

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Nowoczesne metody popularyzacji nauki, PG_00190189						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			2.0		
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						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	30.0	0.0	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		0.0		20.0	50
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z najnowszymi metodami i narzędziami służącymi do popularyzacji nauki.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_K02] Wykazuje świadomość zasad etyki zawodowej obowiązującej w pracy historyka i twórców kultury, okazując zrozumienie dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych	Student uwzględni zasady etyki zawodowej oraz odpowiedzialności społecznej w projektowaniu i realizacji działań popularyzujących wiedzę historyczną, dobierając formy przekazu adekwatne do wrażliwości kulturowej i kontekstu odbiorców.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[PGHL3_W09] Omawia wybrane dylematy współczesnego świata w kontekście zależności pomiędzy przeszłością a wydarzeniami współczesnymi, w tym w aspekcie popularyzacji wiedzy historycznej poprzez gry i inne media	Student identyfikuje i interpretuje wybrane problemy współczesne, wykorzystując przykłady z przeszłości oraz ich medialne reprezentacje jako narzędzia popularyzacji wiedzy historycznej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[PGHL3_W01] Kompetentnie objaśnia istotne zależności między wybranymi faktami, obiektami i zjawiskami historycznymi, kulturowymi i społecznymi, posługując się teoriami i metodami nauk humanistycznych	Student dobiera i porządkuje treści historyczne, kulturowe i społeczne w celu ich przystępnego przedstawienia odbiorcom nienaukowym, wykorzystując wybrane metody i koncepcje nauk humanistycznych.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
[PGHL3_U03] Efektywnie komunikuje się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii nauk historycznych i pokrewnych, jak i terminologii przyjętej w branży gier	Student tworzy i prezentuje komunikaty popularyzujące wiedzę historyczną, wykorzystując narzędzia cyfrowe oraz terminologię właściwą zarówno dla nauk humanistycznych, jak i współczesnych mediów oraz branży gier.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do zagadnienia popularyzacji nauki oraz public history 2. Dlaczego warto popularyzować naukę? 3. Określenie i scharakteryzowanie grupy odbiorców działań popularyzacyjnych 4. Jak popularyzować wyniki naszych badań?: <ul style="list-style-type: none"> - tradycyjne formy popularyzowania nauki - nowoczesne formy popularyzowania nauki - cyfrowe narzędzia wykorzystywane do promocji i popularyzowania nauki 5. Jak mierzyć efekty naszych działań? 		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt zaliczeniowy	50.0%	70.0%
	Aktywność na zajęciach	50.0%	30.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Demantowsky M., Public History and School: International Perspectives, De Gruyter Oldenbourg 2019 [dostęp przez Bibliotekę UG]Danilina, Y.V., Science Popularization as an Element of Innovative Communications, Scientific and Technical Information Processing 49, 2022, s. 21-29:https://link.springer.com/article/10.3103/S0147688222010051Santa Cruz L.M., Public engagement with science: Increasing the social value of science, Thesis for: MSc. Environmental Systems Analysis 2018: https://www.researchgate.net/publication/351823974_Public_engagement_with_science_Increasing_the_social_vD., Blok V., Coenen C., Kalloniatis C., KitsiouA., Mavroeidi A-G., Milani S. & Sitzia A., Responsible innovation at work: gamification, public engagement, and privacy by design, Journal of Responsible Innovation, 9:3, 2022, s. 315-343:https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23299460.2022.2076985Kulczykowski W., Archeolog w służbie zniszczonych cmentarzy. Drugi sezon prac konserwatorskich i edukacyjnych prowadzonych w 2015 roku na ewangelickim cmentarzu w Nowym Monasterzysku, gm. Młynary, pow. Elbląg, Gdańskie Studia Archeologiczne, t. 6, Gdańsk 2016, s. 219-241Wojdon J., Public history, czyli historia w przestrzeni publicznej, Klio - Czasopismo Poświęcone Dziejom Polski i Powszechnym, t. 34, nr 3, 2016, s. 254:https://apcz.umk.pl/KLIO/article/view/KLIO.2015.027/7711</p>	

	Uzupełniająca lista lektur	<p>Cyfrowy archeolog. Podręcznik promocji archeologii w nowych mediach, pod red. S. Zdziebłowskiego, Poznań 2014.</p> <p>History of TED, https://www.ted.com/about/our-organization/history-of-ted, 23.04.2020.</p> <p>Osica N., Niedzicki W., Sztuka promocji nauki, Warszawa 2017.</p> <p>Popularyzacja nauk historycznych teoria i praktyka. Zbiór studiów, red. D. Gołaszewska-Rusinowska, M. Mielewska, T. Sińczak Toruń 2018.</p> <p>Burgess J., Green J., YouTube. Wideo online i kultura uczestnictwa, Warszawa 2011.</p> <p>Domańska E., Historie niekonwencjonalne. Refleksja o przeszłości w nowej humanistyce, Poznań 2006.</p> <p>Jarska L.M., Pracownik naukowy w mediach społecznościowych od popularyzacji nauki do kreowania wizerunku, Toruńskie Studia Bibliologiczne, t. 9, nr 2 (17), 2016, s. 201-238.</p> <p>Nowe Media i wyzwania współczesności, pod red. M. Sokołowskiego, Toruń 2013.</p> <p>Starzec A., Popularyzacja nauki w internecie, Stylistyka, t. 20, 2011, s. 175-191.</p>
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.