



3,5-5  
godzin

16+

wiek



5-10 osób

## PRACOWNIA MODY I STYLU EVEREST



### GRA SZKOLENIOWA O ETYCZNYM ZARZĄDZANIU PODMIOTAMI EKONOMII SPOŁECZNEJ



#### TEMATYKA

Ekonomia społeczna należy do tych sfer funkcjonowania, które opierają się na zestawie ściśle określonych wartości m.in. solidarności, równości, sprawiedliwości, samoodpowiedzialności, demokracji. Nie oznacza to jednak, że znajdują one odzwierciedlenie w codziennych projektach, procesach i działaniach przedsiębiorstw społecznych. Zdarza się, iż mają postać wyłącznie deklaracyjnych zapisów marketingowych, bezpośredni zaś uczestnicy ekonomii społecznej nie potrafią bliżej zdefiniować ich znaczenia, a co dopiero przełożyć je na język codziennych zachowań. Chaos organizacyjny, konflikty, manipulacje, przypisywania sobie efektów czyjejs pracy, nieprzestrzeganie zasad, niedbałość o jakość oferowanych produktów czy usług to tylko niektóre z nadużyć pojawiających się w wielu instytucjach. Gra szkoleniowa „Pracownia Mody i Stylu EVEREST” ma nie tylko pomóc w uporządkowaniu działalności organizacji, ale przede wszystkim wzmocnić jej potencjał w zakresie kształtowania etycznych zachowań oraz umiejętnego rozwiązywania pojawiających się problemów przy pomocy narzędzi infrastruktury etycznej.



#### FABUŁA GRY

Uczestnicy gry zostają zatrudnieni w Pracowni Mody i Stylu EVEREST. W trakcie rozgrywki przyjmują na siebie różne formy odpowiedzialności, podejmując role projektantów i wykonawców kolekcji ubrań (spodni, spódnic, koszul, płaszczy), specjalistów ds. obsługi klienta czy też zaopatrzeniowców. Poprzez realizowanie określonych zamówień klientów oraz rozwiązywanie pojawiających się podczas produkcji problemów spotykają się z wartościami ekonomii społecznej i uczą się, jak przełożyć je na codzienne zachowania. Mechanika gry opiera się na zarządzaniu zasobami ludzkimi (pracownikami realizującymi określone zadania) i rzeczowymi (materiałami imitującymi jedwab, wełnę i bawełnę) oraz zastosowaniu zasad odpowiedzialności społecznej i zrównoważonego rozwoju podczas realizacji rutynowych działań organizacyjnych. Rozgrywka przeprowadzana jest w czasie rzeczywistym i składa się z serii rund, w których kolejno wprowadza się lub modyfikuje dodatkowe zasady przy uwzględnieniu narzędzi infrastruktury etycznej, takich jak: misja, wizja, strategia rozwoju, struktura organizacyjna, audyt, procedura, etyczne podejmowanie decyzji, efektywna komunikacja, kodeks etyczny, system motywacyjny. Ich zadaniem jest ulepszenie metod pracy i poprawienie funkcjonowania całej organizacji.



#### CEL I METODA

Celem gry jest promocja wartości ekonomii społecznej oraz zwiększenie kompetencji i potencjału kadr przedsiębiorstw społecznych w zakresie etycznego zarządzania organizacją i eliminowania nieprawidłowości w codziennym jej funkcjonowaniu. Ważnym aspektem jest również rozwinięcie standardu etycznego kształcenia uczestników ekonomii społecznej z wykorzystaniem metody edutainment (edukacji przez rozgrywkę i doświadczenie). Metoda ta, łącząc wartościowy program szkoleniowy z elementami zabawy, ma kształtować prawidłowe postawy i zachowania.



## UCZESTNICZY

- uczestnicy podmiotów ekonomii społecznej
- pracownicy i wolontariusze organizacji pozarządowych
- studenci
- uczniowie szkół średnich
- pracownicy jednostek samorządowych i Ośrodków Wsparcia Ekonomii Społecznej
- osoby zainteresowane problematyką ekonomii społecznej



## UŻYTKOWNICY

- podmioty ekonomii społecznej
- Ośrodki Wsparcia Ekonomii Społecznej
- organizacje pozarządowe
- szkoły średnie i uczelnie wyższe
- jednostki samorządu terytorialnego
- instytucje szkoleniowe i inne ośrodki zajmujące się problematyką ekonomii społecznej



## KORZYŚCI

- zwiększenie kompetencji w zakresie etycznego zarządzania organizacją
- zapoznanie się z narzędziami infrastruktury etycznej takimi jak: misja, wizja, strategia, struktura organizacyjna, audyt, procedura, etyczne podejmowanie decyzji, efektywna komunikacja, kodeks etyczny, system motywacyjny
- nabycie umiejętności przekładania wartości na zachowania, które sprzyjają rozwojowi organizacji i kulturze organizacyjnej
- poznanie metod i narzędzi pomagających w budowaniu prawidłowych relacji, sprawnym przekazywaniu informacji, rozwiązywaniu konfliktów, podnoszeniu jakości oferowanych produktów czy usług, eliminowaniu negatywnych wzorców zachowań oraz przestrzeganiu ustalonych zasad.



## OCZAMI UCZESTNIKÓW:

- *gra uświadomiła mi, że sprawne i etyczne zarządzanie to połowa sukcesu każdej firmy, zwłaszcza takiej, która łączy cele społeczne z ekonomicznymi*
- *misja, strategia, audyty, procedury, kodeksy nie są takie straszne, kiedy rozumie się ich znaczenie i umie się je wdrożyć w przyjaznej atmosferze np. za pomocą gry*
- *w ciągu kilku godzin rozgrywki nauczyłam się znacznie więcej niż podczas wielogodzinnych sesji wykładowych i wiem, jak teraz zastosować zdobytą wiedzę w praktyce*
- *świetna zabawa i nauka w jednym, okazuje się, że ekonomia społeczna też może działać profesjonalnie, polecam tę grę każdemu, kto prowadzi jakąkolwiek działalność gospodarczą lub społeczną*

*By edukacja stała się pasją*



Celem EVEREST Group jest promowanie nowoczesnych oraz innowacyjnych rozwiązań edukacyjnych w oparciu o metodę edutainment (edukacji przez rozrywkę i doświadczenie). Zdobywanie kompetencji i wiedzy nie musi kojarzyć się z nudnymi szkoleniami i teoretycznymi wykładami. Mamy ambicję pokazać, że efekt uczenia się można osiągać niejako „przy okazji”, wykorzystując w tym celu innowacyjne metody i narzędzia.

