

Nazwa zajęć: Kreatywność		Creativity	
Kierunek: Informatyka			Obowiązuje od roku ak. 2019/2020
Poziom: I st. inżynierski	Profil: praktyczny	Grupa zajęć: Ogólnouczelniane	
Semestr: III	Forma zaliczenia: Z - zaliczenie na ocenę	Punkty ECTS: 2	Zajęcia do wyboru: Tak
			Język zajęć: polski

Forma zajęć i liczba godzin na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych:

Wykład 15 / 8	Ćwiczenia 15 / 8	Suma godzin: 30 / 16
-------------------------	----------------------------	--------------------------------

Specjalność:

Nazwiska osób odpowiedzialnych za zajęcia:

mgr Marzena Kapuścińska

Opis zajęć:

Celem zajęć jest prezentacja wiedzy i technik z zakresu kreatywnego myślenia oraz zwiększenie świadomości znaczenia kreatywności w codziennych sytuacjach życiowych i zawodowych. Studenci zdobędą wiedzę na temat tego, z czego składa się proces twórczego myślenia, jakie cechy osobowościowe charakteryzują osoby twórcze, co blokuje możliwości twórcze oraz jak wykorzystywać myślenie twórcze w organizacji i zarządzaniu. Studenci poznają również metody twórczego myślenia i dowiedzą się, w jaki sposób można wykorzystać je w praktyce. Po ukończeniu przedmiotu z zakresu kreatywności będą potrafili eliminować bariery w procesie twórczego rozwiązywania różnorodnych problemów oraz nauczą się, jak sobie z nimi radzić.

Cele dydaktyczne:

- Nauczenie studentów wykorzystywania twórczego myślenia w organizacji i zarządzaniu projektami
- Przekazanie wiedzy niezbędnej w procesie twórczego myślenia (kreatywności)
- Kształtowanie umiejętności w zakresie twórczego poszukiwania rozwiązań oraz wykorzystania kreatywności w rozwiązywaniu wyzwań zawodowych i osobistych
- Rozwój kompetencji społecznych niezbędnych w procesie automotywacji, rozwiązywania problemów i podejmowania wyzwań zawodowych

Metody dydaktyczne:

MP1	wykład informacyjny
MP2	praca ze źródłem elektronicznym
MC1	ćwiczenie praktyczne
MS1	metoda symulacyjna
MS2	metoda inscenizacji

Metody oceniania:

MO1	test kontrolny
MO2	przygotowanie do zajęć
MO3	aktywność w trakcie zajęć

Wykład

W1	Wprowadzenie w tematykę kreatywności i innowacyjności.
W2	Myślenie kreatywne (twórcze) i jego struktura.
W3	Metody twórczego myślenia, podejmowania decyzji oraz rozwiązywania problemów.
W4	Blokady kreatywności i ich przełamywanie.
W5	Wykorzystanie kreatywności w zarządzaniu.

Ćwiczenia

C1	Rola mózgu w kreatywności; definicja kreatywności; komunikacja w procesie twórczym - proces twórczy w komunikacji; Przepis na twórcze myślenie (HAHA-AHA-AH)
C2	Rola gier planszowych w trenowaniu kreatywności (Smart Games), Warsztat z zastosowania metod: Analiza SWOT, Diagram Ishikawy, 635 Brain Writing. Dyskusja, wnioski
C3	Style myślenia i strategię kreatywności: warsztat z metody 6 kapeluszy de Bono. Dyskusja, wnioski - analiza barier i cech niesprzyjających.
C4	Style myślenia i strategię kreatywności: warsztat z metody Walta Disneya. Dyskusja, wnioski - analiza barier i cech niesprzyjających.

Literatura podstawowa

1	Kurs e-learningowy "Kreatywność" na platformie www.wlodkek.edu.pl
2	Krzysztof J. Szmidt, ABC kreatywności, Warszawa, Wyd. Difin, 2010
3	Agnieszka Biela, Trening kreatywności. Jak pobudzić twórcze myślenie, Wyd. Edgard, 2015
4	B. Rudkin Ingle, Design thinking dla przedsiębiorców i małych firm. Potęgą myślenia projektowego w codziennej pracy, Wyd. Helion, 2015

Literatura uzupełniająca

1	M. Bennewicz, Coaching, kreatywność, zabawa : narzędzia rozwoju dla pasjonatów i profesjonalistów, Wyd. Helion, 2014
2	E.A. Zwolińska (red.), Edukacja kreatywna, Wydawnictwo Akademii Bydgoskiej im. Kazimierza Wielkiego, 2005
3	D. Gmitrzak, Obudź swoją kreatywność : jak aktywować twórczy potencjał umysłu, Wyd. Helion, 2013
4	I. Witkowski, Źródła kreatywności: nowe spojrzenie, Wyd. WIS-2, 2013

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia jest, co najmniej w stopniu podstawowym, przyswojenie wiadomości, zdobycie umiejętności oraz kompetencji społecznych w zakresie twórczego myślenia oraz kreowania nowych, niestandardowych rozwiązań. Ocena końcowa zależy od ukończenia kursu e-learningowego, wyników testu końcowego, pracy w trakcie zajęć oraz przygotowania się do zajęć (przygotowanie materiałów, rozwiązywanie zadań).

Przykłady pytań zaliczeniowych

- W jaki sposób możesz ćwiczyć otwartość, wytrwałość i niezależność, a więc cechy kluczowe dla działań twórczych, w swoim codziennym funkcjonowaniu?
- Spróbuj stworzyć różne reprezentacje problemu.
- Stwórz jak najwięcej kreatywnych propozycji rozwiązań, z których mogliby skorzystać.
- Na czym polega metoda twórczego myślenia Disneya?
- Jakie warunki muszą zostać spełnione, aby można było pracować metodą burzy mózgów?
- Kiedy warto skorzystać z analizy SWOT i na czym polega ta metoda?
- Z jakich etapów składa się proces kreatywnego myślenia Einsteina?
- Jak wygląda praca metodą sześciu myślowych kapeluszy?
- W jaki sposób syndrom grupowego myślenia może wpływać na kreatywność jednostki?
- Jakie znasz metody, które mogą stymulować twórczość zespołów i jednostek?
- Jakimi cechami powinny się charakteryzować twórcze zespoły?

Co to jest lateralny styl myślenia?
 Wskaż fazy wchodzące w skład procesu rozwiązywania problemu zgodnie z modelem Wallasa.
 Z jakich etapów składa się cykl rozwiązywania problemów?

Obciążenie pracą studenta

Studia stacjonarne/niestacjonarne

Forma pracy studenta	Wykład		Ćwiczenia		Suma	
Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela	15 g	8 g	15 g	8 g	30 g	16 g
Zapoznanie się z literaturą przedmiotu	3 g	3 g	3 g	3 g	6 g	6 g
Przygotowanie się do zajęć	4 g	8 g	4 g	8 g	8 g	16 g
Przygotowanie się do kolokwium						
Realizacja zadanych ćwiczeń i zadań						
Przygotowanie sprawozdania z ćwiczeń						
Przygotowanie projektu / pracy						
Przygotowanie się i udział w egzaminie	3 g	6 g	3 g	6 g	6 g	12 g
	25 g	25 g	25 g	25 g	50 g	50 g

Efekty uczenia się	KEK	Treści kształcenia	Metody dydaktyczne	M. oceniania
zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu praktycznych zadań inżynierskich z zakresu informatyki, w tym w szczególności metody i techniki kreatywne	K_W05	W1; W2	MP1; MP2	MO1
zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji ze szczególnym uwzględnieniem innowacyjności i kreatywności w kontekście problemów społeczeństwa informacyjnego	K_W07	W3; W4	MP1; MP2	MO1
zna i rozumie praktyczne zasady tworzenia i rozwoju różnych form indywidualnej przedsiębiorczości w powiązaniu z wybranymi stylami myślenia i strategiami kreatywności	K_W10	W4; W5	MP1; MP2	MO1
potrafi dobrać właściwe metody i narzędzia oraz umie posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi i kreatywnymi do realizacji zadań typowych dla działalności inżynierskiej w dziedzinie informatyki	K_U04	C1	MC1; MS1	MO2; MO3
potrafi dokonać wstępnej analizy ekonomicznej podejmowanych działań inżynierskich w obszarze praktycznych zastosowań informatyki ze szczególnym uwzględnieniem metod twórczego myślenia	K_U09	C2	MC1; MS2	MO2; MO3
potrafi brać udział w debacie, przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska z dziedziny praktycznych zastosowań informatyki oraz dyskutować o nich z użyciem specjalistycznej terminologii i technik kreatywnych	K_U15	C3	MC1; MS1	MO2; MO3
potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych w dziedzinie praktycznych zastosowań informatyki oraz w obszarach interdyscyplinarnych, eliminując w sposób świadomy blokady kreatywności	K_U18	C4	MC1; MS2	MO2; MO3
gotów jest do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści w dziedzinie informatyki z uwzględnieniem własnego stylu myślenia i dogodnej strategii kreatywności	K_K01	C3; C4	MS2;	MO2; MO3
gotów jest do kreatywnego rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemów w dziedzinie informatyki oraz poszukiwania innowacyjnych rozwiązań	K_K02	C2	MS1	MO2; MO3
jest gotów do myślenia i działania w sposób innowacyjny, kreatywny i przedsiębiorczy w dziedzinie zastosowań informatyki	K_K04	C1	MS2	MO2; MO3