

# Podróż bohatera

# 7



## Katarzyna Karska

Doktor nauk społecznych, trenerka, coach (Practitioner Coach Diploma Noble Manhattan Coaching), specjalizuje się w procesach rozwojowych, teambuildingowych i onboardingowych. Jej coachingowe kompetencje od wielu lat wykorzystywane są w procesach grupowych i zespołowych do budowania silnej wizji pracy w organizacji, a także budowania poczucia sensu z pełnionej roli zawodowej. Swoje przekrojowe bogate doświadczenie zdobywała pracując w dziale HR jako ekspert odpowiedzialny za rozwój zasobów ludzkich. Posiada kompetencje w zakresie diagnozowania i zarządzania talentami (Certificate in Talent and Career Management) IBD Business School oraz asesora w projektach rozwojowych i rekrutacyjnych Assessment Centre oraz Development Centre. Grupa uczestników prowadzonych przez nią szkoleń, webinarów, seminariów i konferencji sięga 2500 osób. Czterokrotnie wygrywała w europejskich konkursach na innowacje społeczne. Jest autorką gry coachingowej Heros Navigares – Podróż Bohatera®, gry wyróżnionej tytułem Marki Społecznie Odpowiedzialnej.

Włączenie społeczne jest od wielu lat priorytetem polityki społecznej w Polsce. W praktyce jednak aktywizacja zawodowa i społeczna to proces złożony, którego efekty zauważalne są dopiero z perspektywy kilku, a nawet kilkunastu lat.

Wraz z przystąpieniem Polski do Unii Europejskiej, ruszyły programy mające na celu minimalizowanie ryzyka marginalizacji i wykluczenia społecznego tzw. grup szczególnego ryzyka jak osoby długotrwale bezrobotne, osoby niepełnosprawne, osoby o niskim poziomie wykształcenia.

Wiele z tych programów dawało krótkotrwałe efekty ze względu na niedostosowanie do realnych potrzeb beneficjentów, nieznamość środowiska czy specyfiki pracy z daną grupą.



Od 2016 roku zaczęto stawiać na innowacyjne rozwiązania. Oddano inicjatywę tym, którzy znają „od kuchni” problemy wybranych grup społecznych. Po raz pierwszy od kilkunastu lat – o realizację projektu finansowanego ze środków unijnych, mogły ubiegać się osoby fizyczne, które nie miały wcześniej doświadczenia w realizacji projektów unijnych. Dzięki temu, że inicjatywę oddano osobom realnie znającym problemy beneficjentów – część ze stworzonych mikro-innowacji miała okazję zostać przetestowana i z powodzeniem działa do dziś.

## Po co o tym wszystkim piszę?

Bo Gra Heros Navigares – Podróż Bohatera®, to narzędzie, którego prototyp powstał w ramach takich właśnie funduszy. W 2017 roku stworzono innowacyjny model pracy z młodzieżą zagrożoną wykluczeniem społecznym, którego celem była aktywizacja zawodowa i społeczna. Jednym z elementów modelu była gra planszowa, która w inny niż standardowy, znany dotąd sposób motywowała młodzież do planowania przyszłości w oparciu o najważniejsze, nieuświadomiane dotąd aspekty ich życia. Gra, jako element wyżej wspomnianego modelu, w 2017 roku wygrała europejski konkurs grantowy TransferHUB finansowany z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój. W 2019 roku

gra Heros Navigares – Podróż Bohatera® została wyróżniona tytułem marki społecznie odpowiedzialnej.

Od tego czasu w grę zagrało kilkanaście tysięcy osób. Narzędzie to (obecnie już nie tylko w wersji planszowej, ale również on-line) jest na wyposażeniu wielu firm szkoleniowych, urzędów pracy i biur karier. Trafia także w ręce wielu psychologów czy coachów.

### Na czym polega fenomen tej gry?

Niewątpliwie na łatwości wejścia gracza w proces zmiany i na podtrzymaniu długotrwałej motywacji do jej przeprowadzenia.

Gra jest pewnego rodzaju symulacją zmiany, która czeka gracza w realnym świecie. Pozwala w bezpiecznych warunkach doświadczyć tego, co potencjalnie może zadziać się w życiu grającego. Daje szansę przyglądać się temu, co nieoczywiste i na co dzień ukryte.

Gra oparta jest na pracy z metaforą, dzięki czemu gracz może wyrażać siebie, mówiąc o tym co aktualnie w nim „żywe” – dopominające się uwagi, uruchamiając prawdziwe i autentyczne emocje. Aktywizuje świadomy umysł do szukania różnic i analogii. Angażuje także nieświadomość do nadawania znaczeń oraz odnajdywania symbolicznych i często nieoczywistych skojarzeń i rozwiązań. Dzięki temu gra pozwala dostrzec

inną perspektywę danego zdarzenia, sytuacji czy problemu. Nierzadko, daje możliwość zupełnej zmiany dotychczasowego sposobu oceny rzeczywistości. Sposób pracy z metaforą zaproponowany w grze, pozwala na zaangażowanie uczestników do pracy w sesjach 1 na 1, a także na zaangażowanie całych zespołów do przełamywania schematów, przechodzenia zmian, poszukiwania wspólnych rozwiązań czy osiągania celów. Gra Heros Navigares® Podróż Bohatera® stanowi świetne uzupełnienie programów mentorskich lub talentowych, przygotowujących np. do pełnienia ról liderkich. Jest powszechnie stosowana do budowania zespołów i wprowadzania „na pokład” nowych pracowników. Rozgrywki z Heros Navigares®, toczą się zarówno w tematach osobistych, biznesowych, związanych z karierą zawodową jak też w obszarach relacji partnerskich. Po to narzędzie sięgają również nauczyciele i psycholodzy, szukając sposobu reintegracji zespołów klasowych powracających do szkoły lub na uczelnie po długim okresie izolacji.

Narzędzie, podobnie jak główny metaforyczny motyw, na którym się opiera, jest wyjątkowo uniwersalne. Uczy graczy, jak cieszyć się nie tylko osiągniętym celem, ale i drogą, która do niego prowadzi. Wszak wszyscy jesteśmy w podróży...

