

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historia powszechna - starożytność i średniowiecze , PG_00073548						
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 obowiązkowych z zakresu kierunku studiów			
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji		na uczelni			
Rok studiów	1	Język wykładowy		polski			
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS		5.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia		zaliczenie			
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii -> Zakład Historii Starożytnej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Karol Kłodziński					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	60.0	0.0	0.0	0.0	60
	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	60		2.0		60.0	122
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z wybranymi aspektami z dziejów starożytnych oraz średniowiecza. Podczas ćwiczeń zostaną poruszone wybrane zagadnienia z historii starożytnego bliskiego Wschodu, Grecji i Rzymu oraz średniowiecza. Tematyka zajęć będzie korespondowała z profilem kierunku studiów "Projektowanie gier historycznych", dlatego studenci metodą projektową i pracując w grupach opracują tło historyczne, które posłuży do opracowania koncepcji nowej gry historycznej.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[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 wykorzystywać wiedzę na temat dziejów starożytnych oraz średniowiecza w wybranych aspektach, krytycznie analizować źródła narracyjne.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PGHL3_U03] Potrafi komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii właściwej dla nauk historycznych i pokrewnych	Student potrafi posługiwać się podstawową terminologią właściwą dla epoki starożytnej i średniowiecza w zakresie periodyzacji dziejów.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	Student potrafi rozwiązać określony problem badawczy.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Student krytycznie osiada posiadaną wiedzę z wybranych aspektów historii starożytnej oraz średniowiecznej i w razie trudności konsultuje swoje wątpliwości z wykładowcą.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PGHL3_K03] Jest gotów do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego w zakresie ochrony i promocji dziedzictwa historycznego na szczeblu lokalnym i regionalnym	Student jest gotów do wykorzystania wiedzy z wybranych aspektów historii starożytnej oraz średniowiecznej do opracowania koncepcji gry historycznej, której tematyka jest osadzona w starożytności oraz w średniowieczu.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
Treści przedmiotu	Wybrane aspekty z historii starożytnego Wschodu, Grecji i Rzymu.		
	Wybrane zagadnienia z historii powszechnej średniowiecza (szczególny nacisk na konflikty zbrojne, życie codzienne i kulturę)		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Podstawowa wiedza historyczna.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt: przygotowanie scenariusza gry dziejącej się w czasach starożytności i średniowiecza	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	A. Ziółkowski, Historia powszechna. Starożytność, różne wydania. B. Zientara, Historia Powszechna Średniowiecza, różne wydania. G. Chomicki, S. Sprawski, Starożytność Teksty źródłowe komentarze i zagadnienia do historii w szkole średniej, Kraków 1999.	

	Uzupełniająca lista lektur	M. Jaczynowska, D. Musiał, M. Stępień, Historia starożytna, Warszawa (wiele wydań). Dodatkowe lektury zostaną przekazane na pierwszym spotkaniu
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Kim był Hammurabi? Jak zarządzać Babilonią?	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.