

YAŞAYARAK ÖĞRENME PROGRAMLARI



Programı Akışı

Mars'tan Kaçış, on-line eğitim platformunda kullanılan bir yaşayarak öğrenme aracıdır. Bu simülasyonda katılımcıların liderlik, problem çözme, karar verme, takım olma bilinci, planlama, delegasyon ve iletişim yetkinliklerini sergilemesi beklenir.

Program, yetkinliklerin hangi oranda ortaya çıktığını gözlemlemeye yaradığı gibi, eğitim sürecinde aktarılan konular sonrası katılımcıların farkındalıklarını da arttırmaya yönelik kullanılabilir.

Programda ortak bir hedefe varabilmek için her takım kendi içinde ve diğer takımlarla sinerjik olarak çalışmak

durumundadır. Her takımın elinde olan bilgi ancak diğer takımların bilgileri ile bir araya getirildiğinde anlamlı

olmaktadır. İletişimin ve sinerjinin olmadığı yerde hedefi gerçekleştirmek de mümkün olmayacaktır.

Bu bağlamda bireysel yetkinlikler kadar süreç yönetimi, analiz, planlama ve uygulama ile ilgili mevcut iş yapış

tarzına dair yansımaları ortaya çıkarır.

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Takımlar arası iş birliğinin önemini anlar
- Bir plan formüle etmek ve planı uygulamaya koymak konusunda farkındalık kazanır
- Büyük resmi görme ve problem çözme becerilerini geliştirme konusunda bilinçlenir
- İletişim becerilerinin önemini farkına varır
- Kendi gelişim alanını fark eder
- Zaman planına uymanın önemini kavrar
- Uzaktan ekip çalışması becerilerini geliştirir

Yetkinlikler

- Problem Çözme
- Takım Çalışması
- Liderlik
- Analitik Düşünme



2 Saat / Online



5 - 30 Kişi

Program Akışı

Takımlarımız içinde çalışırken her birimiz için bir parçasını gerçekleştiririz. Bu kelimelerimizle ifade edilse de iş hayatı içinde çok fark edilmez. Bir şirketin de takımların takımı olduğunu düşünecek olursak ister tek departman, ister tüm şirketin bir araya gelerek, her parçasını bir kişinin hareket ettirdiği dev kuklalarla bu gerçeği birlikte yaşayarak fark etmemiz için tasarlanmıştır.

- Takımlara ayrılma
- Grup masalarında kaynaşma
- Malzemelerin ve görev kağıtlarının dağıtılması ve hazırlık süreci
- Dev kuklaları ahenkli hareket ettirmek için hazırlık
- Sunumlar
- Toplu fotoğraf ve dev kukla şov
- Bitiş

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Kuruma ya da takıma inancı fark eder
- Birlikte çalışma isteğinin önemini ve aidiyetin değerini anlar
- Katılımcıların bir arada olduklarında ve bir amaçları olduğunda, birlikte neler başarabileceklerini fark eder

Yetkinlikler

- Takım Çalışması
- İşbirliği
- Yaratıcılık



4 Saat / Yüz Yüze



10 - 60 Kişi

Takım - Takım (Outdoor)

Program Akışı

Takım - Takım sizin ve bizim hakkımızda, çalışanların ve yöneticilerin hep birlikte katılabileceği takım ruhunu canlandıracak bir program. Daha başarılı takımlar, daha verimli işbirliği, daha keyifli çalışma ortamları oluşturmak, bireysel ve takım olarak yetkinliklerini geliştirmek için yaşayarak öğrenme formatında tasarlanmış, birbirinden bağımsız ama birbirini destekleyen aktivitelerden oluşan bir deneyimleme programıdır.

Takım-Takım. 16-20 kişilik küçük gruplardan 100-200 kişilik büyük gruplara kadar birlikte katılabileceğiniz pek çok aktivite arasından grubunuzun ihtiyaç ve beklentilerine en uygun olanları seçebilir ve kendi kombinasyonunuzu oluşturabilirsiniz. Program seçilecek aktivitelere göre iç alan (indoor) ya da dış alanda (outdoor) gerçekleştirilebilmektedir.

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Takım ruhunu geliştirmek
- İletişim
- Motivasyon
- Ortak kaynak kullanımı
- Bilgi paylaşımı ve koordinasyon
- İç müşteri odaklılık

Yetkinlikler

- Büyük Resmi Görme
- İşbirliği
- Bilgi Paylaşımı

Durak-1: Herkese Merhaba!

- Katılımcılarımızdan en çarpıcı, en yaratıcı, en komik, en sempatik selamlaşma şeklini grupları içinde yaratmaları istenir. En yaratıcı grup seçilerek sahneye davet edilir ve grupların bu selamlaşmayı uygulamaları istenir.

Durak 2: The Magic Stick (Sihirli Sopa)

- Tek ekip olarak ikiye ayrılıp katılımcılarımıza çok kolay(!) bir görev verilir. Parmakları üzerindeki sopayı yere indirmek!

Durak-3: Egg Pass (Teleferik)

- Grupların ellerindeki malzemeleri belirlenen sürede, belirlenen alana, aynı anda ulaştırması gerekmektedir. Takım oyunu, problem çözme, koordinasyon, bilgi paylaşımı bu projenin başarılması için sergilenmesi gereken becerilerimiz olacaktır.

Durak-4: Acid River (Tehlikeli Geçiş)

- Ekibimiz geçişi son derece zor bir nehrin kıyısındadır. Tüm ekip ellerindeki kısıtlı kaynakları kullanıp, en kısa zamanda karşıya geçmek zorundadır. Katılımcılarımızın karşıya geçiş için zamanla yarışları başlar...

Durak-5:(Alternatif) Gözü Bağlı Yıldız (Planlama, iletişim ve ikna)

- Ekibimiz bir ipin etrafında daire olurlar. Okul yıllarındaki geometri bilgilerini hatırladıktan sonra gözlerini bağlarlar ve ellerindeki ipe önce kare, sonra yıldız şeklini verirler.



3 Saat - 1 Gün / Yüz Yüze



6 - 1000 Kişi

Program Akışı

Takımlar arası büyük ve eğlenceli bir yarışa Hoş Geldiniz!

Bu yarışmada takımların kısa sürede ürettikleri araçları ile takımların sloganları, şovları, yarışmacıların kostümleri ve hızları yarışacak.

- Devrim Arabaları Atölyesine Hoş Geldiniz
- Malzemeler ile Tanışma
- Kriterler
- Araç Üretimi - Yarışa Hazırlık
- Deneme Sürüşleri
- Yarışma
- Kategori Birincileri

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Takım ruhunu geliştirmek
- Görev dağılımı
- Yaratıcılık
- Bütünsel bakış
- Planlama ve koordinasyon
- Etkin kaynak yönetimi
- Motivasyon

Yetkinlikler

- Problem Çözme
- Yaratıcılık
- Eğlence



4 Saat - 1 Gün / Yüz Yüze



16 - 1000 Kişi

Acil Serviste Bir Cuma Gecesi

Program Akışı

“Acil Serviste Bir Cuma Gecesi” simülasyonu; katılımcıların bir hastaneyi 24 saatliğine yönetmeleri üzerine kurgulanmış bir masa oyunudur. Katılımcılarımız; simülasyonda, hastanenin dört önemli biriminin yöneticilerini canlandırırlar ve takım olarak oyuna dâhil olurlar. Oyun ilerledikçe görülecektir ki katılımcıların her biri farklı departmanların yöneticilerini oynamakla birlikte tamamen birbirlerine bağımlıdırlar. Sanal bir dünyada iş akışı ve karar verme deneyimi yaşayan katılımcılar, hızlandırılmış bir 24 saatte ve her şeyi tahta üzerinde izleyerek, verdikleri kararların neticelerini daha açık fark edeceklerdir.

- Tanışma
- Board Oyunu
- Değerlendirme
- 4-5 kişilik gruplarda, 20 kişi için 4-5 masa şeklinde uygulanır.

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Verdikleri kararların sistemin bütününde nasıl etkileri olduğunu görebilecek
- Birimler arası (kendi fonksiyonları) dışında yardımlaşmanın önemini ve değerini anlayacak
- Yeniliklere açık olmanın önemini ve kazandırabileceklerini fark edebilecek
- Sağlıklı karar alma sürecinin; sağlıklı veri elde etme ve verileri iyi değerlendirmeden geçtiğini görecekler.

Yetkinlikler

- Büyük Resmi Görme
- Takım Çalışması
- Sinerji



4 Saat - 1 Gün / Yüz Yüze



5 - 100 Kişi

Antarktika Keşif Macerası

Program Akışı

Antarktika Keşif Macerası, aktiviteye heyecan ve inanırlık katan gerçek bir sefere dayanmaktadır. Oyuna, takımları Güney Kutbunda montaj için keşif yapmaya davet eden bir mektupla başlanır. Bir sonraki adım ise hangi verilerin gerekli olduğunu ortaya çıkaracak Beyin Fırtınasıdır. Katılımcıların beyin fırtınası sonucunda oluşturdukları liste eğitmenimiz tarafından kontrol edilen Veri Bankasına iletilir.

Veri Bankası katılımcılarımızın düşünmeye odaklanmasına yardım edecek şekilde oyun süresince belli periyotlarla açılacaktır. Sonraki istekler de her zaman bu görevin detaylarını anlayan takımların istekleri doğrultusunda daha anlamlı hale gelmektedir.

- Program sırasında kişilere aktivite ve görev kağıtları verilmektedir.
- Masa oyunu, simülasyon
- Her grupta 4-5 kişi olmak üzere, 20 kişilik grupta 4-5 masa da oynanan bir simülasyondur.

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Strateji geliştirme konusunda farkındalık ve yöntem öğrenmek
- Bir projenin gerçekleşmesi için atacakları adımları düzenleyebilmek
- Hangi verilerin gerekli olduğuna dair beyin fırtınası gerçekleştirmek
- Doğru bilgi edinme, doğru soru sorma konusunda beceri geliştirmek
- Analitik düşünme konusunda yöntem öğrenerek becerilerini keskinleştirmek
- Doğru veri analizinin doğru sonuçlara ulaşmak için belirleyici olduğunu fark etmek
- Strateji üretme, analitik düşünme ve analiz, sentez yeteneğinin iş hayatında önemini öğrenmektir.

Yetkinlikler

- Problem Çözme
- Takım Çalışması
- Yaratıcılık



1 Gün / Yüz Yüze



4 - 6 Kişi

Tarihi Yarımada'da Hazine Avı

Program Akışı

Başarının formülünü bulmak üzere İstanbul'un tarihi yarımadasında bir araya gelen ekibimizin işi bayağı zor görünüyor. Bu zorlu görevde ellerinde harita, pusula ve bir ipucundan yola çıkarlar.

Farklı takımlar halinde başarının izini sürerken, birbirleri ile rakipler mi?

Hiç anlamı yok gibi görünen bu ipucunu acaba nerede kullanacağız sorularına cevap bulmaları gerekmektedir.

- 3 saatlik program için seçilecek yer- bölge kurum ile karşılıklı belirlenmektedir. Sultanahmet, Kapalıçarşı gibi yerler için önceden belirlenecek lokasyonda danışman tarafından program kurgulanır. İpuçları ilgili mekanlara yerleştirilir. Program öncesi ekiple buluşulur ve görevler verilir. Program sonrası istenirse takım olarak hep birlikte öğle yemeği- yada akşam yemeği organizasyonu yapılabilir.
- Program ekiplerin farklı lokasyonları gezme, tarihi yerleri görme, takım olarak hareket etme, ipuçlarını toplayarak en yüksek puanı alarak hedeflerine ulaşmalarına imkan sağlar.
- Motivasyonu yüksek, eğlenceli bir takım aktivitesidir.
- Durak-1: Tarihi Yarımada'da Buluşma Ve Takımlara Ayrılma
- Durak-2: İpuçlarını Bulma
- Durak-3: Son Buluşma Noktası
- Durak-4: Başarının Formülü!

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Verdikleri kararların sistemin bütününde nasıl etkileri olduğunu görebilecek
- Birimler arası (kendi fonksiyonları) dışında yardımlaşmanın önemini ve değerini anlayacak
- Yeniliklere açık olmanın önemini ve kazandırabileceklerini fark edebilecek
- Sağlıklı karar alma sürecinin; sağlıklı veri elde etme ve verileri iyi değerlendirmeden geçtiğini görecekler.

Yetkinlikler

- Hedef Belirleme
- Planlama
- Önceliklendirme



3 Saat - 1 Gün / Yüz Yüze



8 - 100 Kişi

Kahkaha Yogası

Program Akışı

Kahkaha Yogası ile hedeflenen çalışanların streslerini azaltmak; motivasyon ve enerjilerini yükseltmek, takım ruhunu pekiştirmek, performanslarına katkı sağlamaktır.

Kahkaha Yogası, Hintli tıp doktoru Dr. Madan Kataria tarafından 1995 yılında keşfedilmiş ve geliştirilmiştir. Bugün 100 ülkede binlerce kahkaha kulübü bulunmaktadır.

Kahkaha Yogası, bir grup içinde kahkaha egzersizleri ile başlar. Kurulan göz kontağı ve çocuk gibi oyun oynayarak atılan sahte kahkahalar bir süre sonra gerçek ve sürekli kahkaha dönüşür.

Kahkaha Yogası denmesinin nedeni ise Kahkaha Egzersizleri ile Yoga Nefes Tekniğinin (Paranayama) harmanlanmasından oluşmasıdır. Bu da vücuda ve beyne daha fazla oksijen gitmesine ve sonucunda kişinin kendini daha enerjik ve daha sağlıklı hissetmesine neden olur.

Kahkahanın sağlığımız üzerindeki bilimsel olarak ispatlanmış faydalarından yararlanmak için en az 10-15 dakika boyunca gülmeye ihtiyacımız var. Kahkaha yogasında kahkaha egzersizleri ile gülme süresini istediğimiz kadar uzatabiliyoruz. Öte yandan doğal kahkaha sadece birkaç saniye sürdüğü için bedendeki fiziksel ve biyokimyasal değişimler için yetersiz kalıyor.

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Birkaç dakika içinde duygu durumunuzu değiştirir
- İş yeri stresini azaltır
- Zihni olumlu düşünme yönünde eğitir
- Verimlilik ve performansı artırır
- Ekip çalışmasını kolaylaştırır
- Liderlik yeteneğini geliştirir
- Yenilikçilik ve yaratıcılığı destekler
- Pozitif çalışma ortamı yaratır
- İletişimi kolaylaştırır
- Motivasyonu artırır
- Çalışanlara kişisel gelişim ve fayda sağlar

Yetkinlikler

- Problem Çözme
- Takım Çalışması
- Yaratıcılık



1 Saat / Yüz Yüze



20 - 100 Kişi

Öpünce Geçmeyen Uflar İçin İlkyardım

Program Akışı

Bebeklerin ve çocukların başına gelebilecek en ufak kaza bile doğal olarak ebeveynlerin kâbusudur. Ne yazık ki, böyle bir durumla karşı karşıyayken çaresiz kalmak, paniğe kapılıp geç tepki vermek, hatta istemeyerek yanlış bir şeyler yapmak mümkün olabilmektedir.

Ne kadar dikkatli ve bilinçli olursanız olun çocuğunuzun başına gelebilecek tüm kazalardan onu korumanız çok zor. Ancak kaza durumunda doğru ilkyardım uygulamalarını yapabilirsiniz Ciddi yaralanmaları ve hayati tehlikeleri önleyebilir, çocuğunuzun kolayca iyileşmesine yardımcı olabilirsiniz.

Doğru şeyleri yapabilmek yalnızca bunları bilmek ile mümkün olduğuna göre, Öpünce Geçmeyen Uflar için hangi ilkyardım uygulamalarını yapabileceğinizi önceden biliyor olmak, böyle bir durumla karşı karşıya kaldığınızda kendinizden emin ve çabuk hareket edebilmenizi sağlar; ki bunlar, ilkyardım uygulamalarında hayati önem taşımaktadır.

Acil durumlar karşısında hayati tehlikenin ortadan kaldırılması, yaşamsal fonksiyonların sürdürülebilmesinin sağlanması, durumun kötüleşmesinin önlenmesi ve iyileşmenin kolaylaştırılması için gerekli olan ilkyardım bilgilerini öğrenme ve uygulama becerisi kazanabilme üzerine kurulu interaktif ve uygulamalı bir seminerdir. 3 saat sürer.

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Bebekleri ve çocukları kazalara karşı koruyabilme ve onlar için güvenli bir çevre oluşturma konusunda farkındalık kazanacak
- Doğru bilinen yanlışlardan kurtularak yerlerine bilimsel doğruları koyabilecek
- İlkyardımın temel uygulamalarını öğrenip, bunları doğru zamanda doğru şekilde uygulayabilecek
- İnsan vücudunu tanıyarak yaşamsal bulguların kontrolünü yapıp izleyebilecek
- Acil durumlar karşısında hayati tehlikenin ortadan kaldırılması, yaşamsal fonksiyonların sürdürülebilmesinin sağlanması, durumun kötüleşmesinin önlenmesi ve iyileşmenin kolaylaştırılması için gerekli olan ilkyardım bilgilerini öğrenme ve uygulama becerisi kazanabilecekler

Yetkinlikler

- Bilgi Paylaşımı
- Önceliklendirme
- Koordinasyon
- Planlama



3 Saat / Yüz Yüze



10 - 100 Kişi

Şahmaran'ın Gizli Geçidi Simülasyonu

Program Akışı

Şahmaran'ın Gizli Geçidi simülasyonunda katılımcıların amacı sadece kısa bir süre açık kalacak geçide girmek ve alabildikleri kadar fazla iksiri alarak geçitten zamanında ayrılmaktır.

Takımlar ancak birlikte çalışır, doğru ve etkili bir planlama yaparlar ve doğru bilgi paylaşımı ve kaynak yönetimini gerçekleştirirlerse bu zorlu sonuca ulaşabilirler.

Takımların başarının kaynağı olan iksiri alabilmek için; birlikte çalışması ve çözmeleri gereken şifreleri sırayla çözerek tünelden zamanında ayrılması gerekir.

- Giriş ve Takımlara Ayrılma
- Şahmaran'ın Hikâyesi
- Tünelde Ne Var?
- Malzemelerle Tanışma
- Planlama, Organizasyon
- Şahmaran'ın Gizli Geçidindeyiz!
- Problemlere Karşı Ne Taraftayız?
- Takımlar Sonuca Ulaşıyor
- Hesaplama - Sonuçların Açıklanması
- Öz Değerlendirme
- Gelişim Noktaları
- Aksiyon Planları

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Yaratıcılıklarını geliştirmek
- Görev dağılımının takım başarısındaki önemini fark etmek
- Etkin kaynak yönetimi konusunda farkındalık kazanmak
- Doğru önceliklendirme ve planlama yapabilmek
- Büyük resmi görerek plan yapma ve strateji belirleme konusunda farkındalık oluşturmak
- Takımın tüm gücünden faydalanmanın önemini ve etkisini fark etmek
- Hem eğlenceli hem de öğretici bir simülasyonu birlikte yaşama fırsatı bulmaktır

Yetkinlikler

- Büyük Resmi Görmek
- Takım Çalışması
- Yaratıcılık



3 Saat / Yüz Yüze



12 - 100 Kişi



Program Akışı

Bu projede katılımcılarımızın alt gruplar olarak çalışmalarına rağmen tek kamera ile çekim yapacak olmaları takım oyunu öğelerini en iyi derecede sergilemelerini, planlama, iletişim, görev dağılımı ve koordinasyon konusunda son derece başarılı olmalarını gerektirmektedir.

Bu TV kuşağında bölümler "Firmamızın Dünü, Bugünü, Yarını Belgeseli, Büyük Şef Başarı Yemeği"nin Tarifini Veriyor! , Son Dakika Haberleri" olarak belirlenmiştir. Çekimler tamamlandıktan sonra hep birlikte izlenir ve en iyi senaryo, en iyi kadın oyuncu, en iyi erkek oyuncu ve en iyi yönetmene Wintrain Oscar ödülü verilir.

- Tanışma
- Takım Olma
- Çekimler
- İzlemeler
- Oscar Töreni

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Takım Çalışması
- İletişim
- Bütünsel Bakış
- Motivasyon
- Yaratıcılık
- Planlama

Yetkinlikler

- Planlama
- Koordinasyon
- Motivasyon



3 Saat - 1 Gün / Yüz Yüze



8 - 1000 Kişi

Takım Müzayedesini

Program Akışı

Müzayede salonumuza hoş geldiniz! Bu programda katılımcılarımız takımları ile birlikte çalışarak müzayedeye katılırlar ve kazanabilecekleri en yüksek puanı almak için birlikte çalışırlar. Amaçlarına ulaşmaları ancak takımın gücünü kullanarak, strateji oluşturarak ve kendilerine verilen Wintrain Liraları ile en uygun görevleri alıp zamana karşı yarışıp tamamlayarak ulaşabilirler. En çok puanı / parayı kazanmak hep birlikte takım halinde başarılacak bir görevdir ve bu görevi yaparken hem takım ruhunu ve iş birliğini geliştirmeye hem de keyifli ve mutlu zaman geçirmeye odaklanmak hepimiz için en çok kazancı sağlayacaktır. Şu andan itibaren sadece eğlenmeye hazır olun. Takım arkadaşlarınızın farklı yönlerini göreceğiniz ilginç bir müzayede geçireceğiz.

- Müzayede Salonuna Hoş Geldiniz
- Müzayede Kuralları
- Başarılan Görevler ve Cevaplanan Sorular
- Görevlerin Yerine Getirilmesi
- Sonuçların Açıklanması

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Çalışanlar arası ilişkileri kuvvetlendirmek
- Motivasyon, kaynaştırma
- Takım ruhunu geliştirmek, kazan-kazan yaklaşımı
- İletişim
- Takım olarak başarıya ulaşmak
- Başarının bir parçası olmak
- Büyük resmi görebilmek

Yetkinlikler

- Büyük Resmi Görmek
- Kazan/Kazan
- Planlama



3 Saat - 1 Gün / Yüz Yüze



20 - 200 Kişi

Program Akışı

“Biz ekibimizin ürünlerimizi sahiplenmesini, yaratıcı çözümler üreterek ürünlerimize farkı yaklaşımlarını, takım olarak eğlenmelerini istiyoruz”, “Bu programı piknik yapsak da uygulayabilir misiniz?” diyorsanız, işte size ait yaratıcı bir çözüm! Ne zaman, nerede, kaç kişi toplanacağınızı bize iletin, size ait bir ralli hazırlayalım! Katılımcılarınız hazırlayacakları Taş Devri Ralli arabaları ile tabana kuvvet yarışırken, sizler ürünlerinizin, ambalajlarınızın araçlar üzerindeki farklı uygulamalarına inanamayacaksınız.

- Takımlar için görev ve aktivite kâğıtları

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Markayı sahiplenme
- Ürüne farklı yaklaşım
- Markanın algısı
- Yaratıcı çözüm üretme
- Takım olarak eğlenme

Yetkinlikler

- Marka Farkındalığı
- Yaratıcılık
- Eğlence



3 Saat - 1 Gün / Yüz Yüze



20 - 1000 Kişi

Uçaklar Yarışıyor

Program Akışı

Planör yarışmasına az zaman kalmıştır fakat gerekli çizimler, malzemeler alana ulaşmamıştır. Bizimle beraber olan profesyonel ekiplerimiz bu konuda organizatörlere destek olmaya karar verirler. Kısıtlı malzeme ve basit çizimleri kullanarak farklı planörler üretmek ve yarıştırmak üzere hazırlıklar başlar...

- Durak-1: Planör Ekipleri Malzeme İle Buluşuyor!
- Durak-2: Denemeler
- Durak-3: Yarışma

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Problem çözme
- Yaratıcılık
- Zaman yönetimi
- Planlama
- Etkin kaynak kullanımı
- Motivasyon

Yetkinlikler

- Problem Çözme
- Yaratıcılık
- Planlama



2 Saat / Yüz Yüze



10 - 500 Kişi

Yaratıcı Trenle Yolculuk

Program Akışı

Başarılı takımlar her zaman tek ekip, tek hedef sloganı ile yola çıkarlar. Bu yolculukta başarılı takımların içinde ne tip kişiler vardır? Yolculukta bizi biz yapan özelliklerimizi nasıl tanıyabiliriz? Trenimiz başarı yolculuğuna çıkarken bakalım yan kompartımanlarda kimler var?

Durak-1: İstasyonda Kaç Tane Tren Var? Yolcular Kimler?

Durak-2: Tren Üretimi

Durak-3: Yolculuğa Hazırlık

Durak-4: Yarışma

Durak-5: Birincilerin Açıklanması

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Markayı sahiplenme
- Ürüne Takım ruhunu geliştirmek
- Görev dağılımı
- Yaratıcılık
- Bütünsel bakış
- Planlama ve koordinasyon
- Etkin kaynak kullanımı
- Motivasyon
- Farklı yaklaşım
- Markanın algısı
- Yaratıcı çözüm üretme
- Takım olarak eğlenme

Yetkinlikler

- Takım Çalışması
- Yaratıcılık
- Planlama



3 Saat / Yüz Yüze



20 - 200 Kişi

Program Akışı

Yönetici Satrancı yaklaşık 3 saat süren bir uygulamadır ve yöneticilerin çalışanları ile daha etkin iletişim kurmaları ve doğru yetkilendirme, delegasyon ve kontrol sistemi kurmanın ve etkili şekilde çalıştırmanın pozitif etkilerini görebilmeleri için tasarlanmış insan odaklı bir simülasyondur.

Katılımcılar birbirine yakın iki ayrı mekanda süren simülasyon sırasında 3 temel gruba ayrılırlar, kendilerine verilen görevi verilen süre içinde ve kaynakları doğru kullanarak yapmaya ve bu sırada yollarına çıkan engelleri aşmaya çalışırlar.

- Grupların Oluşturulması – Görevlerin Paylaşılması
- Takımların Görev Yerlerine Geçmesi
- Görev Başlıyor
- Uygulama
- Takım Sunumları
- Kapanış ve Genel Değerlendirme

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Grupların Oluşturulması – Görevlerin Paylaşılması
- Takımların Görev Yerlerine Geçmesi
- Görev Başlıyor
- Uygulama
- Takım Sunumları
- Kapanış ve Genel Değerlendirme

Yetkinlikler

- Delegasyon
- Yönetimsel İletişim
- Liderlik



3 Saat – 1 Gün / Yüz Yüze



10 – 15 Kişi

Yaratıcı Drama Programları



Program Akışı

Yaratıcı drama gibi dünyada kabul görmüş bir öğreti tekniğini eğitimlerimizin yanı sıra, tasarladığımız atölye çalışmaları ile de katılımcılarımızla buluşturuyoruz.

Yaratıcı dramanın oyun, uygulama ve doğaçlama teknikleri ile katılımcılarımızın ihtiyacı olan bilgileri harmanlıyoruz.

Oyun, uygulama ve doğaçlama teknikleri ile eğlenirken öğrenmelerinde, kendilerini, yaratıcılıklarını ve içlerindeki potansiyeli keşfetmelerinde ve bu potansiyeli işlerine çok da etkin bir şekilde yansıtma yollarında yol arkadaşlığı yapıyoruz.

Biliyoruz ki; fark yaratan firmaların kazandığı günümüz dünyasında, çalışanların ruhuna dokunan bir iletişim biçimi, empatinin söze ve davranışa büründüğü iletişim kanalları, bilgi ve iletişim gücünün bütünleştiği bir hizmet yapısı ihtiyaç duyulan en etkili alanlar.

Yaratıcı dramanın renkli, farkındalık gücü yüksek ve birleştirici dünyasında görüşmek üzere.

Kazanımlar

Bu program sonunda katılımcılar;

- Motivasyon
- Takım ruhunu geliştirmek,
- İletişim - Empati - Farkındalık
- Başarının bir parçası olmak
- Büyük resmi görebilmek
- Çalışanlar arası ilişkileri kuvvetlendirmek

Yetkinlikler

- İletişim
- Empati
- Takım Çalışması
- Eğlence



2 Saat / Yüz Yüze



15 Kişi

Yaratıcı Drama Programları

Program Akışı

Yaratıcı Drama Programları

- Yaratıcı Drama İle Etkin İletişim

- İletişim Nedir?
- Etkin İletişimin Püf Noktaları
- Etkin İletişimde Ağ Örmeye Sanatı (Grup Çalışması)
- Doğaçlama
- Değerlendirme Oturumu

- İş Canlısı Hizmet

- Ruh ve Beden Dansı (Dans Drama – Grup Çalışması)
- İş Canlısı Hizmet Nedir?
- İş Canlısı Çalışan Nasıl Olunur?
- Doğaçlama
- Değerlendirme Oturumu

- Yaratıcı Drama İle Herkes İçin Empati

- Empati Nedir?
- Onu Anlıyor Musun? (Grup Çalışması)
- İşyerinde Uyum Nasıl Yakalanır?
- Aynalama Dansı(Grup Çalışması)
- Doğaçlama
- Değerlendirme Oturumu

- Stres ve İstakoz Hikayesi

- Stres Beni Nasıl Etkiliyor?
- Stresi Yönetmek
- İstakoz Hikayesi
- Doğaçlama
- Değerlendirme Oturumu

- Önce İletişim

- Takım İçi Etkin İletişim Nedir?
- İletişim Çemberinde Birbirimize Yaklaşmak
- İletişim Parazitleri
- Doğaçlama
- Değerlendirme Oturumu

- Takımın Bir Parçası Olmak

- Parçaları Birleştirmek
- Yaşam Döngüsü ve Takım Döngüsü
- Doğaçlama (Grup Çalışması)
- İstasyon Çalışması
- Doğaçlama
- Değerlendirme Oturumu



2 Saat / Yüz Yüze



15 Kişi

