

# Trening twórczości - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Trening twórczości
Kod przedmiotu	14.4-WH-CDFP-TT-S16
Wydział	<a href="#">Wydział Humanistyczny</a>
Kierunek	Coaching i doradztwo filozoficzne
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none"><li>dr Anna Mróz</li><li>dr Urszula Gembara</li></ul>

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
Laboratorium	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

## Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu psychologii twórczości i rozwoju osobowego, rozwijanie umiejętności twórczego rozwiązywania problemów, kreatywnego funkcjonowania w codziennych sytuacjach oraz poszukiwania twórczych dróg rozwoju człowieka.

## Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza z psychologii ogólnej.

## Zakres tematyczny

**Myślenie twórcze:** cechy myślenia twórczego, myślenie dywergencyjne i sposoby jego stymulowania, rozwijanie zdolności tworzenia skojarzeń, analogii i metafor, rozwijanie ciekawości poznawczej.

**Twórcze rozwiązywanie problemów:** rodzaje problemów i strategie ich rozwiązywania, burza mózgów, rozwiązywanie problemów przez wgląd, rozwiązywanie problemów z operacją kluczową.

**Wspieranie twórczego rozwoju osobistego:** świadomość procesów autokreacji, twórczość w rozwoju tożsamości człowieka, kreowanie autonarracji jako proces twórczy, rola emocji i motywacji w procesie twórczym, bariery w twórczości i ich przezwyciężanie, twórczość artystyczna a samorozwój.

## Metody kształcenia

Pogadanka, rozwiązywanie problemów, praca w grupach, burza mózgów, giełda pomysłów, symulacja, inscenizacja.

## Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
ma elementarną wiedzę na temat psychologicznych i społecznych aspektów rozwoju i zachowania człowieka	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">KE1_W07</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>konspekt</li><li>obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta</li><li>projekt</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Laboratorium</li></ul>
potrafi animować prace nad rozwojem uczestników procesów doradczych i trenerskich	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">KE1_U10</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Laboratorium</li></ul>
potrafi nawiązać i podtrzymać kontakt z jednostką i grupą w trakcie działań praktycznych	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">KE1_K02</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Laboratorium</li></ul>

## Warunki zaliczenia

Aktywne uczestnictwo w zajęciach, przygotowanie i realizacja na zajęciach własnego projektu wspierania rozwoju myślenia i działania twórczego, pisemny raport lub konspekt z realizacji projektu.

## Literatura podstawowa

1. Edward Nęcka, *Trening twórczości*, Sopot 2012.
2. Edward Nęcka, *TROP: Twórcze Rozwiązywanie Problemów*, Kraków 1994.
3. Małgorzata Opoczyńska, *Sama Keena „mityczna podróż do wnętrza”*, w: A. Gałdowa, *Współczesne teorie osobowości*, Kraków 1995.
4. Krzysztof J. Szmidt, *Trening twórczości w szkole wyższej*, Łódź 2005.

## Literatura uzupełniająca

1. Kazimierz Dąbrowski, *Pasja rozwoju*, Warszawa 1988.
2. Edward Nęcka, *Proces twórczy i jego ograniczenia*, Kraków 1995.
3. Edward Nęcka, *Psychologia twórczości*, Gdańsk 2005.
4. Stanisław Popek *Człowiek jako jednostka twórcza*, Lublin 2001.

## Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Dariusz Sagan (ostatnia modyfikacja: 16-07-2020 03:17)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ