



STAGEMAN
POLSKA

Program kształcenia dla kwalifikacji:

„Planowanie i realizacja animacji czasu wolnego”

**Opisanej zgodnie ze „Standardem opisu kwalifikacji nadawanym poza
systemem oświaty i szkolnictwa wyższego”**



STAGEMAN POLSKA

Kwalifikacja „Planowanie i realizacja animacji czasu wolnego” potwierdza przygotowanie do kompleksowej realizacji usług w zakresie organizacji czasu wolnego. Uzyskanie jej umożliwia rozpoczęcie działalności w zakresie kompleksowej realizacji usług animacji czasu wolnego zgodnie z obowiązującymi przepisami.

Kwalifikacja adresowana jest do osób pełnoletnich, niekaralnych oraz posiadających wykształcenie co najmniej średnie. Osoba ubiegająca się o kwalifikację powinna posiadać podstawową wiedzę z zakresu nauk o zdrowiu, kulturze fizycznej i nauk społecznych a także powinna cechować się kreatywnością, cierpliwością w pracy z osobami o różnych potrzebach, pogodnym usposobieniem i dużą odpornością emocjonalną.

A) Zakres tematyczny programu kształcenia, wraz z harmonogramem jego realizacji i informacjami na temat metod kształcenia oraz uzyskanymi efektami uczenia się wymaganymi dla kwalifikacji.

Program kształcenia dla kwalifikacji „Planowanie i realizacja animacji czasu wolnego” podzielony został na trzy główne moduły o tytułach:

I „Organizacja eventów animacyjnych”

II „Umiejętności „miękkie” w zawodzie animatora czasu wolnego”

III „Umiejętności samodzielnego prowadzenia zajęć animacyjnych”

I Moduł „Organizacja eventów animacyjnych”

Moduł ten trwać będzie cztery dni szkoleniowe prowadzone przez dwóch lub trzech Trenerów. Punkty programu od 1 do 5 powinny być przeprowadzone przez „Trenera 1”, punkty 6 i 7 zaś przez „Trenera 2”, z kwalifikacjami opisanymi poniżej. Możliwość odbycia samodzielnie tego modułu i uzyskania certyfikatu ukończenia kursu o nazwie: „Organizacja Eventów Animacyjnych”. Na moduł składają się szkolenia:

1) Podstawowa wiedza na temat event managementu
2) Techniczne aspekty organizacji imprez
3) Tworzenie, prezentacja i sprzedaż dobrej oferty eventowej
4) Podstawy prawa w zawodzie animatora czasu wolnego
5) Zarządzanie czasem i monitoring realizacji eventu
6) BHP podczas eventów animacyjnych
7) Pierwsza Pomoc przedmedyczna

Programy szkoleń:

Lp.	1) Podstawowa wiedza na temat event managementu	Ilość godzin
0	Razem	5
1	Charakter pracy event managera i rynku eventów w Polsce	1
2	Kategorie i cele eventów	1
3	Branżowe zwroty specyficzne dla zarządzania eventami	1
4	Analiza własnej marki – misja, cechy, grupy odbiorców	1
5	Kreowanie wizerunku własnej marki w branży i na rynku usług	1



STAGEMAN POLSKA

Lp.	2) Techniczne aspekty organizacji imprez	Ilość godzin
0	Razem	4
1	Rodzaje lokalizacji eventowych	0,5
2	Catering eventowy	0,5
3	Scenografie na eventy	0,5
4	Rodzaje konstrukcji scenicznych, multimedia	0,5
5	Nowości technologiczne w branży eventowej	0,5
6	Dokumentacja foto i video	0,5
7	Management artystyczne – zatrudnianie gwiazd i konferansjerów	0,5
8	Hostessy i animatorzy – zasady współpracy i tworzenia briefów	0,5

Lp.	3) Tworzenie, prezentacja i sprzedaż dobrej oferty eventowej	Ilość godzin
0	Razem	8
1	Skuteczne dopasowanie oferty do celu eventu i oczekiwań klienta	1
2	Oferty tworzone z briefu	1
3	Kreowanie popytu – sprzedaż własnych produktów eventowych	1
4	Żelazne zasady tworzenia i prezentacji dobrej oferty sprzedażowej	1
5	Warsztaty z sztuki negocjacji z klientem i podwykonawcami	1
6	Budowanie oferty finansowej i kosztorysów	1
7	Optymalizacja kosztów realizacji zlecenia	1
8	Budowanie zaufania i pozytywnych relacji z klientem	1

Lp.	4) Podstawy prawa w zawodzie animatora czasu wolnego	Ilość godzin
0	Razem	4
1	Ustawa o usługach turystycznych	0,5
2	Ustawa o bezpieczeństwie imprez masowych	0,5
3	Ubezpieczenia firmy i klientów	0,5
4	Umowy z klientami	0,5
5	Umowy z podwykonawcami	1
6	Współpraca z ZAIKS	0,5
7	Wykorzystanie wizerunku i prawa autorskie	0,5



STAGEMAN

POLSKA

Lp.	5) Zarządzanie czasem i monitoring realizacji eventu	Ilość godzin
0	Razem	4
1	Zarządzanie projektem eventowym	0.5
2	Procedury eventowe (dokumenty, arkusze, agendy)	0.5
3	Budżetowanie eventu	1
4	Zachowanie w sytuacjach kryzysowych	0,5
5	Obliczanie zwrotu z inwestycji, efektywności wizerunkowej i kosztowej	1
6	Podsumowania projektów – wewnętrzne i dla klientów	0,5

Trener 1: osoba posiadająca udokumentowane doświadczenie zdobyte podczas pracy w agencji eventowej lub firmie branży MICE (meetings, incentives, conferences, and exhibitions). Dodatkowym warunkiem jest posiadanie wykształcenia w zakresie prowadzenia dydaktycznych zajęć z grupami lub udokumentowane doświadczenie na stanowisku prowadzącego szkolenia/warsztaty poparte pozytywnymi referencjami.

Forma szkolenia: podczas tego szkolenia wykorzystane powinny być metody aktywnych ćwiczeń, które będą inspirować grupę, burze mózgów, ciekawe formy dyskusji, prace w zespołach, wizualizacje, scenki rodzajowe a także analizy i case study. Zajęcia będą mieć charakter teoretyczno – praktyczny. Każde zagadnienie opierać się powinno na przykładach branżowych lub z doświadczenia trenera.

Miejsce szkolenia: sala szkoleniowa powinna posiadać projektor i ekran do projektora, bezprzewodowy dostęp do Internetu, flipchart/tablicę, jedno stanowisko komputerowe na maksimum 3 uczestników.

Uzyskane elementy efektów uczenia się po przejściu całego modułu.

Absolwent po szkoleniach:

- **U1_1** – Przygotowuje oferty dotyczące animacji czasu wolnego
- **U1_2** – Dostosowuje ofertę imprezy do oczekiwań i możliwości zleceniodawcy oraz uczestników
- **U1_3** – Opracowuje koncepcję realizacji imprezy
- **U1_4** – Zapewnia warunki prawno-organizacyjne do realizacji imprezy
- **U3_1** – Rozlicza realizację imprezy
- **U3_2** – Ocenia realizację imprezy



STAGEMAN

POLSKA

Lp.	6) BHP	Ilość godzin
0	Razem	4
1	Istota bezpieczeństwa i higieny pracy	0,5
2	Zakres obowiązków i uprawnień pracodawcy, pracowników oraz poszczególnych komórek organizacyjnych zakładu pracy i organizacji społecznych w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy	0,5
3	Odpowiedzialność za naruszenie przepisów lub zasad bezpieczeństwa i higieny pracy	0,5
4	Zagrożenia wypadkowe i zagrożenia dla zdrowia występujące w zakładzie i podstawowe środki zapobiegawcze	1
5	Porządek i czystość w miejscu pracy – ich wpływ na zdrowie i bezpieczeństwo pracownika	0,5
6	Postępowanie w razie wypadku, w tym organizacja i zasady udzielania pierwszej pomocy	1
Lp.	7) Pierwsza pomoc przedmedyczna	Ilość godzin
0	Razem	4,5
1	Bezpieczeństwo na miejscu wypadku	0,5
2	Wzywanie pomocy	0,5
3	Resuscytacja krążeniowo-oddechowa	0,5
4	Organizacja miejsca wypadku	0,5
5	Stany zagrożenia życia	0,5
6	Zaburzenia przytomności	0,5
7	Zadławienie	0,5
8	Wstrząs	0,5
9	Rany i krwotoki	0,5
10	Złamania, skręcenia, zwichnięcia	0,5

Trener 2: zajęcia z BHP przeprowadzić powinien doświadczony szkoleniowiec reprezentujący instytucję szkoleniową upoważnioną do wydawania certyfikatów MEN. Osoba powinna mieć odpowiedni zasób wiedzy, doświadczenie zawodowe i przygotowanie dydaktyczne, co reguluje rozporządzenie Ministra Gospodarki.

Zajęcia z pierwszej pomocy natomiast powinien prowadzić instruktor posiadający wykształcenie medyczne, które wykorzystywane jest w codziennej pracy. Preferowani do prowadzenia zajęć są: ratownicy medyczni, pielęgniarki i lekarze.

Forma szkoleń: szkolenie z zakresu BHP obejmować będzie w przewadze zajęcia teoretyczne oparte o aktualne, zapisane w rozporządzeniu elementy. Odbywać się ono powinno w oparciu o zasadę łączenia teorii z praktyką. Szkolenie z pierwszej pomocy natomiast oprócz zajęć w formie teoretycznej powinno zawierać zajęcia o charakterze praktycznym.



STAGEMAN POLSKA

Miejsce szkolenia: sala wykładowa z rzutnikiem oraz ekranem do rzutnika, tablicą, niezbędny będzie fantom, uczestnicy powinni otrzymać podręczniki pierwszej pomocy.

Dodatkowe efekty uczenia się uzyskane po szkoleniu BHP i Pierwsza pomoc:

- **U2_2** – absolwent sprawuje opiekę nad uczestnikami imprezy

II Moduł „Umiejętności miękkie w zawodzie animatora”

Moduł ten trwać będzie 2 dni szkoleniowe prowadzone przed jednego Trenera. Możliwa realizacja tej części i uzyskania certyfikatu ukończenia szkolenia: „Umiejętności interpersonalne w zawodzie animatora czasu wolnego”. Na moduł składać się będą następujące szkolenia:

1) Warsztaty komunikacji werbalnej i niewerbalnej
2) Warsztaty z kreatywności w zawodzie animatora czasu wolnego
3) Warsztat asertywności w zawodzie animatora czasu wolnego
4) Warsztaty radzenia sobie ze stresem i rozwiązywania problemów

Lp.	1) Warsztaty komunikacji werbalnej i niewerbalnej	Ilość godzin
1	Razem	4
2	Elementy procesu komunikacji	1
3	Kanały komunikacji i rodzaje komunikatów	1
4	Bariery w komunikacji między ludźmi	0,5
5	Znaczenie komunikatów pozawerbalnych	0,5
6	Umiejętność aktywnego słuchania	0,5
7	Autoprezentacja jako komunikat	0,5

Programy szkoleń:

Lp.	2) Warsztaty z kreatywności w zawodzie animatora	Ilość godzin
1	Razem	4
2	Wiedza na temat kreatywności oraz warunków niezbędnych do generowania kreatywnych pomysłów	1
3	Wzrost świadomości korzyści wynikających z kreatywnego myślenia i działania	1
4	Twórcze działanie w atmosferze dobrej współpracy i zabawy	1
5	Rozwój umiejętności twórczego myślenia i działania	1



STAGEMAN

POLSKA

Lp.	3) Warsztaty asertywności w zawodzie animatora czasu wolnego	Ilość godzin
	Razem	4
1	Asertywność, jako inicjatywa w kontaktach międzyludzkich	1
2	Asertywne przyjmowanie ocen	1
3	Asertywność, jako zdolność wyrażania uczuć „pozytywnych” i „negatywnych”	1
4	Asertywność w wyrażaniu przeciwnych opinii i przekonań	1

Lp.	4) Warsztaty radzenia sobie ze stresem i rozwiązywaniem problemów	Ilość godzin
	Razem	4
1	Techniki radzenia sobie ze stresem - oddziaływanie poprzez ciało, umysł i wyobraźnię	2
2	Trening przełamywania schematycznego myślenia	1
3	Etapy racjonalnego decydowania i powszechnie popełniane błędy decyzyjne	1

Trener: osoba posiadająca udokumentowane doświadczenie w prowadzeniu różnorodnych oraz interaktywnych szkoleń, warsztatów oraz prezentacji z tematyki rozwoju umiejętności miękkich, jak i managerskich. Trener powinien posiadać wykształcenie pedagogiczne lub trenerskie.

Forma szkolenia: szkolenie powinno w znacznej części składać się z warsztatów, scenek i gier strategicznych. Warsztaty mają kształtować praktyczne umiejętności. Podczas szkolenia wykorzystywane powinny być między innymi, następujące metody treningowe: burza mózgów, dyskusja, gra symulacyjna, studium przypadku, odgrywanie ról, interaktywna prezentacja, akwarium, ćwiczenia indywidualne i grupowe

Miejsce szkolenia: sala szkoleniowa przystosowana do przeprowadzania szkoleń interpersonalnych, z możliwością ułożenia krzesełek w okrąg, wyposażona w projektor i ekran, flipchart, o powierzchni nie mniejszej niż 2 m kwadratowe na osobę.

Uzyskane efekty uczenia się:

- **U2_1** – absolwent realizuje program imprezy
- **U2_2** – sprawuje opiekę nad uczestnikami imprezy



STAGEMAN POLSKA

III Moduł „Animacja czasu wolnego w praktyce”

Możliwa realizacja tego modułu wybiórczo i uzyskanie certyfikatu ukończenia szkolenia „Animacja czasu wolnego – zajęcia praktyczne”. Moduł trwa pięć dni szkoleniowe, na które składają się szkolenia o tytule: „Umiejętności samodzielnego prowadzenia zajęć animacyjnych”. Na moduł składają się szkolenia:

1) Tańce dla: dzieci, młodzieży i dorosłych
2) Gry i zabawy dla wszystkich grup wiekowych
3) Warsztaty z malowanie z facepaintingu i balonowych kreacji
4) Praca z grupami niestandardowymi
5) Emisja głosu i umiejętności mikrofonowe

Program szkolenia:

Lp.	Umiejętności samodzielnego prowadzenia zajęć animacyjnych	Ilość godzin
0	Razem	36
1	Tańce animacyjne dla dzieci	3
2	Tańce animacyjne dla młodzieży	3
3	Tańce animacyjne dla dorosłych	3
4	Animacyjne aktywności sportowe	3
5	Gry i zabawy dla dzieci (z chustą animacyjną)	2
6	Gry i zabawy dla młodzieży	2
7	Gry i zabawy dla dorosłych (teambuilding)	2
8	Malowanie twarzy	2
9	Skręcanie balonów	2
10	Żonglerka	2
11	Wielkie bańki	2
12	Emisja głosu i umiejętności mikrofonowe	2
13	Warsztat teatralno-rytmiczny	3
14	Praca z grupami niestandardowymi (niepełnosprawni, starsi)	5

Trener/trenerzy: osoby posiadające udokumentowane doświadczenie zarówno w pracy animatora czasu wolnego, jak i doświadczenie pedagogiczne i trenerskie.

Forma szkoleń: wszystkie punkty programu powinny być zrealizowane w formie warsztatowej. Uczestnicy powinni aktywnie uczestniczyć we wszystkich szkoleniach.

Sala szkoleniowa: pomieszczenie do przeprowadzania warsztatów powinno umożliwiać każdemu uczestnikowi swobodny ruch – minimum 3 m kwadratowe powierzchni na osobę. Do zajęć tanecznych preferowane sale z lustrami. Sala musi być wyposażona w odpowiedni sprzęt: nagłośnienie, projektor, ekran, flipchart, mikrofon a uczestnicy powinni na szkoleniach otrzymać materiały potrzebne do danych



STAGEMAN POLSKA

aktywności: balony, farbki, piłki do żonglerki etc. Uczestnicy powinni otrzymać po szkoleniu podręcznik z opisem gier i zabaw animacyjnych.

Uzyskane efekty uczenia się:

- **U2_1** - Absolwent realizuje program imprezy

B) Wymagania dotyczące instytucji realizującej program kształcenia

Preferowane instytucje powinny posiadać Wpis do Rejestru Instytucji Szkoleniowych w stosownym Wojewódzkim Urzędzie Pracy. Posiadane we wpisie informacje pozwalają bowiem określić jaką jest tematyka przeprowadzanych przez instytucję szkoleń, jaką posiada ona kadre dydaktyczną, bazę lokalową – jej wyposażenie i środki dydaktyczne. Wpis mówi również o metodach oceny jakości szkoleń. Istotnym jest również informacja jakiej pomocy udziela instytucja nieodpłatnie uczestnikom i absolwentom szkoleń do przygotowania zawodowego, informując ich o sytuacji na rynku pracy i zapotrzebowaniu na kwalifikację. Spis obejmuje również informację ile osób poszukujących pracę zostało objętych szkoleniami w poszczególnych okresach.

Instytucja powinna posiadać w swoich szeregach szkoleniowców spełniających warunki zawarte w opisie kształcenia bądź wykazać właściwe dokumenty potwierdzające współpracę z osobami uprawnionymi do przeprowadzania określonych szkoleń.

Instytucja powinna posiadać zaplecze lokalowe opisane potrzebne do przeprowadzania szkoleń, opisane w programie kształcenia bądź posiadać udokumentowane umowy wynajmu/użyczenia odpowiedniego lokalu. Analogicznie dotyczy to sprzętu potrzebnego do realizacji szkoleń ujętego w programie.



STAGEMAN
POLSKA

Opis walidacji dla kwalifikacji:

„Planowanie i realizacja animacji czasu wolnego”

**Opisanej zgodnie ze „Standardem opisu kwalifikacji nadawanym poza
systemem oświaty i szkolnictwa wyższego”**



STAGEMAN

POLSKA

I Opis etapów walidacji

Nr i nazwa zestawu efektów uczenia się	Kandydat z doświadczeniem	Kandydat bez doświadczenia
01 Planowanie i przygotowanie realizacji imprezy	Prezentacja portfolio	Zadanie praktyczne (przygotowanie scenariusza imprezy)
02 Realizacja imprezy	Egzamin pisemny (test) + zadanie praktyczne (poprowadzenie aktywności animacyjnej)	Egzamin pisemny (test) + zadanie praktyczne (poprowadzenie aktywności animacyjnej)
03 Ewaluacja imprezy	Egzamin pisemny (ewaluacja imprezy pod kątem finansowym i zadowolenia odbiorcy)	Egzamin pisemny (ewaluacja imprezy pod kątem finansowym i zadowolenia odbiorcy)

Tabela 1 Walidacja poszczególnych efektów uczenia się

Do walidacji przystąpić mogą kandydaci, którzy ukończyli program kształcenia odpowiedni do uzyskania kwalifikacji „Planowanie i realizacja animacji czasu wolnego” lub kandydaci posiadający udokumentowane doświadczenie potwierdzające zdobyte wcześniej efekty uczenia się zawarte w opisie tejże kwalifikacji. Każdy kandydat chcący poddać się procedurze walidacji efektów uczenia się powinien w pierwszej kolejności uzyskać szczegółowe informacje dotyczące jej przebiegu. Musi znać procedury na poszczególnych etapach, terminy egzaminów i wiedzieć jakie dokumenty będą wymagane.

Informacje o terminach, miejscach i potrzebnych dokumentach zamieszczane są na stronie internetowej instytucji walidującej – Stageman Polska. Kandydat chcąc przystąpić rejestruje się na stronie internetowej instytucji, gdzie na podstawie ankiety generowane są dla niego spersonalizowane dokumenty, które po uzupełnieniu musi dostarczyć do Stageman. Rejestracja kandydatów odbywać się będzie do wykorzystania limitu 40 miejsc podczas jednorazowego procesu, lub do końca tygodnia poprzedzającego pierwszy egzamin.



STAGEMAN POLSKA

Walidacja dla zestawu pierwszego efektów uczenia się jest przeprowadzana w dwóch formach – zróżnicowanie zależy od posiadanego przez kandydata doświadczenia zawodowego w zakresie tych efektów uczenia się.

W przypadku udokumentowanego doświadczenia zawodowego kandydat ubiegający się o kwalifikację prezentuje swoje portfolio, w którym zawarte są dokumenty związane z najważniejszymi zrealizowanymi przez niego imprezami oraz zdobytymi doświadczeniami w zawodzie animatora czasu wolnego lub event managera. Mogą to być między innymi: prezentacje i rzeczowy opis realizowanych przedsięwzięć animacyjnych (informacje o rozmiarze imprezy, podejmowanych działaniach), dokumentacje fotograficzne lub video zrealizowanych imprez, umowy zlecenia/o pracę, czy kontrakty z firmami eventowymi, fundacjami realizującymi usługi animacyjne, rekomendacje, referencje poświadczające o wysokim poziomie zrealizowanych usług. Podczas tego etapu sprawdzane są kompetencje kandydata, jego doświadczenie, oraz umiejętność zaprezentowania w sposób interesujący swoich osiągnięć. Posiadane przez egzaminowanego doświadczenie i odpowiednie jego przedstawienie informuje na jakim poziomie są jego umiejętności zawarte w zestawie pierwszym efektów uczenia się: przygotowanie ofert animacyjnych, dostosowanie oferty do oczekiwań i możliwości zleceniodawcy, opracowywanie koncepcji realizacji imprezy, zapewnienie warunków prawno-organizacyjnych do realizacji imprezy.

Podczas prezentacji portfolio kandydat ma 15 minut czasu na przedstawienie jego zawartości. Forma jest zależna od poziomu kreatywności egzaminowanego - może to być film, prezentacja multimedialna lub nawet papierowa forma dokumentująca doświadczenie w tej dziedzinie. Komisja ma prawo zadawać pytania dotyczące realizowanych przedsięwzięć. Na ostateczną ocenę będzie składać się średnia wyciągnięta z częściowych ocen wszystkich członków komisji – zaliczenie od 75% z 30 możliwych do zdobycia punktów.

Zanim jednak dokumenty zostaną dopuszczone do prezentacji ich poprawność i przydatność powinna być skonsultowana z konsultantem ds. portfolio. Osoba pełniąca taką funkcję jest pomocna w podsumowaniu zdobytego doświadczenia, a kandydat może podczas konsultacji przekonywać o słuszności zamieszczonych w portfolio dokumentów. Konsultant walidacyjny bierze udział tylko w przygotowawczym etapie walidacji – nie uczestniczy w niej podczas dokonywania oceny. Wstępna selekcja dokumentów odbywa się już na samym wstępie – konsultant ma bowiem prawo nie zaakceptować dokumentów, które uzna za nieprzydatne w procesie walidacji. Kandydat ma obowiązek dostarczenia swojego portfolio nie później niż dwa tygodnie przed wskazanym terminem walidacji.



STAGEMAN

POLSKA

Dokumenty i wszelkie materiały zawarte w portfolio umieszczone muszą być w zbiorczej teczce, która opatrzona jest formularzem zawierającym spis zamieszczonych w niej elementów. Data spotkania z konsultantem zostanie wskazana kandydatowi przez Stageman, musi się jednak ono odbyć nie później niż tydzień przed walidacją. Konsultant może przeprowadzić z kandydatem rozmowę we wskazanym przez Stageman miejscu, dopuszczalna jest także forma konsultacji telefonicznych lub przez Skype.

Konsultant ds. portfolio na podstawie analizy otrzymanego materiału i rozmowy z kandydatem wystawia opinię, która podczas egzaminu pomocna jest osobom oceniającym. Wydawana opinia ma charakter opisowy, jest swego rodzaju uzasadnieniem zwolnienia kandydata z części walidacji. W przypadku negatywnej opinii zaprezentowanego materiału kandydat powinien przystąpić do szkolenia zapewniającego uzyskanie efektów uczenia się koniecznych dla kwalifikacji a następnie przystąpić do egzaminu praktycznego przewidzianego dla osób nieposiadających doświadczenie zawodowe.

Jeżeli natomiast kandydat nie posiada doświadczenia zawodowego, a ukończył program szkoleniowy niezbędny do przystąpienia do egzaminu sprawdzającego uzyskane efekty uczenia się z zestawu pierwszego, sprawdzenie jego wiedzy odbywa się na zasadzie egzaminu praktycznego. Podczas egzaminu osoba ubiegająca się o kwalifikację losuje zadanie spośród zestawów zawierających warunki potencjalnego eventu. Kandydat ma za zadanie w ciągu 15 minut na podstawie otrzymanych warunków organizacyjnych, materialnych i finansowych ułożyć scenariusz imprezy. Następnym etapem jest przedstawienie komisji owego scenariusza. Podczas wystawiania oceny brane są pod uwagę: zgodność przedstawionego scenariusza imprezy z wylosowanym zapytaniem, umiejętności negocjacyjne (komisja może zadawać pytania), zgodność zaproponowanych atrakcji i warunków finansowych z realiami rynku usług eventowych. Zestawy zadań do tej części egzaminów utworzone są przez event managera Stageman Polska – praktyka, który na co dzień organizuje, nadzoruje i rozlicza imprezy o różnej wielkości i stopniu skomplikowania odbywające się w kraju i zagranicą.

W przypadku walidacji dla zestawu pierwszego efektów uczenia się każdy z egzaminujących posiadać powinien tak zwaną check-listę. Jest to proste narzędzie umożliwiające kontrolę poprawności i ocenę poziomu wykonania danego zadania, które jest wskazaniem, na jakim poziomie uzyskany został efekt uczenia się. Zaletą tej metody jest prostota i szybkość w użyciu. Zawiera ona wszystkie efekty uczenia się wymagane dla zestawu efektów uczenia się 01. Ocena każdego z nich odbywa się na podstawie skali od 1 do 5. Egzaminatorzy zaznaczają na swoich listach odpowiednie według nich oceny a następnie spośród trzech niezależnych ocen wyciągana jest średnia. Zadanie uznaje się za zaliczone jeśli kandydat uzyska nie mniej niż 75% liczby punktów. Metoda ta ma zastosowanie zarówno dla osoby prezentującej swoje portfolio, jak i dla kandydata prezentującego wylosowane zadanie.



STAGEMAN POLSKA

Walidacja dla zestawu drugiego efektów uczenia się przeprowadzana jest w dwóch częściach. Do tego etapu przystępuje każdy chcący otrzymać kwalifikację.

Pierwsza część ma formę egzaminu pisemnego. Jest to test sprawdzający znajomość specjalistycznej terminologii, procedur i wiedzy z zakresu animacji czasu wolnego.

Część druga egzaminu przybiera formę zadania praktycznego. Polega ono na realizacji losowo wybranych fragmentów zajęć animacyjnych (np. mini disco dla dzieci). Kandydat losuje zadanie, w którym określona jest grupa docelowa turystów, rodzaj aktywności animacyjnej oraz dodatkowe warunki charakteryzujące zadanie do wykonania. Na przygotowanie zadania praktycznego kandydat ma 15 minut, ale w razie potrzeby musi on wykazać się umiejętnościami szybkiej reakcji i elastycznie dostosowywać się do sytuacji. Egzaminujący oraz pozostali zdający egzamin pełnić mogą rolę uczestników zajęć animacyjnych. Zdający natomiast musi odpowiednio reagować na potrzeby grupy i nietypowe sytuacje aranżowane przez potencjalnych odbiorców zajęć animacyjnych – na przykład: konieczność wykazania się asertywnością, czy udzielenia pierwszej pomocy. Podczas zadania oceniane są: kreatywność, asertywność, umiejętności radzenia sobie ze stresem, reakcje na wynikające sytuacje nietypowe oraz same umiejętności prowadzenia zajęć animacyjnych.

Dla walidacji zestawu drugiego efektów uczenia się zastosowanie będą mieć dwie metody. Pierwsza to test – warunkiem uzyskania zaliczenia jest ponownie zdobycie 75% liczby punktów. Następna część praktyczna ponownie jest sprawdzana za pomocą check-listy – egzaminujący sprawdzają najważniejsze umiejętności animacyjne takie, jak: kreatywność, umiejętności taneczne, reagowanie w sytuacjach nietypowych itp., w skali od 1 do 5. Podobnie, jak w przypadku zestawu pierwszego wyciągana jest średnia z trzech niezależnych ocen i warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 75% liczby punktów. Analogicznie, jak w walidacji dla zestawu pierwszego efektów uczenia się check-lista zawiera spis efektów uczenia się, które musi posiadać kandydat chcący uzyskać kwalifikację animatora czasu wolnego. Podczas wykonywania zadań egzaminacyjnych komisja jest w stanie ocenić poziom posiadanych efektów uczenia się.

Walidacja dla zestawu trzeciego efektów uczenia się przeprowadzana jest w formie egzaminu pisemnego. Kandydat przystępuje do trwającego 45 minut egzaminu składającego się z dwóch głównych typów zadań. W pierwszej części egzaminowany dokonać będzie musiał rozliczenia przeprowadzonej imprezy pod kątem jej rentowności, na podstawie podanych w zadaniu informacji. Druga część wymagała będzie utworzenia ankiety ewaluacyjnej, badającej satysfakcję uczestników, jakość świadczonych usług podczas potencjalnej imprezy.



STAGEMAN POLSKA

Sprawdzane są tutaj umiejętności związane z ewaluacją organizowanych imprez – zarówno pod kątem finansowym, jak i poziomu zadowolenia odbiorców animacji czasu wolnego.

Weryfikacja zestawu trzeciego przewidziana jest w formie testu, który zaliczany zostaje po uzyskaniu 75% liczby punktów. Pytania zawarte w egzaminie tworzone również przez event managera Stageman odpowiadają efektom uczenia się zawartym w zestawie trzecim. Wynik testu odpowiada poziomowi, na jakim kandydat opanował pożądane efekty uczenia się z tego zestawu.

Dokumentacja przebiegu walidacji tworzona i przechowywana jest w dwóch formach: papierowej i elektronicznej. Każdy kandydat przystępujący do walidacji posiada swoją teczkę, zawierającą wszelkie dokumenty potwierdzające zdobyte oceny na poszczególnych etapach. Całość dokumentacji egzaminacyjnej przechowywana jest w siedzibie Stageman. Dokumenty po odbytych egzaminach niezwłocznie dostarczone muszą być do biura, osobą odpowiedzialną za tę kwestię jest pracownik wyznaczony na początku procesu walidacji.

W tezcze kandydata opatrzonej odpowiednim numerem nadanym podczas jego rejestracji w systemie znajdują się protokoły egzaminacyjne oraz dodatkowo do wglądu zainteresowanych check-listy i formularze egzaminacyjne. Do systemu informatycznego wprowadzane są tylko ostateczne uzyskane wyniki na poszczególnych etapach walidacji. Obowiązek wprowadzenia danych do systemu leży po stronie członka komisji wyznaczonego do tego zadania na początku procesu walidacji. Kandydat ma dostęp do wyników swoich postępów na platformie, gdzie będzie mógł się logować za pomocą indywidualnego numeru identyfikacyjnego.

Po zakończeniu całego procesu walidacji Stageman Polska jako instytucja walidująca ma tydzień na dokonanie podsumowania uzyskanych rezultatów oraz ogłoszenie wyników egzaminów. Kandydaci mogą je przeglądać na indywidualnym koncie na platformie elektronicznej. Osobom, które uzyskały pozytywny rezultat wysyłany zostaje certyfikat potwierdzający nadanie kwalifikacji. Z ramienia Stageman podsumowania dokonuje pracownik biurowy na podstawie otrzymanych po egzaminach materiałów. Następnie całość zaakceptowana musi być przez Prezesa Stageman, który podpisuje wystawione certyfikaty w przypadku pozytywnego zakończenia walidacji.

Kandydat, który uzyskał negatywny wynik któregośkolwiek egzaminu ma możliwość poprawienia oceny i przystąpienia ponownie do danego egzaminu. Możliwe jest to w kolejnych edycjach przeprowadzanej przez Stageman Polska walidacji. Jeśli natomiast wynik kolejny raz jest negatywny konieczne jest powtórzenie właściwego modułu szkoleniowego. Egzaminów zaliczonych ocena



STAGEMAN POLSKA

pozytywną nie trzeba powtarzać. Ze względu jednak na zmieniające się warunki pracy animatora, przepisy i dynamikę rynku ważność egzaminu wygasa po dwóch latach od jego odbycia. Istnieje możliwość odwołania się od decyzji o negatywnym wyniku egzaminów. Należy uczynić to pisemnie, adresując pismo do Prezesa Stageman, jako osoby decyzyjnej. Następnie przeprowadzona zostaje ponowna analiza materiałów i w razie potrzeby indywidualne spotkanie w siedzibie Stageman.

II Opis osób prowadzących walidację na poszczególnych etapach

Egzaminatorzy przeprowadzający walidację dla wszystkich trzech zestawów efektów uczenia się wykazują się kompetencjami określonymi dla kwalifikacji „Planowanie i realizacja animacji czasu wolnego”. Posiadają co najmniej dwuletnią praktykę w zakresie czynnej realizacji usług dotyczących animacji czasu wolnego oraz dysponują aktualną wiedzę na temat rynku usług animacyjnych oraz rynku turystycznego. Osoby egzaminujące są członkami zespołu Stageman Polska, co gwarantuje posiadanie przez nich wskazanych kompetencji. Jeśli jednak rekrutowany jest członek komisji egzaminującej z zewnątrz organizacji jego kompetencje potwierdzone muszą być odpowiednimi świadectwami pracy, referencjami i rekomendacjami świadczącymi o posiadanej wiedzy.

W komisji egzaminującej zasiadają co najmniej trzy osoby, z których każda specjalizuje się w innej dziedzinie, co pozwala na obiektywne spojrzenie na realizację zadań – zwłaszcza tych w formie praktycznej.

Pierwsza osoba – asesor - preferowany event manager, osoba z doświadczenia w kierowaniu organizacją wydarzeń animacyjnych. Zajmuje się sprawdzaniem przede wszystkim efektów uczenia się z zestawu pierwszego i trzeciego dotyczące przygotowania i podsumowania realizacji eventów.

Osoba druga – asesor - preferowany animator czasu wolnego z doświadczeniem na stanowisku team leadera i przepracowanymi co najmniej dwoma sezonami animacyjnymi. Osoba ta jest najbardziej kompetentna podczas sprawdzania umiejętności z zestawu drugiego efektów uczenia się.

Trzecią osobą jest być doradca walidacyjny - pracownik instytucji powiązanej z rynkiem turystycznym i rynkiem usług animacyjnych, ale posiadający również szeroką wiedzę na temat kwalifikacji „Planowanie i realizacja animacji czasu wolnego”. Osoba ta czuwa nad prawidłowym przebiegiem poszczególnych działań w ramach przeprowadzanej walidacji, ale również dokonuje oceny kandydatów.

Konsultant jest osobą do kontaktu z kandydatami przed właściwymi egzaminami. Odpowiedzialny jest również za ostateczne sprawdzenie poprawności i zasadności składanych przez kandydatów dokumentów potwierdzających ich kompetencje. Osoba konsultanta ds. portfolio ma wiedzę na temat



STAGEMAN POLSKA

kwalifikacji „Planowanie i realizacji animacji czasu wolnego” i potrafi ocenić przydatność zawartych w portfolio dokumentów dla potwierdzenia posiadania odpowiednich efektów uczenia się. Dodatkowo pomocnym jest tutaj wywiad, podczas którego kandydat może uzupełnić materiały dodatkowymi wyjaśnieniami.

Dodatkowe dwie do trzech osób są wsparciem techniczno – organizacyjnym prawidłowego przebiegu procesu egzaminowania. Odpowiadają za rozdawanie kandydatom zadań do wykonywania, obsługę techniczną sprzętu, zachowanie porządku oraz właściwej kolejności egzaminowania kandydatów.

Zasoby potrzebne do przeprowadzenia walidacji

Dla przeprowadzenia w sposób poprawny elementów walidacji opisanych powyżej potrzebne są dwa dni. Walidacja jest przeprowadzana w miastach, które są stolicami województw, tak aby dostęp do uzyskania kwalifikacji był równy. Odbywa się ona w trzech edycjach – na przykład wiosennej, wakacyjnej i jesiennej. Terminy wyznaczane są odpowiednio wcześniej aby kandydaci chcący uzyskać kwalifikację mogli zgłaszać się odpowiednio wcześniej. Jednorazowo w procesie walidacji może wziąć udział do 40 osób – przy założeniu podziału na dwie grupy podczas egzaminu praktycznego. Jeśli chodzi o wyposażenie techniczne miejsca przeprowadzania walidacji to niezbędne są: rzutnik multimedialny pomocny podczas prezentacji portfolio, nagłośnienie potrzebne do przeprowadzenia zajęć praktycznych.

Sala, w której są przeprowadzane egzaminy pisemne posiada pojedyncze stoliki dla każdego kandydata. Pomieszczenie do przeprowadzania egzaminów praktycznych natomiast ma powierzchnię co najmniej 3 metry kwadratowe na jednego kandydata – jednak nie mniej niż 100 m kwadratowych. Konieczne jest również miejsce, gdzie kandydaci oczekujący na swoją kolej egzaminu mogą w komfortowych warunkach przygotować się do egzaminu.

Instytucja walidacyjna, która chce mieć możliwość przeprowadzenia całego procesu musi złożyć w stosownej instytucji (np. Ministerstwo Edukacji) wniosek z załączonymi dokumentami potwierdzającymi posiadane zasoby kadrowe i techniczne dla prawidłowego przebiegu całego procesu sprawdzającego uzyskane efekty uczenia się.

Szacunkowy koszt przeprowadzenia walidacji zależy jest od lokalizacji oraz stawek wynagrodzeń dla przeprowadzających ją egzaminatorów i obsługi technicznej. Zasadniczo jednak całość kosztów zamyka się w kwocie 20 000 zł brutto. Dodatkowym kosztem jednorazowym jest stworzenie systemu informatycznego, który powinien funkcjonować na przestrzeni kolejnych edycji, wydruk kart egzaminacyjnych, które również powinny funkcjonować w następnych edycjach i zakup sprzętu



STAGEMAN
POLSKA

komputerowego umożliwiającego rejestrowanie uzyskanych wyników walidacji. Istnieje również możliwość aby egzaminatorzy posiadali własny sprzęt techniczny.