

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Zabawy i zabawki na przestrzeni dziejów
	angielskim	Games and toys throughout history

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE KSZTAŁCENIA

1.1. Sekcja ¹	Sekcja nauk humanistycznych
1.2. Dyscyplina ²	Historia
1.3. Forma kształcenia	Stacjonarna
1.4. Poziom kształcenia	Szkoła Doktorska
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	Prof. dr hab. Marek Przeniosło
1.6. Kontakt	marek.przenioslo@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Rodzaj przedmiotu ³	Przedmiot specjalistyczny w dyscyplinie
2.2. Język wykładowy	polski

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć ⁴	Wykład
3.2. Liczba godzin ⁵	15
3.3. Miejsce realizacji zajęć	Zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym UJK
3.4. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną
3.5. Metody dydaktyczne	Praca z tekstem, dyskusja (w ramach „wykładu uczestniczącego”), prezentacja
3.6. Wykaz literatury	podstawowa D. Żołędź-Strzelczyk, I. Gomułka, K. Kabacińska-Łuczak, M. Nawrot-Borowska, <i>Dzieje zabawek dziecięcych na ziemiach polskich do początku XX wieku</i> , Wrocław 2016. J. Bujak, <i>Zabawki w Europie. Zarys dziejów – rozwój zainteresowań</i> , Kraków 1988. <i>Dawne i współczesne zabawki dziecięce</i> , red. D. Żołędź-Strzelczyk, K. Kabacińska, Poznań 2010.
	uzupełniająca „Zabawy i Zabawki” – periodyk Muzeum Zabawek i Zabaw w Kielcach; liczne artykuły dotyczące historii zabaw i zabawek, zob. np. J. Strzelec, <i>Produkcja zabawek w Polsce w XX w.</i> , „ZiZ” 2009. P. Aries, <i>Historia dzieciństwa. Dziecko i rodzina w dawnych</i>

¹ Sekcja nauk humanistycznych, nauk społecznych, nauk ścisłych i przyrodniczych, nauk medycznych i nauk o zdrowiu, nauk o sztuce.

² Historia, językoznawstwo, literaturoznawstwo, nauki medyczne, nauki o zdrowiu, nauki o polityce i administracji, nauki prawne, nauki o bezpieczeństwie, pedagogika, nauki o komunikacji społecznej i mediach, nauki o zarządzaniu i jakości, nauki biologiczne, nauki chemiczne, nauki fizyczne, nauki o Ziemi o środowisku, sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, sztuki muzyczne.

³ Przedmiot ogólny, przedmiot dziedzinowy w sekcji, przedmiot dyscyplinowy w sekcji, przedmiot specjalistyczny w dyscyplinie.

⁴ Ćwiczenia, wykład, seminarium.

⁵ Zgodna z programem kształcenia w Szkole Doktorskiej.

		czasach, Gdańsk 1995. J. Huizinga, <i>Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury</i>, Warszawa 1985. A. Fraser, <i>A history of toys</i>, Frankfurt am Main. D. Żołędź-Strzelczyk, A. Sztylko, <i>Polskie lalki celulooidowe</i>, Wrocław 2022. A. Popiel-Machnicka, A. Sztylko, <i>Mazowiecki przemysł zabawkowski XX wieku</i>, [Warszawa 2023]. A. Tyszewicz-Obara, <i>Codzienne zmagania o nowa zabawkę. Z dziejów kieleckich spółdzielni zabawkarskich</i>, Kielce 2022. M. Przeniosło, M. Przeniosło, <i>Przemysł zabawkowski w okresie PRL: potrzeby badawcze, baza źródłowa</i>, „Przegląd Nauk Historycznych” 2024, nr 2 [artykuł dostępny w Internecie].
--	--	--

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć) C01 Zapoznanie z wiedzą na temat zabaw i zabawek w różnych epokach historycznych. C02 Wykazanie przemian, jakie zachodziły na przestrzeni dziejów w przedmiocie zabaw i zabawek na świecie i w Polsce na tle ogólnych przeobrażeń społeczno-gospodarczych. C03 Ukazanie znaczenia zabawy w życiu człowieka z perspektywy badań interdyscyplinarnych (historia, pedagogika, psychologia, etnografia, antropologia, archeologia) C04 Zapoznanie z tradycjami zabawkarstwa w regionie świętokrzyskim (Kielce w okresie PRL były „stolicą zabawkarstwa polskiego”). C05 Zapoznanie z eksponatami (w posiadaniu prowadzącego zajęcia) licznych historycznych zabawek – najstarsze pochodzą z XIX w.	
4.2. Treści programowe Zabawy i zabawki w starożytności. Zabawy i zabawki w okresie średniowiecza Zabawy i zabawki w dobie nowożytnej. Zabawy i zabawki w XIX w. Zabawy i zabawki w wieku XX. Tradycje regionu świętokrzyskiego w obszarze zabawkarstwa.	

5. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ

Przedmiotowy efekt uczenia się	Doktorant, który zaliczył przedmiot	Odniesienie od efektów uczenia się w Szkole Doktorskiej (zgodnie z programem kształcenia w Szkole Doktorskiej)
w zakresie WIEDZY:		
W01	zna i rozumie w stopniu umożliwiającym rewizję istniejących paradygmatów – światowy dorobek, obejmujący podstawy teoretyczne oraz zagadnienia ogólne i wybrane zagadnienia szczegółowe – właściwe dla dyscypliny naukowej, w której przygotowuje	SD_W01

	rozprawę doktorską	
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	potrafi zdefiniować cel i przedmiot badań naukowych, formułować hipotezy badawcze w zakresie dyscypliny, w której przygotowuje rozprawę doktorską oraz dokonywać krytycznej analizy i oceny wyników badań naukowych, działalności eksperckiej i innych prac o charakterze twórczym oraz ich wkładu w rozwój wiedzy	SD_U01
U02	potrafi opracować oryginalną koncepcję badań, rozwijać metody, techniki i narzędzia badawcze oraz twórczo je stosować, a także wyciągać wnioski na podstawie wyników badań naukowych	SD_U02
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	SD_K04

6. SPOSOBY WERYFIKACJI OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Przedmiotowe efekty uczenia się	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny			Kolokwium			Projekt			Aktywność na zajęciach			Praca własna			Praca w grupie			Inne		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	S	W	C	S	W	C	S	W	C	S	W	C	S	W	C	S	W	C	S
W01							+			+											
U01							+			+											
U02							+			+											
K01							+			+											

7. KRYTERIA OCENY STOPNIA OSIĄGNIĘCIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
Wykład (W) ⁶	3,0	Aktywność podczas wykładu (w ramach tzw. wykładu uczestniczącego); przygotowanie projektu dotyczącego historii wybranej zabawy lub zabawki (np. historia broni zabawkowej, historia lalki, historia gier komputerowych). Zaliczone w przedziale 51-60%
	3,5	Aktywność podczas wykładu (w ramach tzw. wykładu uczestniczącego); przygotowanie projektu dotyczącego historii wybranej zabawy lub zabawki (np. historia broni zabawkowej, historia lalki, historia gier komputerowych). Zaliczone w przedziale 61-70%
	4,0	Aktywność podczas wykładu (w ramach tzw. wykładu uczestniczącego); przygotowanie projektu dotyczącego historii wybranej zabawy lub zabawki (np. historia broni zabawkowej, historia lalki, historia gier komputerowych). Zaliczone w przedziale 71-80%

⁶ Niepotrzebne usunąć.

	4,5	Aktywność podczas wykładu (w ramach tzw. wykładu uczestniczącego); przygotowanie projektu dotyczącego historii wybranej zabawy lub zabawki (np. historia broni zabawkowej, historia lalki, historia gier komputerowych). Zaliczone w przedziale 81-90%
	5,0	Aktywność podczas wykładu (w ramach tzw. wykładu uczestniczącego); przygotowanie projektu dotyczącego historii wybranej zabawy lub zabawki (np. historia broni zabawkowej, historia lalki, historia gier komputerowych). Zaliczone w przedziale 91-100%

Przyjmuję do realizacji

.....