|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tantárgy neve:A történelemoktatás lehetőségei a szórakoztató média eszközeivel | **Kredit:**2 | Előadás SzemináriumSpeciálkollégium / Intézményi szabadon választható kurzus  |
| **Félévek száma:**1 (2017/18. tavaszi félév) | **Heti óraszám:**2 | **Értékelés:**Szigorlat Kollokvium GyakorlatijegyAláírás  |
| **Tárgykód:**BTTR30285BA | **Óra időpontja és helyszíne:**Kedd 18:00-19:30XII. 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> |