

Karta opisu zajęć - Sylabus
Państwowa Akademia Nauk Stosowanych im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu

I. INFORMACJE PODSTAWOWE

Nazwa zajęć: Trening twórczego myślenia	Cykl kształcenia rozpoczynający się w roku akademickim 2021/2022
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia: Psychologia, jednolite studia magisterskie o profilu praktycznym	
Język wykładowy: polski	Rodzaj zajęć: ćwiczenia
Rok studiów: IV	Semestr: 7
Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 7	Koordinator zajęć Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail: dr Katarzyna Król, katarzyna.krol@pwste.edu.pl
Jednostka organizacyjna: Wydział Humanistyczny	

FORMA PROWADZENIA ZAJĘĆ I LICZBA GODZIN

Ogólna liczba godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych z podziałem na formy:

Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
Wykład:	15	Wykład:	
Ćwiczenia:	30+30	Ćwiczenia:	
Laboratorium:		Laboratorium:	
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:		Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki zawodowe:		Praktyki zawodowe:	
Inna forma (jaka):		Inna forma (jaka):	
RAZEM:	75	RAZEM:	

II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

Wymagania wstępne i dodatkowe:

Brak wymagań.

Cel (cele) kształcenia dla zajęć:

Student przedstawia teoretyczne podstawy twórczego myślenia. Student planuje i projektuje innowacyjne działania twórcze; potrafi zrealizować zajęcia z zakresu wychowania do twórczości, opracować program rozwijania zdolności kreatywnych u dzieci i dorosłych. Ma potrzebę nieustannego rozwoju i doskonalenia warsztatu pracy, podejmuje inicjatywy twórcze lub współdziałała przy tworzeniu oryginalnych projektów promujących twórczą aktywność w środowisku akademickim, lokalnym lub w szerszych kręgach.

Efekty uczenia się określone dla zajęć

Efekty uczenia się określone dla zajęć w kategorii wiedza, umiejętności oraz kompetencje społeczne oraz metody weryfikacji efektów uczenia się

UWAGA:

Dzielimy efekty uczenia się określone dla zajęć na kategorie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Określone dla zajęć efekty uczenia się nie muszą obejmować wszystkich trzech kategorii i zależą od formy zajęć.

Symbol efektów uczenia się określonego dla zajęć*	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się, student w kategorii:	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku studiów (symbol efektów uczenia się)
Wiedzy - zna i rozumie		
W01	Student zna i rozumie zjawiska i prawidłowości wyróżniane przez psychologię społeczną oraz ich odniesienia do realnego funkcjonowania społecznego. Zna podłoże teoretyczne i ogólne zasady planowania i przeprowadzania sesji kreatywnych (np. strategie twórczego myślenia, fazy pracy nad problemem).	K_W15
Umiejętności - potrafi		
U01	Student potrafi zastosować techniki twórczego rozwiązywania problemów (m.in. burza mózgów, circsept, synektyka, superpozycje) oraz zaplanować i przeprowadzić sesję twórczego rozwiązywania wybranego problemu z użyciem określonej techniki.. Umie nawiązać i podtrzymać kontakt z inną osobą. Potrafi analizować własne działania, dokonać samooceny własnych możliwości i wskazać obszary wymagające doskonalenia zawodowego.	K_U05
Kompetencji społecznych - jest gotów do		
K01	Student jest gotów do zastosowania technik twórczego myślenia w grupowym rozwiązywaniu problemów oraz do udziału (jako uczestnik i lider) w pracy grupy kreatywnej. Student potrafi sprowokować, przygotować i poprowadzić dyskusję naukową. Potrafi w niej uczestniczyć w sposób konstruktywny; słucha wypowiedzi innych uczestników dyskusji z szacunkiem i uwagą. Zwraca uwagę na zachowania niewerbalne i ocenia ich znaczenie w interakcjach. Potrafi nawiązać dobry, niezagrażający kontakt z klientami. Potrafi współpracować w zespole. Potrafi współtworzyć projekty społeczne, przewidywać skutki społeczne swojej działalności w zawodzie psychologa.	K_K03
UWAGA! Zaleca się, aby w zależności od liczby godzin zajęć, liczba efektów uczenia się zawierała się w przedziale: 3-7, ale są to wartości umowne.		
TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO FORM ZAJĘĆ I METOD OCENIANIA		
Treści programowe (uszczegółowione, zaprezentowane z podziałem na poszczególne formy zajęć, tj. wykład, ćwiczenia, laboratoria, projekty, seminaria i inne):		

Symbol treści programowych	Opis treści programowych	Forma zajęć	Metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć #
		wykład		
TP-01	Wprowadzenie do twórczego myślenia oraz pracy zespołowej/ warsztatowej - komunikacja i zasady pracy grupowej w procesie twórczego myślenia - podstawowe wymiary twórczego myślenia - korzyści i ograniczenia grupowych procesów twórczych		wykład problemowy	test
TP-02	Podłoże teoretyczne i ogólne zasady planowania i przeprowadzania sesji kreatywnych (np. strategie twórczego myślenia, fazy pracy nad problemem).		wykład problemowy	test
TP-03	Skład i dynamika funkcjonowania grupy kreatywnej.		wykład problemowy	test
		ćwiczenia		
TP-04	Techniki twórczego myślenia i rozwiązywania problemów: - trening twórczości - rozgrzewki umysłowe sprzyjające płynności, giętkości oraz oryginalności myślenia; - techniki oparte na procesie abstrahowania; - techniki oparte na procesie dokonywania skojarzeń; - techniki oparte na procesie myślenia przez analogię; - techniki oparte na procesie dokonywania transformacji.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/diskusja
TP-05	Burza mózgów i jej warianty.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/diskusja

TP-06	Techniki kombinatoryczne.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-07	Technika kolorowych kapeluszy de Bono.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-08	Strategia twórczego oddalenia		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-09	Circept.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-10	Synektyka.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-11	Realizacja projektów własnych z wykorzystaniem technik twórczego myślenia.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja

Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć, powinny być zróżnicowane w zależności od kategorii, tj. inne dla kategorii wiedza i inne dla kategorii umiejętności i kompetencje społeczne.

Dla wykładu:

* np. wykład podający, wykład problemowy, ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy

np. egzamin ustny, test, prezentacja, projekt

Zaleca się podanie przykładowych zadań (pytań) służących weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć.

ZALECANA LITERATURA (w tym pozycje w języku obcym)

Literatura podstawowa (powinna być dostępna dla studenta w uczelnianej bibliotece):

1. Nęcka E., Trening twórczości, Oficyna Wydawnicza IMPULS, Kraków 1998.
2. De Bono E., Sześć myślowych kapeluszy, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2008.
3. De Bono E., Umysł kreatywny, Wydawnictwo Studio Emka, Warszawa.
4. Bowkett S., Wyobraź sobie, że..., WSiP, Warszawa 2003.
5. Proctor T., Twórcze rozwiązywanie problemów w zarządzaniu, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2002.
6. Szmidt, K. J.: Trening kreatywności. HELION, Gliwice 2008.
7. Braun D: Podręcznik rozwijania kreatywności. Wydawnictwo „Jedność”, Kielce 2009.
8. Nisbett R. 2016. Mindeware. Narzędzia skutecznego myślenia. Sopot

Literatura uzupełniająca:

1. Dobrołowicz, W. (1995). Psychodydaktyka kreatywności. Warszawa: Wyd. WSPS.
2. Dobrołowicz, W.(2001). Psychika i bariery. Warszawa: Wyd. WSPS.
3. Szmidt, K.J. (2005). Psychopedagogika działań twórczych, Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls
4. Turska D. (2005). Trening twórczości dla nauczycieli, czyli próba eksmisji ducha profesora Bładaczki. W: K.J. Szmidt (red.). Trening twórczości w szkole wyższej. Łódź: Wyd. WSH.

III. INFORMACJE DODATKOWE

BILANS PUNKTÓW ECTS

OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (godziny)

Forma aktywności	Liczba godzin *
Godziny zajęć (według harmonogramu) z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	75
Praca własna studenta	100
SUMA GODZIN:	175

OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS)

		Liczba punktów ECTS	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPIŚNANYCH DO ZAJĘĆ	Praca studenta wymagająca bezpośredniego kontaktu z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	Ogółem: 7	2,5
	Praca własna studenta		4,5

* godziny lekcyjne, czyli 1 godz. oznacza 45 min;

OPIS PRACY WŁASNEJ STUDENTA:

Praca własna studenta musi być precyzyjnie opisana, uwzględniając charakter praktyczny zajęć. Należy podać symbol efektu uczenia się, którego praca własna dotyczy oraz metody weryfikacji efektów uczenia się stosowane w ramach pracy własnej.

Przykładowe formy aktywności: (1) przygotowanie do zajęć, (2) opracowanie wyników, (3) czytanie wskazanej literatury, (4) napisanie raportu z zajęć, (5) przygotowanie do egzaminu, opracowanie projektu.

W01 – czytanie wskazanej literatury – realizacja projektu, test

U01- przygotowanie do zajęć/zaliczenia – prezentacja projektu, aktywność w trakcie dyskusji

- czytanie wskazanej literatury – prezentacja projektu, aktywność w trakcie dyskusji

- opracowanie projektu – prezentacja projektu, aktywność w trakcie dyskusji

K01- opracowanie projektu – prezentacja projektu, aktywność w trakcie dyskusji

KRYTERIA OCENIANIA

Ocena kształtująca:

a) w zakresie wykładów:

- na podstawie odpowiedzi na pytania dotyczące materiału omówionego na poprzednich wykładach;

b) w zakresie ćwiczeń:

- na podstawie oceny bieżącego postępu realizacji zadań.

1. Określanie i wyjaśnianie studentom celów uczenia się i kryteriów osiągnięcia celów (określenie i wyjaśnienie studentom oczekiwań: nauczyciel wyjaśnia studentom, co będzie podlegało ocenie i tego od nich wymaga).

2. Organizowanie dyskusji, zadawanie pytań i zadań, uzyskując informację na temat procesu uczenia się studentów.

3. Udzielanie studentom informacji zwrotnej, która umożliwi im widoczny postęp w nauce i będzie zawierała odpowiedź na pytania: Co student zrobił dobrze? Co i jak student ma poprawić? Jak student ma się dalej uczyć, aby się rozwijać i robić postępy?

4. Umożliwianie studentom wzajemnego korzystania ze swojej wiedzy i umiejętności (poprzez pracę w grupach i parach, wzajemne nauczanie, ocenę koleżeńską).

5. Wspomaganie studentów, by stali się autorami procesu swojego uczenia się (rozwijanie u studentów wiary w swoje możliwości, motywacji do nauki i zaangażowania, odpowiedzialności za swój proces uczenia się).

Ocena podsumowująca:

Ocena podsumowująca:

Wykład: ocena wiedzy wykazanej na teście jednokrotnego wyboru.

Liczba punktów wymagana do zaliczenia (51% maksymalnej liczby punktów możliwych do uzyskania).

Punktacja/oceny:

91%-100% - bdb.

81%-90% - db. plus

71%-80% - db.

61%-70% - dst. plus

51%-60% - dst.

50% – ndst.

Ćwiczenia:

Na ocenę podsumowującą składają się oceny cząstkowe zdobyte w trakcie ćwiczeń: ocena przygotowanego przez studenta projektu, ocena prezentacji, ocena aktywności w trakcie dyskusji, ocena efektów indywidualnej i grupowej pracy studenta, stopnia przyswojenia wiedzy i opanowania umiejętności oraz osiągnięcia kompetencji zakładanych w przedmiotowych efektach uczenia się.

**INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA KSZTAŁCENIA NA
ODLEGŁOŚĆ**

.....
(data, podpis Koordynatora
odpowiedzialnego za zajęcia)

.....
(data, podpis Kierownika Zakładu/
Kierownika Jednostki Międzyinstytutowej)

Uwaga:

Karta opisu zajęć (syllabus) musi być dostępna dla studenta.