



Psychologia twórczości

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Socjologia	Cykl dydaktyczny 2023/2024	
Specjalność -	Kod przedmiotu HSOCS.I4K.03955.23	
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski	
Poziom kształcenia Studia licencjackie I stopnia	Obligatoryjność Do wyboru	
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów Ogólnoakademicki	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie	
Koordinator przedmiotu	Fryderyk Kwiatkowski	
Prowadzący zajęcia	Fryderyk Kwiatkowski	
Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy z zakresu psychologii twórczości
C2	Nabywanie praktycznych umiejętności wykorzystania różnych technik twórczego myślenia

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Zna podstawowe teorie z zakresu psychologii twórczości	SOC1A_W02	Aktywność na zajęciach, Projekt, Referat, Studium przypadków , Prezentacja
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Potrafi wskazać odpowiednie praktyki podnoszące kreatywność	SOC1A_U02	Aktywność na zajęciach, Projekt, Referat, Studium przypadków , Prezentacja
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Potrafi zaprojektować rozwiązania wspierające kreatywność indywidualną i grupową	SOC1A_K03	Aktywność na zajęciach, Projekt, Referat, Studium przypadków , Prezentacja
K2	Rozumie psychologiczne mechanizmy sprzyjające twórczej pracy zespołowej	SOC1A_K02	Aktywność na zajęciach, Projekt, Referat, Studium przypadków , Prezentacja

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Materiał z zakresu psychologii twórczości, innowacji, grupowego procesu twórczego, kreatywnego rozwiązywania problemów

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	15
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	10
Dodatkowe godziny kontaktowe	2
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 27
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	1. Twórczość a kreatywność 2. Czynniki hamujące i pobudzające twórczość 3. Innowacyjne organizacje 4. Zasady pracy grupowej i wprowadzenie do technik rozwijania twórczości 5. Techniki rozwijania twórczości 6. Techniki rozwijania twórczości 7. Prezentacje studenckie i dyskusje 8. Prezentacje studenckie i dyskusje	W1, U1, K1, K2	Zajęcia warsztatowe

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia:

Mini wykład, Uczenie się zespołowe (Team based learning), Kształcenie zdalne, Praca z tekstem przewodnim/materiałem źródłowym (Work with source text), Metoda warsztatowa, Elementy myślenia wizualnego np. mapa myśli (mind mapping), mapa koncepcyjna (concept mapping), postery i plakaty, notatki graficzne (sketchnoting), Dyskusja, Studium przypadku (Case study), Praca grupowa

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Projekt, Referat, Studium przypadków , Prezentacja	Aktywny udział w zajęciach, realizacja i prezentacja projektu zespołowego

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność na zajęciach (dopuszczalna 1 nieusprawiedliwiona nieobecność) i realizacja projektu

Sposób obliczania oceny końcowej

Na podstawie przygotowanego projektu

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Uzgadniane każdorazowo z prowadzącym

Wymagania wstępne i dodatkowe

Brak

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

Obecność na zajęciach jest obowiązkowa (dopuszczalna 1 nieusprawiedliwiona nieobecność)

Literatura

Obowiązkowa

1. Nęcka E., Psychologia twórczości, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Sopot 2005
2. Szmidt, K. J., Trening kreatywności. Helion, Gliwice 2013.
3. Biela A., Trening kreatywności: jak pobudzić twórcze myślenie, Edgard, Warszawa 2015

Dodatkowa

1. Pyrkoż-Pacyna J., Psychologia przedsiębiorczości, Wydawnictwa AGH, Kraków 2020
2. De Bono E., Umysł kreatywny, Wydawnictwo Studio Emka, Warszawa 2022
3. De Bono E., Sześć myślowych kapeluszy, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2008
4. Szmidt, K. J. ABC kreatywności. Difin, Warszawa 2010

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
SOC1A_K02	Samodzielnie podejmuje poszukiwania w zakresie rozwiązywania postawionych zadań praktycznych i teoretycznych, a w razie trudności zasięga opinii ekspertów w celu rozwiązania problemów.
SOC1A_K03	W razie trudności przy realizowaniu zadań i projektów zasięga konsultuje się z opiekunem naukowym lub szuka opinii ekspertów w celu rozwiązania problemów.
SOC1A_U02	Posiada umiejętność analizowania i rozumienia zjawisk społecznych w kategoriach socjologicznych z uwzględnieniem szerszego kontekstu ekonomicznego, politycznego i kulturowego.
SOC1A_W02	Ma podstawową wiedzę o naukach społecznych i humanistycznych oraz relacjach między nimi (ekonomia, psychologia, demografia filozofia, historia, logika, politologia, antropologia).