

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2022-2024
(skrajne daty)
rok akademicki 2023/2024

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie do teorii gier. Przedmiot do wyboru 5
Kod przedmiotu*	IVC1
Nazwa jednostki prowadzącej kierunku	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	Studia drugiego stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	Rok II, sem. 3
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy/przedmiot do wyboru
Język wykładowy	polski
Koordynator	Dr Jarosław Kinal (członek Zespołu Programowego kierunku studiów DiKS)
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Dr hab. prof. UR Arkadiusz Luboń, dr Wojciech Maryjka, dr hab. prof. UR Wojciech Birek (autor programu)

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

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							3

1.2. Sposób realizacji zajęć

X zajęcia w formie tradycyjnej

 zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (jeśli wynika to z aktualnie obowiązujących przepisów)
1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)**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 UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE**3.1 Cele przedmiotu**

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 uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	<p>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.</p> <p>Absolwent potrafi rozpoznać i ocenić obecność mechanizmów gier w różnych dziedzinach życia i wytworach kultury oraz rozumie zasady rządzące tymi mechanizmami.</p> <p>Absolwent ma pogłębioną wiedzę o instytucjach związanych z kultywowaniem polskiej kultury; bardzo dobrze zna zasady języka polskiego.</p>	K_Wo3, K_Wo6, K_Wo7, K_Wo8, K_Wo9
EK_02	Student ma 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; rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia się.	K_Uo9

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu (oraz ćwiczeń warsztatowych)

Treści merytoryczne (wybór)

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

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

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

3.4 Metody dydaktyczne

Ćwiczenia: analiza tekstów z dyskusją, metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny), praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja), gry dydaktyczne.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	obserwacja w trakcie zajęć, ocena referatu	ćwiczenia
EK_02	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 wygłoszenia). Aktywny udział w zajęciach.

Poprawność merytoryczna – 60% oceny
Poprawność techniczna – 20% oceny
Poprawność językowa 20% oceny

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

Forma aktywności	Średnia liczba godzinna zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	20
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	2
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, zaliczenia, egzaminu, napisanie referatu itp.)	30 23
SUMA GODZIN	75
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	3

* Należy uwzględnić, że 1 pkt. ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

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.

Rob Cover, *New media theory: Electronic games, democracy and reconfiguring the author-audience relationship*, *Social Semiotics* 14(2) 2004

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/>

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej