



Szkolenie - Skuteczna edukacja przeciwdziałania mobbingowi – wprowadzenie do wykorzystania gry szkoleniowej Mobbusters w praktyce

Numer usługi 2024/04/23/164797/2133295

1 500,00 PLN brutto

1 500,00 PLN netto

150,00 PLN brutto/h

150,00 PLN netto/h

BUSINESS PLAY
EUROPE SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🛠 Usługa szkoleniowa

🕒 10 h

📅 06.08.2024 do 12.08.2024

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Organizacja

Sposób dofinansowania

wsparcie dla osób indywidualnych
wsparcie dla pracodawców i ich pracowników

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane do:

- trenerów biznesu, trenerów wewnętrznych w organizacji, edukatorów, coachów
- wykładowców uczących zarządzania, HR, prawa.
- psychologów biznesu,
- menedżerów i liderów zespołów oraz kadry zarządzającej,

którzy:

- chcą skutecznie zarządzać polityką kadrową w swoich firmach, przywiązując wagę do profilowania pracowników i ich parametrów osobowych,
- zależy im na efektywności zespołowej, aby móc realizować zlecenia od klientów z wysoką jakością i terminowością,
- muszą zmierzyć się z sytuacjami mobbingu w miejscu pracy i chcą wyposażyć się w narzędzia i wiedzę potrzebną do przeciwdziałania temu zjawisku,
- chcą edukować, jak podejmować świadome decyzje antymobbingowe, oparte na zdobytym podczas szkolenia doświadczeniu i wiedzy,
- chcą wdrożyć grywalizację jako motywator do aktywnego uczestnictwa w szkoleniu i chcą dążyć do osiągnięcia najlepszych wyników efektywności swoich usług rozwojowych.

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

10

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Cel

Cel edukacyjny

Usługa prowadzi do samodzielnego zrozumienia i skutecznego wykorzystania gry Mobbusters w procesie szkoleniowym, umożliwiającym integrację elementów grywalizacji z treściami merytorycznymi oraz rozwijającym umiejętności planowania, organizacji i monitorowania działań szkoleniowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Rozróżnia elementy gry Mobbusters, identyfikując ich strukturę i zasady rozgrywki	identyfikuje różne elementy gry takie jak plansze, karty, znaczniki i inne akcesoria	Test teoretyczny
	opisuje funkcje poszczególnych elementów w kontekście strategii gry	Test teoretyczny
	klasyfikuje rodzaje kart akcji oraz ich wpływ na przebieg rozgrywki	Test teoretyczny
		Debata swobodna
	rozdziela role i cele poszczególnych graczy w grze Mobbusters	Debata swobodna
		Test teoretyczny
	analizuje zasady rozgrywki i ich implikacje dla strategii podejmowanych działań	Debata swobodna
		Debata swobodna
	tworzy plan grywalizacji, uwzględniając cele edukacyjne oraz potrzeby uczestników	Debata swobodna
		Test teoretyczny
Planuje i wdraża grywalizację w procesie szkoleniowym, integrując treści merytoryczne z symulacją	dobiera odpowiednie narzędzia i elementy grywalizacyjne do tematyki szkolenia	Debata swobodna
	ocenia skuteczność wdrożenia grywalizacji w kontekście osiągniętych efektów edukacyjnych	Debata swobodna

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Monitoruje postępy uczestników w grze, oceniając ich zdolność do zrozumienia zasad oraz efektywność w wykorzystaniu grywalizacji	obserwuje aktywność uczestników w trakcie gry, rejestrując ich zaangażowanie i interakcje	Debata swobodna
	ocenia stopień zrozumienia zasad gry oraz umiejętność ich zastosowania w praktyce	Debata swobodna
	analizuje strategie podejmowane przez uczestników i ich skuteczność w osiągnięciu celów gry	Debata swobodna
	udziela feedbacku uczestnikom w celu poprawy ich działania i efektywności	Debata swobodna
	dokonuje ewaluacji postępów uczestników pod kątem osiągniętych celów szkoleniowych	Debata swobodna
Ocena rezultaty uczestników, analizując ich osiągnięcia w kontekście przyswojenia wiedzy i umiejętności wynikających z działalności szkoleniowej	dokonuje kompleksowej oceny wyników uczestników pod kątem osiągniętych celów szkoleniowych	Debata swobodna
	porównuje efekty szkolenia z założonymi oczekiwaniami i standardami	Debata swobodna
	analizuje indywidualne osiągnięcia uczestników oraz możliwości ich rozwoju	Debata swobodna
	wnioskuje o skuteczności przekazanej wiedzy i umiejętności w praktyce	Debata swobodna

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się.

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji.

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji.

Program

Szkolenie skierowane do:

- trenerów biznesu, trenerów wewnętrznych w organizacji, edukatorów, coachów
- wykładowców uczących zarządzania, HR, prawa.
- psychologów biznesu,
- menedżerów i liderów zespołów oraz kadry zarządzającej,

którzy:

- chcą skutecznie zarządzać polityką kadrową w swoich firmach, przywiązując wagę do profilowania pracowników i ich parametrów osobowych,
- zależy im na efektywności zespołowej, aby móc realizować zlecenia od klientów z wysoką jakością i terminowością,
- muszą zmierzyć się z sytuacjami mobbingu w miejscu pracy i chcą wyposażać się w narzędzia i wiedzę potrzebną do przeciwdziałania temu zjawisku,
- chcą edukować, jak podejmować świadome decyzje antymobbingowe, oparte na zdobytym podczas szkolenia doświadczeniu i wiedzy,
- chcą wdrożyć grywalizację jako motywator do aktywnego uczestnictwa w szkoleniu i chcą dążyć do osiągnięcia najlepszych wyników efektywności swoich usług rozwojowych.

Wymogi wstępne: brak.

Zakres tematyczny:

1. Wprowadzenie do gry szkoleniowej Mobbusters
 - Elementy gry - omówienie struktury narzędzia i zasad rozgrywki.
 - Rozpoczęcie rozgrywki.
2. Mechanika gry Mobbusters
 - Wykorzystanie grywalizacji podczas realizowanego procesu szkoleniowego.
 - Zasady wdrażania treści merytorycznych do symulacji.
 - Ćwiczenia praktyczne

Walidacja i ankieta ewaluacyjna.

Walidacja będzie polegała na wypełnieniu testu wiedzy udostępnionego za pomocą Formularzy google, aktywny udział Uczestnika podczas debaty swobodnej i analizy oświadczeń Uczestników zgodnie z opisem efektów, kryteriów i metod walidacji. Dodatkowo udostępniona zostanie ankieta ewaluacyjna mierząca ocenę Uczestnika świadczonej usługi w zakresie organizacji, programu i metod szkolenia, postaw i kompetencji trenera, celów i efektów usługi oraz innych uwag.

Warunki organizacyjne dla przeprowadzenia usługi - usługa realizowana w formie zdalnej w czasie rzeczywistym - szczegółowe informacje przedstawione w części: Warunki techniczne. **Dostawca usługi oferuje możliwość połączenia testowego w celu sprawdzenia jakości połączenia wraz z przeszkoleniem z obsługi platformy zoom w celu efektywnego korzystania z usługi. Przed rozpoczęciem szkolenia należy zgłosić taką potrzebę do Dostawcy usługi poprzez wiadomość e-mail lub telefonicznie (po dokonaniu zapisu na usługę).**

Usługa jest realizowana w godzinach dydaktycznych (1 godz. dydaktyczna = 45 min zegarowych). Czas przerwy nie wlicza się do czasu trwania usługi.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 7

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 7 Wprowadzenie do gry szkoleniowej Mobbusters - cz. 1	Przemysław Rajchel	06-08-2024	16:30	18:00	01:30
2 z 7 Przerwa	Przemysław Rajchel	06-08-2024	18:00	18:15	00:15
3 z 7 Wprowadzenie do gry szkoleniowej Mobbusters - cz. 2	Przemysław Rajchel	06-08-2024	18:15	20:30	02:15
4 z 7 Mechanika gry Mobbusters - cz. 1	Przemysław Rajchel	12-08-2024	16:30	18:00	01:30
5 z 7 Przerwa	Przemysław Rajchel	12-08-2024	18:00	18:15	00:15
6 z 7 Mechanika gry Mobbusters - cz. 2	Przemysław Rajchel	12-08-2024	18:15	20:00	01:45
7 z 7 Walidacja	-	12-08-2024	20:00	20:30	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 500,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	150,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Przemysław Rajchel

Specjalista z zakresu strategii przedsiębiorstwa, zakładania i funkcjonowania przedsiębiorstw (w tym z obszaru prawa, zarządzania kadrami, zarządzania zmianą, strategii rozwoju), zarządzaniu procesami w mikro i małych przedsiębiorstwach z wykorzystaniem grywalizacji. Jego działalność zawodowa zaczęła się w świecie organizacji pozarządowych, gdzie stawiał pierwsze kroki związane z zarządzaniem, prowadzeniem szkoleń oraz realizacją projektów finansowanych z funduszy publicznych.

Zdobyte w ramach działalności społecznej umiejętności, od prawie 20 lat, wdraża na polu biznesowym. Stworzył i zarządzał kilkoma firmami z branży szkoleniowej, które specjalizowały się w edukacji nieformalnej osób dorosłych.

Jako osoba, która uwielbia rywalizację oraz wszelkiego rodzaju gry, stworzył swoją pierwszą edukacyjną symulację biznesową Business PLAY. Dzisiaj poświęca tej metodyce praktycznie całą swoją aktywność zawodową, pracując dla organizacji pozarządowych, instytucji publicznych oraz firm - tych małych oraz tych bardzo dużych.

Wykształcenie wyższe: studia magisterskie na Wydziale Prawa i Administracji UWM w Olsztynie na kierunku prawo.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Konspekt szkoleniowy z miejscem do notowania w formie materiałów elektronicznych z rozszerzeniem .pdf do wydruku przez Uczestnika.

Warunki uczestnictwa

W przypadku szkoleń dofinansowanych warunkiem uczestnictwa w szkoleniach jest założenie przez Uczestnika konta w Bazie Usług Rozwojowych oraz spełnienie warunków, które są przedstawione przez danego Operatora, do którego składane są dokumenty o dofinansowanie do usługi rozwojowej.

Informacje dodatkowe

Szkolenie realizowane w godz. dydaktycznych (1 h dydaktyczna = 45 min zegarowych).

Podczas szkolenia przewidziane są przerwy, które nie liczą się do czasu trwania szkolenia.

Warunki techniczne

Usługa realizowana za pomocą platformy zoom.us.

Minimalne wymagania sprzętowe:

Uczestnik musi posiadać komputer, laptop lub tablet albo urządzenie mobilne z dostępem do:

- Głośniki i mikrofon – wbudowane, na wtyczkę USB lub połączenie bezprzewodowe Bluetooth
- Kamera internetowa lub kamera internetowa w jakości HD – wbudowana, na wtyczkę UBS lub:
- Kamera HD lub kamkorder z kartą przechwytywania wideo

Zaleca się używanie zestawu słuchawkowego albo słuchawek uniemożliwiających dostęp do treści usługi osobom postronnym.

Wymagania systemowe

Obsługiwany system operacyjny

- System operacyjny macOS X w wersji 10.10 lub nowszej
- System Windows 11 - Uwaga: system Windows 11 jest obsługiwany w wersji 5.9.0 lub nowszej.
- Windows 10 - Uwaga: w przypadku urządzeń z systemem operacyjnym Windows 10 obowiązuje wersja Windows 10 Home, Pro lub Enterprise. Tryb S nie jest obsługiwany.
- System operacyjny Windows w wersji 8 lub 8.1
- System operacyjny Windows 7
- System operacyjny Ubuntu w wersji 12.04 lub nowszej
- System operacyjny Mint w wersji 17.1 lub nowszej
- System operacyjny Red Hat Enterprise Linux w wersji 6.4 lub nowszej
- System operacyjny Oracle Linux w wersji 6.4 lub nowszej
- System operacyjny CentOS w wersji 6.4 lub nowszej
- Oprogramowanie Fedora w wersji 21 lub nowszej
- Oprogramowanie OpenSUSE w wersji 13.2 lub nowszej
- System operacyjny ArchLinux (tylko w wersji 64-bitowej)

Obsługiwany tablet i urządzenia mobilne:

- Urządzenia z systemem Android i iOS
- Urządzenia BlackBerry
- Urządzenie Surface w wersji PRO 2 lub nowszej z systemem operacyjnym Windows w wersji 8.1 lub nowszej
- Uwaga: W przypadku komputerów typu tablet z systemem operacyjnym Windows 10 obowiązuje wersja Windows 10 Home, Pro lub Enterprise. Tryb S nie jest obsługiwany.
- Komputery tabletowe obsługują tylko klienta Desktop Client.

Obsługiwane przeglądarki

- Windows: Edge 12+, Firefox 27+, Chrome 30+
- macOS: Safari 7+, Firefox 27+, Chrome 30+
- Linux: Firefox 27+, Chrome 30+

Uwaga: niektóre funkcje w kliencie internetowym nie są obsługiwane w przeglądarce Internet Explorer. Zaleca się pobranie aplikacji zoom.us na urządzenie i zainstalowanie przez rozpoczęciem szkolenia.

Dostawca usługi oferuje możliwość połączenia testowego w celu sprawdzenia jakości połączenia wraz z przeszkoleniem z obsługi platformy zoom w celu efektywnego korzystania z usługi. Przed rozpoczęciem szkolenia należy zgłosić taką potrzebę do Dostawcy usługi poprzez wiadomość e-mail lub telefonicznie.

Minimalne wymagania dotyczące procesora i pamięci RAM

- Procesor jednordzeniowy o taktowaniu co najmniej 1Ghz, pamięć RAM - nie dotyczy
- Zalecany: Procesor dwurdzeniowy o taktowaniu co najmniej 2 Ghz (Intel i3/i5/i7 lub ekwiwalent AMD), pamięć RAM - 4 Gb

Uwaga: w laptopach posiadających jeden lub dwa rdzenie liczba klatek na sekundę jest ograniczona podczas udostępniania ekranu (około 5 klatek na sekundę). Aby uzyskać optymalne wyniki podczas udostępniania ekranu z laptopów, zalecamy wykorzystanie procesora posiadającego cztery procesory lub więcej.

System Linux wymaga procesora lub karty graficznej z obsługą sterownika OpenGL 2.0 lub nowszej wersji.

Obsługa wysokiej rozdzielczości DPI

- Wyświetlacze o wysokiej rozdzielczości DPI są obsługiwane przez platformę Zoom w wersji 3.5 lub nowszej

Wymagania dotyczące przepustowości (wymagania dotyczące łącza sieciowego):

W celu uzyskania najlepszych wyników przepustowość wykorzystywana przez platformę Zoom zostanie zoptymalizowana w oparciu o sieć uczestnika. Automatycznie dostosuje się ona do sieci 3G, sieci Wi-Fi lub środowisk komunikacji przewodowej.

Zalecana przepustowość dla panelistów uczestniczących w spotkaniach i webinarach:

- Wideo wysokiej jakości: 1,0 MB/s / 600 kb/s (wysyłanie/pobieranie)
- Wideo o rozdzielczości 720 p w jakości HD: 2,6 MB/s / 1,8 MB/s (wysyłanie/pobieranie)
- Wideo o rozdzielczości 1080 p w jakości HD: 3,8 MB/s / 3,0 MB/s (wysyłanie/pobieranie)
- Wyświetlanie widoku galerii: 2,0 MB/s (25 wyświetleń), 4,0 MB/s (49 wyświetleń)
- Tylko udostępnianie ekranu (bez miniaturki wideo): 50–75 kb/s
- Udostępnianie ekranu z miniaturką wideo: 50–150 kb/s
- Audio VoIP: 60–80 kb/s
- System Zoom Phone: 60–100 kb/s

Pozostałe niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów: Adobe Acrobat (lub inne oprogramowanie umożliwiające otwieranie plików z rozszerzeniem .pdf), dowolny edytor tekstowy.

Kontakt



Przemysław Rajchel

E-mail szkolenia@business-play.pl

Telefon (+48) 609 220 672