

THE GAME *Join*

Erasmus+ project (2022-2024)

VODIČ

ZA PRILAGODBU URBANE IGRE
POTREBAMA GRUPE

Resultado 2

Ova publikacija nastala je u okviru projekta „Join the Game“ financiranog sredstvima Europske Unije, a osmišljenog od strane partnerskih organizacija iz Španjolske, Poljske, Hrvatske i Belgije.

SADRŽAJ

1. Uvod	3
2. Upute za identificiranje potreba grupe	3
2.1. Profili sudionica	4
3. Dijelovi igre - kako ih prilagoditi?	5
3.1. Pozdravite sudionice, otvorite igru, postavite scenu	5
3.2. Odaberite prostor za igru	5
3.3. Odaberi zadatke za igru	6
3.4. Odaberi tajna mjesta za zadatke	6
3.5. Podrška i usmjeravanje tijekom igre	7
3.6. Rasprava nakon igre	7
3.7. Završna svečanost/nagrade	8
4. Verzije igre	8
4.1. Online verzija	9
4.2. Offline verzija	10
4.3. Igra o ženama iz određenog područja	10
4.4. Priprema igre u suradnji s ciljnom skupinom	11
5. Upute za vođenje grupe	12
6. Priprema za sumiranje iskustva	16
7. Plan B: Savjeti i trikovi	17
8. Promocija	18

UVOD

Riječi i pojmovi koji imaju rodno značenje korišteni u ovoj publikaciji jednako se odnose na muški i na ženski rod bez obzira jesu li korišteni u muškom ili ženskom rodu. Prilagodba igre potrebama različitih skupina važna je kako bi se osiguralo da je igra zanimljiva i relevantna za sve koje sudjeluju. Postupak prilagodbe uključuje identificiranje potreba grupe i prilagođavanje dijelova igre kako bi odgovarali osobinama sudionica. Time se osigurava da se sve sudionice osjećaju uključeno i da imaju priliku učiti i uživati u igri. Ovaj vodič nudi savjete koji će vam pomoći da iskustvo igranja prilagodite svojim grupama.

UPUTE

za identificiranje potreba grupe

Kako biste bolje razumjele skupinu s kojom igrate igru, korisno je znati više o nekim osobinama sudionica. Zamislite osobu koja predstavlja vašu skupinu i pokušajte odgovoriti na pitanja u nastavku. Ako nemate sve odgovore, uključite sudionice u postupak pripreme (pogledajte odjeljak 4.4) kako biste prikupile informacije koje nedostaju.

- Koliko godina ima prosječna sudionica?
- Koji je njezin najviši stečeni stupanj obrazovanja?
- Živi li u urbanoj ili ruralnoj sredini?
- Što joj je najveća prepreka u životu?
- Ima li neke posebne interese?
- Koliko zna o problematici osnaživanja žena i rodne ravnopravnosti?
- Koje su njezine najizraženije osobine?
- Jesi li svjesna moguće neurorazličitosti među sudionicama, poput ADHD-a, poremećaja iz spektra autizma ili disleksije?
- Koje druge osobine sudionica treba uzeti u obzir?
- Hoće li u igri sudjelovati osobe različitih rodnih identiteta?
- Poznaju li se sudionice otprije ili je skupina nova?

Za inspiraciju pogledajte profile sudionica koje su osmislile partnerice projekta JOIN THE GAME.

Profili sudionica

Aran

Aran je dinamičan i radoznao student u dobi između 18 i 22 godine. Aran je pustolovnog duha i željan znanja pa prihvaća nova iskustva i neprestano nastoji širiti svoje vidike. Međutim, Aran se nosi s različitim izazovima koji proizlaze iz roda, društvene klase, porijekla, jezika i drugog.

Vanja

Vanja je učenica srednje škole u dobi između 13 i 17 godina. Živi u ruralnoj zajednici pogođenoj siromaštvom gdje su mogućnosti školovanja vrlo ograničene, posebice za one koji su poput Vanje suočeni s dodatnom preprekom, disleksijom. Kao sramežljiva osoba, Vanja se izražava kroz umjetnost. Vanja nije navikla dobivati osnažujuću podršku starijih ili vršnjaka i još uvijek nije upoznata s važnošću rodne ravnopravnosti kao temeljnog ljudskog prava.

Kasia

Kasia je tinejdžerka u dobi od 13 do 17 godina koja živi u ruralnoj sredini u kojoj prevladavaju tradicionalne vrijednosti. Lokalni školski sustav odražava te vrijednosti i obilježen je strogim pravilima i ograničenim prostorom za kreativnost i otvorenu raspravu. Zbog udaljenosti od kuće do škole Kasia značajan dio svog slobodnog vremena provodi u vožnji javnim prijevozom. Kasia silno želi nešto više u životu i zabrinuta je za svoju budućnost. Međutim, nedostaje joj uzor koji bi je nadahnuo i osnažio. Stariji ljudi u Kasijinom životu, posebice njezina majka, ne razumiju njezine ambicije i često odbacuju njezine brige riječima „Imaš sve. Zašto se žališ?“ Srećom, Kasia utjehu pronalazi u sportu, naročito u rukometu kroz koji usmjerava svoje ambicije i u kojem je izvrsna.

Alex

Alex je mlada osoba u dobi između 18 i 20 godina. Živi u velikom gradu. Napustila je srednju školu zbog teških životnih okolnosti koje uključuju siromaštvo, rasizam, seksizam itd. Ova su iskustva utjecala na to kako govori, odijeva se i shvaća društvo. Alex se muči s pronalaženjem jasnog cilja u životu. Većinu vremena provodi pred ekranima, gleda sportske sadržaje, televizijske serije ili društvene medije. Iako ima neko osnovno znanje o rodnoj ravnopravnosti i osobnom rastu, njezino trenutno okruženje ne pruža stabilnost potrebnu da unese pozitivne promjene u svoj život.

Kad saznate više o ciljnoj skupini, u nastavku možete vidjeti kako se različiti dijelovi igre mogu prilagoditi njihovim potrebama.

DIJELOVI *igre*

KAKO IH PRILAGODITI?

Pozdravite sudionice, otvorite igru, postavite scenu

Ovisno o dobi sudionica, razini njihove svijesti o problematici osnaživanja žena i rodne ravnopravnosti, rodnoj raznolikosti grupe i sl., igra se može otvoriti na različite načine.

Igru treba otvoriti na **jednostavan, jasan i srdačan** način kojim će se predstaviti ciljevi igre i uloge sudionica. Pri postavljanju scene treba uzeti u obzir jedinstvene osobine sudionica, njihove interese i najveće životne prepreke kako bi se osiguralo da se otpočetak osjećaju uključeno i motivirano.

U nastavku ćete pronaći materijale koji vam mogu biti korisni tijekom osmišljavanja ovog dijela igre.

- Video koji predstavlja projekt „Join THE GAME”: >> [LINK](#)
- Video o profesionalnim ambicijama djevojaka i mladih žena: >> [LINK](#)
- Video o iskustvima žena koje rade tradicionalno muške poslove: >> [LINK](#)

Odaberite prostor za igru

Kao i kod otvaranja igre, kod odabira prostora za igru mora se voditi računa o specifičnim situacijama i potrebama sudionica. Ne samo da je važno da je prostor svim sudionicama lako dostupan, već i da omogućava ostvarivanje različitih ciljeva, poput onoga da sudionice otkriju nešto novo. Na primjer, sudionice koje rijetko napuštaju urbane sredine, mogle bi imati koristi od izleta u prirodu i obrnuto ili bi pak sudionicama koje se ne osjećaju sigurno kad napuštaju svoje četvrti, koristilo iskustvo u drugom dijelu grada pod uvjetom da je sigurno.

Odaberi zadatke za igru

Set JOIN THE GAME uključuje pitanja o inspirativnim ženama koje su postigle izvanredne stvari u profesionalnim karijerama, a dolaze iz četiri zemlje koje su partnerice na projektu (Hrvatska, Poljska, Španjolska i Belgija). Partnerice na projektu provjerile su da su informacije potrebne za odgovaranje na pitanja jednostavno dostupne na internetu, u nekim slučajevima uz pomoć online alata za prevođenje. Pitanja se mogu mijenjati u skladu s vašim željama i potrebama vaših skupina. Može se prilagoditi njihova težina ili se mogu dodati nova pitanja kako bi se igra proširila.

Ako odlučite osmisлити nova pitanja, ne zaboravite prilagoditi zadatke tako da odgovaraju osobinama sudionica. Na primjer, mlađe sudionice ili one čije je znanje o problematici osnaživanja žena i rodne ravnopravnosti ograničeno, možda će trebati jednostavnije zadatke, dok će iskusnijim sudionicama trebati složeniji izazovi. Zadaci bi također trebali odgovarati interesima sudionica, a ciljeve igre potrebno je pojasniti kako bi se osiguralo da svi razumiju svrhu igre.

Lakša RAZINA

Odgovor bi trebao biti kratak (najviše 2-3 riječi), primjerice ime, datum, određena situacija ili broj. Primjer: „Izgradila je prvu verziju...“

Teža RAZINA

Potaknite sudionice da ponude opsežnije odgovore. Primjer: „Njezin sustav podrške bio je...“

Odaberi tajna mjesta za zadatke

Na sličan način, mjesta za skrivanje zadataka trebalo bi odabrati u skladu s različitim osobinama sudionica, poput njihove fizičke sposobnosti, dobi i sl. Važno je osigurati da su tajna mjesta dostupna svim sudionicama i da nikome ne predstavljaju značajnu prepreku. Osim toga, zadaci trebaju biti skriveni na mjestima gdje se sudionice osjećaju sigurno i ugodno.

Podrška i usmjeravanje tijekom igre

Različitim sudionicama trebat će različita razina podrške i usmjeravanja tijekom igre, ovisno o čimbenicima poput njihove dobi i iskustva. Mlađim sudionicama moglo bi, na primjer, koristiti više pažnje i pomoći dok bi iskusnije sudionice mogle preferirati veću razinu samostalnosti. Facilitatorica igre dužna je ponuditi prikladnu podršku kako bi osigurala da se sve sudionice osjećaju motivirano i uključeno.

Kako bi se to ostvarilo, od ključne je važnosti uspostaviti jasnu liniju komunikacije kako bi se pružila pomoć u slučaju potrebe. U slučaju da je prostor za igru velik, preporuča se odrediti vidljivo mjesto na kojem se tijekom cijele igre facilitatoricu može lako pronaći. Na taj način sudionice mogu lako zatražiti savjet ili pomoć kad god se ukaže potreba.

Osim toga, preporuča se jednoj sudionici iz svake grupe dati kontakt broj. Time se određuje osoba za kontakt u hitnim situacijama koje bi se mogle pojaviti tijekom igre. Kada sudionicama omogućite da vas kontaktiraju, osjećat će se sigurnije jer znaju da je pomoć lako dostupna u slučaju da im zatreba.

Rasprava nakon igre

Rasprava nakon igre također se može prilagoditi osobinama i interesima sudionica. Rasprava bi sudionicama trebala pružiti mogućnost da razmisle o ciljevima i ishodima igre. To bi trebala biti i prilika za raspravljavanje o problematici osnaživanja žena i rodne ravnopravnosti na način koji je svim sudionicama pristupačan i zanimljiv:

- U „Savjeti za igru, uloge i zadaci” možete pronaći primjere rečenica kojima se može potaknuti rasprava nakon igre.
- U *Šalabahteru* za sigurne prostore pročitajte kako stvoriti uvjete za raspravu.
- Zadužite nekoga da vodi bilješke kako bi važni uvidi, ideje i prijedlozi sudionica ostali zapisani. Te bilješke mogu poslužiti kao smjernice za buduće inicijative ili daljnje rasprave.
- Zaključite raspravu tako što ćete sažeti ključne točke i zahvaliti sudionicama na sudjelovanju. Potaknite sudionice da nastave razgovarati i nakon vaše rasprave, a razmislite i o dijeljenju materijala poput članaka, knjiga ili dokumentarnih filmova koji detaljnije analiziraju teme o kojima se raspravljalo.

Završna svečanost/nagrade

Na kraju igre sudionice obično očekuju proglašenje pobjednice ili nagradu. U JOIN THE GAME igri naglasak je na iskustvu učenja koje se odvija tijekom igranja igre tako da nema ni pobjednika ni gubitnika, već slavimo to što smo zajedno ostvarili cilj. Proslavu možete planirati u skladu s vašim resursima i budžetom. Navest ćemo nekoliko prijedloga:

- Male nagrade povezane s temom igre, poput naljepnica, senzornih igračka ili olovaka s prikladnim natpisom. Moguće je pronaći jeftine i zabavne ideje za poklone u trgovinama.
- Grickalice i slatkiši koje se može povezati s temom igre, kao što su kolačići, bomboni ili keksi.
- Možete pripremiti prostor za proslavu s grickalicama, povezanim sadržajima poput članaka i kutkom za fotografiranje s rekvizitima i dodacima. Razmislite o tome da im pustite neki naš kratki video o tinejdžerima i uzorima iz Europe.
- Nakon završetka igre pustite neku posebnu glazbu, poput „Chariots of fire“, kako bi bilo zabavnije.
- Razmislite o tome da pripremite potvrde za sudionice - ozbiljne ili zabavne. o divertidos.

VERZIJE *igre*

Standardna verzija igre podrazumijeva hibridni format s isprintanim zadacima uz koje sudionice trebaju koristiti pametne telefone i internetsku vezu kako bi pronašle odgovore. Međutim, igra se po potrebi može prilagoditi različitim uvjetima, poput situacija u kojima sudionice nemaju pristup tehnologiji. U nastavku otkrijte više o različitim verzijama igre JOIN THE GAME.

Online verzija

Ova verzija igre savršena je, ako ne želite previše printati, a imate mogućnost zalijepiti isprintane QR kodove na zidove, kipove i sl.

Priprema

1. Zadaci: pripremite 8 različitih Google obrazaca (posebni obrazac za svaki zadatak). Kopirajte i zalijepite uvod (str. 5 standardne verzije igre) u odjeljak za opis, a pitanje o ženi u odjeljak za pitanje. Odaberite „kratki odgovor“ kao oblik odgovora.
2. Kopirajte poveznicu za krajnje korisnike Google obrasca (obično treba kliknuti na „Pošalji“ pa se generira poveznica), a zatim napravite QR kod uz pomoć besplatne aplikacije (lako se pronađe pomoću Googlea). Napravite 8 QR kodova za 8 Google obrazaca.
3. Provjerite je li QR kod ispravan i šalje li vas na Google obrazac (korisnički prikaz, spreman za upisivanje odgovora).
4. Isprintajte QR kodove u visokoj kvaliteti i zalijepite ih na zidove/kipove i sl. - slično skrivanju omotnica u standardnoj verziji igre.
5. Ako je potrebno, napravite kartu s uputama koje će pomoći pri traženju skrivenih QR kodova.
6. Provjerite znaju li sudionice skenirati QR kodove.

Tijekom igre

1. Upute za igru sad su malo drukčije. Ne moraju imati papir i olovku za zapisivanje odgovora.
2. Ako je moguće, koristite projektor tijekom završne rasprave kako biste provjerile odgovore i razgovarale o njima.

SAVJETI

- Ako prostor za igru nije prevelik, a QR kodove je lako (ali ne prelako) pronaći, nije potrebno pripremati kartu.
- Provjerite ima li barem jedna osoba u svakoj grupi dobru internetsku vezu.

Offline verzija

Ova je verzija igre savršena kad nemate pristup internetu ili kad znate da sudionice nemaju prikladne uređaje za igranje igre.

Priprema

1. Pripremite priče i članke o ženama koje su predstavljene u igri - možete koristiti Wikipediju, druge informacije s interneta, ChatGPT ili slične aplikacije. Pobrinite se da priča sadrži odgovor na pitanje i da je font dovoljno velik i vidljiv izdaleka, te da je priča razumljiva za vašu ciljnu skupinu.
2. Isprintajte priče (poseban papir za svaku priču) i postavite ih na dostupna i vidljiva mjesta. Na kartu unesite informacije o lokacijama priča.

Tijekom igre

Upute za igru sad su malo drukčije. Ne moraju koristiti internet/pametne telefon kako bi pronašle odgovore.

Igra o ženama iz određenog područja

Ova je verzija korisna kada se želite usredotočiti na promicanje određene karijere. Žene treba odabrati prema ključu interseksionalnosti, odnosno tako da se razlikuju po porijeklu, iskustvu i uspješnosti.

Priprema

1. Odaberite 8 žena iz jednog područja. Pročitajte njihove biografije i izaberite zanimljive činjenice o njihovim profesionalnim životima. Izbjegavajte pitanja o njihovim privatnim životima - usredotočite se na njihove vještine i postignuća.
2. Ako nema puno ili uopće nema informacija o ženama koje predstavljaju područje koje ste odabrale, uvijek ih možete osobno kontaktirati, zapisati njihove priče pa ih koristiti u offline igri. Možete i iskoristiti tu priliku pa podijeliti njihove priče na internetu.

Priprema igre u suradnji s ciljnom skupinom

Ova je verzija savršena za slučajeve kad je igra dio dužeg procesa i kad imate vremena za dodatne radionice s grupom (minimalno 2 sata), idealno nekoliko dana prije igre

Priprema

1. Isplanirajte radionicu s grupom tijekom koje možete razgovarati o
 - cilju igre;
 - interesima i snovima;
 - znanju o tržištu rada.
2. Ne zaboravite pripremiti aktivnosti kojima ćete probiti led i koje će pomoći sudionicama da se upoznaju i zabave.
3. Tijekom radionice podijelite ciljnu skupinu u dvije grupe. Prva grupa pripremit će igru za drugu i obrnuto.
4. Potaknite ih da same odaberu temu za igru, primjerice žene u IT sektoru, žene iz jedne države, žene sličnih iskustava i sl. Svaka grupa mora imati svoju temu.
5. Pokažite im zadatke za standardnu verziju igre kako bi im poslužili kao primjer za sastavljanje pitanja o ženama.
6. Dajte im vremena za istraživanje i pripremu pitanja. Pobrinite se da imaju pristup izvorima informacija poput interneta, knjiga i sl.
7. Pobrinite se da prva grupa ne vidi pitanja druge grupe prije igre i obrnuto.
8. Isprintajte pitanja ili koristite Google obrasce (pogledajte prethodni tekst za upute): odaberite verziju igre zajedno sa sudionicama.
9. Prva grupa pripremit će igru za drugu i obrnuto.

UPUTE *za vođenje grupe*

Dosad je facilitatorica igre saznala više o osobinama sudionica i o tome kako može prilagoditi igru njihovim potrebama, a kako bi dodatno prilagodila dijelove igre, moguće da je slijedila i upute za uključivanje budućih sudionica u pripremu igre. Sada je vrijeme da se razmisli o grupnoj dinamici.

Savjeti iz ovog odjeljka pomoći će facilitatorici da vodi skupinu igračica na način da se potiče **INKLUZIVNO i PRIJATELJSKO** okruženje u kojem svatko može **sudjelovati, zabaviti se i osjećati se cijenjeno**.

1. Uspostavite jasna očekivanja: Započnite radionicu tako što ćete postaviti jasna pravila i očekivanja vezana za ponašanje sudionica. Naglasite važnost poštovanja, aktivnog slušanja i inkluzivnosti. Pojasnite da je svačiji doprinos vrijedan i da se bullying ili nepoštovanje neće tolerirati.

PRIMJER

Ako jedna sudionica prekine drugu dok govori, odmah ukažite na to i recite: „U ovoj grupi cijenimo aktivno slušanje i međusobno poštovanje. Dajmo svakoj osobi priliku da izrazi svoje mišljenje prije nego što se ubacimo.“

2. Aktivnosti za probijanje leda: Započnite radionicu s aktivnostima za probijanje leda koje potiču interakciju i pomažu sudionicama da se upoznaju. Ove aktivnosti mogu biti zabavne i zanimljive, mogu ukloniti prepreke i stvoriti osjećaj prijateljstva u grupi.

PRIMJER

Neka se sudionice podjele u parove pa jedna drugu intervjuiiraju, a onda predstavljaju partnericu ostatku grupe, s naglaskom na njezine interese i hobije.

3. Potaknite timski rad: Objasnite da igranje igre zahtijeva timski rad i suradnju. Grupe sastavite tako da u njima budu osobe različitih rodnih identiteta, podrijetla i temperamenata. Na taj će se način lakše premostiti jaz između ekstrovertiranih i introvertiranih sudionica, te se time promiče međusobno razumijevanje i suradnja.

PRIMJER

Podijeli sudionice u grupe i potakni svaku članicu da doprinese svojim idejama, te da sve rade zajedno kako bi riješile zadatak.

4. Koristite različite metode podučavanja: Razmišljajte o različitim stilovima učenja tako što ćete upotrijebiti različite metode podučavanja. Koristite vizualna pomagala, grupne rasprave i individualna promišljanja. Na taj način sudionice s različitim razinama koncentracije i interesa mogu obrađivati materijale na način koji im odgovara.

PRIMJER

Kad objašnjavate neki koncept, koristite vizualna pomagala i video materijale koje su napravile partnerice na projektu JOIN THE GAME, kako bi doprle do onih kojima je bliži vizualni stil učenja.

5. Potičite aktivno sudjelovanje: Stvorite okruženje u kojemu je svakome ugodno izraziti svoje mišljenje. Potaknite aktivno sudjelovanje tako što ćete postavljati otvorena pitanja, omogućiti dovoljno vremena za odgovore, te prihvatiti i potvrditi vrijednost svačijeg doprinosa.

PRIMJER

Postavljajte otvorena pitanja tijekom grupnih rasprava i svakoj sudionici dajte priliku da podijeli svoja razmišljanja. Potaknite tiše sudionice riječima „Voljela bih čuti tvoje mišljenje o temi.“

6. Pružite prilike za vođenje: Dajte sudionicama priliku da preuzmu uloge ili dužnosti vođe tijekom radionice. To može doprinijeti jačanju samopouzdanja, razvoju vještina timskog rada, te poticanju tiših sudionica da istupe i surađuju s grupom.

PRIMJER

Neka se sudionice izmjenjuju u ulozi vođa grupa kako bi svaka od njih imala priliku preuzeti odgovornost za vođenje grupe. To može pomoći izgradnji njihova samopouzdanja, te im se time može pružiti mogućnost da demonstriraju vještine vođenja.

7. Riješite problem nasilničkog i ometajućeg ponašanja: Pozorno pratite dinamiku grupe i budite proaktivne u slučaju nasilničkog ili ometajućeg ponašanja. Odmah intervenirajte, ali na taktičan način, kako biste spriječile da takvo ponašanje eskalira. Potičite empatiju i podučavajte o strategijama rješavanja sukoba kako biste pomogle stvoriti sigurno okruženje u kojem se sudionice međusobno poštuju.

PRIMJER

Ako primijetite da jedna sudionica neprestano prekida i omalovažava druge, porazgovarajte s njom u četiri oka, objasnite joj na koji način njezino ponašanje utječe na druge, te jasno zatražite da komunicira s poštovanjem.

8. Slavite sposobnosti i postignuća pojedinki Prepoznajte i slavite postignuća, talente i sposobnosti pojedinki kroz čitavu igru. Pružite pozitivne povratne informacije i potporu. Time možete ojačati samopouzdanje sudionica i motivirati ih da nastave aktivno sudjelovati.

PRIMJER

Uvažite i istaknite pojedinačna postignuća tijekom igranja igre. Na primjer, pohvalite sudionicu koja je pokazala izuzetnu kreativnost u grupi ili nekoga tko je tijekom aktivnosti nadvladao neki osobni izazov.

9. Razvijajte mrežu podrške: Pružite prilike sudionicama da se povežu i grade odnose izvan okvira igre. Ako se ne poznaju otprije, potaknite ih da izmjene kontakt brojeve, da se uključe u online zajednice ili da organiziraju grupe za učenje. Time možete potaknuti stvaranje mreže podrške unutar koje mogu biti uključene i učiti jedna od druge čak i kad igra završi.

PRIMJER

Pokrenite online grupu ili forum JOIN THE GAME gdje se sudionice mogu povezati i nastaviti raspravljati, dijeliti materijale i jedna drugoj pružati podršku i kad radionica bude gotova.

Zapamtite, svaka je sudionica jedinstvena i važno je stvoriti inkluzivno okruženje u kojemu se slave različitost i individualnost. Ako primijenite ove savjete, stvorit ćete igru koja jednako uključuje sve mlade sudionice, potiče aktivno sudjelovanje i njeguje atmosferu prijateljstva i podrške.

DA BISTE OSIGURALE DA IGRA TECE GLATKO
ne zaboravite pripremiti raspored igranja kako biste mogle učinkovito upravljati vremenom i pobrinite se da imate pomoć potrebnu za vođenje igre.

Neki korisni dijelovi šalabahtera za sigurne prostore:

Iz dijela šalabahtera za sigurne prostore koji govori o sudionicama:

- Znaš li kako sve sudionice uključiti u raspravu, uključujući i osobe koje se boje govoriti pred grupom?
- Koristiš li inkluzivni jezik (koji obuhvaća sve rodove, kulturnu i religijsku raznolikost, osobe s invaliditetom itd.)?
- Jesi li u mogućnosti osigurati jednaki prostor/vrijeme za izražavanje različitih mišljenja u grupi?
- Znaš li kako upravljati teškim razgovorima/“nepopularnim mišljenjima“?
- Pripremite prijedlog osnovnih pravila za stvaranje sigurnih prostora prije početka igre, te na početku igre potvrdite sa sudionicama da se sve slažete oko idućeg:
 1. Jesu li pravila koja ste uspostavile jasna, konkretna i razumljiva?
 2. Jesi li razmislila o tome kako ćeš provoditi ta pravila?
 3. Jesi li razmislila o tome kako postaviti realna očekivanja?
 4. Znaš li kako čuvati povjerljivost i poštovati privatnost sudionica?

PRIMJERI

OSNOVNIH PRAVILA:

- Sudionice govore jedna po jedna
- Poštuje se pravo drugih na drukčije mišljenje
- Prihvaćaju se mišljenja drugih i bez nametanja se predstavljaju vlastita (npr. „Ovo je uvriježeno stajalište pa sam ga proučila i otkrila [protuargument]“)
- Izbjegavaju se stereotipi
- Nulta stopa tolerancije za govor mržnje ili bullying (npr. kolutanje očima, vrijeđanje, ignoriranje)
- Potiče se sudionice da obrane svoje argumente
- Potiče se sudjelovanje svih sudionica

PRIPREMA REKAPITULACIJE

iskustva

ČIME RASPRAVU MOŽETE UČINITI ZANIMLJIVIJOM I PRIVLAČNIJOM?

1. Ne zaboravite aktivno slušati - razgovarajte, umjesto da samo postavljate pitanja i čekate odgovore
2. Ne zaboravite preporuke za sigurne prostore - sudionicama neće biti ugodno slobodno govoriti, ako osjećaju da ih vi ili neka od drugih sudionica osuđujete
3. Sa sudionicima osmislite pravila rasprave, možete upotrijebiti primjere iz šalabahtera za sigurne prostore
4. Izbjegavajte Da/Ne pitanja
5. Izbjegavajte osuđivati odgovore - budite otvorene prema svim odgovorima, nema dobrih i loših
6. Velika grupa: pripremite im isprintana pitanja kojima će se baviti u manjim grupama Kasnije će svaka grupa moći predstaviti sažetak svoje rasprave

KAKO POSTIĆI DA RASPRAVA NAVEDA SUDIONICE NA PROMIŠLJANJE?

Dok vodite raspravu, pokušate je povezivati s njihovom situacijom - umjesto postavljanja općih pitanja, pokušajte biti preciznije (npr. zamislite što bi bilo kad bi netko od maturanata iz vaše škole odlučio baviti se popravcima automobila - mislite li da bi John i Jenna imali isto iskustvo?)

PLAN B *Savjeti i Trikovi*

PADA KIŠA, A IGRAMO NA OTVORENOM:

- pripremite Plan B prije igre - razmislite o mjestu na koje brzo možete preseliti igru u slučaju lošeg vremena

VELIKA SMO GRUPA:

- podijelite sudionice u manje grupe. Pripremite više od jedne skupine zadataka. Primjer: 24 sudionica -> 6 grupa; pripremite 3 različite skupine zadataka i koristite omotnice različitih boja za upute; grupe 1, 2 i 3 počinju igrati u isto vrijeme, a grupe 4, 5 i 6 počinju 10 minuta kasnije.

MALA SMO GRUPA:

- pobrinite se da se ne miješate previše u njihove odgovore i da imaju mogućnost ne odgovoriti na pitanje, ako to ne žele

GRUPA NE SURAĐUJE/ČLANICE GRUPE ISMIJAVAJU JEDNA DRUGU ILI IGRU:

- zaustavite igru i pitajte ih što im treba/ što bi pomoglo. Možete otvoriti sa: „Vidim da ne slijedite upute i djeluje mi kao da ne želite igrati, zbunjena sam. Možete li mi reći što se događa?“

ZADACI SE MIČU S TAJNIH MJESTA I „NESTAJU“:

- na prvu stranicu/naslovnicu napišite - “nemoj uzeti“
- pripremite dodatni komplet zadataka - tako ćete moći brzo zamijeniti izgubljene

SUDIONICE NE MOGU PRONAĆI ZADATKE:

- dajte grupi kontakt broj za svaki slučaj ili im recite gdje vas mogu pronaći/ gdje mogu pronaći upute

SUDIONICE NE SUDJELUJU U RASPRAVI:

- ponudite im da zapišu odgovore (pripremite pribor za pisanje) pojedinačno ili u parovima

NETKO DOMINIRA U RASPRAVI:

- postavite jasna pravila za raspravu - primjer: sudionice si dodaju određeni predmet, a ona koja drži predmet, može govoriti
- zaustavite raspravu sa „Žao mi je, ali ponestaje nam vremena, a zaista želim čuti što i ostale sudionice misle“

PROMOCIJA

Možete koristiti naš predložak za poziv na igru ili napraviti svoj pomoću besplatnih programa poput Canve.

Slobodno koristite videa i slike osmišljene za ovaj projekt. Dostupni su besplatno i napravljeni s ciljem da potaknu na sudjelovanje u igri.

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.