

PIELIETOJUMS



Esošo un jauno darbinieku adaptācijai



Darbinieku apmācībām, izaugsmei un attīstībai



Komunikācijas, sadarbības un komandas stiprināšanai



Korporatīvo vērtību iedzīvināšanai darba ikdienā un kultūrā

LIETIŠĶO MĀCĪBU SPĒLE



IEGUVUMI

- ✓ palielina mācību rezultātus un efektivitāti par 75%
- ✓ 100% saturs lietotāja mācību vajadzībām
- ✓ samazina apmācību izdevumus ilgtermiņā
- ✓ 40+ dažādas tēmas
- ✓ dažādo iekšējās apmācības
- ✓ vienādo izpratni un zināšanas
- ✓ piemērota visiem amatiem un līmeņiem
- ✓ daudzfunkcionāls pielietojums
- ✓ paaugstina darbinieku motivāciju, iesaisti un lojalitāti
- ✓ uzlabo individuālo un komandas sniegumu
- ✓ bezmaksas lietošanas apmācības
- ✓ beztermiņa lietošanas licence

SPĒLES SATURS

100% visu dalībnieku iesaiste

Spēles saturs un mehānika veidoti tā, lai katrs tās dalībnieks būtu 100% iesaistīts un piedalītos mācību procesā.

Tēmu daudzveidība

Spēles saturā un situāciju kartītēs iespējams iestrādāt daudzveidīgu tēmu, problēmu un risinājumu klāstu. Tās tiek izvēlētas atbilstoši amatu grupām, līmeņiem, kompetencei un atbildībai.

Ikdienas realitātes simulācija

Spēles saturā un mehānikā tiek iestrādāta konkrētās organizācijas darba ikdienas simulācija. Tiek izspēlētas reālās situācijas un trenēta konkrēta, organizācijas mērķiem un amata kompetencēm atbilstoša rīcība.

Zināšanas, izpratne, prasmes un kompetences

Mācību spēles mehānika izveidota tā, lai vienlaikus ar zināšanu apguvi un izpratnes padziļināšanu tiktu trenēti arī ikdienas ieradumi, attīstītas prasmes un kompetences.

Detalizētāk par tēmām www.arygames.eu

LIETIŠĶO MĀCĪBU SPĒLE



MĀCĪŠANĀS CAUR SPĒLI

Mācīšanās caur spēli ir strukturēta, interaktīva mācību norise, kurā vienlīdz tiek iesaistīti un nodarbināti visi tās dalībnieki. Ar simulācijas, situāciju analīzes un diskusiju metožu palīdzību spēlētāji gūst individuālu praktisku pieredzi īsā laika periodā, kas būtu pielīdzināma ilglaicīgai pieredzes gūšanai ikdienas darbā. Mācīšanās caur spēli pamatprincips ir mācīšanās darot, praktizējot (ang. learning by doing). Mācīšanās veids caur spēli nodrošina par 75% augstākus mācību rezultātus.

Spēles vadītājs - instruktors

Mācīšanās ar lietišķo spēli "Korporatīvā kultūra un ētika" notiek mācību trenera jeb instruktora vadībā un uzraudzībā. Spēles vadīšana ir pielīdzināma klasiskām korporatīvajām mācībām, bet atšķiras metodiskā pieeja. Komplektā ar lietišķo spēli tiek nodrošinātas bezmaksas lietošanas un vadīšanas apmācības.

SPĒLES KOMPLEKTS

Pamatkomplekts

- ✓ Lielais galda spēles laukums 8 personām (A0 izmērā) vai 8.gab. mazie laukumi
- ✓ situāciju kartītes 30 gab.
- ✓ 2 lietošanai gatavas mācību nodarbības ar spēles integrāciju
- ✓ noteikumi un vadlīnijas
- ✓ spēles kauliņi + iepakojuma kaste

Paplašinājumi

- ✓ papildus kartīšu komplekts - 1 komplekts ar 20 gab. kartītēm
- ✓ punktu skaitīšanas algoritms + metodiskais materiāls
- ✓ papildus mācību nodarbību programmas (t.sk. prezentācijas)

Pieejami papildus pakalpojumi: spēles tulkošana vairākās valodās, digitālā spēles versija, u.c. Papildus pakalpojumus skat. www.arygames.eu



SPĒLES AUTORE

Spēles autore Krista Griķe: profesionālā pieredze veidojusies 20+ gadu agrumā paralēli strādājot gan vadības komandās, gan veicot akadēmisko un pedagoģisko darbu, gan pētniecībā. Vairāk kā 30 dažādu spēļu metožu autore. Specializējas gan simulācijas metodēs, gan cēloņu - seku sakarībās, kā arī analītiskās domāšanas, kritiskās domāšanas, lēmumu pieņemšanas prasmju, sociālo prasmju, t.sk. empātijas prasmju attīstīšanai piemērotu spēļu metožu izstrādāšanā.



AUGSTVĒRTĪGA KVALITĀTE

Lietišķā spēle "Korporatīvā kultūra un ētika" tiek izstrādāta pēc pasūtījuma un ar 100% individuālu pieeju. Tās saturs tiek pilnībā pielāgots konkrētās organizācijas darba ikdienai, prasībām, kultūrai un vajadzībām.

LICENCE

Uzņēmumi, organizācijas un iestādes kopā ar spēles komplektu saņem beztermiņa licenci spēles lietošanai iekšējo apmācību vajadzībām.

LIETOŠANAS APMĀCĪBA

Lietišķās mācību spēles “Korporatīvā kultūra un ētika” lietošanas apmācība notiek pēc *Train the Trainer* modeļa. Atkarībā no iepriekšējās pieredzes un sagatavotības spēļotņu nodarbību vadīšanā, apmācību laiks ir 6 - 12 stundas.

Pēc apmācību pabeigšanas tiek izsniegts beztermiņa sertifikāts spēles vadīšanai.

LIETIŠĶO MĀCĪBU SPĒLE



SPĒLES IZSTRĀDE

Lietišķās mācību spēles izstrādē notiek sadarbojoties ar pasūtītāju un pielāgojot tās saturu.

- ✓ spēlē iekļaujamo amatu grupu noteikšana
- ✓ atbilstošo situāciju un saturā iekļaujamo tēmu atlase
- ✓ izstrāde, pārbaude un ražošana
- ✓ lietošanas apmācība pēc *Train the Trainer* modeļa
- ✓ patstāvīgai lietošanai gatavs

Izstrādes laiks vidēji ir 4 - 8 mēneši, atkarībā no izvēlētās komplektācijas un apjoma.

PRODUKTI

KORPORATĪVAJIEM KLIENTIEM



Personāla izaugsmei, mācībām un attīstībai



Komandas stiprināšanai



Klientu, patērētāju un sabiedrības izglītošanai



Kampaņām, korporatīvā tēla un attiecību veidošanai



Uzņēmuma, produkcijas un pakalpojumu reprezentācijai



Korporatīvajām dāvanām

KONTAKTI



+371 289 115 90



info@arygames.eu



www.arygames.eu



AryGames Latvia



AryGames Latvia



AryGames Latvia

SPĒLES UN SPĒĻOŠANA



ARYGAMES

Risinājumi cilvēku iesaistei un piesaistei. Izaugsmei un attīstībai. Pozitīvai un motivējošai atmosfērai.