Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Methods in Historical Research, PG_00215470						
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028			
Poziom kształcenia	II stopnia		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	angielski			
Semestr studiów	1		Liczba punktów ECTS	6.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia	zaliczenie			
Jednostka prowadząca							
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	40.0	0.0	0.0	0.0	40
	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	40		40.0	70.0		150
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie kompetencji w zakresie metodologii badań historycznych, krytycznej analizy źródeł i argumentacji naukowej oraz samodzielnego projektowania badań nad historią, grami historycznymi i dziedzictwem cyfrowym.						

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[GHDCMU2_U01] Samodzielnie opracowuje koncepcje projektów badawczych dotyczące gier historycznych lub dziedzictwa cyfrowego, z określeniem problemu, pytań lub hipotez badawczych, doborem metod oraz uzasadnieniem sposobu interpretacji i weryfikacji wyników.	Samodzielnie opracowuje koncepcję badania dotyczącego historii, gier historycznych lub dziedzictwa cyfrowego, formułując problem i pytania badawcze, dobierając źródła i metody oraz uzasadniając sposób analizy i weryfikacji wyników.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
[GHDCMU2_K04] Zachowuje zasady etyki zawodowej i profesjonalne standardy postępowania w rolach badacza, twórcy czy konsultanta, w tym wymogi rzetelności akademickiej i wrażliwości społecznej w pracy z materiałem historycznym i kulturowym.	Przestrzega zasad rzetelności naukowej i etyki badań historycznych, dokumentując pochodzenie źródeł, respektując prawa autorskie oraz uwzględniając społeczne i kulturowe konsekwencje interpretacji przeszłości.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_K01] Krytycznie weryfikuje swoje przekonania, interpretacje i oceny w świetle dowodów, informacji zwrotnych i ograniczeń własnej wiedzy, z zasięganiem opinii ekspertów w sytuacjach wykraczających poza posiadane kompetencje.	Krytycznie weryfikuje i koryguje własne interpretacje historyczne w świetle nowych dowodów, uzasadnionej krytyki i opinii ekspertów, rozpoznając ograniczenia własnej wiedzy oraz przyjętych metod badawczych.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_U02] Krytycznie analizuje i syntetyzuje źródła historyczne oraz literaturę naukową na potrzeby złożonych problemów badawczych i kreatywnych, z uwzględnieniem wiarygodności i ograniczeń materiału oraz konkurencyjnych interpretacji.	Przeprowadza krytyczną analizę źródeł historycznych i literatury naukowej, oceniając ich autentyczność, wiarygodność, kontekst i ograniczenia, a następnie syntetyzuje ustalenia w formie argumentacji uwzględniającej konkurencyjne interpretacje.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
[GHDCMU2_U07] Posługuje się językiem angielskim w ustnej i pisemnej komunikacji akademickiej i zawodowej na poziomie co najmniej B2+ ESOKJ, z wykorzystaniem specjalistycznej terminologii historii, groznawstwa i dziedzictwa cyfrowego	Posługuje się językiem angielskim w mowie i w piśmie na poziomie co najmniej B2+.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[GHDCMU2_W01] Krytycznie omawia teoretyczne i metodologiczne kierunki badań historycznych i historiografii, z uwzględnieniem ich założeń, zasad krytyki i oceny wiarygodności źródeł oraz sporów interpretacyjnych.	Porównuje wybrane podejścia teoretyczne i metodologiczne w badaniach historycznych, wyjaśnia ich założenia epistemologiczne oraz ocenia ich przydatność do interpretacji źródeł, wyjaśniania procesów historycznych i rozstrzygania sporów historiograficznych.	[SW5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu

1. **Badania historyczne i ich granice** – dowody, interpretacja, wyjaśnienia historyczne i epistemologia przeszłości.
2. **Projekt badawczy** – pytania badawcze, hipotezy, wybory metodologiczne i dobór źródeł.
3. **Krytyka źródeł historycznych** – pochodzenie, autentyczność, wiarygodność, kontekstualizacja i sprzeczne dowody.
4. **Metody interpretacji historycznej** – porównanie, związek przyczynowy, przygodność i rozumowanie kontrfaktyczne.
5. **Krytyczna lektura prac naukowych** – debaty historiograficzne, założenia teoretyczne, błędy logiczne i konkurencyjne interpretacje.
6. **Cyfrowa kompetencja badawcza** – archiwalne bazy danych, triangulacja źródeł, lateralne czytanie i weryfikacja twierdzeń generowanych przez sztuczną inteligencję.
7. **Gry i dziedzictwo cyfrowe jako materiał badawczy** – metodologiczne wyzwania związane z analizą źródeł interaktywnych i cyfrowych.
8. **Od dowodów do argumentacji** – konstruowanie argumentów naukowych, recenzja naukowa, debata akademicka i krytyczna rewizja.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Analiza źródeł i argumentacji historycznej	51.0%	60.0%
Historyczny projekt badawczy	51.0%	30.0%
Aktywne uczestnictwo	90.0%	10.0%

<table>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>Tosh, J. (2021). The Pursuit of History: Aims, Methods and New Directions in the Study of History. 7th ed. Routledge.

Schrag, Z. M. (2021). The Princeton Guide to Historical Research. Princeton University Press.

Wallace, M. and Wray, A. (2021). Critical Reading and Writing for Postgraduates. 4th ed. SAGE Publications.

Booth, W. C., Colomb, G. G., Williams, J. M., Bizup, J. and FitzGerald, W. T. (2024). The Craft of Research. 5th ed. University of Chicago Press.

Wright, E., Donald, I. and Webber, N. (eds) (2026). Writing Game Histories. Bloomsbury Academic.

Topolski, J. (1996). Jak się pisze i rozumie historię. Tajemnice narracji h</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>Gaddis, J. L. (2002). The Landscape of History: How Historians Map the Past. Oxford University Press.

Fischer, D. H. (1970). Historians' Fallacies: Toward a Logic of Historical Thought. Harper & Row.

Wineburg, S. (2001). Historical Thinking and Other Unnatural Acts: Charting the Future of Teaching the Past. Temple University Press.

Caulfield, M. and Wineburg, S. (2023). Verified: How to Think Straight, Get Duped Less, and Make Better Decisions about What to Believe Online. University of Chicago Press.

Toulmin, S. E. (2003). The Uses of Argument. Updated ed. Cambridge University Press.

Chapman, A. (2016). Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. Routledge.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2">Analiza źródła i argumentacji historycznej. Wybierz źródło historyczne i porównaj, jak wykorzystano je w dwóch opracowaniach naukowych. Oceń jego autentyczność, wiarygodność i ograniczenia. Które twierdzenia autorów znajdują oparcie w źródle, a które wymagają dodatkowych dowodów? Uzasadnij własną interpretację, odnosząc się do stanowisk obu autorów.

Koncepcja badania historycznego. Opracuj krótką koncepcję badania dotyczącego historii, gier historycznych lub dziedzictwa cyfrowego. Sformułuj problem i pytanie badawcze, dobierz źródła i metody oraz wyjaśnij, jak przeanalizujesz materiał i sprawdzisz zasadność wniosków. Po dyskusji wskaż jedną zmianę, którą wprowadzisz w odpowiedzi na otrzymane uwagi.</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="2">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.