

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

I. INFORMACJE PODSTAWOWE

Nazwa zajęć: Trening kreatywności	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: 3	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:		Wykład:	
Ćwiczenia:	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:	30	RAZEM:	

II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

Wymagania wstępne i dodatkowe:

Brak wymagań.

Cel (cele) kształcenia dla zajęć:

Celem jest stymulowanie mózgu do kreatywnego myślenia i generowania twórczych idei. Połączenie świadomości i nieświadomości, aby pobudzać i inspirować, aby rozwiązywać pozornie nierozwiązywalne problemy i stworzyć zaskakującą nowość. I wreszcie, aby ujrzeć korzyści, jakie można osiągnąć, jeśli oprócz analitycznego myślenia, zaprzęgniemy się do pracy wyobraźni i intuicję

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 ma wiedzę z zakresu projektowania ścieżki własnego rozwoju.	K_W15
Umiejętności - potrafi		
U01	Student potrafi samodzielnie prowadzić sesje twórczego rozwiązywania problemów z grupami dzieci i dorosłych.	K_U05
Kompetencji społecznych - jest gotów do		
K01	Student widzi korzyści płynące z prowadzenia systematycznej autorefleksji związanej z własnym rozwojem, kształceniem i samokształceniem.	K_K03
<p>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.</p>		

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 #
		ćwiczenia		
TP-01	Sztuka twórczego myślenia – twórcze myślenie i jego znaczenie w życiu osobistym i zawodowym.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/diskusja

TP-02	Kreatywna osobowość – cechy ludzi twórczych.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-03	Warunki twórczego myślenia – co motywuje ludzi do bycia twórczym a co ich ogranicza, co wpływa na kreatywność i co ją blokuje (źródła inspiracji).		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-04	Bariery kreatywności.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-05	Mózg – narzędzie służące do myślenia (zgodna współpraca tysięcy ośrodków).		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-06	Myślenie konwergentne / wertykalne i myślenie dywergentne / lateralne.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-07	Procesy myślowe wzmacniające kreatywność.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-08	Proces kreatywny i jego fazy – etapy twórczego myślenia (przygotowanie, faza twórcza / intuicyjna, faza praktyczna / refleksyjna).		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja

TP-09	Techniki kreatywności – wybrane narzędzia twórczego myślenia.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-10	Pojęcia i kryteria twórczości (czteroaspektowy paradygmat twórczości, zdolności, postawy, style).		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-11	Strategie myślenia twórczego (zasada aktualności, różnorodności, irracjonalnej racjonalności, odroczonego wartościowania, ludyczności, kompetentnej niekompetencji).		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-12	Stymulowanie operacji umysłowych - dedukcji, indukcji, abstrahowania, metaforyzowania, transformowania i skojarzeń.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-13	Trening autokreacji: myślenie pytajne, myślenie kombinacyjne, myślenie transformacyjne.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-14	Twórcze rozwiązywanie problemów - fazowe modele rozwiązywania problemów.		metoda projektów, analiza źródeł, praca w grupie, gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, pedagogiczne)	prezentacja/projekt/dyskusja
TP-15	Trudności i szanse w relacji rodzic dziecka o zaburzonym rozwoju - specjalista.		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. Proctor T., Twórcze rozwiązywanie problemów w zarządzaniu, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2002.
5. Szmidt, K. J.: Trening kreatywności. HELION , Gliwice 2008.
6. Braun D: Podręcznik rozwijania kreatywności. Wydawnictwo „Jedność”, Kielce 2009.
7. J. Inglot-Kulas, K. Król, Rozwijanie kreatywności dzieci na zajęciach świetlicowych, [w:]
8. G. Kwaśniewska, E. Swoboda (red.), Wybrane obszary praktyki w edukacji wczesnoszkolnej, PWSTE, Jarosław 2019
9. B. Czuba, J. Inglot-Kulas, K. Król, Psychospołeczne strategie wspierające zdolności ucznia we współczesnej edukacji, [w:] M. Dudek, W. Błażejowski (red.) Edukacyjne wyzwania w teorii i praktyce pedagogicznej, Wydawnictwo PWSTE, Jarosław 2019.
10. K. Król, Lalka teatralna w edukacji polonistycznej, [w:] G. Kwaśniewska, E. Swoboda (red.), Wybrane obszary praktyki w edukacji wczesnoszkolnej, PWSTE, Jarosław 2019.
11. J. Inglot-Kulas, K. Król, Kreatywność w pracy nauczyciela, [w:] G. Kwaśniewska, E. Swoboda (red.), Wybrane obszary praktyki w edukacji wczesnoszkolnej, PWSTE, Jarosław 2019.

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

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	30
Praca własna studenta	45
SUMA GODZIN:	75

OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS)

		Liczba punktów ECTS	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ	Praca studenta wymagająca bezpośredniego kontaktu z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	Ogółem: 3	1,2
	Praca własna studenta		1,8

* 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

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:

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 (sylabus) musi być dostępna dla studenta.