

Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki

KARTA PRZEDMIOTU

Obudź swoją kreatywność - warsztaty twórczego myślenia <i>nazwa przedmiotu</i>
Awaken your creativity - Creative thinking workshops <i>nazwa przedmiotu w języku angielskim</i>
polski <i>język wykładowy</i>
Oferta Centrum Pedagogiki i Psychologii PK <i>kategoria przedmiotu/grupa zajęć</i>

Cykl kształcenia rozpoczynający się od: rok akademicki 2025/2026, semestr zimowy

Jednostka organizacyjna: Międzywydziałowe kierunki studiów

Kierunek studiów: wszystkie

Specjalność: wszystkie

Profil studiów: ogólnoakademicki

Poziom studiów: I stopnia lub II stopnia

Forma studiów: wszystkie

Wymagania wstępne:

Nie określono wymagań wstępnych

Cele przedmiotu:

1. Przekazanie podstaw wiedzy na temat procesu twórczego jego uwarunkowań i struktury
2. Zwiększenie potencjału twórczego jednostki i grupy. Umożliwienie gromadzenia doświadczeń emocjonalnych i społecznych

Efekty uczenia się:

Kod efektu uczenia się	Opis efektu uczenia się	Kod kierunkowego efektu uczenia się
Wiedza Absolwent zna i rozumie:		
EW1	niezależną ocenę i sądy w zakresie twórczego rozwiązywania problemów.	HS_W01
EW2	zasady kreatywnej pracy w grupie	HS_W02
EW3	czynniki stymulujące rozwój kreatywności własnej	HS_W03
EW4	strategie rozwoju kreatywności zespołów	HS_W04
Umiejętności Absolwent potrafi:		
EU1	wykorzystać różne techniki twórczego myślenia w działaniu	HS_U01
EU2	zidentyfikować czynniki blokujące twórcze myślenie.	HS_U02
EU3	twórczo współpracować z innymi członkami grupy oraz kreatywnie rozwiązuje problemy.	HS_U03
EU4	dostrzegać prawne, etyczne, społeczne i środowiskowe uwarunkowania działań technicznych oraz przeprowadzić krytyczną analizę ich konsekwencji; porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny prowadząc efektywną komunikację, mediacje i negocjacje; podejmować decyzje w warunkach dynamicznych zmian w otoczeniu biznesowym; kierować się w swojej działalności normami etycznymi	
Kompetencje społeczne Absolwent jest gotów do:		
EK1	budowania zespołów wykorzystujących myślenie dywergencyjne	HS_K01
EK2	twórczego rozwiązywania problemów w grupie	HS_K02

Forma zajęć, semestralna liczba godzin:

Semestr	Punkty ECTS	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady (W)	Ćwiczenia (C)	Laboratoria (L)	Laboratoria komputerowe (LK)	Projekty (P)	Seminaria (S)	Praktyka zawodowa (PZ)
1	1	Z	0	15	0	0	0	0	0

E – egzamin; Z – zaliczenie

Treści programowe:

Lp.	Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
1	C	Operacje umysłowe (abstrahowanie, dokonywanie skojarzeń, metaforyzowanie, rozumowanie indukcyjne i dedukcyjne.)	2
2	C	Specyfika myślenia twórczego- wprowadzenie teoretyczne. Zadania treningowe	3
3	C	Rola analogii w myśleniu twórczym, scenariusz zajęć treningowych z wykorzystaniem metod twórczego myślenia.	3
4	C	Twórcze rozwiązywanie problemów	3
5	C	Trening kreatywności	4

Praca własna studenta:

Lp.	Opis pracy własnej	Liczba godzin
1	Studiowanie literatury przedmiotu	10
2	Przygotowanie materiałów do zajęć	5

Metody dydaktyczne:

Techniki kreatywne, ćwiczenia, dyskusja, praca w grupach, prezentacja multimedialna

Metody i techniki kształcenia na odległość:

uczestnictwo w zajęciach, dyskusja, prezentacja, referat

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się:

1. Student posiada wiedzę dotyczącą teorii kreatywności i twórczego rozwiązywania problemów
2. Student potrafi projektować działania praktyczne w zakresie treningu kreatywności
3. Student zna i rozumie pojęcie kreatywności i postawy kreatywnej

Literatura:

obowiązkowa:

1. Nęcka, E., Orzechowski, J., Słabosz, A., Szymura, B. (2005). Trening twórczości. Gdańsk: GWP
2. Nęcka, E. (1994). TroP – Twórcze rozwiązywanie problemów. Kraków: Wydawnictwo Impuls
3. M. Tomaszewska, Trening kreatywności w rozwijaniu zdolności twórczego myślenia, Uniwersytet Szczeciński, Szczecin 2003.

zalecana/fakultatywna:

1. K. Robinson, Oblicza Umysłu. Ucząc się kreatywności, Wydawnictwo Element, Kraków 2010