

1. Jaki zakres usług jest skierowany do szkół wyższych?

Akademia Terra Arcanorum przeprowadza projekty edukacyjne w postaci warsztatów umiejętności społecznych skierowanych do studentów szkół wyższych, z terenu województwa śląskiego. Zajęcia skierowane do studentów, mogą one mieć formę:

- zajęć (ćwiczeń) w ramach już obowiązujących i realizowanych przedmiotów na uczelni
- zajęć dodatkowych (realizowanych przez Biura Karier, w ramach Dni Otwartych, czy też wyjazdów integracyjnych).

Prowadzone przez nas zajęcia mogą mieć formę: sesji grupowych, wykładów interaktywnych, prezentacji, warsztatów otwartych i warsztatów in-door na terenie uczelni lub innym miejscu wskazanym przez Państwa, treningów out-doorowych (w środowisku zewnętrznym, są to treningi, których celem może być budowanie integracji zespołu, rozwiązywanie istniejących konfliktów, motywowanie).

Projekty edukacyjne skierowane do Uczelni Wyższych:

I. Multimedialne Praktyki Projektowe to projekt edukacyjny skierowany do uczelni wyższych z terenu województwa śląskiego.

Projekt polega na równoległym przeprowadzeniu cyklu zajęć dla studentów z zakresu pracy grupowej i efektywnego zarządzania projektem oraz na stworzeniu multimedialnego projektu dla jednej z zewnętrznych instytucji. Ideą projektu jest jego rzeczywistość – studenci pracują nad rzeczywistymi problemami, istniejących podmiotów.

W toku warsztatów studenci nabywają wiedzę i praktyczne umiejętności, które wykorzystują przy realizacji projektu, który następnie jest prezentowany instytucji zewnętrznej (tzw. *Praktykodawcom*).

Praktykodawcy wyznaczają konkretne, rzeczywiste zadania, które są realizowane przez grupę studentów na zasadzie dowolności, efektem ich pracy jest prezentacja multimedialna. Praktykodawcy otrzymują prezentację multimedialną oraz informację o autorach projektu. Przewiduje się również bezpośrednie spotkania z przedstawicielami instytucji publicznych oraz firmy prywatnych, które zleciły zadania.

Po realizacji projektu student otrzymuje stosowne zaświadczenie potwierdzające fakt odbycia praktyki.

Praktykodawcami są:

- firmy komercyjne,
- jednostki samorządu terytorialnego,
- organizacje (stowarzyszenia, fundacje, partie polityczne).

W ramach cyklu zajęć realizowane są następujące tematy:

- Zarządzanie projektem:
 - a) zaznajomienie uczestników szkolenia z podstawowymi zagadnieniami związanymi z prowadzeniem projektów w różnego typu organizacjach,
 - b) nabycie praktycznych umiejętności niezbędnych do skutecznej pracy w organizacjach zarządzanych przez projekty,
 - c) zaznajomienie się z procesami od strony członka zespołu projektowego,
 - d) nabycie elementarnych umiejętności, narzędzi i technik niezbędnych dla każdego członka zespołu projektowego.
- Grupa – budowanie zespołu:
 - a) trening umiejętności współpracy,
 - b) trening umiejętności budowania zespołu,
 - c) poznanie ról pełnionych w grupie.
- Praca w grupie:
 - a) trening umiejętności skutecznej organizacji pracy zespołu,

- b) prezentacja uwarunkowań skutecznej współpracy,
- c) trening umiejętności komunikowania się w kontaktach wewnętrznych i zewnętrznych.
- Konflikt w grupie i negocjacje:
 - a) nabycie umiejętności efektywnego rozwiązywania konfliktów i nieporozumień,
 - b) zdobycie informacji jak kontrolować dynamikę i przebieg konfliktów w grupie,
 - c) zaznajomienie się z zagadnieniami jak unikać sytuacji sprzyjających powstawaniu konfliktów,
 - d) poznanie strategii pozwalających na efektywne zarządzanie konfliktem
- Skuteczna prezentacja:
 - a) przygotowanie poprawnej prezentacji,
 - b) poznanie zasad profesjonalnej prezentacji,
 - c) nabycie umiejętności prowadzenia prezentacji w różnych warunkach,
 - d) przygotowanie i ocena własnej prezentacji.

II. Niezbędnik absolwenta to możliwość zdobycia praktycznych umiejętności związanych z aktywnym poruszaniem się po rynku pracy. Studenci uczestniczący w zajęciach nabywają:

- profesjonalną wiedzę na temat procesów rekrutacyjnych,
- praktyczne umiejętności związane z poszukiwaniem pracy,
- mają możliwość wytyczenia własnej ścieżki kariery i ocenienia swoich mocnych i słabych stron na rynku pracy,
- tworzą komplet rzeczywistych dokumentów aplikacyjnych pod opieką doświadczonych doradców tzw. *teczkę absolwenta*.

Program jest realizowany na sześciu sesjach:

1. CV, list motywacyjny i inne przydatne dokumenty aplikacyjne
2. Rozmowa kwalifikacyjna
3. Autoprezentacja i mowa ciała
4. Ścieżka kariery część I – badanie preferencji zawodowych
5. Ścieżka kariery część II
6. Zakończenie - teczka aplikacyjna

III. Gra symulacyjna to stworzenie iluzji rzeczywistości. Sytuacja wspierana jest cyklem wykładów i szkoleń z zakresu tematycznego tożsamego z zadaniem. Projekt jest całkowicie autorski - począwszy od szczegółowej analizy Państwa potrzeb, doboru poruszanych tematów, kończąc na konkretnych zadaniach praktycznych. Realizujemy go w oparciu o elastyczną analizę dotychczasowych doświadczeń uczestników oraz specyfikę wybranej szkoły wyższej.

Gra symulacyjna to:

- ćwiczenia demonstracyjne,
- scenki szkoleniowe,
- moderowane dyskusje panelowe, podparte omówieniem rzeczywistych studiów przypadków,
- ćwiczenia praktyczne,
- gry szkoleniowe, celem których jest oprócz praktycznego zintegrowania nabytych podczas szkolenia umiejętności, także aktywizacja zasobów emocjonalnych umożliwiających szybkie i efektywne przyswajanie wiedzy w atmosferze przyjaznej

intelektualnej przygody.

Przykłady realizowanych gier symulacyjnych:

- *wybory samorządowe* - tworzenie wizerunku kandydata i jego pozycjonowanie,
- *fikcyjna rekrutacja* – przeprowadzenie procesu rekrutacji, którego uczestnikami będą studenci,
- *rozwiązywanie sytuacji konfliktowych*,
- *gra o władzę*,
- *zajęcia outdoorowe* – (myślenie grupowe i role socjotechniczne w grupie np. kozioł ofiarny, gwiazda, szara eminencja),
- *zajęcia indoorowe* – (procesy grupowe i pełnione role w grupie),
- *oraz wiele, wiele innych ...*

IV. Pojedyncze interaktywne warsztaty - bardzo często wykorzystywane np. przy okazji Dni Otwartych

Przykłady pojedynczych warsztatów:

- *Poznaj siebie* – warsztaty mające na celu rozpoznanie i identyfikację mocnych i słabych stron oraz uzdolnień i predyspozycji w celu zaplanowania swojej przyszłości.
- *Trening Kreatywności* – twórcze myślenie, metody i narzędzia kreatywnego myślenia, ćwiczenia płynności i giętkości myślenia.
- *Wystąpienia Publiczne* – w jaki sposób mówić jasno i skutecznie, warsztat z wykorzystaniem kamery wideo, uczestnicy wykorzystują w praktyce nabyte umiejętności.

V. Indywidualny Program Szkoleniowy - realizujemy go w oparciu o elastyczną analizę dotychczasowych doświadczeń uczestników oraz specyfikę wybranej szkoły.

2. Po co korzystać z naszych usług?

Korzyści dla studentów:

- ✓ Zwiększenie swoich szans na rynku pracy.
- ✓ Zdecydowanie lepsze wyniki osiągane w procesie nauczania.
- ✓ Nabycie umiejętności społecznych, wykorzystywanych na studiach, jak i w całym dalszym życiu.
- ✓ Zauważenie popełnianych błędów i ich eliminacja.
- ✓ Możliwość konsultacji i zadania pytań specjalistom z dziedziny komunikacji społecznej.
- ✓ Świadomość procesu komunikacji i interakcji społecznej.
- ✓ Umiejętność radzenia sobie w trudnych sytuacjach.
- ✓ Rzeczywistość projektów (case study) – prawdziwe problemy, istniejących instytucji.
- ✓ Zajęcia praktyczne, a nie teoretyczne (tzw. *nauka przez zabawę*).
- ✓ Zdobycie dodatkowego doświadczenia i wiedzy,
- ✓ Możliwość konsultacji z doświadczoną kadrą trenerską (spotkania osobiste, e - mail),
- ✓ Poznanie siebie, swoich atutów, mocnych stron.
- ✓ Możliwość zaplanowania i zrealizowania zajęć dla ściśle określonej grupy i spełnienie ich osobistych potrzeby.

Korzyści dla uczelni:

- ✓ Zwiększenie konkurencyjności uczelni.
- ✓ Uatrakcyjnienie oferty poprzez innowacyjne i interaktywne zajęcia,
- ✓ Zaspokojenie specyficznych potrzeb uczelni,
- ✓ Promocja uczelni na regionalnym rynku.
- ✓ Outsourcing usług.

- ✓ Wprowadzenie nowych, innowacyjnych i interaktywnych zajęć.
- ✓ Znalezienie się w prestiżowym gronie szkół, które już uczestniczą w projektach.
- ✓ Współpraca z zewnętrznymi instytucjami edukacyjnymi.
- ✓ Współpraca oraz możliwość konsultacji z trenerami umiejętności społecznych o bogatym doświadczeniu.
- ✓ Dobrowolność uczestnictwa w projekcie

3. Z jakimi szkołami współpracujemy?

- ✓ Szkoły Wyższe o charakterze publicznym.
- ✓ Szkoły Wyższe o charakterze niepublicznym.

Zajęcia realizowane dla studentów, mogą mieć formę:

- zajęć (ćwiczeń) w ramach już obowiązujących i realizowanych przedmiotów na uczelni,
- zajęć dodatkowych (realizowanych przez Biura Karier, w ramach Dni Otwartych, czy też wyjazdów integracyjnych).

4. Jakimi metodami pracujemy?

Szkolenia warsztatowe i treningi są prowadzone zgodnie z psychologicznymi prawidłowościami uczenia się osób dorosłych i procesem rozwoju grupy szkoleniowej, co pozwala uczestnikom w przyjemnej i bezpiecznej emocjonalnie atmosferze osiągać założone cele. Trenerzy pracują metodą active-inside, która polega na zapewnieniu stałej aktywności uczestników poprzez nabywanie wiedzy i umiejętności w oparciu o takie metody szkoleniowe jak: symulacje, studium przypadku, odgrywanie ról, dyskusje tematyczne, pracę z kamerą video. Pozwala to każdemu uczestnikowi nie tylko poznawać prezentowane zagadnienia od strony teoretycznej wiedzy, ale przede wszystkim ćwiczyć praktycznie zdobyte umiejętności w rzeczywistych sytuacjach zawodowych. Uczestnicy otrzymują również profesjonalną informację zwrotną na temat swoich mocnych stron oraz obszarów wymagających dalszego rozwoju.

5. Jak liczna może być grupa i ile to kosztuje?

Projekt I - **Multimedialne Praktyki Projektowe:**

1 grupa (ok. 15 osób), odbywa 7 spotkań (1 spotkanie - 2 x 45 minut), 1 trener prowadzący zajęcia - 3590 zł.

Projekt II - **Niezbędnik Absolwenta:**

1 grupa (1 grupa to ok. 20 osób), grupa odbywa 6 spotkań (1 spotkanie - 2 x 45 minut), 1 trener prowadzący zajęcia - 3390 zł.

Projekt III - **Gra symulacyjna:**

Projekt autorski i ma charakter zindywidualizowany. Jego realizację poprzedza Analiza Potrzeb Szkoleniowych, na jej podstawie budowany jest projekt zaspakajający specyficzne potrzeby uczelni.

Cena jest uzależniona od:

- ilości grup zaangażowanych w projekt;
- ilości zajęć, które odbywa każda z grup;
- ilości trenerów zaangażowanych w projekt.

Znając te zmienne można precyzyjnie określić jego cenę.

Projekt IV - **Pojedyncze, interaktywne warsztaty**

1 grupa (ok. 15 osób) - 250 zł./godzinę (45 min.)

Projekt V - **Indywidualny Program Szkoleniowy:**
1 grupa (ok. 15 osób) - 250 zł./godzinę (45 min.)

Uwaga: podane ceny sa cenami brutto!