

## Uniwersytet Gdański

Spotkanie akademickie: **28 maja 2022 r. (sobota), godz. 10:00 ÷ 15:30**

Dla uczniów z przedmiotu: **HISTORIA (kompetencje społeczne)**

Poziom: **podstawowy**

**Temat: JAK GRY UCZĄ HISTORII?**

### Opis spotkania:

Wielu osobom gry edukacyjne kojarzą się z nudnymi i tworzonymi „na siłę” narzędziami do nauczania, które zamiast rzeczywiście uczyć zniechęcają do nauki. W licznych przypadkach trudno się z tym poglądem nie zgodzić. Tymczasem każdego roku na świecie pojawiają się gry, które chociaż nie są określane jako „edukacyjne” to potrafią przekazywać wartościową wiedzę naukową, w tym historyczną. Celem wykładu będzie zaprezentowanie wybranych gier – komputerowych, planszowych, fabularnych, paragrafowych, książkowych, miejskich – które mogą być wykorzystywane jako doskonałe narzędzie do przedstawiania faktów i realiów historycznych. Na ich przykładzie prowadzący będzie starał się udowodnić, że nie ma lepszego sposobu na przyswajanie wiedzy (historycznej), niż poprzez zabawę.

W trakcie ćwiczeń prowadzonych przez dr Wacława Kulczykowskiego i dr Piotr Derengowskiego uczestnicy zajęć na własnej skórze i w praktyczny sposób przekonają się, jak gry komputerowe i planszowe mogą uczyć historii, opowiadać o minionych dziejach, prezentować postacie historyczne, czy przemycać interesujące fakty z przeszłości. Uczestnicy zajęć wraz z prowadzącymi przeniosą się m.in. do średniowiecznych Czech, Rzeczypospolitej Obojga Narodów, rewolucyjnej Francji, czy w sam środek afery Watergate. Do tego celu wykorzystane zostaną specjalnie wyselekcjonowane przez prowadzących gry.