
Gra online „W Cieniu Słów”

W oparciu o model
komunikacji

B **E** **S** **T**



Grywalizacja

Firma badawcza Gartner przewiduje, że do roku 2021 przynajmniej 60 proc. średnich i dużych organizacji będzie korzystać z grywalizacji w zarządzaniu rozwojem swoich pracowników.

Coraz więcej firm wprowadza gry w proces zarządzania zasobami ludzkimi jako sposób motywowania pracowników, a ostatecznie – realnego wpływu na poprawę wyników ich pracy.

The Sunday Times

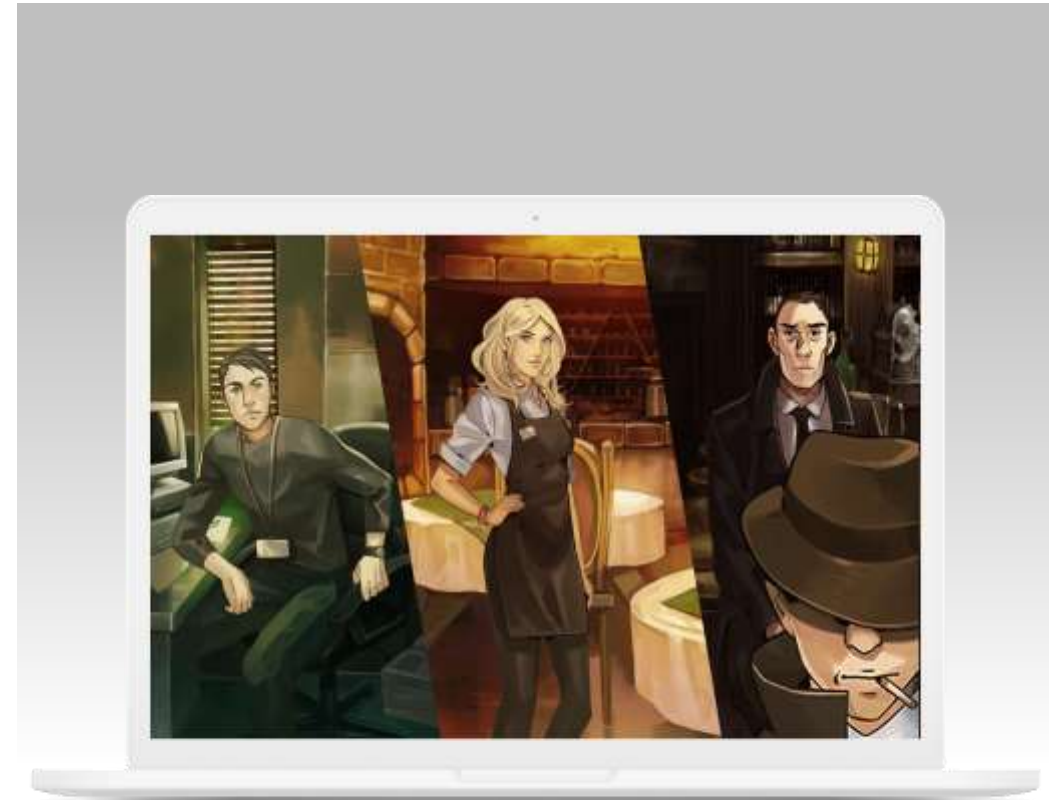
Pierwsza w Polsce nowoczesna metoda rozwoju kompetencji interpersonalnych oparta o grę komunikacyjną online.



Czym jest „W Cieniu Słów”?

Charakter coachingowo-szkoleniowy scenariusza gry detektywistycznej daje graczom przestrzeń do postępowania według własnych przekonań i refleksji nad osobistą skutecznością.

Sercem gry jest Model BEST© opisujący cztery główne style komunikacyjne. Model pozwala uczestnikowi określić i rozwinąć swój sposób komunikowania się z innymi.



Czym jest Model BEST

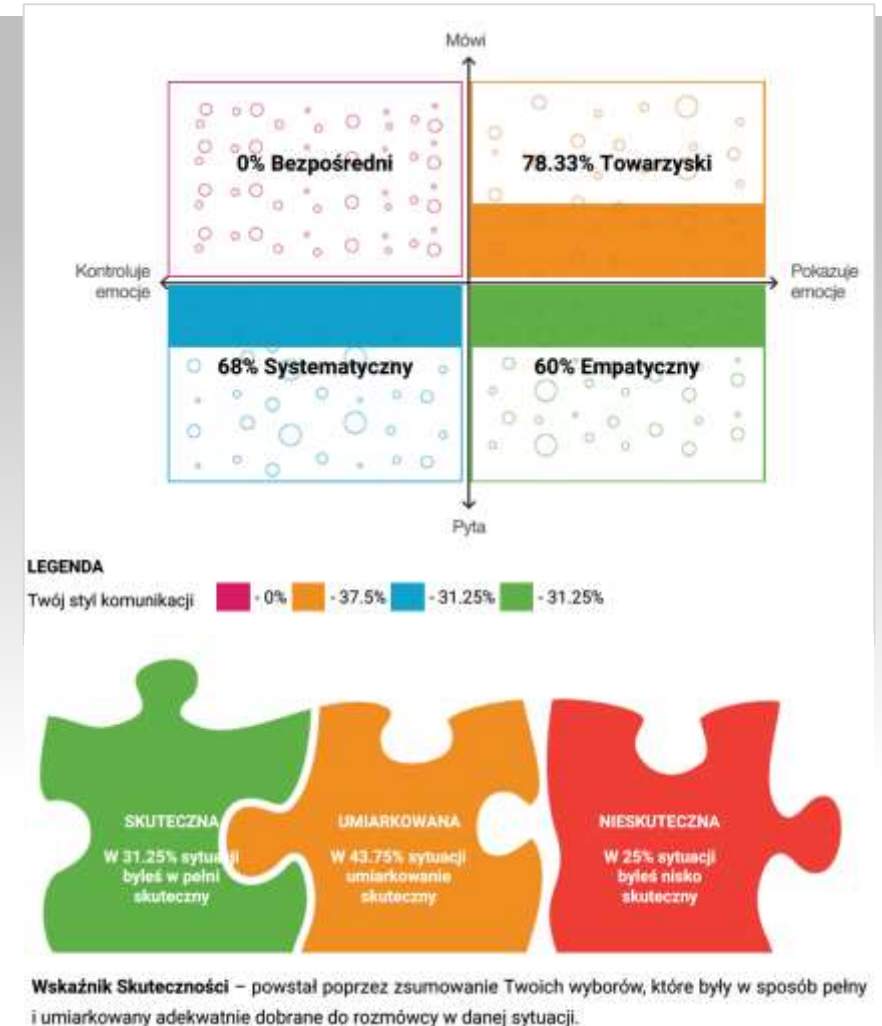
- 🧑 Model BEST© ułatwia zrozumienie różnic w sposobie komunikowania się
- 🧑 Inspiracją do stworzenia założeń gry był model „My Communication Style” psycholog Eileen Russo
- 🧑 Wyróżnia 4 style komunikacyjne tj. bezpośredni, empatyczny, systematyczny i towarzyski
- 🧑 Pokazuje skuteczność i dopasowanie stylu komunikacji do rozmówcy użytego w grze
- 🧑 Opisuje główny styl komunikacji i współdziałania, stopień dopasowania i elastyczności do sytuacji
- 🧑 BEST został stworzony w celu podnoszenia skuteczności komunikacji osobistej oraz zespołowej



*Wyniki gry opisane w tym Raporcie nie są opisem osobowości i nie stanowią diagnozy w sensie psychologicznym, to analiza behawioralna.

Raport Indywidualny

- 👤 Raport prezentuje 4 style komunikacji
- 👤 Raport Indywidualny opracowany jest na podstawie podejmowanych decyzji przez gracza w trakcie gry
- 👤 Definiuje preferowany i uzupełniający styl komunikacji gracza
- 👤 Pokazuje wskaźnik skuteczności komunikacji, mocne strony i możliwe słabości
- 👤 Przedstawia osobiste preferencje w komunikacji związane z ekspresją i asertywnością
- 👤 Pokazuje umiejętność dopasowania komunikacji do typu rozmówcy
- 👤 Gracz otrzymuje informację zwrotną, o tym, co warto rozwijać dla osiągnięcia mistrzostwa w komunikacji



Raport Zespołowy

- 👤 Raport Zespołowy powstaje w efekcie analizy raportów indywidualnych graczy, wskazanych jako grupa
- 👤 Raport pozwala lepiej zrozumieć komunikację w grupie, świadomie budować dobre relacje i kształtować zdrową atmosferę współpracy
- 👤 To praktyczne narzędzie pomaga rozwijać komunikację wewnętrzną i podnosić efektywność zespołu
- 👤 Wskazuje preferowane style komunikacji w zespole
- 👤 Daje wskazówki mające na celu podniesienie poziomu skuteczności komunikacji w tym zespole
- 👤 Pokazuje 7 czynnikową charakterystykę stylów reprezentowanych w analizowanej grupie (zachowanie, motywacja, zaangażowanie, podejmowanie decyzji, rola w zespole, typ szefa)

Rodzina NOKturn	Komunikacja Skuteczna	Komunikacja Umiarkowana	Komunikacja Nie skuteczna	Wskaźnik skuteczności
iza nok	31.25%	50%	18.75%	81.25%
sylwia nok	37.5%	43.75%	18.75%	81.25%
wiola nok	37.5%	37.5%	25%	75%
katarzyna nok	31.25%	62.5%	6.25%	93.75%
krzysztof nok	31.25%	31.25%	37.5%	62.5%
wojciech nok	18.75%	56.25%	25%	75%
			Średnia grupy	78.13%

	Bezpośredni		Empatyczny		Systematyczny		Towarzyski	
	Częstość	Trafność	Częstość	Trafność	Częstość	Trafność	Częstość	Trafność
IN	1	100%	7	62.86%	4	67.5%	4	85%
SN	4	77.5%	3	53.33%	6	80%	3	76.67%
WN	5	74%	3	66.67%	4	85%	4	57.5%
KN	4	85%	2	70%	9	72.22%	1	100%
KN	1	30%	4	57.5%	6	73.33%	5	66%
WN	6	61.67%	3	56.67%	1	70%	6	73.33%

Gdzie i kiedy sprawdza się grywalizacja

- 🧑 Jako sposób na szybką i trwałą integrację zespołu
- 🧑 Jako część e-learningowa szerszego szkolenia z komunikacji
- 🧑 To atrakcyjny element konferencji

Większość osób urodzonych po 1985 roku wychowało się na grach komputerowych. Siłą rzeczy odbierają elementy ich mechaniki jako bliskie i naturalne.



Uczestnik gry dowiaduje się:

- 🧑 jak jest jego obecny sposób komunikacji i działania oraz na ile jest skuteczny,
- 🧑 jaka jest jego elastyczność w dostosowywaniu komunikacji do rozmówcy,
- 🧑 z jakimi rozmówcami najtrudniej przychodzi mu zbudować relacje,
- 🧑 jaki jest jego poziom asertywności,
- 🧑 czy jego ukierunkowanie jest introwertyczne, czy ekstrawertyczne,
- 🧑 jak wyniki osobiste plasują się na tle grupy

Gra jest skonstruowana tak, aby uczestnicy mieli możliwość procesowo rozwinąć umiejętności komunikacyjny na wyższy poziom - indywidualnie lub zespołowo:

Proces **I'M BEST**
(indywidualna rozgrywka i spersonalizowany raport)
2 sesje gry

Proces **IN BEST TEAM**
(indywidualna rozgrywka i spersonalizowany raport,
rozwój interakcji zespołowych, raport zespołowy)
2 sesje gry + warsztat (1 dzień)

Przewaga nad klasycznym szkoleniem

Uczestnicy nie odbierają gry jako kolejnego testu, któremu są poddawani. W efekcie chętniej dzielą się osobistymi spostrzeżeniami i otwierają się na trwałe zmiany zachowań.

Forma przygodowej gry i zabawy sprawia, że uczestnicy:

- 🧑 z zainteresowaniem zapoznają się z późniejszym feedbackiem i raportem,
- 🧑 śmieiej dzielą się swoimi wynikami z innymi,
- 🧑 od razu chcą się sprawdzić jeszcze raz.

Korzyści dla uczestnika

- W ciekawy sposób dowiaduje się o sobie więcej w obszarze, który jest podstawą dobrej współpracy i bezpośrednio przekłada się na sukces zawodowy.
- Szybko i efektywnie zapamiętuje nową wiedzę (efekt zaangażowania w grę).
- Potrafi dostosowywać swoją komunikację do czterech podstawowych typów rozmówców.
- Może porównać swoje wyniki z innymi osobami, co wpływa stymulująco na chęć dalszego rozwoju w dziedzinie komunikacji.

Korzyści dla firmy

- Szybkie i ujednolicone przekazanie istotnej wiedzy na temat komunikacji interpersonalnej dużym grupom pracowników, wybranym zespołom lub pojedynczym osobom.
 - Większa skuteczność procesu szkoleniowego uczestnicy uczą się chętniej i bardziej efektywnie.
 - Gra może być wykorzystana na wiele różnych sposobów:
jako szkolenie online, część regularnego warsztatu z komunikacji, element integracyjny albo element konferencji.
- Elastyczne zarządzanie całym procesem szkoleniowym poprzez osobisty dostęp do platformy grywalizacyjnej z dowolnego urządzenia mającego dostęp do Internetu.
 - Możliwość generowania wszelkich raportów w dowolnym układzie i dogodnym momencie.
 - Nadanie komunikacji osobistej odpowiednio wysokiej rangi w organizacji.

Grywalizacja „W Cieniu Słów”

Zapraszamy do kontaktu:

Beata Jacak-Drabik

Tel: 507 088 378

b.jacak@benefactor.pl

