

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt badawczy, PG_00189510						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Michał Mochocki				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	60.0	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		0.0		40.0	100
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_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego						
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu						
	[PGHL3_U06] Przygotowuje dłuższe prace pisemne oraz różnorodne krótkie teksty w języku polskim i/lub angielskim, prawidłowo stosując profesjonalną terminologię i aparat naukowy						

Treści przedmiotu	<p>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.</p>											
Wymagania wstępne i dodatkowe												
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="448 573 794 611">Sposób oceniania (składowe)</th> <th data-bbox="794 573 1141 611">Próg zaliczeniowy</th> <th data-bbox="1141 573 1487 611">Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="448 611 794 645">Obecność</td> <td data-bbox="794 611 1141 645">90.0%</td> <td data-bbox="1141 611 1487 645">10.0%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 645 794 678">Edularp – projekt grupowy</td> <td data-bbox="794 645 1141 678">60.0%</td> <td data-bbox="1141 645 1487 678">90.0%</td> </tr> </tbody> </table>			Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	Obecność	90.0%	10.0%	Edularp – projekt grupowy	60.0%	90.0%
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej										
Obecność	90.0%	10.0%										
Edularp – projekt grupowy	60.0%	90.0%										
Zalecana lista lektur	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="448 685 794 931">Podstawowa lista lektur</td> <td colspan="2" data-bbox="794 685 1487 931"> M. Mochocki, Edu-Larp as Revision of Subject-Matter Knowledge, International Journal of Role-Playing 2013, dostępny online: <a href="https://www.researchgate.net/publication/256548071_Edu-Larp_as_Revision_of_Subject-Matter_Knowledge">https://www.researchgate.net/publication/256548071_Edu-Larp_as_Revision_of_Subject-Matter_Knowledge</a>, dostęp z 3.05.2025.  M. Mochocki, Larping the Past: Research 132 Report on High-School Edu-Larp, dostępny online: <a href="https://repozytorium.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/1492/Mochocki%20Larping%20the%20Pas%20Research%20Report%20on%20School%20Edu-Larp.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://repozytorium.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/1492/Mochocki%20Larping%20the%20Pas%20Research%20Report%20on%20School%20Edu-Larp.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>, dostęp z 3.05.2025. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 931 794 1133">Uzupełniająca lista lektur</td> <td colspan="2" data-bbox="794 931 1487 1133"> 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: <a href="https://www.researchgate.net/publication/344953821_Role-Play_as_a_Heritage_Practice_Historical_Larp_Tabletop_RPG_and_Re">https://www.researchgate.net/publication/344953821_Role-Play_as_a_Heritage_Practice_Historical_Larp_Tabletop_RPG_and_Re</a> dostęp z 3.05.2025. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1133 794 1160">Adresy eZasobów</td> <td colspan="2" data-bbox="794 1133 1487 1160"></td> </tr> </tbody> </table>			Podstawowa lista lektur	M. Mochocki, Edu-Larp as Revision of Subject-Matter Knowledge, International Journal of Role-Playing 2013, dostępny online: <a href="https://www.researchgate.net/publication/256548071_Edu-Larp_as_Revision_of_Subject-Matter_Knowledge">https://www.researchgate.net/publication/256548071_Edu-Larp_as_Revision_of_Subject-Matter_Knowledge</a> , dostęp z 3.05.2025. M. Mochocki, Larping the Past: Research 132 Report on High-School Edu-Larp, dostępny online: <a href="https://repozytorium.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/1492/Mochocki%20Larping%20the%20Pas%20Research%20Report%20on%20School%20Edu-Larp.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://repozytorium.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/1492/Mochocki%20Larping%20the%20Pas%20Research%20Report%20on%20School%20Edu-Larp.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a> , 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: <a href="https://www.researchgate.net/publication/344953821_Role-Play_as_a_Heritage_Practice_Historical_Larp_Tabletop_RPG_and_Re">https://www.researchgate.net/publication/344953821_Role-Play_as_a_Heritage_Practice_Historical_Larp_Tabletop_RPG_and_Re</a> dostęp z 3.05.2025.		Adresy eZasobów		
Podstawowa lista lektur	M. Mochocki, Edu-Larp as Revision of Subject-Matter Knowledge, International Journal of Role-Playing 2013, dostępny online: <a href="https://www.researchgate.net/publication/256548071_Edu-Larp_as_Revision_of_Subject-Matter_Knowledge">https://www.researchgate.net/publication/256548071_Edu-Larp_as_Revision_of_Subject-Matter_Knowledge</a> , dostęp z 3.05.2025. M. Mochocki, Larping the Past: Research 132 Report on High-School Edu-Larp, dostępny online: <a href="https://repozytorium.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/1492/Mochocki%20Larping%20the%20Pas%20Research%20Report%20on%20School%20Edu-Larp.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://repozytorium.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/1492/Mochocki%20Larping%20the%20Pas%20Research%20Report%20on%20School%20Edu-Larp.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a> , 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: <a href="https://www.researchgate.net/publication/344953821_Role-Play_as_a_Heritage_Practice_Historical_Larp_Tabletop_RPG_and_Re">https://www.researchgate.net/publication/344953821_Role-Play_as_a_Heritage_Practice_Historical_Larp_Tabletop_RPG_and_Re</a> dostęp z 3.05.2025.											
Adresy eZasobów												
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>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?</p> <p>Zadania:  Mapa potencjalnych lokalizacji do gry terenowej.  Konspekt scenariusza edularpa (cele, postacie, konflikty, zadania).  Prezentacja projektu z uzasadnieniem  Dokumentacja gotowej gry.</p>											
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy											

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.