

Przedmiot do wyboru: Trening twórczości: teoria i praktyka - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Przedmiot do wyboru: Trening twórczości: teoria i praktyka
Kod przedmiotu	09.2-WH-FRMP-TRT-Ć-S15_pNadGen62RCU
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Filologia francuska z drugim językiem romańskim
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	francuski
Sylabus opracował	dr Elżbieta Jastrzębska

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Naczelnym zadaniem przedmiotu jest przygotowanie studenta do odgrywania w pełni aktywnej roli w społeczeństwie zarówno w przyszłym życiu zawodowym i społecznym, jak i czasie wolnym, poprzez wspomaganie jego rozwoju osobowego a zwłaszcza postawy twórczej w trzech wymiarach: poznawczym, emocjonalno-motywacyjnym i działaniowym. Celami szczegółowymi są: rozwijanie myślenia dywergencyjnego (płynności, giętkości, oryginalności), poznanie podstawowych metod i strategii twórczego rozwiązywania problemów, wdrażanie do autonomicznego uczenia się przez całe życie ze szczególnym uwzględnieniem technik uczenia się przez odkrywanie i indukcję. Ważnym zadaniem jest również przygotowanie do skutecznej otwartej komunikacji z przedstawicielami innych kultur oraz uświadomienie istotnej roli strategii kreatywnych w uczeniu się języków obcych.

Wymagania wstępne

Podstawowa znajomość języka francuskiego (A2).

Zakres tematyczny

Pojęcie twórczości. Co to jest twórczość? Różne aspekty, poziomy i bieguny twórczości. Teorie postaw twórczych. Postawa twórcza i jej wymiary. Czynniki sprzyjające twórczości i rozwojowi postawy twórczej. Teorie twórczego rozwiązywania problemów. Twórczość praktyczna. Wychowanie do twórczości i jego główne programy. Trening twórczości: metody, techniki, strategie. Drama kreatywna.

Twórcze nauczanie a nauczanie twórczości. Rola twórczości w procesie dydaktycznym (cel formacyjny i cel instrumentalny). Twórczość jako makrostrategia nauczania i uczenia się języków obcych. Techniki kreatywne w dydaktyce jęz. obcych (inwentarz i charakterystyka). Abarietyka: inhibitory twórczości. Uczenie się w działaniu. Twórczość a autonomia i autonomizacja. Synergia pracy w grupie i uczenie się we współpracy.

Metody kształcenia

Wykład konwersatoryjny, wykład informacyjny, prezentacja multimedialna, dyskusja, analiza przypadku, techniki dramaturgiczne (prezentacja pantomimiczna, technika ról, symulacja), mini-projekt (praca w małych grupach lub tandemach), techniki twórczego pisanie, techniki dywergencyjne, asocjacyjne, analogiczne i transformacyjne, metody twórczego rozwiązywania problemów.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna i rozumie wybrane zagadnienia z zakresu wiedzy szczegółowej – właściwe dla programu kształcenia filologicznego.	KF1_W02	- dyskusja - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia
Potrąfi wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych poprzez: - właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, - dobór oraz stosowanie właściwych dla warsztatu filologa metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych (ICT).	KF1_U01	- bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - sprawdzian	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi planować i organizować pracę – indywidualną oraz w zespole.	• KF1_U05	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Ćwiczenia
Potrafi formułować i analizować problemy badawcze, dobierać metody i narzędzia ich rozwiązania z wykorzystaniem wiedzy filologicznej (oraz instrumentarium i wiedzy nauk pokrewnych, jak nauki społeczne, kulturoznawstwo, filozofia i inne).	• KF1_U07	• bieżąca kontrola na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • sprawdzian	• Ćwiczenia
Jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy z zakresu nauk filologicznych w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.	• KF1_K02	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Zaliczenie na ocenę na podstawie aktywnej obecności na zajęciach (30%), sprawozdania z wybranej lektury (20%) oraz pisemnego sprawdzianu wiedzy i umiejętności twórczych (50% oceny końcowej).

Literatura podstawowa

1. Fisher, Robert, *Uczymy jak myśleć*, WSiP, Warszawa, 1999.
2. Fisher Robert, *Uczymy się jak uczyć*, Warszawa, 1999.
3. Jastrzębska, E, *Strategie psychodydaktyki twórczości w kształceniu językowym (na przykładzie języka francuskiego)*, Oficyna Wydawnicza "Impuls", Kraków, 2011.
4. Fustier, M. i Fustier, B., *Exercices pratiques de la créativité à l'usage du formateur*, Editions d'Organisation, Paris, 2001.
5. Jaoui Hubert, *La créativité mode d'emploi*, ESF éditeur, Paris, 1996.
6. Szmidt, K. J. (red.), *Trening kreatywności*, Wydawnictwo, Gliwice, 2008.
7. Szmidt K. J., *Pedagogika twórczości*, GWP, Gdańsk 2007.

Literatura uzupełniająca

1. Cottraux, Jean, *A chacun sa créativité*, Odile Jacob, Paris, 2010.
2. Jaoui, H., *Tous innovateurs*, Dunod, Paris, 2003.
3. Nęcka, E., *Psychologia twórczości*, GWP, Gdańsk 2001.
4. Popek, Stanisław, *Człowiek jako jednostka twórcza*, Wyd. Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin, 2003.
5. Szmidt K. J. *Antologia tekstów do psychopedagogiki twórczości, wstęp, wybór i opracowanie, część 1*, WSiP, Warszawa 1997.
6. Szmidt, J., K. (red.), *Dydaktyka twórczości*, Oficyna Wydawnicza "Impuls", Kraków 2003.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Witold Kowalski (ostatnia modyfikacja: 07-05-2020 19:36)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ