

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE (MODULE)

**Psychologia twórczości**

Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	Collegium Humanum Szkoła Główna Menedżerska w Warszawie
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	<b>Psychologia</b> -Jednolite studia magisterskie
Liczba punktów ECTS	2
Język przedmiotu- polski, angielski, inny	polski
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY
Nazwa specjalności:	-
Rodzaj modułu kształcenia: (wskazać właściwe)	Podstawowy / kierunkowy/specjalnościowy /obowiązkowy/ fakultatywny / <u>praktyczny</u>
Rok / Semestr:	2/3
Osoba koordynująca przedmiot:	
Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):	Student posiada wiedzę z zakresu pedagogiki, dydaktyki oraz psychologii.

II. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia/ konwersatorium	Laboratorium	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Praktyki	Egzamin / zaliczenie	Konsultacje	Suma godzin	Ogółem ECTS
<b>Studia stacjonarne</b>	20	20						2	4	46	<b>2</b>
<b>Studia niestacjonarne</b>	10	10						2	4	26	<b>2</b>

III. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne -właściwe podkreślić
<b>Wykład/Ćwiczenia</b>	<p>Wykład podający (z prezentacją multimedialną)</p> <p>Wykład problemowy</p> <p>Wykład konwersatoryjny</p> <p><u>Dyskusja dydaktyczna</u></p> <p>Ćwiczenia praktyczne pod kierunkiem</p> <p>Ćwiczenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych</p> <p>Metoda przypadków</p> <p>Metoda sytuacyjna</p> <p>Metoda inscenizacji</p> <p>Metoda projektów</p> <p>Gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, psychologiczne)</p> <p>Demonstracja/ pokaz</p> <p>Analiza źródeł</p> <p>Praca w grupie</p> <p>Debata</p> <p><u>Inne: autoprezentacja</u></p>

IV. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ  
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego symbol
<b>Wiedza:</b>		
P_W01	Student zna i rozumie w stopniu pogłębionym istotę procesu twórczego, zna cechy osoby twórczej oraz teorie twórczości oraz zna praktyczne zastosowanie tej wiedzy.	K_W21
<b>Umiejętności:</b>		
P_U01	Student potrafi identyfikować i interpretować zachowania twórcze zgodnie z praktyką zawodową.	K_U16
<b>Kompetencje społeczne:</b>		
P_K01	Student prezentuje postawę świadomości złożoności czynników wpływających na zachowania ludzkie zgodnie z praktyką zawodową.	K_K02

V. TREŚCI KSZTAŁCENIA

Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	<b>Twórczość i twórcze myślenie</b> Definicje i rozumienie twórczości	P_W01
W2	<b>Teorie twórczości</b> Teorie poznawcze, teorie systemowe, teorie postaw twórczych oraz teorie twórczości codziennej	
W3	<b>Myślenie dywergencje</b> Myślenie twórcze i rozwijanie myślenia twórczego w procesie kształcenia	
W4	<b>Cechy osoby twórczej</b> Cechy osoby twórczej a zdolnej.	
W5	<b>Rozwijanie postawy twórczej</b> zasady stosowania technik: kruszenie, identyfikacja z obiektem, superpozycja	
Lp.	Ćwiczenia	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T1	<b>Twórczość jako styl życia i postawa.</b> Motywacja twórcza, twórczość jako postawa i rzemiosło.	P_U01 P_K02
T2	<b>Osobowość twórcza.</b> Cechy osób twórczych.	
T3	<b>Cechy myślenia twórczego Guilforda.</b> Płynność, giętkość i oryginalność myślenia.	
T4	<b>Postawa twórcza a innowacyjność.</b> Gotowość do myślenia niestereotypowego, zmienność w działaniu, innowacyjność jako zmiana	

T5	<b>Metody rozwijania myślenia twórczego.</b> Technika wskazówek słownych. Technika stymulacji pytań. Technika zadania pomocniczego. Technika odroczonego wartościowania. Technika łączenia odległych elementów.	
<b>VI. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>		
<b>Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU</b>	<b>Metoda weryfikacji – WŁAŚCIWE WYBRAĆ</b> Egzamin pisemny, egzamin ustny, kolokwium, projekt, prezentacja, referat, esej inne	<b>Kategoria weryfikowanych efektów uczenia się:</b> wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne <b>WŁAŚCIWE WYBRAĆ</b>
Wykład		Wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne
Ćwiczenia	Kolokwium, prezentacja, aktywność merytoryczna	Wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne
<b>WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU wskazać właściwe</b>		
Zaliczenie wszystkich form zajęć przedmiotu (wkłady, ćwiczenia) na podstawie pozytywnej oceny z autoprezentacji, a także aktywności merytorycznej studenta.		
<b>VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA</b>		
<b>bardzo dobry (5.0) – 91 -100 %</b> <b>dobry plus (4.5) – 81 -90 %</b> <b>dobry (4.0) – 71 – 80 %</b> <b>dostateczny plus (3.5) – 61 – 70 %</b> <b>dostateczny (3.0) – 51 – 60 %</b> <b>niedostateczny (2.0) – poniżej 50 %</b>		
<b>VIII. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS</b>		
Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.Udział w zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego i studentów dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – <b>SUMA godzin</b> – z punktu II	46	26
W tym		
1.1..Udział w zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego i studentów	40	20
1.2..Egzaminy/zaliczenia -liczba godzin	2	2
1.3..Udział w konsultacjach -liczba godzin	4	4
2.– Indywidualna praca własna studenta - liczba godzin – Projekt / esej / studium przypadku / zadanie praktyczne, samodzielne przygotowanie się do zajęć, egzaminów, zaliczeń	4	24
<b>Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin i ECTS</b>	<b>50 h = 2 ECTS</b>	<b>50 h = 2 ECTS</b>
<b>IX. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE</b>		
<b>Literatura podstawowa przedmiotu:</b> .Dobrołowicz, W. (1995), Psychodydaktyka kreatywności. WSPS, Warszawa		

Góralski, A. (1996), Reguły treningu twórczości, SCHOLAR. Warszawa.

Nęcka, E. (2019). Trening twórczości. Sopot: Wyd. Smak słowa.

Szmidt K.J. (2008). Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych. Gliwice: Sensus

Tokarz, A. (2005). W poszukiwaniu zastosowań psychologii twórczości. Kraków: Wyd. UJ