



Business Coaching
Monika Danilenko



Animator i organizacja imprez dla dzieci i młodzieży: czas wolny, pierwsza pomoc i zielone kompetencje

Numer usługi 2024/08/04/44990/2250709

📍 Jelenia Góra / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 32 h

📅 06.09.2024 do 29.09.2024

5 000,00 PLN brutto

5 000,00 PLN netto

156,25 PLN brutto/h

156,25 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Inne / Artystyczne
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych
Grupa docelowa usługi	Grupą docelową szkolenia są osoby aspirujące do pracy jako animatorzy czasu wolnego, które chcą poszerzyć swoje umiejętności o elementypierwszej pomocy oraz zrównoważonego rozwoju. Szkolenie jest również skierowane do obecnych animatorów, którzy pragną uaktualnić swojekwalifikacje i wprowadzić zielone praktyki w swojej pracy. Program ten jest odpowiedni dla pracowników hoteli, ośrodków wypoczynkowych,obozów i kolonii, a także osób pracujących w centrach rekreacyjnych i edukacyjnych. Dodatkowo, mogą z niego skorzystać nauczyciele,opiekunowie oraz organizatorzy imprez i wydarzeń, którzy chcą dbać o bezpieczeństwo i ekologię.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	10
Data zakończenia rekrutacji	05-09-2024
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	32
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Celem edukacyjnym szkolenia jest wyposażenie uczestników w kompleksowe umiejętności i wiedzę potrzebną do efektywnego pełnienia roli animatora czasu wolnego, z uwzględnieniem elementów pierwszej pomocy i zrównoważonego rozwoju. Uczestnicy nauczą się planować i organizować różnorodne aktywności, efektywnie komunikować się i budować pozytywne relacje z uczestnikami, a także stosować zasady ekologiczne w swojej pracy. Uczestnicy będą gotowi do samodzielnej organizacji imprez dla dzieci i młodzieży,

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik zna rolę i obowiązki animatora czasu wolnego	Uczestnik przedstawia definicję i główne obowiązki animatora czasu wolnego	Test teoretyczny
Uczestnik stosuje techniki efektywnej komunikacji interpersonalnej	Uczestnik prezentuje techniki komunikacji interpersonalnej w rozmowach z uczestnikami	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik potrafi planować różnorodne aktywności i wydarzenia	Uczestnik przedstawia przykładowy harmonogram i scenariusz programu animacyjnego	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik skutecznie udziela pierwszej pomocy	Uczestnik potrafi ocenić sytuację ratunkową i zastosować odpowiednie procedury pierwszej pomocy	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik potrafi organizować ekologiczne zabawy i gry	Uczestnik prezentuje przykładowy plan ekologicznych zabaw i gier	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik potrafi integrować zróżnicowane grupy wiekowe i kulturowe	Uczestnik przedstawia sposoby efektywnej integracji różnorodnych grup wiekowych i kulturowych	Debata swobodna
Uczestnik zna zasady zrównoważonego rozwoju	Uczestnik potrafi wyjaśnić zasady zrównoważonego rozwoju w kontekście animacji czasu wolne	Test teoretyczny
Uczestnik skutecznie przekazuje wiedzę na temat ochrony środowiska	Uczestnik potrafi przekazać wiedzę na temat ochrony środowiska	Debata swobodna
Uczestnik potrafi projektować i planować zróżnicowane programy imprezowe, które uwzględniają różne grupy wiekowe i zainteresowania.	Uczestnik będzie tworzyć harmonogramy i scenariusze imprez dostosowane do konkretnych grup wiekowych.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Uczestnik posiada umiejętność integracji zasad zrównoważonego rozwoju w planowanie i realizację imprez, promując ekologiczne praktyki i edukując uczestników na temat ochrony środowiska.</p>	<p>Uczestnik planuje gry i zabawy ekologiczne podczas organizowanych przez uczestników imprez, takich jak wykorzystanie materiałów biodegradowalnych, organizacja ekologicznych zabaw</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

Tak, 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?

Tak, 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?

Tak, dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji.

Program

Moduł 1: Wprowadzenie do roli organizatora imprez dla dzieci

Definicja roli i odpowiedzialności organizatora imprez dla dzieci i młodzieży.

Znaczenie kreatywności, innowacyjności i bezpieczeństwa w organizacji wydarzeń.

Planowanie i projektowanie imprez dla różnych grup wiekowych

Metody planowania imprez dostosowanych do różnych grup wiekowych.

Projektowanie atrakcji i aktywności edukacyjnych, artystycznych oraz rekreacyjnych.

Bezpieczeństwo podczas imprez dla dzieci

Podstawowe zasady bezpieczeństwa podczas imprez masowych.

Zarządzanie ryzykiem i awaryjne procedury podczas imprez.

Przygotowanie scenariuszy imprez i harmonogramów działań.

Warsztaty praktyczne: organizacja gier, konkursów i interaktywnych atrakcji dla dzieci i młodzieży.

Moduł 2: Wprowadzenie do roli animatora czasu wolnego

Wprowadzenie do zawodu animatora czasu wolnego

Definicja roli i obowiązki animatora.

Znaczenie kreatywności i zaangażowania w pracy animacyjnej.

Komunikacja i budowanie relacji

Techniki efektywnej komunikacji interpersonalnej.

Budowanie pozytywnych relacji z uczestnikami.

Moduł 3: Planowanie i organizacja aktywności

Planowanie programu animacyjnego

Metody planowania różnorodnych aktywności i wydarzeń, np. Koordynowanie różnych elementów programu animacyjnego, takich jak aktywności artystyczne, edukacyjne, rekreacyjne i sportowe, w spójny sposób, aby zapewnić kompleksowe i zrównoważone doświadczenia dla uczestników.

Tworzenie harmonogramów i scenariuszy.

Kreatywne warsztaty i zajęcia

Projektowanie kreatywnych warsztatów i zajęć.

Praktyczne ćwiczenia w przygotowywaniu i prowadzeniu warsztatów.

Moduł 4: Elementy pierwszej pomocy

Podstawowe zasady udzielania pierwszej pomocy

Ocena sytuacji ratunkowej i wezwanie pomocy.

Praktyczne szkolenie z resuscytacji krążeniowo-oddechowej (RKO) i użycia AED.

Moduł 5: Zrównoważony rozwój i zielone kompetencje

Wprowadzenie do zielonych kompetencji

Znaczenie zrównoważonego rozwoju w animacji czasu wolnego.

Organizacja ekologicznych zabaw i gier: Tworzenie gier i zabaw na świeżym powietrzu, które nie generują dużego zużycia energii ani odpadów, np. zabawy sensoryczne z wykorzystaniem naturalnych materiałów.

Edukacja ekologiczna i promowanie świadomości ekologicznej

Metody przekazywania wiedzy na temat ochrony środowiska.

Edukacja ekologiczna dla uczestników: Organizowanie warsztatów edukacyjnych na temat ochrony środowiska, segregacji odpadów, zmniejszania zużycia wody i energii.

Używanie materiałów ekologicznych: Promowanie używania materiałów biodegradowalnych do wykonywania rękodzieł, takich jak papier zrecyklingu, tkaniny z organicznej bawełny itp.

Organizacja aktywności promujących zielone postawy.

Moduł 6: Integracja i podsumowanie

Integracyjne metody pracy z grupą

Gry i zabawy integracyjne w pracy z grupami różnorodnymi wiekowo i kulturowo. np.

- Gra Most: Uczestnicy stają w kręgu i wymieniają się faktami o sobie, a każda osoba, która ma ten sam fakt, łączy się z innymi, tworząc „mosty” w grupie.

- Lodowiec i Ciepła Fala: Uczestnicy stoją w kręgu, a jedna osoba w środku wymyśla pytania dotyczące ulubionych rzeczy. Każda osoba, na którą odpowiedź pasuje, zmienia miejsca.

- Gra Budowa Wieży: Uczestnicy pracują w małych grupach, aby zbudować jak najwyższą i najbardziej stabilną wieżę z dostępnych materiałów. Zadaniem jest współpraca w celu osiągnięcia wspólnego celu, co podkreśla znaczenie komunikacji i kooperacji.

- Gra Piramida: Uczestnicy dzielą się na małe grupy i otrzymują zadania, które mają wykonane w czasie określonym przez prowadzącego. Za każde wykonane zadanie otrzymują odpowiednią liczbę punktów, które są zliczane na koniec gry, a grupa z największą liczbą punktów wygrywa.

- Gra Wyspa Skarbów: Uczestnicy wspólnie rozwiązują zagadki lub wykonują zadania, aby odnaleźć ukryty „skarb”. Zadania mogą obejmować fizyczne wyzwania, logiczne łamigłówki lub wymyślne zadania artystyczne, zależnie od preferencji grupy i dostępnych zasobów.

Podsumowanie szkolenia i sesja feedbackowa

Podsumowanie zdobytej wiedzy i umiejętności.

Ocena szkolenia przez uczestników i dyskusja na temat dalszego rozwoju.

Egzamin

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 18

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 18 Moduł 1 - zajęcia teoretyczno-praktyczne	-	07-09-2024	08:00	10:00	02:00
2 z 18 Moduł 2 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	07-09-2024	10:00	12:00	02:00
3 z 18 Moduł 2 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	07-09-2024	12:00	14:00	02:00
4 z 18 Moduł 3 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	07-09-2024	14:00	15:00	01:00
5 z 18 Moduł 3 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	07-09-2024	15:00	16:00	01:00
6 z 18 Moduł 3 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	08-09-2024	08:00	10:00	02:00
7 z 18 Moduł 4 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	08-09-2024	10:00	12:00	02:00
8 z 18 Moduł 4 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	08-09-2024	12:00	14:00	02:00
9 z 18 Moduł 4 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	08-09-2024	14:00	16:00	02:00
10 z 18 Moduł 5 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	28-09-2024	08:00	10:00	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
11 z 18 Moduł 5 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	28-09-2024	10:00	12:00	02:00
12 z 18 Moduł 5 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	28-09-2024	12:00	14:00	02:00
13 z 18 Moduł 5 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	28-09-2024	14:00	16:00	02:00
14 z 18 Moduł 6 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	29-09-2024	08:00	10:00	02:00
15 z 18 Moduł 6 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	29-09-2024	10:00	12:00	02:00
16 z 18 Moduł 6 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	29-09-2024	12:00	14:00	02:00
17 z 18 Moduł 6 - zajęcia teoretyczno-praktyczne.	-	29-09-2024	14:00	15:00	01:00
18 z 18 Egzamin	-	29-09-2024	15:00	16:00	01:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 000,00 PLN

Koszt osobogodziny brutto

156,25 PLN

Koszt osobogodziny netto

156,25 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Katarzyna Kosińska

Wykształcenie wyższe, studia pedagogiczne. Specjalizacja pedagogika wczesnoszkolna i wychowanie przedszkolne - dyplom studiów wyższych II stopnia. Od 2020 roku przeprowadziła ponad 100 godzin szkoleń z zakresu animacji czasu wolnego oraz organizacji imprez. W szkoleniach prowadzonych przez trenerkę uczestniczyło ponad 50 osób. Od 2022 roku prowadzi również szkolenia związane z udzielaniem pomocy przed medycznej.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Opracowania własne trenera - prezentacja, skrypt szkoleniowy. Materiały potrzebne do zajęć praktycznych, balon, dekoracje elementy dogier i zabwa.

Informacje dodatkowe

Dla uczestników z dofinansowaniem min. 70% kwoty szkolenia - stawka „zw” – „§ 3 ust. 1 pkt 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień”

Adres

ul. Nowowiejska 81
58-500 Jelenia Góra
woj. dolnośląskie

Sala szkoleniowa DIVEMED Sp. z o.o.

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

Kontakt



Monika Danilenko



E-mail businesscoaching@interia.pl

Telefon (+48) 509 782 010