



"FUNDACJA NA
RZECZ ROZWOJU -
INSPIRATOR"

Brak ocen dla tego dostawcy

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

Numer usługi 2026/08/27/230835/3772005

-  Usługa szkoleniowa
-  zdalna w czasie rzeczywistym
-  Zajęcia grupowe
-  16:00 h
-  14.11.2026 do 15.11.2026

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 właścicielom i pracownikom firm z sektora MŚP, którzy chcą poszerzyć swój warsztat pracy o wykorzystanie elementów popkultury w działaniach terapeutycznych i rozwojowych. Uczestnicy poznają możliwości wykorzystania komiksów, filmów, animacji oraz innych form kultury geek jako narzędzi wspierających identyfikowanie problemów, wartości, emocji i strategii radzenia sobie. Szkolenie łączy podstawy teoretyczne dotyczące wykorzystania metafory w terapii z praktycznymi ćwiczeniami inspirowanymi m.in. podejściem „geek therapy”, graphic medicine i superhero therapy. Zdobyte kompetencje mogą być wykorzystywane w pracy zawodowej, komunikacji, zarządzaniu zespołem, rozwoju osobistym oraz innych kontekstach wspierających efektywną pracę z klientem.
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	16
Data zakończenia rekrutacji	13-11-2026
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.	Wywiad swobodny
	Uczestnik wyjaśnia przykłady metafor wizualnych i narracyjnych stosowanych w terapii.	Wywiad swobodny
	Uczestnik wskazuje główne założenia podejścia Graphic Medicine.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik identyfikuje założenia podejść Graphic Medicine oraz Superhero Therapy.	Uczestnik rozpoznaje przykłady zastosowania komiksów, filmów lub animacji jako narzędzi terapeutycznych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uczestnik wskazuje etapy schematu podróży bohatera.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik identyfikuje schemat podróży bohatera i jego zastosowanie w procesie terapeutycznym.	Uczestnik wybiera przykłady zastosowania schematu podróży bohatera w pracy z klientem.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uczestnik dobiera metaforę do opisanego przypadku klienta.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik dobiera metafory wizualne lub narracyjne do pracy terapeutycznej z klientem.	Uczestnik wskazuje kryteria wyboru metafory adekwatnej do sytuacji klienta.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uczestnik charakteryzuje narzędzia wizualne wykorzystywane w pracy terapeutycznej (np. komiks, storyboard).	Wywiad swobodny
	Uczestnik rozpoznaje przykłady ćwiczeń narracyjnych z wykorzystaniem postaci fikcyjnych.	Wywiad swobodny
Uczestnik wybiera narzędzia narracyjne i wizualne wykorzystywane w pracy terapeutycznej.		

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik dobiera środki wizualne wspierające proces pracy z wartościami i defuzją poznawczą.	Uczestnik wskazuje narzędzia wizualne wspierające pracę z wartościami.	Wywiad swobodny
	Uczestnik wymienia przykłady zastosowania narzędzi wizualnych w procesie defuzji poznawczej.	Wywiad swobodny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie 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 wyraźnie 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 30 minut teorii, 9 godzin praktyki, 2 godziny przerwy, 30 minut walidacji.
- Przerwy są wliczone w czas trwania usługi.
- Szkolenie prowadzone jest zdalnie na platformie Zoom.
- Celem warsztatów jest praktyczne wykorzystanie komiksów, filmów i animacji w sesjach psychologicznych i terapeutycznych – dzięki nim pacjenci (zarówno dorośli, jak i młodzież) łatwiej identyfikują własne problemy, wartości i strategie radzenia sobie. Warsztaty łączą teorię (rola metafory w terapii, przykłady graphic medicine i superhero therapy) z ćwiczeniami: uczestnicy wspólnie analizują narracje komiksowe i filmowe oraz tworzą własne terapeutyczne metafory. W ramach warsztatów inspirujemy się także podejściem „geek therapy”, które wykorzystuje elementy kultury geek/popkultury (komiksy, filmy, gry, superbohaterowie, anime, fantasy, sci-fi) jako most między światem klienta a procesem terapeutycznym. Efektem będzie zestaw praktycznych narzędzi – gotowych metafor i ćwiczeń wizualnych – które specjaliści będą mogli stosować w pracy z klientami dorosłymi i młodzieżowymi, wspierając ich w otwieraniu się na emocje i wartości.
- 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. Popkultura i podróż bohatera (teoria: 30 minut, praktyka: 30 minut)

- Praktyka wyobrażeniowa i omówienie
- Omówienie idei graphic medicine
- Komiks jako sekwencyjne medium opowieści i ucieleśnienia doświadczeń
- Analiza wybranych plansz komiksów

3. Geek therapy (teoria: 1 godzina 30 minut, praktyka: 4 godziny)

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

Dzień 2

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

- Koncepcja Superhero Therapy: bohater jako metafora odwagi i działania mimo lęku
- Praca z wartościami
- Wprowadzenie do struktury podróży bohatera
- Superbohaterowie - komiks czy film, a może wszystkie media?
- RFT – wykorzystanie teorii ram relacyjnych w pracy z klientem

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

- Budowanie siatki wsparcia jako praca na zasobach
- Zbudowanie stołu mentorów i doradców elastyczności
- Badanie zasobnego kontekstu klienta

3. Nasi wrogowie zewnętrzni i wewnętrzni (teoria: 1 godzina, praktyka: 2 godziny 30 minut)

- Tworzenie bestiariusza jako mapy wrogów wewnętrznych
- Praca z flashbackami, wspomnieniami, emocjami
- Uwidocznienie walki z doświadczeniami wewnętrznymi za pomocą metafory walki z potworami
- wywiad z potworem

4. Walidacja (30 minut)

- Walidacja efektów uczenia się przeprowadzona będzie w formie testu teoretycznego z wynikiem generowanym automatycznie, a następnie uczestniczenia w wywiadzie swobodnym, który będzie obejmował swym zakresem materię RPG, komiks i popkulturę jako wizualne narzędzia pracy z traumą.
- Test pisemny złożony będzie z minimum 25 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 oraz wywiad swobodny 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: 20

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 20 Wprowadzenie i cele szkolenia (Prezentacja, dyskusja)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	14-11-2026	08:30	09:00	00:30
2 z 20 Popkultura i podróż bohatera (prezentacja i omówienie treści teoretycznych, dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna, praca w grupach)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	14-11-2026	09:00	10:00	01:00
3 z 20 -	Przerwa	-	14-11-2026	10:00	10:10	00:10
4 z 20 Geek therapy cz.I (prezentacja i omówienie treści teoretycznych, dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna, praca w grupach)	Zajęcia	Joanna Pankau	14-11-2026	10:10	11:40	01:30
5 z 20 -	Przerwa	-	14-11-2026	11:40	11:50	00:10
6 z 20 Geek therapy cz.II (prezentacja i omówienie treści teoretycznych, dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna, praca w grupach)	Zajęcia	Joanna Pankau	14-11-2026	11:50	13:20	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 20 -	Przerwa	-	14-11-2026	13:20	13:50	00:30
8 z 20 Geek therapy cz.III (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna, praca w grupach)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	14-11-2026	13:50	14:50	01:00
9 z 20 Geek therapy cz.IV (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna, praca w grupach)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	14-11-2026	14:50	15:50	01:00
10 z 20 -	Przerwa	-	14-11-2026	15:50	16:00	00:10
11 z 20 Geek therapy cz.V (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna, praca w grupach)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	14-11-2026	16:00	16:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
12 z 20 Superhero Therapy cz.I : Bohaterowie jako metafory wartości (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	15-11-2026	08:30	10:00	01:30
13 z 20 -	Przerwa	-	15-11-2026	10:00	10:10	00:10
14 z 20 Mapa wsparcia (ćwiczenie w grupach poprzez pracę kreatywną i burzę mózgów, analiza przypadków)	Zajęcia	JOANNA GAWROŃSKA	15-11-2026	10:10	11:40	01:30
15 z 20 -	Przerwa	-	15-11-2026	11:40	11:50	00:10
16 z 20 Nasi wrogowie zewnętrzni i wewnętrzni cz. I (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna)	Zajęcia	Joanna Pankau	15-11-2026	11:50	13:20	01:30
17 z 20 -	Przerwa	-	15-11-2026	13:20	13:50	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
18 z 20 Nasi wrogowie zewnątrzni i wewnętrzni cz. II (prezentacja i omówienie treści teoretycznych , dyskusje na forum i w grupach, praca indywidualna)	Zajęcia	Joanna Pankau	15-11-2026	13:50	15:50	02:00
19 z 20 -	Przerwa	-	15-11-2026	15:50	16:00	00:10
20 z 20 -	Walidacja	-	15-11-2026	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

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	16:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 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 rozwiązaniom antykrzysowym. 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.



2 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. Patrę 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 wykorzystania popkultury jako narzędzia w pracy z traumą.

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.
- Walidacja jest ustalana indywidualnie z uczestnikiem usługi i odbędzie się w okresie od godz. 18:00 dnia 15.11.2026 r. do godz. 18:00 dnia 16.11.2026 r

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 Łączy internet: 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