

**Animator czasu wolnego**

Numer usługi 2025/12/09/13910/3200843

960,00 PLN brutto

960,00 PLN netto

120,00 PLN brutto/h

120,00 PLN netto/h

CENTRUM
EDUKACJI I
ZARZĄDZANIA
KORPORACJA
"ROMANISZYN"
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,9 / 5

632 oceny

📍 Piła / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 8 h

📅 13.03.2026 do 13.03.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Inne / Artystyczne

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do osób pełnoletnich zainteresowanych pracą w obszarze animacji czasu wolnego oraz organizacji zajęć dla dzieci, młodzieży i dorosłych. W szczególności dedykowane jest:

- osobom rozpoczynającym karierę zawodową lub poszukującym pracy sezonowej w branży turystycznej, rekreacyjnej i eventowej,
- pracownikom hoteli, ośrodków wypoczynkowych, biur podróży oraz firm organizujących eventy,
- osobom pracującym z dziećmi i młodzieżą (nauczyciele, wychowawcy, opiekunowie, instruktorzy świetlic, animatorzy kolonijni),
- osobom chcącym poszerzyć swoje kompetencje w zakresie prowadzenia gier, zabaw i animacji,
- osobom rozważającym zmianę zawodu na związany z animacją i pracą z grupą,
- osobom kreatywnym i aktywnym, które chcą rozwinąć umiejętności organizacyjne, interpersonalne i animacyjne.

Minimalna liczba uczestników

3

Maksymalna liczba uczestników

12

Data zakończenia rekrutacji

09-03-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Cel

Cel edukacyjny

Celem edukacyjnym szkolenia jest przygotowanie uczestników do samodzielnego prowadzenia animacji czasu wolnego. Uczestnicy zdobędą wiedzę z zakresu bezpieczeństwa, komunikacji, radzenia sobie w trudnych sytuacjach oraz tworzenia i prowadzenia gier, zabaw ruchowych, integracyjnych i plastycznych. Po szkoleniu potrafią zaplanować i przeprowadzić atrakcyjne zajęcia dla różnych grup wiekowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Zna zasady bezpiecznej pracy podczas prowadzenia animacji i potrafi je stosować w praktyce.	Uczestnik poprawnie opisuje zasady bezpieczeństwa oraz potrafi wskazać potencjalne zagrożenia.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Rozpoznaje cechy dobrego animatora i potrafi wykorzystać je w pracy z grupą.	Uczestnik prezentuje umiejętności komunikacyjne i animacyjne podczas pracy z grupą.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Radzi sobie w trudnych sytuacjach, reagując adekwatnie do potrzeb uczestników.	Uczestnik demonstruje właściwe reakcje na przykładowe trudne sytuacje.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Potrafi tworzyć i prowadzić gry oraz zabawy grupowe, dostosowane do wieku i możliwości uczestników.	Uczestnik przygotowuje i prowadzi krótką grę lub zabawę w oparciu o poznane metody.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Prowadzi zabawy integracyjne, ruchowe i plastyczne z użyciem odpowiednich materiałów i metod.	Uczestnik praktycznie prowadzi wybraną zabawę ruchową, integracyjną lub plastyczną.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Wykonuje podstawowe malowanie twarzy, stosując zasady higieny i bezpieczeństwa.	Uczestnik wykonuje prosty wzór malowania twarzy zgodnie z instrukcją trenera.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Cel biznesowy

Celem biznesowym szkolenia jest zwiększenie kompetencji zawodowych uczestników oraz ich atrakcyjności na rynku pracy, w szczególności w sektorze turystycznym, hotelarskim, edukacyjnym i eventowym. Uczestnicy, po zdobyciu praktycznych umiejętności animacyjnych, mogą podjąć pracę jako animatorzy w hotelach, ośrodkach wypoczynkowych, domach kultury, firmach eventowych czy podczas imprez okolicznościowych. Szkolenie wspiera przedsiębiorców i instytucje poprzez podniesienie jakości oferowanych usług animacyjnych, zwiększenie zadowolenia klientów oraz

rozszerzenie zakresu świadczonych usług o profesjonalne animacje czasu wolnego. Dzięki nabytym kompetencjom uczestnicy mogą również samodzielnie prowadzić działalność w obszarze animacji i organizacji czasu wolnego.

Efekt usługi

Efekty szkolenia

Po ukończeniu szkolenia uczestnik:

1. **Zwiększa swoją atrakcyjność na rynku pracy**, posiadając potwierdzone kompetencje animacyjne.
2. **Potrafi samodzielnie prowadzić profesjonalne animacje**, co umożliwia mu podjęcie pracy w hotelach, ośrodkach wypoczynkowych, domach kultury i firmach eventowych.
3. **Podnosi jakość usług animacyjnych** w miejscu pracy, oferując bardziej angażujące i bezpieczne zajęcia.
4. **Potrafi tworzyć ofertę animacyjną** dostosowaną do potrzeb klientów i specyfiki danego obiektu.
5. **Wspiera organizację w budowaniu pozytywnych doświadczeń klientów**, co wpływa na satysfakcję gości i wizerunek firmy.
6. **Może prowadzić działalność animacyjną jako usługę**, poszerzając zakres usług lub zwiększając swoje możliwości zarobkowe.

Kryteria weryfikacji

1. **Ocenione portfolio umiejętności** – uczestnik przedstawia przeprowadzony scenariusz zajęć animacyjnych, gotowy do wykorzystania w pracy zawodowej.
2. **Poprawne zaplanowanie programu animacji** zgodnie z potrzebami określonej grupy lub obiektu (hotel, event, kolonia).
3. **Praktyczne przeprowadzenie animacji** pokazujące zdolność samodzielnego działania i organizacji czasu wolnego.
4. **Umiejętność dostosowania zabaw** do specyficznych potrzeb klienta (wiek, liczebność grupy, charakter wydarzenia).
5. **Demonstrowanie kompetencji interpersonalnych** ważnych w pracy usługowej: komunikatywność, zaangażowanie, kultura pracy.
6. **Znajomość zasad jakości obsługi klienta**, oceniana poprzez rozmowę lub krótkie zadanie sytuacyjne.
7. **Gotowość do pracy w branży animacyjnej** potwierdzona oceną instruktora na podstawie aktywności podczas zajęć.

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi

Osiągnięcia uczestników będą potwierdzane za pomocą **dwustopniowej metody ewaluacyjnej opartej na pre- i post-testach**, uzupełnionej obserwacją praktyczną.

1. **Pre-test (test wstępny)**
2. Przed rozpoczęciem szkolenia uczestnicy wypełniają krótki test diagnozujący poziom wyjściowej wiedzy oraz umiejętności dotyczących zasad bezpiecznej pracy, komunikacji z grupą, podstaw animacji oraz organizacji gier i zabaw. Test pozwala określić indywidualne potrzeby, a także stanowi punkt odniesienia do oceny postępów.
3. **Post-test (test końcowy)**
4. Po zakończeniu szkolenia uczestnicy wykonują test analogiczny lub zbliżony zakresem do testu wstępnego. Pozwala on ocenić przyrost wiedzy teoretycznej i zrozumienie omawianych zagadnień. Wyniki testu zestawiane są z wynikami pre-testu, co umożliwia obiektywną ocenę efektów uczenia się.
5. **Weryfikacja praktyczna**
6. Dodatkowym elementem potwierdzającym osiągnięcia jest obserwacja zachowań i umiejętności uczestników podczas ćwiczeń praktycznych, takich jak prowadzenie zabaw czy demonstrowanie technik malowania twarzy. Instruktor ocenia zdolność zastosowania wiedzy teoretycznej w sytuacjach praktycznych.
7. **Potwierdzenie osiągnięć**
8. Po pozytywnym ukończeniu post-testu oraz zaliczeniu ćwiczeń praktycznych uczestnik otrzymuje potwierdzenie nabycia kompetencji zgodnych z efektami uczenia się opisanymi w szkoleniu.

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

TAK

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

TAK

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

TAK

Program

1. Zasady bezpiecznej pracy

Moduł poświęcony jest pełnemu przygotowaniu kursanta do prowadzenia animacji w sposób odpowiedzialny i bezpieczny.

Uczestnicy poznają:

- podstawowe przepisy bezpieczeństwa obowiązujące podczas pracy z dziećmi, młodzieżą i dorosłymi,
- zasady organizacji przestrzeni animacyjnej, w tym identyfikację potencjalnych zagrożeń i ich minimalizowanie,
- procedury postępowania w razie wypadku lub sytuacji nagłej,
- podstawy udzielania pierwszej pomocy,
- zasady pracy w obiektach turystycznych, hotelach, świetlicach, na świeżym powietrzu i podczas eventów.
- Celem modułu jest zwiększenie świadomości bezpieczeństwa i odpowiedzialności zawodowej animatora.

2. Cechy dobrego animatora

W tej części omówione zostają kompetencje, które są kluczowe w pracy animatora czasu wolnego.

Program obejmuje:

- komunikatywność i umiejętność nawiązywania kontaktu z grupą,
- kreatywność i spontaniczność w działaniu,
- umiejętność dostosowania zabaw do wieku i możliwości uczestników,
- budowanie autorytetu i pozytywnej atmosfery,
- umiejętność pracy w zespole,
- odporność na stres, kultura osobista oraz profesjonalny wizerunek.
- Uczestnicy analizują przykładowe sytuacje i uczą się rozwijać swoje mocne strony.

3. Trudne sytuacje podczas pracy

Moduł dotyczy radzenia sobie z wyzwaniami, które mogą pojawić się w pracy animatora.

Uczestnicy uczą się:

- jak reagować na konflikty w grupie,
- jak pracować z dziećmi nadpobudliwymi, nieśmiałymi lub wycofanymi,
- jak przeciwdziałać agresji i zachowaniom niepożądanym,
- jak zachowywać się wobec roszczeniowych rodziców lub wymagających klientów,
- jak utrzymać uwagę i zaangażowanie grupy,
- jak reagować w przypadku zmiany warunków pogodowych, braku sprzętu lub nieprzewidzianych trudności.
- Zajęcia obejmują analizę przypadków, symulacje i elementy treningu interpersonalnego.

4. Tworzenie gier i zabaw grupowych

Moduł praktyczny nastawiony jest na kreatywność oraz nabycie umiejętności projektowania scenariuszy animacji.

Uczestnicy uczą się:

- tworzenia gier integracyjnych, ruchowych, fabularnych i logicznych,
- dopasowania poziomu trudności do wieku i liczebności grupy,
- wykorzystywania dostępnych materiałów, przestrzeni i tematyki wydarzenia,
- prowadzenia gier zespołowych, konkursów i krótkich animacji scenicznych,
- konstruowania scenariuszy zabaw tematycznych (pirackie, hawajskie, sportowe, bajkowe itd.).
- Elementem modułu są warsztaty kreatywne oraz prezentacja gotowych projektów.

5. Zabawy integracyjne

Ten blok obejmuje zestaw technik i aktywności pozwalających na szybkie zbudowanie pozytywnej atmosfery w grupie.

Uczestnicy poznają:

- zabawy „na przełamanie lodów”,
- aktywności wspierające współpracę i komunikację,
- zabawy pobudzające i wyciszające,
- proste formy wspólnego tańca, układów grupowych i animacji muzycznych.
- Moduł uczy także, jak dobrać zabawy integracyjne tak, aby były komfortowe dla wszystkich uczestników i nie naruszały ich granic.

6. Zabawy ruchowe

W module skupiono się na aktywnościach wspierających rozwój motoryczny i angażujących energię uczestników.

Program obejmuje:

- gry sportowe i zręcznościowe,
- zabawy z wykorzystaniem chusty animacyjnej, piłek, tuneli i innych rekwizytów,
- ćwiczenia ruchowe dostosowane do różnych grup wiekowych,
- zasady prowadzenia dużych gier terenowych,
- sposoby motywowania grupy do aktywności fizycznej.
- Moduł ma charakter praktyczny – większość zajęć odbywa się w formie ćwiczeń ruchowych.

7. Zabawy plastyczne

Ten moduł rozwija kreatywność animatorów poprzez naukę wykorzystania sztuki w animacji czasu wolnego.

Uczestnicy zdobywają umiejętności:

- tworzenia prostych prac plastycznych z dziećmi w różnym wieku,
- organizowania warsztatów tematycznych (świętecznych, sezonowych, ekologicznych),
- korzystania z materiałów bezpiecznych i łatwo dostępnych,
- aranżowania stanowisk plastycznych,
- prowadzenia zabaw rozwijających wyobraźnię i motorykę małą.
- Omówione zostają także sposoby utrzymania porządku i organizacji przestrzeni.

8. Malowanie twarzy (Face painting)

Moduł specjalistyczny poświęcony technikom artystycznym.

Obejmuje:

- zasady higieny i bezpieczeństwa podczas malowania twarzy,
- prezentację profesjonalnych farb, pędzli i gąbek,
- podstawowe techniki: cieniowanie, blendowanie, konturowanie, tworzenie detali,
- tworzenie prostych wzorów (motyl, kotek, superbohater, kwiaty, maski),
- szybkie malowanie kolejkowe oraz malowanie podczas eventów,
- zasady współpracy z rodzicami i dbania o komfort dziecka.
- Uczestnicy wykonują ćwiczenia praktyczne pod okiem instruktora.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	960,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	960,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	120,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	120,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Aleksandra Piechowiak

Aleksandra Piechowiak – trenerka, animatorka i terapeutka zajęciowa specjalizująca się w wykorzystaniu sztuki jako narzędzia wspierającego proces edukacji i rozwoju osobistego. Ukończyła studia wyższe Edukację wczesnoszkolną i przedszkolną z edukacją włączającą oraz Pedagogikę resocjalizacyjną i opiekuńczo-wychowawczą na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, które stworzyły solidną podstawę do jej dalszej pracy w obszarze edukacji, animacji i terapii. Wśród wielu szkoleń i kursów które odbyła możemy wymienić min. „Zabawy dywanowe w żłobku i przedszkolu”, które poszerzyło jej umiejętności w zakresie pracy z najmłodszymi dziećmi, rozwijając kreatywne metody wspierania edukacji przedszkolnej. Posiada bogate doświadczenie w pracy zarówno z dziećmi, jak i z osobami dorosłymi oraz seniorami. W 2021 roku uzyskała certyfikat Animatora dorosłych i osób starszych, potwierdzający jej kompetencje w organizacji zajęć integracyjnych, ruchowych i twórczych w Polsce i za granicą. Program szkolenia obejmował m.in. animacyjne formy muzyczno-taneczne, gry i zabawy integracyjne oraz zajęcia ruchowe. Najważniejszym kierunkiem jej rozwoju zawodowego stała się arteterapia – w 2024 roku ukończyła szkolenie „Arteterapia w edukacji i terapii”, które przygotowało ją do prowadzenia zajęć z wykorzystaniem sztuki w procesach terapeutycznych i edukacyjnych.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy szkolenia otrzymają skrypt szkoleniowy, oraz materiały piśmiennicze. Dodatkowo uczestniką zostaną zapewnione wszystkie niezbędne materiały do zajęć praktycznych.

Warunki uczestnictwa

Ukończone 18 lat

Informacje dodatkowe

Uczestnicy szkolenia otrzymają zaświadczenie z następującą podstawą prawną "Zaświadczenie wydano na podstawie Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 6 października 2023 r. w sprawie kształcenia ustawicznego w formach pozaszkolnych (Dz.U. z 2023, poz. 2175)."

Adres

ul. Różana Droga 1a
64-920 Piła
woj. wielkopolskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe
- Bufet kawowy, Parking

Kontakt



KATARZYNA ROMANISZYN

E-mail k.romaniszyn@romaniszyn.com.pl

Telefon (+48) 662 205 511