

						<b>Data wydania: 01.2021</b>						
<b>SYMBOL</b>	<b>PROCEDURA(PR)</b>		<b>INSTRUKCJA(I)</b>		<b>FORMULARZ (F)</b>		<b>Data wersji:01.2021</b>					
<b>S</b>	<b>NUMER</b>		<b>NUMER</b>		<b>NUMER</b>		<b>Nr wersji:</b>	<b>1</b>				
	PR	PRS/01	I	IS/ 01	F	FS/10						
<b>TYTUŁ (F): REZULTAT SZKOLENIA</b>							<b>Strona 1 z 1</b>	<b>1</b>				
<b>OPRACOWAŁ:</b>	<b>Urszula Szychowska</b>											

### Rezultaty uczestnictwa w przeprowadzonej usłudze:

1. Uczestnik będzie:

- ✓ znał metody twórczego myślenia
- ✓ świadomy wpływu sposobu działania mózgu na uzyskiwane rozwiązania
- ✓ wiedział czym jest kreatywność i jak można ją wykorzystać w przestrzeni przedsiębiorstwa
- ✓ dobierał odpowiednią metodę twórczego myślenia dla oczekiwanego rezultatu
- ✓ rozumiał zasadę formułowania i zadawania pytań oraz definiowania problemów
- ✓ wiedział jakie zasady pracy obowiązują w zespole wielokulturowym
- ✓ rozumiał czym jest grywalizacja i jak może wspierać działania wewnątrz organizacji

2. Nabędzie umiejętności:

- ✓ Definiowania problemu i przedstawiania propozycji rozwiązania
- ✓ Formułowania pytań i odpowiedzi w związku z występującym problemem
- ✓ Rozróżniania i posługiwania się metodami kreatywnego myślenia
- ✓ Dostrzegania zmian zachodzących w otoczeniu przedsiębiorstwa
- ✓ Współpracy w zespole wielokulturowym
- ✓ Planowania wielu opcji nowych rozwiązań
- ✓ Omawiania etapów własnego działania
- ✓ Słuchania wypowiedzi innych
- ✓ Prowadzenia rozmów, dyskusji z kolegami
- ✓ Uzasadniania własnych sądów na dany temat
- ✓ Sprawnego łączenia ze sobą czynności procesowych

3. Nabędzie kompetencji społecznych:

- ✓ Współpraca w zespole
- ✓ Umiejętność komunikacji w tym przekazywania informacji zwrotnej
- ✓ Zaangażowanie w procesy zachodzące w przedsiębiorstwie