

Certyfikowane szkolenie metodyczne dla trenerów gry coachingowej Podróż Bohatera®

Informacje o usłudze

Czy usługa może być dofinansowana?	Tak
Sposób dofinansowania	<ul style="list-style-type: none">wsparcie dla przedsiębiorców i ich pracowników
Rodzaj usługi	Usługa szkoleniowa
Podrodzaj usługi	Usługa szkoleniowa
Dostępność usługi	Otwarta

Numer usługi		2019/04/25/18912/382416	
Cena netto	3 500,00 zł	Cena brutto	3 500,00 zł
Cena netto za godzinę	291,67 zł	Cena brutto za godzinę	291,67
Usługa z możliwością dofinansowania		Tak	
Liczba godzin usługi		12	
Termin rozpoczęcia usługi	2019-05-20	Termin zakończenia usługi	2019-05-21
Termin rozpoczęcia rekrutacji	2019-04-25	Termin zakończenia rekrutacji	2019-05-19
Maksymalna liczba uczestników		15	
Kategoria główna KU		Rozwój osobisty	
Podstawa uzyskania wpisu w zakresie świadczenia usług współfinansowanych		Certyfikaty: Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0	
Czy usługa pozwala na zdobycie kwalifikacji lub części kwalifikacji zarejestrowanych w ZRK?		Nie	

Czy usługa pozwala na uzyskanie kwalifikacji innych niż kwalifikacje zarejestrowane w ZRK?	Nie
Czy usługa prowadzi do nabycia kompetencji?	Tak

Informacje o podmiocie świadczącym usługę

Nazwa podmiotu		STAWAR Mariusz Stawarski	
Osoba do kontaktu	Jadwiga Papis	Telefon	731250500
E-mail	szkolenia@stawar.pl		

Cel usługi

Cel edukacyjny

Cele usługi jest wyposażenie uczestników w kompetencje niezbędne do świadczenia usług rozwojowych: szkoleniowych, coachingowych, doradczych z wykorzystaniem innowacyjnego narzędzia: gry Podróż Bohatera®. Podczas szkolenia uczestnicy zdobędą wiedzę: Do jakich procesów rozwojowych mogą wykorzystywać nowe narzędzie Podróż Bohatera® Poznają gotową strukturę do prowadzenia sesji coachingowych, rozwojowych W jaki sposób planować pracę z narzędziem w kontekście konkretnych potrzeb klientów; W jaki sposób za pomocą gry, przeprowadzić rozgrywkę z grupą, zespołem, klientem indywidualnym Zdobędą wiedzę związaną z zastosowaniem testu na archetypy, stanowiącego integralną część gry Zdobędą wiedzę niezbędną do przeprowadzania poszczególnych etapów gry Poznają elementy wchodzące w skład narzędzia: karty foto, karty ze słowem, żetony do gry, załączniki do Księgi Mistrza Wiedzę związaną z procesem TGROW, prowadzonym za pomocą gry; Uczestnicy zdobędą umiejętności: Samodzielnego przeprowadzenia całej gry zarówno z klientem indywidualnym, grupą jak i zespołem Korzystania z testu na archetypy Korzystania ze wszystkich elementów gry Integrowania wyników, wniosków uczestników w kontekście ich celów Wykorzystywania elementów gry w różnych innych ćwiczeniach rozwojowych Samodzielnego korzystania ze scenariusza gry i zawartych w nim ćwiczeń Zdobędą umiejętność włączania Podróży Bohatera w procesy rozwojowe i motywacyjne Kompetencje społeczne - otwartość na doświadczanie procesu rozwojowego - umiejętność pracy w grupie, tolerancja na różnorodność grupy - zwiększenie komunikatywności w kontaktach z grupą - empatia - umiejętność pracy na forum - umiejętność zarządzania czasem

Szczegółowe informacje o usłudze

Ramowy program usługi

Dzień 1: 10.00 - 16.00

10.00- 10.15 Przywitanie uczestników, zapoznanie z celami szkolenia, charakterystyką narzędzia, planem dnia.

10.15- 10.45 Runda zapoznawcza dla uczestników

10.45 – 11.00 Kontrakt/partnerstwo

11.00- 12.00 Rozpoczęcie właściwej części szkolenia/przejsie przez pierwszy etap rozgrywki

12.00- 12.15 Przerwa

12.15- 13.45 – Przejsie kolejnego etapu gry wraz z omówieniem i ćwiczeniami towarzyszącymi

13.45 – 14.45 – Przerwa na lunch

14.45 – 16.00 – Przejsie kolejnego etapu gry, ćwiczenia pogłębiające i podsumowanie pierwszego dnia szkolenia

Dzień 2 9.00 – 15.00

9.00 – 9.15 – Przywitanie uczestników, ćwiczenie rozpoczynające drugi dzień pracy

9.15 – 11.00 – Przejsie kolejnego etapu gry, ćwiczenia pogłębiające

11.00 – 11.15 – Przerwa kawowa

11.15 – 13.00 - Przejsie kolejnego etapu gry, ćwiczenia pogłębiające

13.00 – 14.00 – Lunch

14.00- 15.00 - Przejsie ostatniego etapu gry, ćwiczenia pogłębiające. Zakończenie szkolenia i podsumowanie

Efekty usługi (produkty), efekty uczenia się/kształcenia

Podczas szkolenia uczestnicy zdobędą wiedzę:

- Do jakich procesów rozwojowych mogą wykorzystywać nowe narzędzie Podróż Bohatera®
- Poznają gotową strukturę do prowadzenia sesji coachingowych, rozwojowych
- W jaki sposób planować pracę z narzędziem w kontekście konkretnych potrzeb klientów;
- W jaki sposób za pomocą gry, przeprowadzić rozgrywkę z grupą, zespołem, klientem indywidualnym
- Zdobędą wiedzę związaną z zastosowaniem testu na archetypy, stanowiącego integralną część gry
- Zdobędą wiedzę niezbędną do przeprowadzania poszczególnych etapów gry
- Poznają elementy wchodzące w skład narzędzia: karty foto, karty ze słowem, żetony do gry, załączniki do Księgi Mistrza
- Wiedzę związaną z procesem TGROW, prowadzonym za pomocą gry;

Uczestnicy zdobędą umiejętności:

- Samodzielnego przeprowadzenia całej gry zarówno z klientem indywidualnym, grupą jak i zespołem
- Korzystania z testu na archetypy
- Korzystania ze wszystkich elementów gry
- Integrowania wyników, wniosków uczestników w kontekście ich celów
- Wykorzystywania elementów gry w różnych innych ćwiczeniach rozwojowych
- Samodzielnego korzystania ze scenariusza gry i zawartych w nim ćwiczeń
- Zdobędą umiejętność włączania Podróży Bohatera w procesy rozwojowe i motywacyjne

Kompetencje społeczne

- otwartość na doświadczanie procesu rozwojowego
- umiejętność pracy w grupie, tolerancja na różnorodność grupy
- zwiększenie komunikatywności w kontaktach z grupą

- empatia
- umiejętność pracy na forum
- umiejętność zarządzania czasem

Grupa docelowa

Osoby dorosłe, prowadzące własną działalność gospodarczą lub/i pracujące jako: pracownicy działów HR, kadra zarządzająca, coachowie, trenerzy, doradcy zawodowi, psycholodzy, pedagodzy.

Harmonogram

LP	Przedmiot / Temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1	Zajęcia wg ramowego programu usługi	2019-05-20	10:00	16:00	6:00
2	Zajęcia wg ramowego programu usługi	2019-05-21	09:00	15:00	6:00

Osoby prowadzące usługę

Imię i nazwisko	Katarzyna Karska
Obszar specjalizacji	Doktor nauk społecznych, coach PCD - Noble Manhattan Coaching, trenerka, autorka gry coachingowej Podróż Bohatera®.
Doświadczenie zawodowe	Swoją kilkunastoletnią karierę zawodową zaczęła jako kierownik biura karier. Potem, pełniła funkcję eksperta merytorycznego w projektach, skierowanych na tworzenie narzędzi rozwojowych, wspierających w karierze zawodowej. W 2017 roku, czterokrotnie wygrywała w konkursach na innowacje społeczne. Jest autorką założeń metodologicznych do ogólnopolskiej metody badania predyspozycji zawodowych „Vademecum Talentu” oraz licznych publikacji o rozwoju zawodowego i rynku pracy.

Doświadczenie w świadczeniu tego typu usług	W ciągu swojej kariery zawodowej szkoliła menedżerów , coachów, psychologów itp. Grupa uczestników prowadzonych szkoleń, webinarów, seminariów i konferencji sięga 2000 osób! Przeprowadziła ponad 100 godzin szkoleniowych związanych z metodologią pracy z narzędziem: Podróż Bohatera®
Wykształcenie	Doktor nauk społecznych, coach PCD - Noble Manhattan Coaching, trenerka, autorka gry coachingowej Podróż Bohatera®. Posiada kompetencje w zakresie diagnozowania i zarządzania talentami (Certificate in Talent and Career Management) IBD Business School oraz asesora w projektach rozwojowych i rekrutacyjnych Assessment Centre oraz Development Centre.

Lokalizacja usługi

<p>Adres: Smolna 4 00-375 Warszawa, woj. mazowieckie</p> <p>Szczegóły miejsca realizacji usługi: Centrum Przedsiębiorczości Smolna</p>	Warunki logistyczne:
--	----------------------