

SYLABUS – OPIS ZAJĘĆ/PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1. Nazwa zajęć/przedmiotu: Historia starożytnej Grecji
2. Kod zajęć/przedmiotu: 19-HSG-24-Arch
3. Rodzaj zajęć/przedmiotu (obowiązkowy lub fakultatywny): obowiązkowy
4. Kierunek studiów: Archeologia śródziemnomorska
5. Poziom studiów (I lub II stopień, jednolite studia magisterskie): I st.
6. Profil studiów (ogólnoakademicki / praktyczny): ogólnoakademicki
7. Rok studiów (jeśli obowiązuje): II
8. Rodzaje zajęć i liczba godzin (np.: 15 h W, 30 h ĆW): 30 ĆW
9. Liczba punktów ECTS: 1
10. Imię, nazwisko, tytuł / stopień naukowy, adres e-mail prowadzącego zajęcia:
Anna Kotłowska, dr hab., prof. uczelni, anna.kot@amu.edu.pl
11. Język wykładowy: polski
12. Zajęcia / przedmiot prowadzone zdalnie (e-learning) (tak [częściowo/w całości] / nie): nie

II. Informacje szczegółowe

1. Cele zajęć/przedmiotu:

Student zdobywa wiedzę dotyczącą najważniejszych zjawisk i procesów społeczno-ustrojowych greckiej cywilizacji antycznej. Szczególnie, student poznaje zagadnienia związane z powstawaniem specyficznych form ustrojowych świata greckiego. Zapoznaje się z genezą instytucji społecznych i politycznych, oraz z ich ewolucją na przestrzeni ponad dwóch tysięcy lat. Student potrafi wykazać powiązania między instytucjami społeczno-politycznymi oraz ich wzajemne interakcje. Student rozumie charakterystyczne etapy rozwoju cywilizacji antycznej; powiązania między konsekwencjami zmian politycznych, społecznych, religijnych i ekonomicznych na wpływ życia społeczeństw świata greckiego; potrafi wykazać istotę jedności grecko-rzymskiej cywilizacji (wzajemny wpływ kulturowy i instytucjonalny), ale też i wewnętrzne różnicowanie; jest świadomy znaczenia antycznych rozwiązań ustrojowych i filozoficznej refleksji nad nimi dla współczesnego świata Zachodu (terminologia, idee prawne, symbolika, itp.); rozumie pojęcia i terminy związane z tematyką zajęć.

2. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych (jeśli obowiązują): brak

3. Efekty uczenia się (EU) dla zajęć i odniesienie do efektów uczenia się (EK) dla kierunku studiów:

Symbol EU dla zajęć/przedmiotu	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia EU student/ka:	Symbole EK dla kierunku studiów
19-HSG-24-Arch_01	Posiada podstawową i rozszerzoną wiedzę dot. aktywności społeczno-kulturalnej człowieka cywilizacji greckiej, w tym zakresie posługuje się odpowiednią terminologią.	K_W01; K_02; K_W03;
19-HSG-24-Arch_02	Posiada rozszerzoną wiedzę w zakresie historii ustroju państw antycznych.	K_W06; K_W07;
19-HSG-24-Arch_03	Rozumie założenia idei politycznych epoki antycznej; zna podstawowe tendencje ówczesnej refleksji na istotą państwa i społeczeństwa.	K_W06; K_W07; K_U07
19-HSG-24-Arch_04	Potrafi krytycznie ocenić swoją wiedzę w zakresie historii społ.-ustrojowej epoki antycznej. W sposób kreatywny wykorzystuje pozyskane informacje i umiejętności do oceny współczesnych procesów społeczno-politycznych	K_U04; K_U05

19-HSG-24-Arch_05	Potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę, gromadzić i analizować informacje oraz formułować wnioski na ich podstawie w odniesieniu do życia społeczno-politycznego antyku.	K_U01; K_U02;K_U03; K_U04;
19-HSG-24-Arch_06	Potrafi posługiwać się właściwymi terminami właściwymi historii ustrojów i historii myśli politycznej antyku. Potrafi formułować z ich wykorzystaniem wypowiedzi ustne i pisemne. Bierze aktywny udział w dyskusji i poprawnie argumentuje swoje stanowisko.	K_U06;K_U07;K_U08; K_U09;K_U10;
19-HSG-24-Arch_07	Potrafi w sposób krytyczny z uwzględnieniem i poszanowaniem różnych poglądów, zaprezentować własną opinię na procesy społeczne, zachodzące w epoce antycznej.	K-K04; K_K05;

4. Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się (EU) z odniesieniem do odpowiednich efektów uczenia się (EU) dla zajęć/przedmiotu

Treści programowe dla zajęć/przedmiotu:	Symbol EU dla zajęć/przedmiotu
CYWILIZACJA GRECKA EPOKI BRĄZU – ZARYS PROBLEMOWY (M.IN. SPECYFIKA PISMA LINEARNEGO B I JEGO FUNKCJA W GOSPODARCE PAŁACOWEJ)	19-HSG-24-Arch_01, 19-HSG-24-Arch_02, 19-HSG-24-Arch_05
CYWILIZACJA GRECKA EPOKI BRĄZU – USTRÓJ POLITYCZNY I SPOŁECZNY	19-HSG-24-Arch_01, 19-HSG-24-Arch_02, 19-HSG-24-Arch_05
„SPOŁECZEŃSTWO HOMEROWE” – GRECJA WCZESNEJ EPOKI ARCHAICZNEJ	19-HSG-24-Arch_01, 19-HSG-24-Arch_07
WYKSZTAŁCENIE SIĘ INSTYTUCJI POLIS – PODSTAWOWE DEFINICJE POLITYCZNO-SPOŁECZNE ŚWIATA GRECKIEGO	19-HSG-24-Arch_01 -_07
USTRÓJ POLITYCZNY ATEN – OKRES PRZEDDEMOKRATYCZNY	19-HSG-24-Arch_01, 19-HSG-24-Arch_02
USTRÓJ POLITYCZNY ATEN – OKRES DEMOKRATYCZNY	19-HSG-24-Arch_01, 19-HSG-24-Arch_02
USTRÓJ POLITYCZNY SPARTY	19-HSG-24-Arch_01, 19-HSG-24-Arch_02
SPORT W GRECJI – INSTYTUCJE I ZNACZENIE KULTUROWE	19-HSG-24-Arch_01

5. Zalecana literatura:

- Arystoteles, Ustrój polityczny Aten, przekł. L. Piotrowicz, w: Arystoteles, Dzieła wszystkie, t. 6. Warszawa 2001, s. 227-263.
- Bonarek J., Czekalski T., Sprawski S., Turlej S., Historia Grecji. Kraków 2005.
- Davies J.K., Demokracja w Grecji klasycznej. Warszawa 2003.
- Hammond N.G.L., Dzieje Grecji. Oxford 1959; Warszawa 1973; 1977; 1994.
- Hansen M.H., Demokracja ateńska w czasach Demostenesa. Warszawa 1999 (książka szczególnie wartościowa).
- Hezjod, Prace i dni, przekł. J. Łanowski. Warszawa 1999.
- Homer, Iliada, przekł. K. Jeżewska, b. wiele wydań.
- Homer, Odyseja, przekł. L. Siemieński, b. wiele wydań.
- Ksenofont, Ustrój polityczny Sparty. Warszawa 2008.
- Kulesza R., Argos. Warszawa 2004.

Kulesza R., Starożytna Sparta. Poznań 2003.

Murray O., Narodziny Grecji. Warszawa 2003.

Platon, Państwo, przekł. W. Witwicki, b. wiele wydań.

Niezależnie od wyżej wymienionych prac, wykładowca odpowiada za materiały źródłowe do ćwiczeń; zwłaszcza w zajęciach dotyczących pisma linearnego B.

III. Informacje dodatkowe

1. Metody i formy prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych EU (proszę wskazać z proponowanych metod właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne)

Metody i formy prowadzenia zajęć	X
Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	
Wykład konwersatoryjny	
Wykład problemowy	
Dyskusja	X
Praca z tekstem	X
Metoda analizy przypadków	
Uczenie problemowe (Problem-based learning)	X
Gra dydaktyczna/symulacyjna	
Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych)	
Metoda ćwiczeniowa	X
Metoda laboratoryjna	
Metoda badawcza (dociekania naukowego)	
Metoda warsztatowa	
Metoda projektu	
Pokaz i obserwacja	
Demonstracje dźwiękowe i/lub video	
Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śniegowej”, konstruowanie „map myśli”)	
Praca w grupach	
Inne (jakie?) -	
...	

2. Sposoby oceniania stopnia osiągnięcia EU (proszę wskazać z proponowanych sposobów właściwe dla danego EU lub/i zaproponować inne)

Sposoby oceniania	Symbole EU dla zajęć/przedmiotu					
Egzamin pisemny						
Egzamin ustny	19-HSG-24-Arch _01, 19-HSG-24-Arch _07					
Egzamin z „otwartą książką”						
Kolokwium pisemne						
Kolokwium ustne						
Test						
Projekt						
Esej						
Raport						
Prezentacja multimedialna						
Egzamin praktyczny (obserwacja wykonawstwa)						
Portfolio						
Inne (jakie?) -						
...						

3. Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30
Praca własna studenta*	Przygotowanie do zajęć	20
	Czytanie wskazanej literatury	
	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	
	Przygotowanie projektu	
	Przygotowanie pracy semestralnej	
	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	30
	Inne (jakie?) -	
	...	
SUMA GODZIN		80
LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA ZAJĘĆ/PRZEDMIOTU		1

* proszę wskazać z proponowanych przykładów pracy własnej studenta właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne

4. Kryteria oceniania wg skali stosowanej w UAM:

bardzo dobry (bdb; 5,0): student w stopniu wyróżniającym opanował treści nauczania
 dobry plus (+db; 4,5): student w stopniu bardzo dobrym opanował treści nauczania
 dobry (db; 4,0): student w stopniu dobrym opanował treści nauczania
 dostateczny plus (+dst; 3,5): student w stopniu zadowalającym opanował treści nauczania
 dostateczny (dst; 3,0): student w stopniu dostatecznym opanował treści nauczania
 niedostateczny (ndst; 2,0): student nie opanował 60% treści nauczania