

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2020-2023

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE/MODULE

Nazwa przedmiotu/ modułu	GRY W KULTURZE
Kod przedmiotu/ modułu*	PS45_IV.5
Wydział (nazwa jednostki prowadzącej kierunek)	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	polonistyka stosowana
Poziom kształcenia	I stopień
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr studiów	r. II, sem. 3
Rodzaj przedmiotu	przedmiot do wyboru
Język wykładowy	polski
Koordynator	Dr hab. prof. UR Wojciech Birek
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Dr hab. prof. UR Arkadiusz Luboń, Dr Wojciech Maryjka, dr hab. prof. UR Wojciech Birek

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt ECTS
3		20 + 10							3

1.2. Sposób realizacji zajęć

☒ zajęcia w formie tradycyjnej

☒ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu /modułu (z toku)

zaliczenie z oceną

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiadomości z zakresu wiedzy o grach i kulturze współczesnej uzyskane w toku dotychczasowego procesu kształcenia, praktyka uczestnictwa w kulturze.

3. CELE, EFEKTY KSZTAŁCENIA, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE**3.1 Cele przedmiotu/modułu**

C1	Zapoznanie uczestników kursu z terminologią i metodologią badań nad formami i miejscem gier w dziejach kultury i kulturze współczesnej, zarysem historii gier i głównymi formami ich obecności w życiu i kulturze.
C2	Wykształcenie narzędzi pozwalających rozpoznać i ocenić obecność mechanizmów gier w różnych dziedzinach życia i wytworach kultury oraz rozumienie zasad rządzących tymi mechanizmami.
C3	Nabycie umiejętności wykorzystania zdobytej w toku kursu wiedzy do realizowania zadań i projektów wykorzystujących mechanizmy gier.

3.2 Efekty kształcenia dla przedmiotu/ modułu (wypełnia koordynator)

EK (efekt kształcenia)	Treść efektu kształcenia zdefiniowanego dla przedmiotu (modułu)	Odniesienie do efektów kierunkowych (KEK)
EK_01	Student zna i rozumie podstawową terminologię i metody badań nad formami i miejscem gier w dziejach kultury i kulturze współczesnej oraz ma podstawową wiedzę z zakresu historii gier i ich miejsca w kulturze.	K_W02, K_W03
EK_02	Student potrafi rozpoznać i ocenić obecność mechanizmów gier w różnych dziedzinach życia i wytworach kultury oraz rozumie zasady rządzące tymi mechanizmami.	K_U05, K_U06
EK_03	Student zyskuje kompetencje niezbędne do realizowania zadań i projektów wykorzystujących mechanizmy gier oraz posługiwania się wiedzą na ich temat w komunikacji społecznej, animacji i uczestnictwie w kulturze.	K_K01,

3.3 Treści programowe (wypełnia koordynator)**A. Problematyka wykładu**

Treści merytoryczne
-

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Zajęcia organizacyjne. Wprowadzenie i zdefiniowanie podstawowych pojęć. Gra i zabawa jako zjawisko kulturowe – (2 g.)
Gry w dziejach kultury – tradycje ludyczne w cywilizacjach ludzkich (2 g.)
Tradycyjne formy gier i ich miejsce w kulturze. (4 g.)
Nowe formy gier i ich miejsce w kulturze. (4 g.)
Psychologiczne i socjologiczne aspekty gier międzyludzkich. (2 g.)
Kulturotwórcza funkcja gier. (2 g.)

Edukacyjne zastosowania gier (2 g.)
Podsumowanie: gry w naszym życiu: korzyści i zagrożenia (2 g.)

3.4 Metody dydaktyczne

- Analiza tekstów z dyskusją,
- referaty z prezentacją multimedialną,
- dyskusja problemowa,
- praca w grupach.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów kształcenia

Symbol efektu	Metody oceny efektów kształcenia	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EKPP45-IV-5_01	obserwacja w trakcie zajęć, ocena referatu	ćwiczenia
EKPP45-IV-5_02	obserwacja w trakcie zajęć, ocena referatu	ćwiczenia
EKPP45-IV-5_03	obserwacja w trakcie zajęć, ocena referatu	ćwiczenia

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Przygotowanie referatu na temat wybrany z zakresu kursu (ocenie podlega zawartość merytoryczna, poprawność formalna i umiejętność formułowania przekazu w trakcie jego wygłaszania). Aktywny udział w zajęciach.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające planu z studiów	20
Inne z udziałem nauczyciela (udział w konsultacjach, egzaminie)	5
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	10 35
SUMA GODZIN	70
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	3

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU/ MODUŁU

wymiar godzinowy	-
zasady i formy odbywania praktyk	-

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

Jonah Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. Maria Kurecka i Witold Wirpsza, Warszawa 1967 i nast.

Gry w języku, literaturze i kulturze, red. Urszula Żydek-Bednarczuk, Ewa Jędrzejko, Warszawa 1997.

Jon Dovey i Helen W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011.

Literatura uzupełniająca:

Eric Berne, *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, Warszawa 1994.

Lech Pijanowski, *Przewodnik do gier*, Warszawa 1973.

„Homo Ludens”: nr 1-9, 2009-2016, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/>