: - przygotowanie do egzaminu specjalizacyjnego:	60 30
	Suma godzin	120
	Liczba punktów ECTS	4

*objaśnienie symboli:

K (przed podkreśleniem) - kierunkowe efekty uczenia się

W - kategoria wiedzy

U - kategoria umiejętności

K (po podkreśleniu) - kategoria kompetencji społecznych

01, 02, 03 i kolejne - numer efektu uczenia się