



**PO<sup>2</sup>JUTRZE 2.0**  
HISTORIE  
INNOWATORÓW

**Arkadiusz Nepelski**  
Joanna Fąfara  
Michał Wiertecha





## WYBÓR SWOJEJ ŚCIEŻKI

Zacząłem się chyba od tego, że sam zastanawiałem się co chcę robić w życiu. Miałem różne pomysły – zdawałam do szkoły teatralnej, studiowałam filologię rosyjską, informatykę, filologię polską. Gdy skończyłem studia stwierdziłem, że idę do nieruchomości ale po pół roku uznałem, że to nie moja działka i dałem sobie trochę czasu, żeby zastanowić się co chcę dalej robić. Zacząłem dużo czytać, szukać w internecie, rozmawiać z ludźmi i okazało się, że dużo osób miało ten sam problem: informacji wspierających wybór ścieżki zawodowej jest mnóstwo ale niestety nie docierają do większości z nas na właściwym etapie edukacji. Pomyślałam, że skoro baza informacji jest, a w szkole jej nie ma, to fajnie by ktoś dostarczył ją właśnie do szkół. Od tamtej pory (5-6 lat), przeprowadziłem już dość dużo warsztatów, w których wzięło udział około 10 tys. osób.

Temat rozwoju zawodowego, pojawił się jeszcze na studiach. Brałem udział w różnych kołach naukowych, warsztatach, wykładach i to mnie zainspirowało. Uznałem, że fajnie jest pracować z ludźmi, mówić do ludzi i robić coś dla ludzi. Gdy poznałem doradztwo zawodowe i zrozumiałem o co w tym chodzi stwierdziłem, że jest niezwykle ważnym tematem. Połowa ludzi w Polsce pracuje niezgodnie ze swoim wykształceniem. Gdy jestem w szkole i rozmawiam z dzieciakami z 7-8 klasy okazuje się, że mimo że doradztwo jest w szkołach, to dalej nie wiedzą co chcą robić w życiu. Niewiele się zmieniło przez to, że doradztwo stało się przedmiotem szkolnym. Połączyło mi się to w całość: wystąpienia publiczne, rozwój osobisty i doradztwo zawodowe i od tego się zacząłem.





## BRAKUJE NAM RELACJI

Przyszliśmy z Michałem do Popojutrze 2.0, żeby zadziałać w którymś z trzech obszarów: efektywna nauka albo doradztwo zawodowe albo kompetencje, które są potrzebne w życiu, a których szkoła nie uczy. I właśnie taki pomysł na trójskładnikowy model złożyliśmy. Przeszliśmy przez pierwszy etap, później dołączyła do nas Asia. Zaczęliśmy prowadzić warsztaty z nauczycielami w szkołach i okazało się, że to czego dzieciakom najbardziej brakuje, to ani doradztwo zawodowe, ani umiejętności efektywnego uczenia się, a RELACJA. Podejście nauczycieli zniechęca uczniów. Zaczęliśmy przyglądać się temu przyglądać bliżej i połączyło nam się to z porozumieniem bez przemocy. Stwierdziliśmy, że ta metodologia jest bardzo mało znana w szkołach, jest dość trudna do wprowadzenia, ale jest niezwykle ważna.

Pomyśleliśmy, że skoro lubimy planszówki, jesteśmy bardzo blisko tego, co dzieje się w szkołach, a temat porozumienia bez przemocy wciągnął nas w ostatnim czasie, to warto połączyć właśnie te 3 obszary. Tak właśnie powstał pomysł na grę o empatycznej komunikacji skierowanej do szkół. Grę, która umożliwi dotarcie przez uczniów do nauczycieli, bo to oni są w tym wszystkim kluczowi. Dlaczego? Uczniowie nie mają takiej władzy, jak nauczyciele. To od tych drugich bardzo dużo zależy w obszarze relacji. Jeśli nauczyciel musi sam przejść przez grę, zrozumieć pewne mechanizmy, nauczyć się w nią grać i przekazać to uczniom, automatycznie przejdzie to również na niego. Zaprojektowaliśmy grę, złożyliśmy Specyfikację Innowacji i udało się.



## DLACZEGO EMPATIA?

Jechałem kiedyś samochodem i usłyszałam w radiu, że największym zagrożeniem dla ludzkości nie są choroby nowotworowe, czy choroby układu krążenia, a SAMOTNOŚĆ. I tak sobie pomyśleliśmy, że faktycznie – w czasach koronawirusa relacje uległy dużemu osłabieniu. Dzieci pytane dlaczego chciałyby wrócić do szkoły odpowiadają, że najbardziej brakuje im relacji. Nie wiedzy, rutyny chodzenia do szkoły, tylko właśnie relacji. Gdy patrzymy na ten nasz technicyzowany i skoronawirusowany świat okazuje się, że bez relacji jest bardzo ciężko. Nawet jeśli mamy co jeść, mamy gdzie spać, mamy Netflixa – brakuje właśnie relacji. Stwierdziliśmy, że to jest coś, w co warto inwestować i warto to pokazywać młodym ludziom – że można komunikować się w taki sposób, by potrzeby wszystkich były zaspokojone. Nie tylko moje, nie tylko twoje, a moje i twoje. I to próbujemy w grze, za pomocą Indian i osadników przekazać.

Skąd akurat wybór Indian i osadników? Trochę zainspirowała nas historia Pocahontas, że jest Stary Świat i Nowy Świat. – świat Indian: wartości w zgodzie z naturą, jedność z przyrodą i poszanowanie życia i osadnicy, którzy przyплыnęli, by wzbogacić się, wydrzeć ziemi złoto i klejnoty. Pomyśleliśmy sobie, że prawdopodobnie udałoby się pogodzić potrzeby jednych i drugich, tylko potrzebowaliby wiedzieć trochę więcej o empatii. Poszliśmy w to i dość dobrze nam się to sprawdza. Mamy fajny feedback od dzieci. Gra im się bardzo podoba, zaciekawia swoją historią i wciągą. Naszym dużym wyzwaniem jest teraz, by poza tym, że wciągą to również uczyła. Trudno jest przekazać ten temat zwięźle, a szkoły nie mają czasu więc musimy to zrobić w pigułce, bardzo syntetycznie. Wzięliśmy bardzo obszerny temat i jest to spore wyzwanie.







## ZESPÓŁ I DOŚWIADCZENIE W INNOWACJACH

Z Asią znamy się już trochę, bardzo lubimy grać w planszówki i to jest to, co nas połączyło. Z kolei z Michałem poznaliśmy się na ..... - organizacji, która uczy ludzi wystąpień publicznych. W którymś momencie dowiedziałem się o inkubatorze Popojutrze 2.0 i stwierdziłem, że to idealna okazja, by zrobić wspólnie coś fajnego.

Gdy pracujemy nad grą i wymyślamy różne rzeczy to z Asią mamy sporo spieć - ja mam jakiś pomysł, Asia ma jakiś pomysł i próbujemy sobie to nawzajem wytłumaczyć. Tematów do przepracowania w ramach tworzenia gry jest bardzo dużo. Michał zaczął teraz pracę zawodową więc bardziej konsultuje różne rzeczy i wprowadza poprawki. Najwięcej działamy więc w dueci Asia i ja. Prowadzę testowanie z nauczycielami, Asia z dziećmi i jest na pewno twórczo i kreatywnie. Muszę przyznać, że nie jestem też przyzwyczajony do pracy w zespole, bo częściej pracowałem dotychczas sam. Ale też widzę, że praca grupowa dużo więcej daje - jest więcej pomysłów, zawsze można się podzielić swoimi refleksjami i jest rozkład sił, bo ktoś jest w czymś lepszy, a to bardzo pomaga.

Wcześniej miałem już możliwość bycia innowatorem społecznym. Trzy albo cztery lata temu spotkałem się z inkubatorem Transfer Hub prowadzonym przez FISE, w którym wspólnie z moim znajomym Andrzejem, zrealizowaliśmy projekt związany z doradztwem zawodowym. Później zrobiliśmy odwróconą rekrutację w Stowarzyszeniu na Rzecz Spółdzielni Socjalnych w Poznaniu. Kolejną innowację stworzyliśmy w łódzkim inkubatorze i była to gra z doradztwa zawodowego. Jest to więc moja czwarta innowacja, a Asi i Michała pierwsza. Dzięki temu, że byłem już w innowacjach wiem, jak pisać wnioski, jak je rozliczać, jak tworzyć raporty, wskaźniki. I jestem właśnie od tego przy tworzeniu innowacji. Asia jest od wymyślenia fabuły i tworzenia mechaniki, a Michał spina to od strony analitycznej, bo jest z wykształcenia informatykiem-programistą. Takie mamy trzy supermoce i tak je łączymy.



## PLANY NA PRZYSZŁOŚĆ

W Transfer Hub robimy teraz innowację na temat automatyzacji, robotyzacji i zagrożeń na rynku pracy. Tworzymy planszówkę dla dzieciaków, w ramach której pokazujemy co będzie na rynku pracy, gdy zwiększy się ilość robotów i wzrośnie automatyzacja oraz jakie megatrendy wchodzą w życie i jak na nas wpływają. Wszystko po to, by młodzi ludzie i nauczyciele widzieli, w którą stronę zmierza świat i by trochę inaczej podeszli do nauki. Z kolei w II naborze w POPO mamy pomysł na wsparcie rówieśnicze w kontekście psychologicznym tak, by młodzież potrafiła wspomagać proces dbałości o swój dobrostan psychiczny. I póki co tyle, bo i tak już dość dużo się dzieje. Mocno zainspirował nas świat planszówek i myślimy o tym, by stworzyć takie mini wydawnictwo związane z grami planszowymi dla edukacji. ALE to w dalszej przyszłości.;

Gdy patrzę na bazę innowacji wypracowanych ze środków unijnych, to jest tam ogrom ciekawych rzeczy, które sobie leżą i leżą. Wydaje mi się, że jeśli innowator nie zabierze się dzisiaj za promocję swojej innowacji, to nic się z tym nie zadzieje. Myślę, że warto byłoby zrobić kilka większych projektów związanych z promocją wypracowanych już rozwiązań, zamiast tworzyć kolejne, ale niestety chyba niewielki mamy na to wpływ więc sami będziemy robić wszystko, żeby nasze produkty nie trafiły do szuflady. Jestem w tych projektach już kilka lat, trzy już zrobiłem, czwarta i piąta jest w trakcie. Sam model jest ciekawy - z jednej strony innowator dostaje pieniądze za zrobienie czegoś, ale później to coś oddaje. Może dostać środki za to, że wymyśli i stworzy, przetestuje rozwiązanie. Z drugiej strony jest to później dostępne bezpłatnie. Trzeba trochę myśleć o sobie ale też o całym społeczeństwie i mam poczucie, że jest to dość trudne do zrobienia. Chcielibyśmy wrócić do gry z doradztwa zawodowego, tą tworzoną obecnie też trochę zmodyfikujemy i uderzymy do szkół, bo nauczyciele sygnalizują, że brakuje im dobrych narzędzi.





### Arkadiusz Nepelski

Z wykształcenia polonista, od kilku lat trener prowadzący warsztaty z kompetencji miękkich i doradztwa zawodowego dla młodzieży i nauczycieli. Fan gier planszowych i od niedawna hodowca mrówek.

### Joanna Fąfara

Z wykształcenia pielęgniarka, stawiająca w relacjach zawodowych i prywatnych na empatię. Interesuje się psychologią i brytyjską rodziną królewską. Artystyczna dusza lubiąca tworzyć rękodzieło. W wolnym czasie zajmuje się swoimi roślinami, gra w gry planszowe, ogląda seriale i czyta książki o tematyce medyczno-kryminalnej.

### Michał Wiertecha

W zamierzonych czasach przed pandemią – programista w dużej korporacji. Jeszcze do niedawna – trener szybkiego i kreatywnego uczenia się. Teraz – początkujący podróżnik po świecie analizy biznesowej, empatii i szukania tego, co ważne. Na co dzień wielki fan żurku, pieszych wędrówek wśród natury oraz książek o tematyce psychologicznej, duchowej i fantasy. Jego motto to: "Czegokolwiek się dowiesz o sobie – zabierz tę wiedzę do życia a nie do grobu, bowiem jest to najcenniejsza wiedza jaką możesz zdobyć".



## INNOWACJA: GRA EMPATIA

Tworzą grę planszową rozwijającą empatię i uczącą empatycznej komunikacji. Gra jest skierowana do uczniów i nauczycieli. Rozgrywa się w realiach Ameryki Północnej za czasów pierwszych osadników i ich spotkania z Indianami. Zadaniem gracza jest porozumieć się z drugą stroną pomimo dzielących ich różnic.



Z ARKIEM ROZMAWIAŁA  
**AGATA PAKIEŁA**  
TUTORKA W POPOJUTRZE 2.0

