



FUNDACJA
WSPIERANIA
ROZWOJU POSTAW
PRZEDSIĘBIORCZY
CH

★★★★★ 5,0 / 5
6 ocen

RPG, komiks i popkultura jako wizualne narzędzia pracy z traumą - szkolenie

Numer usługi 2026/06/03/218434/3607594

- 🏠 Usługa szkoleniowa
- 📄 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 16:00 h
- 📅 22.08.2026 do 23.08.2026

2 666,00 PLN brutto
2 666,00 PLN netto
166,63 PLN brutto/h
166,63 PLN netto/h
166,67 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Zdrowie i medycyna / Psychologia i rozwój osobisty
Grupa docelowa usługi	Szkolenie dedykowane jest dla właścicieli i pracowników firm MŚP którzy chcą zapoznać się z tematyką terapii ACT, która jest oparta na modelu transdiagnostycznym i można ją użyć w celu wykorzystywania jej w pracy zawodowej, zarządzaniu zespołem, kawałków biznesowych, lepszej komunikacji, rozwoju osobistym i innych kontekstach. Uczestnik poszerzyć swój warsztat pracy o wykorzystanie komiksów, filmów, animacji oraz innych elementów popkultury jako narzędzi wspierających proces terapeutyczny i rozwojowy.
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	16
Data zakończenia rekrutacji	21-08-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
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

Usługa "RPG, komiks i popkultura jako wizualne narzędzia pracy z traumą - szkolenie" przygotowuje uczestnika do wykorzystywania komiksów, filmów i elementów popkultury w pracy psychologicznej i terapeutycznej jako narzędzi

wspierających identyfikowanie emocji, wartości i strategii radzenia sobie przez klientów. Uczestnik poznaje założenia podejść graphic medicine, superhero therapy i geek therapy oraz uczy się tworzyć i stosować metafory narracyjne i wizualne w pracy z dorosłymi i młodzieżą.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik identyfikuje rolę metafor wizualnych i narracyjnych w pracy terapeutycznej.	Uczestnik wskazuje funkcje metafor wykorzystywanych w pracy terapeutycznej.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uczestnik wybiera przykłady metafor wizualnych i narracyjnych stosowanych w terapii.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik identyfikuje założenia podejść Graphic Medicine oraz Superhero Therapy.	Uczestnik wskazuje główne założenia podejścia Graphic Medicine.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uczestnik rozpoznaje przykłady zastosowania komiksów, filmów lub animacji jako narzędzi terapeutycznych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik identyfikuje schemat podróży bohatera i jego zastosowanie w procesie terapeutycznym. Uczestnik dobiera metafory wizualne lub narracyjne do pracy terapeutycznej z klientem.	Uczestnik wskazuje etapy schematu podróży bohatera.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uczestnik wskazuje przykład, który etap podróży bohatera odpowiada zadanemu w opisie przypadkowi pacjenta.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uczestnik wskazuje odpowiednią metaforę do opisanego przypadku klienta.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uczestnik dopasowuje właściwy element narracji komiksowej do zadanego celu terapeutycznego.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik wybiera narzędzia narracyjne i wizualne wykorzystywane w pracy terapeutycznej.	Uczestnik wskazuje narzędzia wizualne wykorzystywane w pracy terapeutycznej (np. komiks, storyboard).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uczestnik rozpoznaje przykłady ćwiczeń z wykorzystaniem postaci fikcyjnych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik dobiera środki wizualne wspierające proces pracy z wartościami i defuzją poznawczą.	Uczestnik wskazuje narzędzia wizualne wspierające pracę z wartościami.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uczestnik identyfikuje poprawność zastosowania komiksu w przykładowym dialogu terapeutycznym ukierunkowanym na proces defuzji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

- Szkolenie skierowane jest do właścicieli oraz pracowników firm z sektora MŚP, którzy chcą poznać założenia terapii ACT (opartej na modelu transdiagnostycznym).
- Szkolenie realizowane jest w trybie godzin zegarowych (60 minut).
- Szkolenie trwa 16 godzin, w tym: 4 godziny 10 minut teorii, 9 godzin 20 minut praktyki, 2 godziny przerwy, 30 minut walidacji.
- Przerwy są wliczone w czas trwania usługi.
- Szkolenie prowadzone jest zdalnie na platformie Zoom.
- Podczas szkolenia uczestnicy angażują się w zadania realizowane zarówno na forum całej grupy, jak i w kilkuosobowych zespołach roboczych (3-5 osób). Praca w podgrupach odbywa się w dedykowanych wirtualnych pokojach na platformie szkoleniowej, gdzie uczestnicy wspólnie opracowują wybrane zagadnienia. Wyniki ich prac są następnie prezentowane i omawiane na forum głównym, co umożliwia wymianę doświadczeń oraz uzyskanie szerszej perspektywy na omawiany temat.

Dzień 1

1.Wprowadzenie i cele szkolenia (teoria: 30 minut)

2.Geek therapy (teoria: 30 minut, praktyka: 1 godzina 50 minut)

- Wykorzystanie RPG w pracy terapeutycznej
- Tworzenie własnej postaci RPG jako eksploracja JA
- Tworzenie Quest'ów jako planu ekspozycji

3.Superhero Therapy: Bohaterowie jako metafory wartości (teoria: 30 minut, praktyka: 1 godzina 50 minut)

- Koncepcja Superhero Therapy: bohater jako metafora odwagi i działania mimo lęku
- Praca z wartościami
- Wprowadzenie do struktury podróży bohatera
- RFT – wykorzystanie teorii ram relacyjnych w pracy z klientem

4.Mapa wsparcia (teoria: 30 minut, praktyka: 1 godzina 20 minut)

- Budowanie siatki wsparcia jako praca na zasobach
- Wykorzystanie kolażu w pracy terapeutycznej
- Zbudowanie stołu mentorów i doradców elastyczności
- Badanie zasobnego kontekstu klienta

Dzień 2

1. Nasi wrogowie zewnętrzni i wewnętrzni (teoria: 1 godzina , praktyka: 2 godziny)

- Praca z mapą wrogów jako badanie kontekstu
- Praca z flashbackami, wspomnieniami, emocjami
- Uwidocznienie walki z doświadczeniami wewnętrznymi za pomocą metafory walki z potworami
- Metafora jako zmiana funkcji bodźca (RFT)
- Co to jest metafora? Rola i wykorzystanie metafor z popkultury w procesach

2. Graphic Medicine i komiks jako narzędzie terapeutyczne (teoria: 1 godzina 10 minut , praktyka: 2 godzina 20 minut)

- Omówienie idei graphic medicine
- Komiks jako sekwencyjne medium opowieści i ucieleśnienia doświadczeń
- Analiza wybranych plansz komiksów
- Komiksowa mapa ciała jako wzmacnianie procesu defuzji

3. Walidacja (30 minut)

- Walidacja efektów uczenia się przeprowadzona będzie w formie testu teoretycznego z wynikiem generowanym automatycznie
- Test pisemny złożony będzie z minimum 20 pytań zamkniętych z gotową kafeterią odpowiedzi (jednokrotnego wyboru), a ocena testu będzie polegała wyłącznie na porównaniu zaznaczonych odpowiedzi z kluczem oceny przygotowanym przez eksperta merytorycznego w dziedzinie Terapii ACT z nakierowaniem na RPG, komiks i popkulturę jako wizualne narzędzia pracy z traumą.
- Test będzie obejmował wszystkie obszary objęte programem szkolenia, tj. wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne.
- Każdy uczestnik musi uzyskać min. 80% punktów, aby otrzymać potwierdzenie nabycia kompetencji.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 23

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 23 Wprowadzenie i cele szkolenia (Prezentacja, dyskusja)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	22-08-2026	08:30	09:00	00:30
2 z 23 Geek therapy cz.I (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna, praca w grupach)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	22-08-2026	09:00	09:30	00:30
3 z 23 -	Przerwa	-	22-08-2026	09:30	09:40	00:10

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 23 Geek therapy cz.II (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna, praca w grupach)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	22-08-2026	09:40	11:10	01:30
5 z 23 -	Przerwa	-	22-08-2026	11:10	11:20	00:10
6 z 23 Geek therapy cz.III (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna, praca w grupach)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	22-08-2026	11:20	11:40	00:20
7 z 23 Superhero Therapy: Bohaterowie jako metafory wartości cz. I (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach)	Zajęcia	Joanna Pankau	22-08-2026	11:40	13:00	01:20
8 z 23 -	Przerwa	-	22-08-2026	13:00	13:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 23 Superhero Therapy: Bohaterowie jako metafory wartości cz. II (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach)	Zajęcia	Joanna Pankau	22-08-2026	13:30	14:30	01:00
10 z 23 Mapa wsparcia cz. I (ćwiczenie w grupach poprzez pracę kreatywną i burzę mózgów, analiza przypadków)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	22-08-2026	14:30	15:00	00:30
11 z 23 -	Przerwa	-	22-08-2026	15:00	15:10	00:10
12 z 23 Mapa wsparcia cz. II (ćwiczenie w grupach poprzez pracę kreatywną i burzę mózgów, analiza przypadków)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	22-08-2026	15:10	16:30	01:20
13 z 23 Nasi wrogowie zewnętrzni i wewnętrzni cz. I (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	23-08-2026	08:30	09:30	01:00
14 z 23 -	Przerwa	-	23-08-2026	09:30	09:40	00:10

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 23 Nasi wrogowie zewnętrzni i wewnętrzni cz. II (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	23-08-2026	09:40	11:10	01:30
16 z 23 -	Przerwa	-	23-08-2026	11:10	11:20	00:10
17 z 23 Nasi wrogowie zewnętrzni i wewnętrzni cz. III (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	23-08-2026	11:20	11:50	00:30
18 z 23 Graphic Medicine i komiks jako narzędzie terapeutyczne cz.I (prezentacja, dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna, praca w grupach)	Zajęcia	Joanna Pankau	23-08-2026	11:50	13:00	01:10
19 z 23 -	Przerwa	-	23-08-2026	13:00	13:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
20 z 23 Graphic Medicine i komiks jako narzędzie terapeutyczne cz.II (prezentacja, dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna, praca w grupach)	Zajęcia	Joanna Pankau	23-08-2026	13:30	15:00	01:30

21 z 23 -	Przerwa	-	23-08-2026	15:00	15:10	00:10
----------------------	---------	---	------------	-------	-------	-------

22 z 23 Graphic Medicine i komiks jako narzędzie terapeutyczne cz.III (prezentacja, dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna, praca w grupach)	Zajęcia	Joanna Pankau	23-08-2026	15:10	16:00	00:50
--	---------	---------------	------------	-------	-------	-------

23 z 23 -	Walidacja	JOANNA GAWROŃSKA	23-08-2026	16:00	16:30	00:30
----------------------	-----------	------------------	------------	-------	-------	-------

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	16:00
w tym suma godzin zajęć	13:30
w tym suma godzin walidacji	00:30
w tym suma przerw	02:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	18:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 666,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 666,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	166,63 PLN
Koszt osobogodziny netto	166,63 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	16:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

JOANNA GAWROŃSKA

Joanna Gawrońska – Certyfikowana psychoterapeutka kontekstualno-behawioralna, specjalistka psychoterapii uzależnień nr SP/2305/N/2024 oraz certyfikowana coachka ICF. Dyrektorka merytoryczna w Akademii ACT w wydziale w Poznaniu. Członkini stowarzyszeń Association for Contextual Behavioral Science Polska – ACBS Polska oraz Polskie Stowarzyszenie Somatic Experiencing. Moje szczególne zainteresowania obejmują ACT, FAP, RFT, PBT, SE, teorię poliwagalną, neurobiologię, biofizjologię oraz biohacking. Patrzę na człowieka wielowymiarowo: od strony biofizjologii, przez perspektywę poznawczą, aż po duchowość. Swoją wiedzę i umiejętnościami dzieli się prowadząc liczne szkolenia specjalistyczne z III fali terapii behawioralnych, coachingu ACC dla psychoterapeutów, psychologów, coachów i innych osób pracujących z ludźmi, jak i szkolenia dla biznesu (umiejętności miękkie, menedżerskie, efektywność, elastyczność). W ciągu ostatnich 3 lat przeprowadziła ponad 10 szkoleń co stanowi ponad 200 h z zakresu tematyki RPG, komiksu i popkultury jako wizualnego narzędzia pracy z traumą.



2 z 2

Joanna Pankau

Doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie nauki o kulturze i religii, związana z Pracownią Komiksów w Bibliotece Uniwersyteckiej w Poznaniu. Swoje zainteresowania badawcze koncentruje wokół praktyk artywizmu i sztuki aktywistycznej oraz proponowanych w ich ramach rozwiązań

antykryzysowym. Swoje ostatnie badania poświęciła problematyce komiksoznawczej, społeczno-politycznych wymiarów twórczości komiksowej. Jest autorką artykułów publikowanych m.in. w „Przeglądzie Kulturoznawczym”, „Czasie Kultury”, „Ethics in Progress” oraz licznych monografiach naukowych. W ciągu ostatnich 5 lat przeprowadziła ponad 200 godzin szkoleń z zakresu tematycznego zbieżnego z aktualną usługą czyli wykorzystywania komiksu, metafor i metody ACT. Trener posiada doświadczenie oraz kwalifikacje nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed datą wprowadzenia szczegółowych danych dotyczących oferowanej usługi.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały dydaktyczne zostaną przekazane uczestnikowi szkolenia w formie elektronicznej. Materiały (prezentacja oraz karty ćwiczeń) zostaną przesłane e-mailem na podany adres skrzynki elektronicznej uczestnika szkolenia dodatkowo uczestnicy mają dostęp do dysku z materiałami w trakcie usługi będzie odbywać się weryfikacja obecności uczestników.

Warunki uczestnictwa

W przypadku szkoleń dofinansowanych warunkiem uczestnictwa jest stworzenie przez uczestnika szkolenia konta w Bazie Usług Rozwojowych oraz wywiązanie się z warunków, które są przedstawione przez konkretnego Operatora, do którego przekazywane są dokumenty o dofinansowanie do danej usługi rozwojowej.

Przedsiębiorca jest zobowiązany do założenia konta uczestnika instytucjonalnego w BUR. Pracownik przewidziany do udziału w Projekcie jest zobowiązany do założenia konta uczestnika indywidualnego w BUR, na stronie www.uslugirozwojowe.parp.gov.pl oraz przypisania się do profilu instytucjonalnego przedsiębiorcy. Przedsiębiorcy powinni spełniać warunki przedstawione przez danego Operatora, do którego zostały złożone dokumenty o dofinansowanie do usługi rozwojowej.

Informacje dodatkowe

- Szkolenie prowadzone jest na platformie zoom.
- W przypadku uczestniczenia w usłudze osoby z niepełnosprawnością usługa zostanie dostosowana do jej potrzeb.
- 1 godziny usługi rozwojowej = 60 minut.
- Uczestnictwo w szkoleniu, będzie weryfikowane na podstawie raportu z logowań wygenerowanego z systemu. Konieczne jest uzyskanie przez uczestnika minimum 80% frekwencji.

Usługa prowadzona będzie za pomocą następujących metod interaktywnych i aktywizujących:

- 1. Prezentacja
- 2. Dyskusja
- 3. Burza mózgów
- 4. Praca indywidualna
- 5. Praca w grupach
- 6. Analiza przypadków
- 7. Analiza kontekstu

Podstawa zwolnienia z VAT:

- Art. 43 ust. 1 pkt 29 podpunkt C ustawy o VAT - usługi kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego, inne niż wymienione w pkt 26.

Warunki techniczne

Wymaganie sprzętowe:

- Komputer wyposażony w kamerę, mikrofon i głośnik z aktualnym systemem operacyjnym (Windows, macOS lub Linux) i co najmniej 2 GB pamięci RAM.

Parametry łącza sieciowego:

- Szybkość pobierania i wysyłania co najmniej 5Mb/s.

Minimalne parametry potrzebne do obsługi komunikatora dla:

- a) Systemu Windows 10 w wersji 1507 lub nowszej Systemu Windows 8 Systemu Windows 7 Systemu Windows 32 (obsługiwane są wersje 64- i 64-bitowe) 1. Procesor Co najmniej 1 GHz 2. Pamięć RAM Co najmniej 2 GB 3. Dodatkowe oprogramowanie DirectX w wersji 9.0 lub nowszej
- b) komputery Mac 1. Procesor co najmniej Intel 1 GHz (Core 2 Duo) 2. Pamięć RAM Co najmniej 2 GB 3. Dodatkowe oprogramowanie.
- Najnowsza wersja programu QuickTime Łącze internetowe: min download: 768 Mb/s, min upload: 384 Mb/s (APMG Int. zaleca korzystanie z łącza stałego).
- Niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów (czytnik plików pdf oraz doc.).
- Niezbędne urządzenie, które zapewni możliwość komunikacji głosowej na szkoleniu (mikrofon).

Kontakt



PIOTR MAKOWSKI

E-mail makowskipiotr22@gmail.com

Telefon (+48) 576 660 550