

## Karta przedmiotu

|                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                           |                                      |                        |                                                                  |                       |       |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------|------------------------|------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu                   | Grywalizacja w edukacji i marketingu , PG_00073568                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                           |                                      |                        |                                                                  |                       |       |
| Kierunek studiów                         | Projektowanie gier historycznych                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                           |                                      |                        |                                                                  |                       |       |
| Data rozpoczęcia studiów                 | październik 2025 r.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                           | Rok akademicki realizacji przedmiotu |                        | 2025/2026                                                        |                       |       |
| 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_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<br>[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta |
|                                                               | [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/dyskusja                                                                  |
|                                                               | [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/dyskusja                                                                  |
|                                                               | [PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu                                                                                                | Potrafi wybierać i stosować 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<br>[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta |
|                                                               | [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/dyskusja<br>[SK8] 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                                                                                 |
|                                                               | Aktywność na zajęciach                                                                                                                                                                                                                                              | 50.0%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 30.0%                                                                                                   |
|                                                               | Projekt zaliczeniowy                                                                                                                                                                                                                                                | 50.0%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 70.0%                                                                                                   |
| Zalecana lista lektur                                         | Podstawowa lista lektur                                                                                                                                                                                                                                             | Osica N., Niedzicki W., Sztuka promocji nauki, Warszawa 2017.<br>Popularyzacja nauk historycznych teoria i praktyka. Zbiór studiów, red. D. Gołaszewska-Rusinowska, M. Mielewska, T. Sińczak Toruń 2018.<br>Siadkowski J., Grywalizacja w działaniu, dostępna w Internecie: <a href="https://www.dkkadr.waw.pl/wp-content/uploads/2019/11/Grywalizacja_v13.pdf">https://www.dkkadr.waw.pl/wp-content/uploads/2019/11/Grywalizacja_v13.pdf</a><br>Złotek M., Grywalizacja - wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi, Kraków 2017.<br>Domańska E., Historie niekonwencjonalne. Refleksja o przeszłości w nowej humanistyce, Poznań 2006.<br>Gra w historię, historia w grach, red. T. Bazylewicz, Ł. Hajdrych Poznań 2018.<br>Historia w przestrzeni publicznej, red. J. Wojdon, Warszawa 2019.<br>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.<br>Frąckowiak P., Historyczna gra miejska, <a href="http://www.historiaregionalna.pl/gra-miejska/">http://www.historiaregionalna.pl/gra-miejska/</a> <a href="http://muzhp.pl/pl/c/1510/gry-miejskie">http://muzhp.pl/pl/c/1510/gry-miejskie</a> .<br>Kleszczyński B., Gry na lekcji historii i zajęciach pozalekcyjnych, Kwartalnik Edukacyjny PCEN, Nr 73, Rzeszów 2013.<br>Nowak A., Grywalizacja w edukacji wczesnoszkolnej możliwości wykorzystania metody w kształceniu uczniów klas 13, "Doświadczenia i propozycje naukowo-metodyczne", nr 63, 2017.<br>Nowakowska O., Wszystko gra! gry miejskie w przestrzeni Warszawy, Homo Ludens, nr 1, 2011.<br>Solska E., Historia w kulturze współczesnej, Lublin 2011                                                                                                                                 |                                                                                                         |
|                                                               | Adresy eZasobów                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                         |

|                                                                         |             |
|-------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Przykładowe zagadnienia/<br>przykładowe pytania/<br>realizowane zadania |             |
| Praktyki zawodowe<br>w ramach przedmiotu                                | Nie dotyczy |

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.