

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa w języku polskim: **Trening kreatywnego myślenia**

Nazwa w języku angielskim: **Creative thinking training**

Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego: **2023/2024**

Kierunek studiów: **Zarządzanie**

Poziom studiów: **Studia II stopnia**

Forma studiów: **Niestacjonarne**

Profil: **Praktyczny**

Specjalność: **Zarządzanie zasobami ludzkimi**

Język wykładowy: **Polski**

Jednostka prowadząca: **Wydział Zamiejscowy w Lubinie**

Prowadzący: **dr inż. Anna Krug-Żarnowska**

OBCIĄŻENIE STUDENTA

	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć dydaktycznych organizowanych przez Uczelnię		14			
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta		50			
Forma zaliczenia		zaliczenie na ocenę			
Liczba punktów ECTS		2			

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

Nie formułuje się wymagań wstępnych.

CELE PRZEDMIOTU

C1	Nabycie przez studenta podstawowej wiedzy z zakresu psychologicznych metod generowania kreatywnych pomysłów.
C2	Zapoznanie studenta z psychologicznymi uwarunkowaniami – organizacyjnymi i podmiotowymi - rozwijania i wykorzystywania kreatywności.
C3	Wykorzystanie przez studenta, w praktyczny sposób, wiedzy z zakresu kreatywnego myślenia i działania.

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA – PEU

Z zakresu wiedzy:

PEU_W01	Student zna i rozumie metody kreatywnego generowania pomysłów i rozwiązywania problemów.
----------------	------------------------------------------------------------------------------------------

PEU_W02	Student zna psychologiczne uwarunkowania – organizacyjne i podmiotowe - rozwijania i wykorzystywania kreatywności.
Z zakresu umiejętności:	
PEU_U01	Student potrafi wykorzystać metody kreatywne w rozwiązywaniu konkretnych problemów.
Z zakresu kompetencji społecznych:	
PEU_K01	Student stosuje swoją wiedzę i umiejętności z zakresu metod i sposobów kreatywnego myślenia do rozwiązywania wybranych problemów.
PEU_K02	Student jest przygotowany do samodzielnego poszerzania wiedzy w zakresie sposobów i technik kreatywnego myślenia, wie gdzie poszukiwać aktualnych informacji i jak je stosować w praktyce.

TREŚCI PROGRAMOWE		
Forma zajęć – wykład, ćwiczenia		Liczba godzin
W1	Czym jest kreatywność. Definicje i podstawowe pojęcia.	2
W2	Metoda treningu kreatywności, podstawowe założenia i etapy treningu.	2
W3	Ćwiczenia z przełamania barier i nową perspektywą.	2
W4	Ćwiczenia z budowania skojarzeń.	2
W5	Ćwiczenia z rozwiązywania problemów (burza mózgów, mapy myśli, sześć kapeluszy myślowych, trzy krzesła Disneya, technika prowokacji, lista Osborna, drzewo funkcji).	2
W6	Kreatywność na rzecz samorozwoju.	2
W7	Kreatywność w biznesie.	2
Razem		14

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	
1.	Ćwiczenia
2.	Case study
3.	Konwersacje
4.	Praca własna

METODY I FORMY OCENY
OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA

Formy oceny (F lub P)*	Numer efektu uczenia(przedmiotowego)	Metody oceny osiągnięcia efektu uczenia
F	PEUW01, PEU-W02 PEU-U01	Ocena wypowiedzi ustnych

	PEU-K01, PEU-K02	
F	PEU-W01, PEU-W02 PEU-U01 PEU-K01, PEU-K02	Ocena ćwiczeń i case study wykonywanych podczas zajęć
P (z uwzględnieniem F)	PEU-W01, PEU-W02 PEU-U01 PEU-K01, PEU-K02	Ocena kolokwium końcowego składającego się z 7 zadań do rozwiązania - case study oraz praca zaliczeniowa w formie prezentacji multimedialnej na tematy związane z kreatywnością

*F – ocena formująca (w trakcie semestru), P – ocena podsumowująca (na koniec semestru)

KRYTERIA OCENY

OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA

Nr PEU	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra
PEU-W01	Student potrafi scharakteryzować metody kreatywnego generowania pomysłów i rozwiązywania problemów	Student dodatkowo potrafi podać koncepcje teoretyczne kreatywnego myślenia i generowania pomysłów	Student dodatkowo potrafi omówić szczegółowo proces warunkujący kreatywne myślenie i generowanie pomysłów
PEU-W02	Student potrafi wyjaśnić psychologiczne uwarunkowania rozwijania i wykorzystywania kreatywności w organizacji	Student dodatkowo potrafi wyjaśnić mechanizmy psychologiczne warunkujące efektywne generowanie kreatywnych pomysłów	Student dodatkowo potrafi określić warunki indywidualne oraz społeczne determinujące kreatywność w organizacji
PEU-U01	Student potrafi zastosować podstawowe metody kreatywne w rozwiązywaniu konkretnych problemów	Student dodatkowo potrafi umiejętnie dobierać i stosować te metody kreatywne w zależności od rodzaju problemów	Student dodatkowo potrafi zastosować kompilację metod w zależności od specyfiki problemu
PEU- K01	Student potrafi zaproponować rozwiązanie prostych problemów	Student dodatkowo potrafi zaproponować rozwiązanie złożonych problemów	Student dodatkowo potrafi szczegółowo zaproponować alternatywne podejścia do rozwiązania danego problemu, wskazując mocne i słabe, szanse i zagrożenia strony każdego z rozwiązań
PEU- K02	Student potrafi szukać podstawowych informacji z zakresu technik kreatywnego myślenia	Student dodatkowo potrafi identyfikować różne źródła informacji z zakresu technik kreatywnego myślenia oraz dobrać najlepsze narzędzie danej sytuacji	Student dodatkowo potrafi szczegółowo poszukiwać i aktualizować wiedzę w tej dziedzinie, oceniać i podchodzić krytycznie do źródeł informacji

LITERATURA PODSTAWOWA

Proctor T., *Twórcze rozwiązywanie problemów*, GWP 2002
Nęcka E., *Trening twórczości*, Impuls 1998

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

Buzan T., *Rusz głową*, AHA 2014

MACIERZ POWIĄZANIA

EFEKTÓW UCZENIA DLA PRZEDMIOTU TRENING KREATYWNEGO MYŚLENIA

Z EFEKTAMI UCZENIA NA KIERUNKU ZARZĄDZANIE

Przedmiotowy efekt uczenia	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów uczenia zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności	Cele przedmiotu	Treści programowe	Numer narzędzia dydaktycznego
PEU-W01	K_WI06, K_WI07	C1-C3	W1-W7	1-4
PEU-W02	K_W08, K_W09	C1-C3	W1-W7	1-4
PEU-U01	K_U01, K_U03, K_U04, K_U05, K_U09, K_U11	C1-C3	W1-W7	1-4
PEU-K01	K_I01, K_I02	C1-C3	W1-W7	1-4
PEU-K02	K_I04, K_I06	C1-C3	W1-W7	1-4