

Тренинги, квесты, наставничество: как компании обучают сотрудников



Кристина Шперлик 3 ноября

Руководители и эйчары шести компаний рассказали Контур.Журналу о том, почему психологические тренинги полезны и для новичков, и для опытных сотрудников, как корпоративная соцсеть повышает мотивацию и способствует росту компетенций и как напрямую связать корпоративное обучение с карьерным ростом.



Андрей Медведев, руководитель компании «Промышленные силовые машины»

В этом году нашей компании исполнилось 10 лет, в честь чего в мае мы организовали игру по городу на машинах. В ней принимали участие только наши сотрудники. После этого мы разработали сценарий собственной игры «Стажировка в ПСМ», в которой могли участвовать все желающие.

Суть была такова: «Добро пожаловать на стажировку в нашу компанию». Мы претворяем в жизнь самые дерзкие инженеринговые идеи, попробуйте и вы. Ваше первое задание — создать вечный генератор. Для этого вам предстоит разрабатывать чертежи и схемы, добиться финансирования проекта, подобрать комплектующие, самостоятельно организовать производство и найти своего первого клиента. На все это у вас есть семь часов. Успеете — тогда добро пожаловать в нашу команду.

Для повышения сплоченности сотрудников мы также провели квест под названием «В поисках сокровищ» на острове возле города Рыбинска в Ярославской области. Два дня сотрудники жили в палаточном лагере.

Решение об участии в подобных мероприятиях всегда принимает руководитель определенного департамента, но он также учитывает пожелания сотрудников. Их мы регулярно спрашиваем о том, каких навыков им не хватает для более эффективной работы.

Мы сторонники практических упражнений, а не теории. Иногда это командная работа, иногда индивидуальная. Из опыта могу сказать, что очень эффективно, когда вместе учатся сотрудники разных департаментов. Мы практикуем видеозапись тренингов и дальнейший совместный просмотр материала с сотрудниками. Это дает возможность посмотреть на себя со стороны, увидеть свои зоны роста, сравнить себя с коллегами.