

# Menedżerska akademia analizy transakcyjnej

STUDIA PODYPŁOMOWE



## Program zajęć

**9**

**176**

**11**

**2**

Liczba miesięcy nauki Liczba godzin zajęć Liczba zjazdów Liczba semestrów

### **Świat VUCA w ujęciu Analizy Transakcyjnej (16 godz.)**

- czym jest świat VUCA?
- manager w świecie VUCA
- charakterystyka pracownika przyszłości wg Lee Crocketa
- 5 zasad skutecznego działania w świecie VUCA Saras Saraswalthy
- system dynamiczny Gunthera Mohra
- czym jest AT?
- filozofia AT
- koncepcja AT narzędziem managera zarządzającego na krawędzi chaosu R. Stacey

### **Koncepcja Analizy Transakcyjnej Erica Berne'a (8 godz.)**

- sylwetka twórcy E. Berne'a
- historia AT w Polsce
- trendy europejskie
- miejsce AT w praktyce
- towarzystwo AT działające w Polsce / PTAT /

### **Koncepcja osobowości AT a osobowość menedżera (8 godz.)**

- model Stanów JA / Rodzic, Dorosły, Dziecko /
- egogram indywidualny
- koncepcja Freuda a Stany Ja
- model strukturalny
- model funkcjonalny

### **Analiza Transakcyjna jako narzędzie skutecznego budowania relacji (4 godz.)**

- pojęcie transakcji
- rodzaje transakcji
- transakcje ukryte i ich rola



## **Motywowanie w Analizie Transakcyjnej (12 godz.)**

- koncepcja głodów wg Erica Berne'a
- znaki rozpoznania i ich rodzaje
- udzielanie informacji zwrotnych – wymiana znaków rozpoznania
- motywacyjna wartość komunikatów oraz ich znaczenie w rozwiązywaniu konfliktów
- ekonomia stroków – znaków rozpoznania
- osobisty profil znaków rozpoznania
- doświadczanie własnych stanów ja w relacjach z grupą / analiza występujących transakcji
- tworzenie egogramu zespołu
- zakreślenie kierunków rozwoju w kontekście jednostki i zespołu
- imago zespołu – diagnoza i planowanie pracy z zespołem w kierunku efektywnej współpracy
- delegowanie uprawnień i rozpoznawanie potencjału vs dyskontowanie kompetencji
- ograniczające relacje symbiotyczne w organizacji

## **Budowanie zespołu (16 godz.)**

- budowanie atmosfery w zespole – wymiana znaków rozpoznania
- kształtowanie pozycji życiowych w oparciu o OK – Coral
- złota piątka komunikacji Susanne Temple
- inteligentny emocjonalnie manager wg Davida R. Caruso i Petera Saloway'a

## **Budowanie odporności psychicznej poprzez świadome wykorzystanie Stanów Ja (16 godz.)**

- wprowadzenie do odporności psychicznej
- prężność/Resiliense i Twardość/Hardiness
- model Odporności Psychicznej 4C
- odporność Psychiczna jako cecha osobowości
- analiza indywidualnej odporności psychicznej na podstawie badania kwestionariuszem MTQ48
- analiza zachowań wrażliwych i odpornych w kontekście AT
- świadome wykorzystanie Stanów Ja jako metody do budowania siły i odporności psychicznej

## **Skrypt indywidualny i skrypt organizacji (16 godz.)**

- co to jest skrypt?



- nakazy, zakazy, przyzwolenia – koncepcja Gouldingów
- matryca skryptowa C. Steinera
- źródła przekazów skryptowych
- koncepcja wzorów skryptowych E. Berna
- skrypt organizacji
- diagnoza organizacji na bazie pytań skryptowych
- projektowanie zmian w organizacji i jej strukturze

## **Certyfikat 101 (16 godz.)**

Certyfikat 101

### **Przywództwo i zmiana w ujęciu AT (16 godz.)**

- teoria organizacji wg E. Berne'a
- model przywództwa AP3 wg J. HEY
- rola lidera w zespole
- lider w zmianie w oparciu o cykl zmiany Kuebler-Ross
- koncepcje przywództwa spoza AT
- czym jest zmiana?
- opór wobec zmiany
- reakcje pracowników na zmianę w organizacji
- analiza pola sił Kurta Lewina
- model wprowadzenia zmiany Lewina-Scheina
- zarządzanie zmianą w organizacji – model Johna Kottera
- zmiana w ujęciu AT

### **Drivery a funkcjonowanie organizacji (16 godz.)**

- proces przebiegu skryptu wg E. Berne'a
- definicja Driverów
- pięć wzorów zachowań wg AT, Kahlera w kontekście naszego funkcjonowania w organizacji
- decyzje z kontrskryptu leżące u podstaw driverów
- drivery a pozycje życiowe
- drivery a style pracy



- współczesne badania dotyczące driverów
- diagnoza indywidualna i projektowanie ścieżek rozwoju osobistego

### **Gry psychologiczne, czyli „W co grają w organizacji?” (16 godz.)**

- strukturyzacja czasu wg E. Berne'a
- definicja gier psychologicznych
- nierozpoznanie jako źródło gier psychologicznych
- definicja nierozpoznanie
- matryca nierozpoznanie /obszary ,typy poziomy/
- schemat matrycy nierozpoznanie
- zastosowanie matrycy nierozpoznanie
- zachowania pasywne
- analiza gier w oparciu o Trójkąt Dramatyczny Karpmana i Formułę G, E. Berne'a
- bilateralność gier wg Jenni Hine
- pentagon gry wg Oswalda Summertone'a
- gry w organizacjach
- po co gramy?
- konsekwencje gier psychologicznych
- sposoby zaprzestania kontynuowania gier

### **Coaching i superwizja w koncepcji AT (16 godz.)**

praca nad indywidualnymi przypadkami z użyciem wszystkich modeli AT

### **Forma zaliczenia**

Warunkiem ukończenia studiów podyplomowych jest uczestnictwo w co najmniej 75% zajęć oraz napisanie pracy dyplomowej.