

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE			
COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA FILIA WE WROCŁAWIU			
Kierunek studiów:	Psychologia		
Poziom studiów:	jednolite studia magisterskie		
Profil studiów:	praktyczny		
Forma studiów:	stacjonarne		
Nazwa modułu:	Psychologia twórczości		
Rodzaj modułu:	obowiązkowy		
Język wykładowy:	język polski		
Rok studiów:	2	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:	
Semestr:	3	Wykład	Ćwiczenia
Liczba punktów ECTS:	3	15	30
Forma zaliczenia:	Zaliczenie z oceną.		
Wymagania wstępne:	Znajomość podstawowych pojęć i teorii psychologicznych. Rozumienie podstawowych procesów poznawczych. Znajomość głównych teorii psychodynamicznych, behawioralnych, poznawczych oraz humanistycznych.		
II. CELE KSZTAŁCENIA			
<p>Cel 1: Zapoznanie studentów z wybranymi pojęciami i zagadnieniami związanymi z psychologią twórczości.</p> <p>Cel 2: Dostarczenie wiedzy, umiejętności, kompetencji związanych ze stosowaniem teorii i mechanizmów z zakresu psychologii twórczości w procesie kształcenia, wychowania, arteterapii, psychoterapii i psychologii biznesu.</p> <p>Cel 3: Kształtowanie umiejętności diagnozowania i pomiaru zdolności twórczych.</p>			
III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH ORĄZ METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW			
Efekt	Student, który zaliczył moduł w zakresie:	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji
wiedzy:			
W01	zna powiązania psychologii twórczości z innymi dziedzinami nauki na poziomie umożliwiającym interdyscyplinarną współpracę ze specjalistami z innych dziedzin.	K3PS_W01	udział w dyskusji, pisemny sprawdzian wiedzy
W02	posiada wiedzę na temat procesów poznawczych związanych z twórczością, wybranych metod i narzędzi jej pomiaru.	K3PS_W11	udział w dyskusji, pisemny sprawdzian wiedzy
umiejętności:			
U01	potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę teoretyczną z zakresu psychologii twórczości do interpretacji oraz wyjaśniania zjawisk i mechanizmów psychologicznych.	K3PS_U01	aktywność na zajęciach, zadanie praktyczne

U02	umie wykorzystać posiadaną wiedzę z zakresu psychologii twórczości do opisu i analizowania przyczyn oraz przebiegu procesów psychicznych i zachowań posługując się normami i regułami w celu rozwiązania wybranych problemów.	K3PS_U02	aktywność na zajęciach, zadanie praktyczne
U03	wykorzystuje psychologię twórczości do ewaluacji efektów podjętych działań w celu rozwiązania problemów praktycznych.	K3PS_U10	aktywność na zajęciach, zadanie praktyczne
U04	wykorzystywać posiadaną wiedzę z zakresu psychologii twórczości do zrozumienia roli człowieka jako twórcy kultury, potrafi zastosować ją do praktycznych działań w szerokim kontekście funkcjonowania człowieka	K3PS_U25	aktywność na zajęciach, zadanie praktyczne

kompetencji społecznych:

K01	jest gotów do samooceny własnych kompetencji, wiedzy i umiejętności z zakresu psychologii twórczości.	K3PS_K01	obserwacja postaw studenta
K02	rozumie potrzebę komunikowania się i współpracy z otoczeniem, w tym z osobami niebędącymi specjalistami w dziedzinie psychologii twórczości.	K3PS_K06	obserwacja postaw studenta

IV. TREŚCI PROGRAMOWE

Wykłady:

Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin
W1	Twórczość – pojęcia i kryteria. Koncepcje, modele, przejawy, uwarunkowania, mechanizmy i etapy procesu twórczego.	2
W2	Przeszkody w procesie twórczym. Pojęcie zdolności i dziecka zdolnego. Twórczość a inne zdolności: komponenty poznawcze w procesie twórczym (percepcja, wyobrażenia, wyobraźnia, uwaga, pamięć, pojęcia, myślenie, metapoznanie).	2
W3	Emocje i motywacje w procesie twórczym - sytuacyjne uwarunkowania twórczego funkcjonowania.	2
W4	Twórczość a wzmocnienia zewnętrzne i rywalizacja (podejście poznawcze i behawiorystyczne). Ciekawość i motywacja poznawcza.	2
W5	Emocjonalne koszty podejmowania aktywności twórczej. Społeczne uwarunkowania twórczości.	2
W6	Klimat dla kreatywności. Stymulowanie twórczości.	2
W7	Sposoby identyfikacji, diagnozy i rozwoju zdolności i potencjału twórczego dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w procesie dydaktycznym.	2
W8	Metody diagnozy i stymulowania twórczości człowieka.	1

Ćwiczenia:

Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin
ĆW1-ĆW2	Pojęcie twórczości. Podejście elitarne i egalitarne. Kryteria twórczości. Twórczość jako wytwór, cecha i proces - triadowe ujęcie twórczości wg E. Nęcki.	4
ĆW3-ĆW4	Poznawcze aspekty kreatywności. Rola emocji i motywacji w procesie tworzenia.	4
ĆW5-ĆW6	Mechanizmy wglądu. Różnice indywidualne a twórczość.	4
ĆW7-ĆW8	Społeczne aspekty twórczości. Wykorzystanie twórczego myślenia w rozwiązywaniu sytuacji problemowych.	4

ĆW9-ĆW11	Psychologia twórczości w praktyce. Trening twórczego myślenia. Twórczość w edukacji. Twórczość w psychoterapii. Arteterapia. Twórczość w psychologii biznesu i organizacji.	4
ĆW12-ĆW13	Pomiar twórczości. Diagnoza twórczości wybranymi bateriami testów.	4
ĆW14-ĆW15	Trening twórczości - analiza projektów opracowanych przez studentów.	6

V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

- 1. Metody kształcenia:** wykład konwersatoryjny, dyskusja, metoda sytuacyjna, metoda projektów, gra dydaktyczna.
2. Narzędzia (środki) dydaktyczne: prezentacje multimedialne, rzutnik multimedialny, komputer, filmy, testy psychologiczne, życiorysy znanych twórców, fragmenty literatury przedmiotu, dyskusja, platforma Google Workspace.

VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU

1. Sposób zaliczenia

Zaliczenie z oceną

2. Formy zaliczenia:

Kryteria oceny formującej wykład:

1) Pisemny test wiedzy – kryteria oceny:

- 51% - 60% - ocena dostateczna,
- 61% - 70% - ocena dostateczna plus,
- 71% - 80% - ocena dobra,
- 81% - 90% - ocena dobra plus,
- 91% - 100% - ocena bardzo dobra.

Kryteria oceny formującej ćwiczenia:

2) Przygotowanie projektu – kryteria oceny:

Przygotowanie w grupie (3-4 osoby) scenariusza projektu treningu twórczości za pomocą wybranych ćwiczeń wspierających rozwój twórczości u człowieka. Ocena projektu nastąpi według następujących kryteriów oceny:

- 3,0 (dostateczny) – przygotowanie scenariusza projektu treningu twórczości.
- 3,5 (dostateczny plus) – przygotowanie scenariusza projektu treningu twórczości opartego na literaturze źródłowej.
- 4,0 (dobry) – przygotowanie scenariusza projektu treningu twórczości opartego na literaturze źródłowej i przeprowadzenie go w praktyce.
- 4,5 (dobry plus) – przygotowanie scenariusza projektu treningu twórczości opartego na literaturze źródłowej i przeprowadzenie go w praktyce, umiejętność praktycznej pracy z grupą.
- 5,0 (bardzo dobry) – przygotowanie scenariusza projektu treningu twórczości opartego na literaturze źródłowej i przeprowadzenie go w praktyce, umiejętność pracy z grupą, przygotowanie materiałów dodatkowych.

3) Obserwacja i ocena postaw studenta wynikających z:

- realizacji zadań przygotowanych w ramach ćwiczeń,
- zaangażowania w pracę grupy,
- zachowań i aktywności w trakcie wykładów i ćwiczeń,
- prowadzenia merytorycznej dyskusji,
- potrzeby ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego.

Kryteria oceny podsumowującej moduł:

- średnia ocen formujących.

3. Podstawowe kryteria zaliczenie uzyskuje student, który otrzymał przynajmniej ocenę dostateczną z wykładu i ocenę dostateczną z ćwiczeń. Ocena końcowa studenta, podsumowująca moduł, jest średnią arytmetyczną ocen formujących (ocena formująca wykład i ocena formująca ćwiczenia).

VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)	45
Udział w wykładach	15
Udział w ćwiczeniach	30
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	5

Przygotowanie do zajęć	5
Przygotowanie projektu	15
Przygotowanie do egzaminu zaliczeniowego	10
Łączna liczba godzin	75
Punkty ECTS za moduł	3

VIII. ZALECANA LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. Nęcka E., Psychologia twórczości, GWP, Gdańsk 2002.
2. Nęcka, E., Orzechowski, J., Słabosz, A., Szymura, B., Trening twórczości, GWP, Gdańsk 2005.
3. Tokarz, A., Dynamika procesu twórczego, UJ, Kraków 2005.

Literatura uzupełniająca:

1. Bałachowicz K., Adamek I., Kreatywność jako wymiar profesjonalizacji przyszłych nauczycieli wczesnej edukacji, APS, Warszawa 2017.
2. Proctor, T., Twórcze rozwiązywanie problemów, GWP, Gdańsk 2002.