

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt badawczy, PG_00073641						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
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	0.0	30.0	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		2.0		30.0	62
Cel przedmiotu	Integracja wiedzy interdyscyplinarnej z praktyką w tworzeniu immersyjnych i edukacyjnych doświadczeń opartych na historii oraz rozwijanie umiejętności badawczych i projektowych w kontekście gry historycznej typu LARP.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_W07] Posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na analizę i interpretację źródeł historycznych oraz rozumie ich użyteczność przy tworzeniu gier historycznych	Student potrafi analizować źródła historyczne i wykorzystywać je w celu budowania narracji gry terenowej.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PGHL3_U06] Potrafi przygotować pracę pisemną oraz różnorodne krótkie teksty w języku polskim i/ lub angielskim, prawidłowo stosując profesjonalną terminologię i aparat naukowy	Student tworzy poprawne teksty użytkowe: karty postaci, opis scenariusza, instrukcje, z wykorzystaniem terminologii fachowej.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PGHL3_K05] Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych i przestrzegania zasad etyki zawodowej historyka oraz do okazywania zrozumienia dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych	Student odpowiedzialnie przetwarza treści historyczne, uwzględniając ich znaczenie etyczne i świat wartości epoki.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
	[PGHL3_U01] Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę, formułować oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy z zakresu historii, w tym dokonywać właściwego doboru źródeł informacji oraz oceniać te informacje, przeprowadzać ich krytyczną analizę i dokonywać syntezy	Student potrafi wykorzystać wiedzę historyczną do stworzenia scenariusza gry edukacyjnej, dokonując krytycznej analizy źródeł i przestrzeni miejskiej.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych	Student zna interdyscyplinarne zasady projektowania gier edukacyjnych i umie je zastosować w praktyce.	[SW3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
Treści przedmiotu	Wprowadzenie do metody PBL i edularpów jako formy nauczania historii Czym jest edularp? Jak łączyć narrację, mechanikę i cel edukacyjny? Przykłady gier miejskich i edularpów. Spacer badawczo-historyczny po Gdańsku jako podstawa projektowa Obserwacja, dokumentacja, mapowanie przestrzeni. Gromadzenie materiału źródłowego i ikonograficznego. Analiza źródeł historycznych i krytyka informacji Jak wybierać i oceniać źródła do edularpa? Synteza wiedzy lokalnej z narracją gry. Projektowanie świata gry i ról postaci Tworzenie struktury fabularnej gry: konflikty, zadania, bohaterowie. Praca z wartościami i postawami z różnych okresów historycznych. Budowanie zasad i mechanik gry Interakcje, wyzwania, karty postaci, kostiumy, zasady bezpieczeństwa. Projektowanie doświadczenia edukacyjnego (metodyka nauczania przez działanie). Tworzenie dokumentacji i prezentacja gry Przewodnik mistrza gry, karta informacyjna, instrukcja dla nauczyciela. Prezentacja projektu na forum grupy, testowanie wybranych fragmentów.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Edularp – projekt grupowy	60.0%	90.0%
	Obecność	90.0%	10.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	M. Mochocki, Edu-Larp as Revision of Subject-Matter Knowledge, International Journal of Role-Playing 2013, dostępny online: https://www.researchgate.net/publication/256548071_Edu-Larp_as_Revision_of_Subject-Matter_Knowledge , dostęp z 3.05.2025. M. Mochocki, Larping the Past: Research 132 Report on High-School Edu-Larp, dostępny online: https://repozytorium.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/1492/Mochocki%20Larping%20the%20Pas%20Research%20Report%20on%20School%20Edu-Larp.pdf?sequence=1&isAllowed=y , dostęp z 3.05.2025.	
	Uzupełniająca lista lektur	Y. Kot, Educational Larp: Topics for Consideration. [In:] Wyrd Con Companion 2012, edited by Aaron Vanek and Sarah Lynne Bowman, 118-127. Los Angeles, CA: Wyrd Con, 2012. M. Mochocki, Role-Play as a Heritage Practice: Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment, dostępny online: https://www.researchgate.net/publication/344953821_Role-Play_as_a_Heritage_Practice_Historical_Larp_Tabletop_RPG_and_Re	
	Adresy eZasobów		

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Jak przekształcić doświadczenie ze spaceru historycznego w narrację edularpa? W jaki sposób dobrać źródła, które będą służyć jako podstawa fabularna i edukacyjna gry? Jak przedstawić wartości i postawy ludzi z przeszłości bez ich upraszczania lub trywializacji? W jaki sposób zapewnić balans między immersją a edukacyjnym celem gry? Zadania: Mapa potencjalnych lokalizacji do gry terenowej. Konspekt scenariusza edularpa (cele, postacie, konflikty, zadania). Prezentacja projektu z uzasadnieniem Dokumentacja gotowej gry.
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.