

## Program spotkania

Czas	Dyscyplina	Tytuł modułu	Koncepcja modułu	Narzędzia	Prowadzący
9.00 – 9.10			Przywitanie i wprowadzenie – Organizacje Uczące się		Monika Dymacz-Kaczmarczyk
9.10 – 10.30	<b>1. Mistrzostwo osobiste</b>	<i>Alchemia mistrzostwa osobistego</i>	<b>Mołto:</b> <i>Twórz i zmieniaj z najlepszej dla siebie perspektywy a nie z okoliczności.</i> Droga do mistrzostwa osobistego prowadzi przez rozwój konkretnych nawyków, wprowadzanie pojedynczych zmian w zachowaniu własnym, jak i innych. Jak efektywnie i z humorem zmotywować samego siebie i innych do wprowadzaniu zmiany? Czy istnieją jakieś proste reguły, które mogą nam pomóc w tym zakresie? Moduł oparty jest na przykładzie pracy wokół wyrażonej przez metaforę wskazówek „wskaż drogę jeźdźcowi, zmotywuj stonia i wytycz ścieżkę”, z której wynikają trzy zasady pomocne by poprowadzić nas w sytuacji wymagającej konkretnej zmiany w zachowaniu swoim i innych. Uczestnicy będą mieli okazję na własny użytek rozwinąć metaforę jeźdźca, stonia i wyznaczyć ścieżkę dla wprowadzenia konkretnej zmiany co pomoże zarówno w realizacji zmian indywidualnych, jak i w organizacji.	praca z metaforą	Dominika Kukiętka-Pucher
10:30 – 11:00	<b>2. Modele myślowe</b>	<i>Nauczmy się spostrzegania</i>	<b>Mołto:</b> <i>Doświadczenie uczy, że doświadczenie niczego nie uczy.</i> Moduł „modele myślowe” wskazuje na konsekwencje jednotorowego i standardowego myślenia ludzi w zakresie wykonywanej pracy oraz aktywności zawodowych. Niestety rutyna, codzienność i stereotypy myślowe zaczynają dominować nad pomysłowością, kreatywnością oraz gotowością do działania. Dobra wiadomość jest taka: można nad tym popracować, można efekty tej pracy wdrożyć i można dążyć do zmiany! Wymaga to jednak otwartości osób zarządzających. Dzięki uczestnictwu w tym module będzie można doświadczyć oryginalnych rozwiązań, poznać ciekawe pomysły, zainspirować się zupełnie innym spojrzeniem na rozwiązywanie problemów biznesowych. Mówi się, że powtarzanie wciąż tych samych działań i oczekiwanie odmiennych rezultatów to forma szaleństwa. Warto się przekonać, że można inaczej.	film <i>Ryby</i> + omówienie	Artur Łuczak
11:00 – 11:15			przerwa kawowa		
11:15 – 12:15	<b>3. Wspólna wizja</b>	<i>Dajmy się porwać idei</i>	<b>Mołto:</b> <i>Zobrazuj mi cel a będę do niego dążyć.</i> Moduł poświęcony tworzeniu organizacji, która sama w sobie jest wartością dla pracowników. Wspólna misja i cele działania przekazywane w odpowiedni sposób potrafią porwać ludzi i ujawnić ich najlepsze cechy. To jednak dopiero potowa drogi do osiągnięcia sukcesu – dalsza trudność tkwi w tym, by efekty były zgodne z naszymi oczekiwaniami i długotrwałe. Jak to osiągnąć? Doświadczenia z gry szkoleniowej pozwolą nam odpowiedzieć na stawiane w tym module pytania.	gra szkoleniowa <i>Kaskada</i> + omówienie	Artur Przybyłowicz
12:15 – 13:15	<b>4. Uczenie się w zespole</b>	<i>Rozwikłajmy tę zagadkę</i>	<b>Mołto:</b> <i>Skuteczne działanie, jeśli ma być trwałe, oznacza ciągłe uczenie się i innowację.</i> Moduł koncentruje się na zespołowym rozwiązywaniu problemów. Narzędziem wykorzystywanym w tej sesji jest zagadka kryminalna. Stanowi ona główny punkt warsztatu, wokół którego skoncentrowane są zagadnienia merytoryczne. Zagadka zostanie użyta do obserwacji dotyczących pracy w zespole. Autorka warsztatu odwołuje się do cyklu Kolbe’a, opisującego doświadczenie w procesie uczenia się. W modelu tym proces uczenia się rozpoczyna się od przeżycia doświadczenia, a kończy się refleksją i planowaniem działań niezbędnych do rozwiązania konkretnego problemu.	zagadka kryminalna	Lucyna Leśniak
13.15 – 14.00			przerwa lunchowa		
14:00 – 17:00	<b>5. Myślenie systemowe</b>	<i>Doświadczamy rzeczywistości</i>	<b>Mołto:</b> <i>Powiedz mi, a zapomnę. Pokaż mi, a zapamiętam. Pozwól mi zrobić, a zrozumiem.</i> [Konfucjusz] Moduł wyjaśniający potrzebę widzenia organizacji jako całości, ze świadomością zachodzących w niej relacji, co, w dzisiejszym świecie, staje się kompetencją niezbędną. Nakaz myślenia systemowego oznacza, że członkowie organizacji uczącej się powinni koncentrować się mniej na codziennych wydarzeniach, a bardziej na leżących u ich podłoża uwarunkowaniach i czynnikach zmiany. Uczestnictwo w grze symulacyjnej, w której jak w mikrokosmosie uwydatnią się pewne procesy nie widoczne na co dzień, pozwoli doświadczyć złożoności tego systemu.	gra symulacyjna <i>Pracownia Gutenberga</i> + omówienie	Adam Madej
17.00 – 17.30	<b>Zakończenie</b>				Monika Dymacz-Kaczmarczyk