




 **PO²JUTRZE 2.0**
**HISTORIE
INNOWATORÓW**

Wojciech Grzybowski
Krzysztof Kondracki
Magdalena Kuriata
Ks. Jerzy Babiak



Innowację RozeGRAj dobrą lekcję tworzą: Wojciech, Krzysztof, Magdalena i Jerzy. Rozmawiamy z Wojciechem Grzybowskiem, liderem Zespołu.

JAK TO SIĘ ZACZĘŁO?

W 2019 r. wystartowaliśmy z Krzysiem Kondrackim z ideą Alegra Twórczy Rozwój. Jako start-up stworzyliśmy ciesząc się dużym zainteresowaniem wśród uczelni oraz w środowisku trenerów biznesowych, grę strategiczną i negocjacyjną "Wschód Dzikiego Zachodu". Obecnie ta gra stanowi m.in. narzędzie do rozgrywania Ligi Mistrzów Negocjacji w WSB dla studentów MBA. W trakcie wspólnych spotkań udało nam się zainspirować Magdę Kuriatę i Jurka Babiaka. Magda jest menedżerem studiów MBA w Wyższej Szkole Bankowej we Wrocławiu, ma duży kontakt z biznesem, doradcami zawodowymi, ekspertami i ma przeogromny potencjał do generowania pomysłów. Jurek reprezentuje bardzo nowoczesny w swoich działaniach Zespół Szkół Salezjańskich we Wrocławiu i daje przestrzeń do rozwijania oraz testowania nowych pomysłów. Jest dla nas cennym partnerem. Dużo podróżuje po świecie, inspiruje nas swoimi doświadczeniami (np. zmaganiem z budową szkoły w Gambii). A Krzysiu i ja reprezentujemy AleGRA Twórczy Rozwój.

ROZWÓJ PRZEZ AKTYWNOŚĆ I REFLEKSJĘ

Łączy nas idea ciekawych, innowacyjnych, atrakcyjnych lekcji w klimacie gamingu. Dodatkowo z Krzysztofem mamy inne projekty związane z grami dla biznesu.

A jak to się stało, że zaczęliśmy działać razem z Krzysztofem? Chyba główną inspiracją stało się lekkie wypalenie i nuda związana z realizacją "standardowych" szkoleń. Sumując staż pracy, mamy z Krzysiem łącznie ponad 40-letnie doświadczenie jako trenerzy biznesu. W międzyczasie zaczęłam szukać gotowych rozwiązań - gier szkoleniowych wymyślonych przez innych. I tu pojawiła się inspirująca myśl - może zacząć wymyślać je samemu?

Pewnego razu organizując jedno z wielu szkoleń, zaczęliśmy zastanawiać się, jak zmotywować do myślenia pozbawionych złudzeń uczestników, którym bliższe jest schematyczne, rutynowe myślenie niż łamanie stereotypów. Okazało się, że mamy mnóstwo ciekawych pomysłów...

Docelowo myśleliśmy o stworzeniu platformy wielu gier rozwojowych. Teraz pojawia się myśl o upowszechnianiu i realnym zaimplementowaniu idei uczenia się za pomocą gier w całej Polsce.

Wiele osób wyraża zainteresowanie naszymi grami. Nie dzieje się to jednak samo. To wynik konkretnych działań.

Wiemy jedno. Jeśli poprzestaniemy wyłącznie na projektowaniu gier, to zginą i nikt z nich nie skorzysta. Nasze gry zaczynają żyć wtedy, gdy zapraszamy nauczycieli do rozGRYwania dobrych lekcji, kiedy biorą do ręki plansze czy karty. Widzimy jak rozbudzają się w nich emocje. Jak sami wchodzi w rozgrywkę, analizują, negocjują, jak dostrzegają, że to może doskonale sprawdzić się w pracy z uczniami. Jak tworzy się widoczny efekt, rozwój bez potrzeby wkuwania, ale poprzez aktywność i refleksję. Gra ma tą przewagę nad klasyczną lekcją, że wszyscy są w 100% zaangażowani, a o uważność nie trzeba wiele razy prosić.

WSPÓLNE GRANIE

Jako rodzice jesteśmy z Magdą i Krzyśkiem żywo zainteresowani tym, jak uczą się nasze dzieci i jakie sposoby uczenia proponuje szkoła. Z drugiej strony nasze pomysły inspirowane są rodzinnym graniem w planszówki. Gra się dla samej przyjemności gry. Może więc warto z tej przyjemność uczynić twórczy i rozwojowy obszar działania również w szkole?

Uwielbiamy razem grać w gry, odwiedzamy Pyrkon, gramy w nowe planszówki na stoiskach wydawców w Katowickim Spodku. To miejsca, w których również będziemy chcieli się pokazać.

Nasze gry uczą realizacji projektów, współpracy, negocjacji. Pozwalają spojrzeć z dystansem na własne "pożeracze czasu". "Ograliśmy" też temat analizy transakcyjnej, jak i (częste u młodych i starych) zjawisko prokrastynacji. Pokazujemy z czym wiąże się pozyskiwanie klientów, realizowanie celów sprzedażowych oraz raportowanie postępów w realizacji celu. To ważne aspekty związane z kształtowaniem kompetencji przyszłości i przygotowaniem do dorosłości. Naszym zdaniem warto uczyć się ich w formie twórczej zabawy, zanim nastąpi dorosłość.



JAK WYGLĄDA PODZIAŁ RÓL W WASZYM ZESPOLE?

Choć to ja występuję w roli koordynatora, mam poczucie, że nasz zespół to grupa liderów:

- Magda jest fantastycznym menedżerem i gwarantem domykania wszelkich niuansów projektowych. Nieocenione jest jej prawne spojrzenie na wiele aspektów i doświadczenie w kontakcie z biznesem.
- Krzysiu jest psychologiem, trenerem i specjalistą od metod aktywnych. Podobnie jak ja, gra we wszystkie możliwe gry, jakie są na rynku. Jest znany z różnego rodzaju publikacji i tworzenia materiałów dydaktycznych dla profesjonalistów zajmujących się uczeniem dorosłych. Materiały, które tworzyliśmy w projekcie, w dużej mierze wyszły spod jego ręki.
- Jurek jest nauczycielem i niezwykłym liderem - naszym mentorem. Pełni rolę menedżera ogromnej instytucji salezjańskiej.
- No i moja osoba. Prowadzę cały projekt do celu, czuję wizję oraz wyzwania i możliwości, jakie przed nami stoją.

Nasz cel wykracza poza realizację tego konkretnego projektu. Interesuje nas przede wszystkim rozwój idei gamingu w edukacji, czyli (zgodnie z tytułem projektu) RozGRYwanie dobrych lekcji. Sposobem realizacji tej idei jest dostarczanie gamingowych narzędzi edukacyjnych i wychowawczych do szkół oraz edukowanie nauczycieli w korzystaniu z nich na lekcjach.

Aktualnie rozpoczynamy już etap rozpowszechniania na własną rękę. Jesteśmy po dwóch dużych eventach dla nauczycieli, dyrektorów szkół, doradców zawodowych. Miały one miejsce we Wrocławiu i w Jaworznie. Zadebiutowaliśmy też w lokalnych mediach.

Chcemy być numerem jeden.



**KLIKNIJ TU, BY
OBEJRZEĆ FILM**



Wojciech, Krzysztof, Magdalena i Jerzy

Zespół realizujący projekt „RozeGRAj dobrą lekcję” składa się z 4 osób. Liderem jest Wojciech Grzybowski, który zawodowo jest coachem, trenerem oraz współwłaścicielem firmy „aleGRA Twórczy Rozwój”. Firma ta zajmuje się produkcją gier dla biznesu. Wspólnie z Krzysztofem Kondrackim opracowali m.in. grę negocjacyjną „Wschód Dzikiego Zachodu”, która odnosi sukcesy w kręgach uczelnianych i biznesowych. Krzysztof z wykształcenia jest psychologiem. Od 20 lat aktywnie działa jako trener oraz projektant gier i treści szkoleniowych. Łączy znajomość metodyki pracy trenerskiej z nadawaniem formy graficznej grą i materiałom, które tworzymy. Magdalena Kuriata do zespołu wnosi doświadczenia wynikające z pracy na uczelni wyższej, gdzie zajmuje się studiami MBA. Od wielu lat obserwuje trendy w edukacji menedżerów, dynamiczne zmiany i potrzeby kompetencyjne na rynku pracy. Ks. Jerzy Babiak, Dyrektor Zespołu Szkół Salezjańskich DON BOSCO we Wrocławiu, jest pewnego rodzaju łącznikiem grupy ze szkołą. Jest także wizjonerem, który poprzez uczestnictwo w projekcie, dąży do zapewnienia jak najwyższej jakości edukacji, jest otwarty na innowacje, widzi konieczność zmian w polskiej szkole i chętnie wspiera te działania, które podnoszą standardy. Wszystko po to, aby zapewnić młodym ludziom dostęp do wartościowej i skutecznej edukacji odpowiadającej na potrzeby współczesnego świata.

Wszystkich dodatkowo łączy pasja do gier, które są elementem spotkań rodzinnych, towarzyskich, formą spędzania czasu z dziećmi, czy narzędziem do prowadzenia szkoleń. Przede wszystkim, są znakomitą formą nauki, która nie nudzi, ale angażuje i wszechstronnie rozwija. Już niedługo każdy nauczyciel, który tylko poczuje zew gier, będzie mógł je wykorzystać na swoich lekcjach lub innych aktywnościach z udziałem młodzieży. Zapraszamy do zapoznania się z naszą propozycją!

INNOWACJA: RozeGRAj dobrą lekcję

Projekt „RozeGRAj dobrą lekcję” to inicjatywa skierowana do szkół ponadpodstawowych. Jej celem jest edukacja młodzieży w obszarze przedsiębiorczości, a szczególnie w dwóch zakresach: zarządzanie projektami oraz zarządzanie sobą w czasie. Projektując lekcje, najwięcej uwagi poświęcamy właśnie tym obszarom. To, co wyróżnia nasz pakiet szkoleniowy to innowacyjne podejście do lekcji. Przyjęliśmy, że zajęcia w szkole powinny uczyć przez doświadczanie, powinny być emocjonujące, angażujące, skuteczne, a w konsekwencji, powinny być wartościową alternatywą do tych standardowych lekcji, jakie znamy. Wszystkie wymienione warunki są spełniane przez gry szkoleniowe. Pracując zawodowo w edukacji dorosłych, mamy przekonanie, że ten rodzaj szkoleń, oparty na grach i symulacjach, przekłada się na wysoką absorpcję wiedzy przez uczestników oraz satysfakcję ze zrealizowanych szkoleń. Zatem, w centralnym miejscu naszego projektu znajdują się GRY.

