



MANUFATURA

GIER SZKOLENIOWYCH

**PRODUKTY WYKORZYSTUJĄCĘ
METODY GRYWALIZACYJNE**

Wiele organizacji mierzy się z problemami dotyczącymi podnoszenia kompetencji swojej kadry. Uczestnicy czekają tylko na koniec przydługich sesji treningowych, które zawierają w sobie nadmiar suchej teorii.

Znamy metodę, która sprawdza się w rozwiązywaniu takich problemów:



Game Based Learning
szkolenie z wykorzystaniem
symulacji biznesowych.

Odbiorcy szkoleń z wykorzystaniem gier symulacyjnych:



są bardziej zaangażowani
i łatwiej się integrują



efektywniej się uczą



mogą lepiej zrozumieć skutki swoich decyzji



chętniej eksperymentują
i wyciągają wnioski ze swoich błędów

**NIEZAPOMNIANE
PRZEŻYCIE**

**METODY
WYKORZYSTUJĄCE
TEORIĘ 'ADULT
LEARNING'**

**CO WNIESIEMY DO TWOJEJ
ORGANIZACJI?**

**PODNIESIENIE
KOMPETENCJI
CZŁONKÓW
ORGANIZACJI**

**NAUKA
TWORZENIA GIER
ROZWOJOWYCH**

KORZYŚCI

UCZESTNICY

- NABYCIE NOWYCH KOMPETENCJI I UMIEJĘTNOŚCI
- MOŻLIWOŚĆ SPRAWDZENIA SIEBIE W BEZPIECZNYM ŚRODOWISKU
- DOŚWIADCZENIE ZAPADAJĄCE W PAMIĘĆ NA LATA

- ANGAŻUJĄCA METODA PODNOSZENIA KOMPETENCJI CZŁONKÓW ORGANIZACJI
- ZWIĘKSZENIE WŁASNEGO POZIOMU WIEDZY I ZDOLNOŚCI LIDERSKICH
- ROZWINIĘCIE UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANYCH Z ZARZĄDZANIEM ORGANIZACJĄ

LIDERZY

ORGANIZACJA

- TWORZENIE I WZMACNIANIE RELACJI POMIĘDZY UCZESTNIKAMI
- NIEPOWTARZALNY BENEFIT PRACOWNICZY
- ZBIERANIE INFORMACJI POD REKRUTACJĘ WEWNĘTRZNĄ

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 każdą grupą wiekową, która łatwo znajduje 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.



GRA TERENOWA

PRZYGODA

WSPÓŁPRACA

POSTACIE
NIEZALEŻNE

PRZYKŁAD REALIZACJI :

SZLAK KREATYWNYCH INSPIRACJI

Gracze wyruszyli na kreatywną misję, aby stworzyć nowego beboka kreatywności! Niestety, zazdrosne beboki ukradły wszystkie farby, a ich zadaniem było je odzyskać. W terenie ukryło się sześciu wysłanników beboków, każdy z nich posiadał inny kolor farby. Aby ją zdobyć, uczestnicy musieli wykonać zadania. Im więcej kolorów odzyskali, tym łatwiej było stworzyć wyjątkowego beboka!





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 KARCIANA

KLASYCZNA
ROZGRYWKA

REGRYWALNOŚĆ

RÓŻNORODNOŚĆ

PRZYKŁAD REALIZACJI :

KARTY „KOMUNIKACJA BEZ PRZEMOCY”

Karty „Komunikacja bez przemocy” to narzędzie, które za pomocą 10 sytuacji ma za zadanie pobudzić kreatywność uczestników, których zadaniem będzie odegrać scenki, uwzględniając informacje z kart. Korzystając z kart, uczestnicy będą odgrywać wspomniane już scenki, które posłużą jako punkt wyjścia do dyskusji o zastosowaniu modelu komunikacji bez przemocy (NVC). Karty mogą być użyte również w formie integracji dla uczestników poprzez zabawę w odgrywanie sytuacji.





GRA KOMPUTEROWA

**GRA
INTERNETOWA**

**STAŁY
DOSTĘP**

**POWIĘĆ
AUDIOWIZUALNA**

PRZYKŁAD REALIZACJI :

BOKSER

Gracze wcielają się w poszczególnych członków zespołu bokserskiego a ich zadaniem jest przeprowadzenie początkującego zawodnika przez szczeble 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.





ROZWIĄZANIE NA MIARĘ

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.

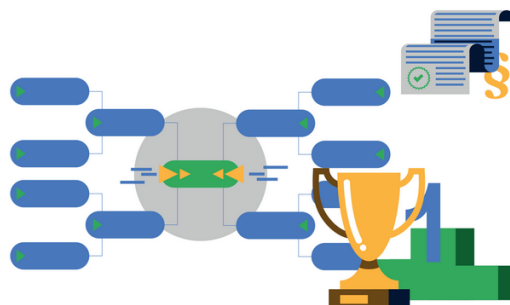


[Start](#) [Program nauczania](#) [O nas](#) [Kontakt](#) [Zaloguj się](#)

Szkolne technologie dla rozwoju kultury i kreatywności

Semestr VIII

Interdyscyplinarność Sportów Elektronicznych – Turnieje esportowe



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

ZESTAWIENIE DOSTĘPNYCH GIER

**WSZYSTKIE KOSZTY USTALANE SĄ INDYWIDUALNIE
UMÓW SIĘ NA SPOTKANIE!**



GRA TERENOWA

**PRZYGODA
WSPÓŁPRACA
POSTACIE NIEZALEŻNE**



GRA FABULARNA

**INTERAKTYWNA ROZGRYWKA
KREATYWNÓŚĆ I WYOBRAŹNIA
STORYTELLING**



GRA KARCIANA

**KLASYCZNA ROZGRYWKA
REGRYWALNOŚĆ
RÓŻNORODNOŚĆ**



GRA KOMPUTEROWA

**GRA INTERNETOWA
STAŁY DOSTĘP
POWIEŚĆ AUDIOWIZUALNA**



ROZWIĄZANIE NA MIARĘ

**NIESTANDARDOWE REALIZACJE
NIEZWYKŁE PROJEKTY
WYZWANIA**

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
Cudotwórnia

”

“

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

”

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ? SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI!



KONRAD PONIKWIA



607 688 174



biuro@mgier.pl



MANUFAKTURA
GIER SZKOLENIOWYCH