



MANUFATURA

GIER SZKOLENIOWYCH





**WARSZTATY WYKORZYSTUJĄCE
FORMĘ SYMULACJI BIZNESOWYCH**



Wiele organizacji mierzy się z problemami dotyczącymi podnoszenia kompetencji swojej kadry. Bardzo często są oni znużeni ciągłymi szkoleniami i realizują je z przymusu, bez chęci i zaangażowania. Uczestnicy czekają tylko na koniec przydługich sesji treningowych, które zawierają w sobie nadmiar suchej teorii. Powoduje to, że budżety szkoleniowe są przepalane a umiejętności pracowników pozostają bez zmiany. Znamy metodę, która sprawdza się w rozwiązywaniu takich problemów - Game Based Learning, szkolenie z wykorzystaniem symulacji biznesowych.



Uczestnicy szkoleń z wykorzystaniem gier symulacyjnych:

-  są bardziej zaangażowani i łatwiej się integrują
-  chętniej eksperymentują i wyciągają wnioski ze swoich błędów
-  mogą lepiej zrozumieć skutki swoich decyzji
-  efektywniej się uczą

**ELEMENT
WYDARZENIA
SPOŁECZNO-
KULTURALNEGO**

**METODA
POPULARYZACJI
WIEDZY**

**DO CZEGO MOGĄ SŁUŻYĆ
NASZE GRY?**

**IMPREZA
INTEGRACYJNA**

**WARSZTAT
PODNOSZĄCY
KOMPETENCJE**

CO SKŁADA SIĘ NA NASZE GRY?

INTERESUJĄCY POMYSŁ

Nauka o szczeblach zarządzania w wiosce Wikingów czy negocjacje pośród rycerzy Króla Artura to tylko przykłady. Szczypta szaleństwa poprawia myślenie, dlatego nasze warsztaty powstają na bazie nietuzinkowych pomysłów.

WSPÓŁPRACA Z BIZNESEM

Pomysły konsultujemy z przedstawicielami danej branży, aby sprawdzić czy przekazywane kompetencje są pożądane na rynku pracy. Wspierają nas w tym prywatni przedsiębiorcy jak i większe organizacje takie jak np. Polskie Stowarzyszenie Menadżerów Logistyki i Zakupów. Duży ładunek wiedzy od praktyków.

METODYKA GAME BASED LEARNING

Nauka oparta na grach i symulacjach to nowoczesny trend w edukacji, w którego duchu realizowane są nasze szkolenia. Każde z nich oparte jest na solidnej podbudowie metodycznej. Science!

NOWOCZESNE TECHNOLOGIE

Nic tak nie przyciąga uwagi jak innowacje i gadżety. W naszej pracy wykorzystujemy ten fakt i tworzymy narzędzia w oparciu o nowoczesne technologie (aplikacje mobilne, technologie internetowe), wykorzystując je do zwiększenia zaangażowania słuchaczy. Przyszłość jest teraz.

HUMOR

Śmiech pozytywnie wpływa na proces uczenia się: podnosi komfort uczestników oraz pozwala na dłużej zapamiętać zdobytą wiedzę. Dodatkowo zabija nudę, na którą tak często wszyscy narzekamy. Dlatego na naszych zajęciach nie oszczędzamy na humorze. Oczywiście dla dobra nauki.

ATRAKCYJNA OPRAWA GRAFICZNA

Każdy ma tylko jedną szansę, żeby zrobić dobre pierwsze wrażenie, dlatego aby przyciągnąć uwagę uczestników przykładamy szczególną uwagę do oprawy graficznej. Nasze gry są barwne, dynamiczne i widowiskowe. Musi się dziać!

KADRA

Na sukces szkolenia składa się nie tylko jego ładunek merytoryczny i oprawa graficzna, ale przede wszystkim osoba szkoleniowca. Nasza kadra to osoby doświadczone w pracy z młodzieżą, które łatwo znajdują wspólny język z uczestnikami szkoleń.

FOLLOW-UP

Długofalowe działania w edukacji przynoszą najlepsze rezultaty. Pojedynczy warsztat to świetne doświadczenie, natomiast aby utrwalić wiedzę i umiejętności do każdego przeprowadzonych warsztatów dołączamy moduły pracy własnej.

KORZYŚCI

UCZESTNICY

- NAUKA POPRZEZ GRYWALIZACJĘ I GAME BASED LEARNING
- PRAKTYCZNE DOŚWIADCZENIE KULTURY I HISTORII
- AKTYWNY UDZIAŁ W INTERESUJĄCYM PRZEDSIĘWZIĘCIU
- ATRAKCYJNA FORMA SPRĘDZANIA WOLNEGO CZASU

- KOMPLEKSOWO PRZYGOTOWANA, ANGAŻUJĄCA GRA
- TRWAŁY PRODUKT, KTÓRY MOŻE BYĆ WIELOKROTNIIE WYKORZYSTYWANY
- CIEKAWA FORMA PROMOCJI
- DUŻA ELASTYCZNOŚĆ W ZAKRESIE OSTATECZNEGO KSZTAŁTU ROZWIĄZANIA

ORGANIZACJA



GRA TERENOWA

PRZYGODA

WSPÓŁPRACA

POSTACIE
NIEZALEŻNE

PRZYKŁAD REALIZACJI :

GRA NEGOCJACYJNA RYCERZE KRÓLA ARTURA

Po śmierci króla Artura cały kraj popadł w chaos. Uczestnicy wcielali się w rycerzy Okrągłego Stołu, którzy musieli się ze sobą porozumieć i wypracować wspólną strategię działania, choć z powodu wydarzeń z przeszłości nie byli do tego skory. W wyniku negocjacji rozwiązano palące problemy królestwa oraz wybrano następcę tronu. W trakcie rozgrywki gracze musieli zawierać sojusze i dążyć do kompromisów – dzięki temu w królestwie zapanował pokój.





GRA FABULARNA

INTERAKTYWNA
ROZGRYWKA

KREATYWNOŚĆ
I WYOBRAŹNIA

STORYTELLING

PRZYKŁAD REALIZACJI : MIĘDZYWOJENNE GRANICE

Książkowa gra fabularna inspirowana powieścią "Pierwsza Polka" Horsta Bieńka, która pozwalała graczom wcielić się w postacie zwykłych gliwiczian, w przededniu wybuchu drugiej wojny światowej. Na uczestników rozgrywki czekały klimatyczne miejskie lokacje, dynamiczne sceny pościgów oraz zagadka zaginionego testamentu. Książka poprzez zabawę edukowała na temat wielonarodowości oraz wielokulturowości Górnego Śląska. Opisuje fenomen tego polsko-niemieckiego pogranicza, polegający na pokojowym i zgodnym współżyciu różnych kultur i tożsamości.





GRA PLANSZOWA

KLASYCZNA
ROZGRYWKA

REGRYWALNOŚĆ

RÓŻNORODNOŚĆ

PRZYKŁAD REALIZACJI :

KARTY NVC

Karty NVC to narzędzie, które za pomocą 10 sytuacji ma za zadanie pobudzić kreatywność uczestników, których zadaniem będzie odegrać scenki, uwzględniając informacje z kart. W każdej z sytuacji uczestniczą dwie postacie (np. matka i córka), dla których przygotowano dwa nastawienia - jedno zgodne z językiem żyrafy a drugie - szakala. Korzystając z kart, uczestnicy będą odgrywać wspomniane już scenki, które posłużą jako punkt wyjścia do dyskusji o zastosowaniu modelu NVC. Karty mogą być użyte również w formie integracji dla uczestników poprzez zabawę w odgrywanie sytuacji.





GRA KOMPUTEROWA W STYLU NOWELI WIZUALNEJ

**GRA
INTERNETOWA**

**STAŁY
DOSTĘP**

**POWIEŚĆ
AUDIOWIZUALNA**

PRZYKŁAD REALIZACJI : BOKSER

Gracze wcielają się w poszczególnych członków zespołu bokserskiego a ich zadaniem jest przeprowadzenie początkującego zawodnika przez szczyble kariery – od amatorskich początków po zasłużoną emeryturę. Należy pamiętać, że każdy wybór będzie miał swoje konsekwencje w przyszłości! Gra była wielokrotnie wykorzystywana w ramach warsztatów doradztwa zawodowego oraz rozwoju umiejętności miękkich.





COŚ NIEZWYKŁEGO

NIEZWYKŁE
PROJEKTY

NIESTANDARDOWE
REALIZACJE

WYZWANIA

PRZYKŁAD REALIZACJI :

PLATFORMA EDUKACYJNA INTERDYSCYPLINARNOŚĆ SPORTÓW ELEKTRONICZNYCH

Kompleksowy program nauczania esportu w szkołach ponadpodstawowych. Materiał opiewa na 8 semestrów, prawie 300 godzin dydaktycznych i ponad 1000 stron manuskryptu. Wszystko uzupełnione przez gry i zabawy szkoleniowe, odwołania do baz dzieł kultury oraz filmy i wywiady z praktykami z branż kreatywnych.



ESPORTS
ASSOCIATION
POLSKA

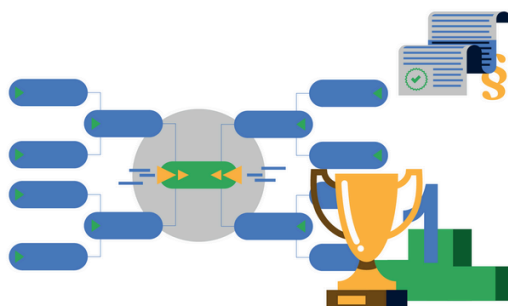
[Start](#) [Program nauczania](#) [O nas](#) [Moje konto](#) v

Szkolne technologie dla rozwoju kultury i kreatywności

Semestr VIII

Interdyscyplinarność Sportów Elektronicznych – Turnieje esportowe

Kontynuuj



Celem na ten semestr jest kompleksowa organizacja turnieju esportowego w szkole. Tego typu przedsięwzięcie wymaga wykorzystania wszechstronnej wiedzy i kompetencji, które Państwa uczniowie nabywali od początku nauki w szkole

REKOMENDACJE

“

Wybitnie przygotowane scenariusze ustępują jedynie charyzmie i poczuciu humoru prowadzącego. Nie polecam, bo będziemy w przyszłości chcieli skorzystać, a nie chcę się bić o terminy.

Michał Kucharski
Cudotwórnica

”

“

Warsztat uważam za bardzo wartościowy. Przygotowane gry zawierają elementy edukacyjne przy których nie sposób się nudzić. Polecam mocne 5/5

Jakub Stefanowicz
Uczestnik

”

“

Symulacje biznesowe z dozą jakże potrzebnego w tym szarym życiu humoru. Nie mogę się doczekać kolejnego warsztatu

Konrad Klimaszewski
NKL Dialog Uniwersytetu Ekonomicznego

”