

Archaizacja języka gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Archaizacja języka gier
Kod przedmiotu	09.3-WH-LPKSGP-AJG-S20
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	- dr hab. Magdalena Hawrysz, prof. UZ - dr Iwona Żuraszek-Ryś

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Konwersatorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z podstawowymi mechanizmami archaizowania tekstu, a także rozwijanie umiejętności rozpoznawania typów archaizacji w kontekście epok, konwencji, stylów.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

1. Podstawowe terminy: stylizacja językowa, archaizacja, archaizm, pastisz, parodia, trawestacja.
2. Typy archaizmów.
3. Rozpoznawanie archaizmów w wybranych tekstach.
4. Funkcje stylizacji archaicznej.
5. Archaizacja sfery koncepcyjno-ideowej.
6. Konwencje gatunkowe a archaizacja języka.

Metody kształcenia

dyskusja, praca z tekstem źródłowym, prezentacja

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna i rozumie podstawowe zasady językowego modelowania gier	• KKG1_W04	• aktywność w trakcie zajęć • kolokwium • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Konwersatorium
student ma uporządkowaną wiedzę o wybranych zagadnieniach z zakresu historii literatury, języka i kultury popularnej	• KKG1_W07	• aktywność w trakcie zajęć • kolokwium • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Konwersatorium
student ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy	• KKG1_K07	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Konwersatorium
student posiada umiejętność archaizowania języka na potrzeby gier	• KKG1_U06	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Konwersatorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student ma świadomość kompleksowej natury języka oraz jego złożoności i historycznej zmienności jego znaczeń	• KKG1_W15	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Konwersatorium

Warunki zaliczenia

obecność na zajęciach, aktywny w nich udział, zaliczenie kolokwium

Literatura podstawowa

1. Bartmiński J., *Problemy archaizacji językowej w powieści*, [w:] *Styl i kompozycja*, red. J. Trzynadłowski, Wrocław-Warszawa-Kraków 1965, s. 218-233.
2. Berezowski L., *Pragmatyczne fundamenty archaizacji*, [w:] *Przekładając nieprzekładalne*, red. W. Kubiński, O. Kubińska i T.Z. Wolański, Gdańsk 2000, s. 129-138 (http://www.ifa.uni.wroc.pl/documents/berezowski/Pragmatyczne_fundamenty_archaizacji.pdf, dostęp z dnia 21.01.2015).
3. Dubisz S., *Archaizacja w XX-wiecznej polskiej powieści historycznej o średniowieczu*, Warszawa 1991.
4. Klemensiewicz Z., *Historia języka polskiego*, Warszawa 1961–1972, i nast. wydania.
5. Kurkowska H., Skorupka S., *Stylistyka polska: zarys*, Warszawa 2001.
6. Obrębska A., *Od archaizmu do nowej formy językowej*, "Język Polski" X, 1925, s. 161-170.
7. *Przewodnik po stylistyce polskiej*, red. S. Gajda, Opole 1995.
8. Skubalanka T., *Historyczna stylistyka języka polskiego. Przekroje*, Wrocław 1984.
9. Wilkoń A., *Problemy stylizacji językowej w literaturze*, "Przegląd Humanistyczny" 1984, nr 3, s. 11-29.
10. *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Lublin 2001.

Literatura uzupełniająca

1. Bartnicka B., *Archaizmy znaczeniowe w tekstach powieści Henryka Rzewu-skiego*, "Poradnik Językowy" 1994, s. 1-23.
2. Hawrysz M., *Zmienność znaczenia wyrazów jako świadectwo systemu wartości*, [w:] "Rozprawy Komisji Językowej Wrocławskiego Towarzystwa Naukowego", 1997, s. 93-112.
3. Kopeć J., *O archaizacji językowej w literaturze dla dzieci*, "Rozprawy Komisji Językowej WTN" 1966, t. 6, s. 81-84.
4. Kucala M., *Fora ze "dwora": archaizmy fleksyjne w rymach*, "Annales Academiae Pedagogicae Cracoviensis. Studia Linguistica" 2002, nr 1, s. 181-191.
5. Nalepa J., *Smildno i Smeldingowie: ze studiów nad polskimi archaizmami onomastycznymi*, "Slavia occidentalis" 1999, t. 56, s. 69-75.
6. Skubalanka T., *Archaizmy leksykalne pochodzenia biblijnego w polskiej frazeologii*, [w:] *Studia historycznojęzykowe*, red. A. Kowalska, O. Wolińska, Katowice 2001, s. 213-222.
7. Wilkoń A., *O języku i stylu „Ogniem i mieczem” Henryka Sienkiewicza: studia nad tekstem*, Kraków 1976.
8. Wiśniewska H., *Archaizacja w dramacie Juliusza Słowackiego "Mazepa"*, „Rocznik Przemyski” 2010, t. 46, z. 3, s. 85-93.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr Iwona Żuraszek-Ryś (ostatnia modyfikacja: 15-06-2020 21:20)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ