

Nazwa kierunku studiów:

Psychologia

Nazwa przedmiotu: Psychologia kreatywności

Poziom studiów: Jednolite magisterskie

Forma studiów: Stacjonarne

Profil studiów: ogólnoakademicki

Nazwa przedmiotu: Psychologia kreatywności

Forma zajęć i punkty ECTS

	Liczba godzin	Punkty ECTS	Sposób zaliczenia
konwersatorium	24		zaliczenie z oceną
konwersatoria	0		zaliczenie z oceną
Razem	24	4	

Cele kształcenia

Celem kursu jest wyposażenie studentów w wiedzę i umiejętności związane z psychologicznymi aspektami twórczości i działań innowacyjnych. Studenci poznają złożoność problematyki twórczości człowieka, biologiczne podstawy tej aktywności i jej ewolucyjne podłoże, a także czynniki psychologiczne wpływające na akt kreacji i projektowanie innowacji. Słuchacze dowiedzą się, jaki wpływ na działania kreatywne mają wybrane zaburzenia poznawcze i emocjonalne. Ponadto przybliżone zostaną konteksty społeczne. Studenci zostaną wyposażeni również w narzędzia pomiaru innowacyjności. Zdobyta wiedza pozwoli słuchaczom samodzielnie podejmować inicjatywy stymulujące kreatywność, w tym również te związane z procesem edukacyjnym.

Efekty uczenia się

Kategoria: WIEDZA		
SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	OPIS EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO
P_W1	Student zna podstawowe definicje kreatywności i twórczości.	Ps_WG01_Mgr Ps_WG02_Mgr
P_W2	Student rozumie podstawy procesów twórczych.	Ps_WG02_Mgr Ps_WG03_Mgr
P_W3	Student ma świadomość znaczenia tła społeczno-historycznego na dokonania twórcze w określonym czasie.	Ps_WG02_Mgr Ps_WG03_Mgr
Kategoria: UMIEJĘTNOŚCI		
SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	OPIS EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO
P_U1	Student objaśnia podstawy twórczości człowieka.	Ps_UW02_Mgr Ps_UW04_Mgr
P_U2	Student charakteryzuje rolę twórcy.	Ps_UW02_Mgr Ps_UW04_Mgr
P_U3	Student analizuje wpływ zaburzeń poznawczych, afektywnych i behawioralnych na aktywność twórczą człowieka.	Ps_UW02_Mgr Ps_UW04_Mgr
P_U4	Student posługuje się narzędziami badania innowacyjności.	Ps_UW02_Mgr Ps_UW04_Mgr
P_U5	Student potrafi zaprojektować działania edukacyjne wykorzystujące sztukę we wspieraniu skuteczności uczenia się.	Ps_UW02_Mgr Ps_UW04_Mgr
Kategoria: KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	OPIS EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO
P_K1	Student pracuje w zespole wykorzystując elementy metodyki design thinking.	Ps_KK01_Mgr Ps_KK02_Mgr
P_K2	Student inicjuje i prowadzi dyskusję nad psychologicznymi aspektami twórczości.	Ps_KO01_Mgr Ps_KO03_Mgr

Treści programowe przedmiotu

NUMER	OPIS ZAGADNIENIA	FORMA ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN
1	Pojęcie twórczości – wybrane teorie.	konwersatorium	4 / 4
2	Teorie procesu twórczego.	konwersatorium	4 / 4
3	Podstawy percepcji. Wyobrażenia i emocje w procesie twórczym.	konwersatorium	4 / 4
4	Wpływ zaburzeń poznawczych, afektywnych i behawioralnych na rodzaj i jakość dzieła. Twórczość i innowacje w kontekstach społecznych.	konwersatorium	4 / 4
5	Badanie innowacyjności twórcy i instytucji.	konwersatorium	4 / 4
6	Innowacyjne myślenie – elementy metodyki design thinking.	konwersatorium	4 / 4

Warunki zaliczenia

KONWERSATORIUM

FORMA ZALICZENIA	WAGA FORMY ZALICZENIA
Praca na zajęciach	20
Zaliczenie	80

KONWERSATORIA

FORMA ZALICZENIA	WAGA FORMY ZALICZENIA
------------------	-----------------------

Brak ustalonych wag.

Metody kształcenia

- analiza przykładów i przypadków
- dyskusja w czasie zajęć
- miniwykłady

Literatura przedmiotu (obowiązkowa)

- Edward Nęcka. Psychologia twórczości 2005

Literatura przedmiotu (uzupełniająca)

- Beverly Ingle. Design thinking dla przedsiębiorców i małych firm 2005
- Andrzej Sękowski. Psychologia zdolności 2017
- Marek Strączek. Kreatywność. Jak ją rozwijać w sobie i w organizacji 2012
- Krzysztof Schmidt. Trening kreatywności. Podręcznik dla psychologów, pedagogów i trenerów grupowych 2015

Odniesienie efektów przedmiotowych do efektów kierunkowych, treści kształcenia, metod weryfikacji

SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO TREŚCI KSZTAŁCENIA (NAUCZANIA)	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO METODY WERYFIKACJI
WIEDZA			
P_W1	Ps_WG01_Mgr Ps_WG02_Mgr	1	zaliczenie końcowe zaliczenie końcowe
P_W2	Ps_WG02_Mgr Ps_WG03_Mgr	2	zaliczenie końcowe
P_W3	Ps_WG02_Mgr Ps_WG03_Mgr		zaliczenie końcowe
SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO TREŚCI KSZTAŁCENIA (NAUCZANIA)	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO METODY WERYFIKACJI
UMIĘTNOŚCI			
P_U1	Ps_UW02_Mgr Ps_UW04_Mgr	2	zaliczenie końcowe
P_U2	Ps_UW02_Mgr Ps_UW04_Mgr	3	aktywność na zajęciach aktywność na zajęciach
P_U3	Ps_UW02_Mgr Ps_UW04_Mgr		zaliczenie końcowe
P_U4	Ps_UW02_Mgr Ps_UW04_Mgr	4	aktywność na zajęciach zaliczenie końcowe
P_U5	Ps_UW02_Mgr Ps_UW04_Mgr	5 6	aktywność na zajęciach zaliczenie końcowe
SYMBOL EFEKTU UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO TREŚCI KSZTAŁCENIA (NAUCZANIA)	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO METODY WERYFIKACJI
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
P_K1	Ps_KK01_Mgr Ps_KK02_Mgr	3 5 6	aktywność na zajęciach
P_K2	Ps_KO01_Mgr Ps_KO03_Mgr		aktywność na zajęciach