|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tantárgy neve: A történelemoktatás lehetőségei a szórakoztató média eszközeivel | **Kredit:**  2 | Előadás  Szeminárium  Speciálkollégium / Intézményi szabadon választható kurzus |
| **Félévek száma:**  1 (2017/18. tavaszi félév) | **Heti óraszám:**  2 | **Értékelés:**  Szigorlat  Kollokvium  Gyakorlatijegy  Aláírás |
| **Tárgykód:**  BTTR30285BA | **Óra időpontja és helyszíne:**  Kedd 18:00-19:30 XII. terem | |
| **Oktató:** Bradács Gábor (egyetemi tanársegéd) – Vas János (egyetemi hallgató)  **Tantárgyfelelős:** Dr. Barta Róbert tanszékvezető egyetemi docens  **Az óra nyelve:** magyar | | |
| **Tantárgy leírása:**   1. Félévi tájékoztatás, követelmények ismertetése 2. Elméleti bevezetés: a videojátékok kutatásának akadémiai háttere (pszichológia, *gamification*, *edutainment*, *game studies*, történelmi alapok, *transmedia storytelling*) 3. Videojátékok az oktatásban: szemináriumok, módszertani kérdések, Wainwright, történelmi didaktika, *Geschichtsdidaktik* 4. A videojátékok a történelemben I: Komplex folyamatokat bemutató alkotások 5. A videojátékok a történelemben II: Szórakoztató alkotások történelmi háttérrel 6. A videojátékok a történelemben III: Ténytörténelmen alapuló alkotások 7. A videojátékok a történelemben IV: Történelemmel közvetve foglalkozó alkotások 8. Mi a baj a popkulturális történelemmel? Filmek (sorozatok) és videojátékok történelmi kapcsolata (authenticity vs. authentic) 9. Történelemkutatás a filmgyártás tükrében 10. Képregények a történelemoktatásban 11. A szórakoztatóipari termékek integrálásának lehetőségei a magyar oktatási rendszerben 12. A digitális pedagógia lehetőségei a magyar oktatási rendszerben   **A szemináriumi munka értékelése:** beadandó dolgozat készítése | | |
| **Kötelező olvasmányok:**  Vas János: Elméleti kérdések a videójátékok felhasználásáról a történelem oktatásában, valamint a külföldi szemináriumokon történő alkalmazásának kritikai vizsgálata, in: *A XIII. PhD. - Konferencia előadásai (Budapest, 2016. október 20.),* szerkesztette: Dr. Koncz István – Szova Ilona, Budapest, 2016. 161-171.  Vas János: Videojátékok interdiszciplináris felhasználása az oktatásban, in: *InterTalent Unideb tanulmánykötet,* szerkesztette: Mándy Zsuzsanna. Debrecen, 2017. 179-188.  Vas János: A videojátékok kategorizálása oktatásban felhasználható szerepük alapján, in: *„A mi tendenciáink…” Szakkollégiumi tanulmányok, 5.,* szerkesztette: Makláry Virág – Nagy Jenő – Novák Zsófia – Uri Dénes. Debrecen, 2017. 85-97.  Wainwright, A. M.: Teaching Historical Theory through Video Games. *The History Teacher.* 47/4 (2014) 579-612: <http://www.societyforhistoryeducation.org/pdfs/A14_Wainwright.pdf>  **Ajánlott olvasmányok:**  Bosman, F. G.: ‘The Lamb of Comstock’ – Dystopia and Religion in Video Games. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet.* 5. (2014) 162-183.  <http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/viewFile/12163/5999>  Diamond, J. M.: *Háborúk, járványok, technikák*. Typotex, Budapest, 2000.  Dunai Tamás: Videojáték és virtuális turizmus – A videojáték mint a virtuális turizmus terepe. *Replika*, 96-97/1-2. szám (2016), 163-170.  Dunai Tamás: Képregény: kép és regény? *Studia Litteraria*, 2013/1-2. 109-118.  Duncan, Randy – Matthew J. Smith: *The Power of Comics. History, Form and Culture*. Continuum, New York & London, 2009.  Kertész Sándor: *Comics szocialista álruhában*. Nyíregyháza: Kertész Nyomda és Kiadó, 2007.  Egenfeldt, S. – Nielsen, S.: *Educational Potential of Computer Games.* Continuum, London, 2007.  Veugen, C.: *Computer Gamesas a NarrativeMedium. ComputerGames and New MediaCultures*. Springer, 2011. <http://www.veugen.net/dd/index.html> | | |