

THE GAME *Join*

Erasmus+ project (2022-2024)

SAVJETI

ZA IGRU, ULOGE I ZADACI

Rezultat 3

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.



Sufinancira
Europska unija

SADRŽAJ

1. Kako pripremiti prostor za igru (na otvorenom i zatvorenom)?	3
2. Koje materijale trebate pripremiti?	4
3. Priprema voditeljice igre	4
3.1. Prijedlozi za poticanje rasprave nakon igre	5
3.2. Ishodi igre: znanje	6
3.3. Ishodi igre: vještine i stavovi	7
3.4. Stavovi voditeljice igre	7
4. Promocija igre	8
5. Saznajte više: izvori i dodatni materijali	9

KAKO PRIPREMITI

prostor za igru (na otvorenom i zatvorenom)

Prije nego što krenete s pripremom igre, provjerite vremensku prognozu za planirani datum. Tako ćete moći odlučiti hoćete li organizirati igru na zatvorenom ili otvorenom.

Neovisno o konačnoj odluci o prostoru, ovo su neki savjeti za dobru pripremu:

- Razmislite o veličini prostora koji trebate na zatvorenom/otvorenom
- Pobrinite se za to da je prostor siguran i lako dostupan
- Pobrinite se za to da je prostor dostupan osobama s invaliditetom
- Obavijestite sudionice o prikladnoj odjeći
- Osigurajte da rezervacija prostora odgovara predviđenom trajanju igre, ako je to potrebno.
- Razmislite o opciji da igrate online verziju

Igra na **OTVORENOM**

- Pripremite kartu prostora
- Koristite naljepnice ili flomastere da definirate prostor za igru
- Pokušajte pronaći referentne točke povezane sa ženama (kipovi, imena ulica itd.) u javnom prostoru u kojem igrate igru

Igra na **ZATVORENOM**

- Razmislite o prostoru i o tome kako ga prilagoditi
- Razmislite o zamjeni za kartu - je li u ovom prostoru lakše sakriti zadatke?
- Je li prostor dovoljno velik da ne nastane prevelika gužva? - Razmislite o tome da pripremite različite setove zadataka za različite grupe

POTREBNI *dokumenti i materijali*

PRIPREMITE SVE MATERIJALE POTREBNE ZA IGRU, UKLJUČUJUĆI I KARTU, AKO JE POTREBNA. **Važno je provjeriti relevantne zakone i propise** kako biste bile sigurne da imate sve potrebne dozvole i odobrenja. Neke dozvole koje bi vam mogle trebati jesu: **dozvola vlasti za korištenje javne površine, dozvola roditelja za maloljetne sudionice, dozvola za fotografiranje i objavljivanje fotografija i sl.**

Pripremite sigurnosna pravila za sudionice koja će uključivati i broj za hitne slučajeve.

PRIPREMA

voditeljice igre

Dobra priprema voditeljice igre ključna je za kvalitetnu provedbu. Važno je pročitati sve pripremljene materijale, IO1 - Vodič za igru i IO2 - Vodič za prilagodbu urbane igre potrebama grupe, u kojima se nalaze upute i smjernice za pripremu. Također, na kraju ovog dokumenta nalazi se popis za daljnje čitanje o temi igre.

Pripremite uvod u igru koji će odmah na početku zainteresirati sudionice, spomenite Erasmus+ program u sklopu kojega je igra osmišljena i recite što je cilj igre te zašto je osmišljena. Pobrinite se da razumijete upute za igru kako biste ih mogle na razumljiv način prenijeti sudionicama.

Drugi dio igre uključuje raspravu, što je važno za integraciju novih iskustava stečenih tijekom igre u postojeće znanje, postavljanje novih pitanja i buđenje interesa sudionica za daljnje istraživanje o temi o kojoj se raspravlja. Ovo je važan dio igre, nemojte ga preskočiti! Pripremite pitanja za raspravu prilagođena skupini koja raspravlja.

Uz pomoć ove igre želimo potaknuti sudionice da razviju određene stavove i vještine koji su navedeni u nastavku. Na vama kao voditeljicama je da to pročitate, dodate ono što mislite da je važno i razmislite o tome na koji način možete osigurati razvoj niže navedenih vještina i stavova. Zapitajte se: što činite da biste ih razvijale? Što još možete učiniti da to poboljšate? Dajte si vremena da razmislite o ovome jer to je od presudne važnosti za čitav proces igre.

Prijedlozi za poticanje rasprave nakon igre

Kao što smo već spomenuli, rasprava nakon igre je važna, a da bi bila visokokvalitetna, potrebna je dobra priprema.

Niže ćete pronaći neke prijedloge.

PRIJEDLOZI *za poticanje rasprave*

1. Kroz igru ste saznale o doprinosima žena na različitim područjima. Koja vam je najviše privukla pažnju i zašto?
2. Možete li imenovati neku ženu koja je ostvarila značajan doprinos u znanosti, tehnologiji, inženjerstvu ili matematici (STEM), osim onih navedenih u igri? Možete li se sjetiti nekih žena koje su se istaknule u drugim područjima u kojima su žene obično podzastupljene? Zašto mislite da su njihova postignuća važna?
3. Što mislite na koji način podzastupljenost žena u tradicionalno muškim područjima može utjecati na ambicije i karijerne mogućnosti mladih žena?
4. Možete li identificirati neke prepreke ili stereotipe koji žene odvrću od ostvarivanja karijera u područjima kao što su politika, poduzetništvo ili umjetnost? Kako ti stereotipi utječu na društvo u cjelini?
5. Koje bi se strategije ili inicijative moglo provesti kako bi se više mladih žena potaklo da pokušaju ostvariti karijeru u području u kojem su obično podzastupljene?
6. Postoji li neka žena u povijesti koja vas je inspirirala? Kojim njezinim vrlinama ili postignućima se divite?
7. Kako mislite da bi mediji mogli utjecati na suzbijanje rodni stereotipa i promicanje raznolikijeg i točnijeg predstavljanja žena?
8. Kako možemo riješiti problem društvenih normi i očekivanja koji ženama ograničavaju prilike i izbore? Koju ulogu pojedinci mogu odigrati u stvaranju inkluzivnijeg i ravnopravnijeg društva?
9. Što mislite kakav bi utjecaj imalo kada bi više žena bilo na vodećim položajima u vladama i poduzećima ili u drugim utjecajnim ulogama? Kako bi to oblikovalo politike i perspektive i što bi iz toga proizašlo?

10. Kako možemo osigurati da žene imaju jednak pristup obrazovanju, resursima i prilikama na svim područjima? Koji se koraci mogu poduzeti kako bi se riješile postojeće nejednakosti?

11. Možete li podijeliti neko osobno iskustvo ili nešto što ste opazili kad ste svjedočili rodnoj neravnopravnosti ili posljedicama rodnih stereotipa? Kako ste se osjećali i što mislite da se može poduzeti kako bi se taj problem riješio?

Ishodi igre: znanje

Mogući ishodi učenja navedeni su u tablici u nastavku, te se odnose na područje znanja.

IMAJTE NA UMU DA JE CILJ POTAKNUTI SUDIONICE da dodatno istražuju o ovim temama i da se ishodi mogu ostvariti tijekom dužeg vremenskog razdoblja.

Znanje

- Znanje o različitim ženskim uzorima
- Podizanje svijesti o rodnoj neravnopravnosti i o tome kako je prevladati
- Više znanja o temi projekta
- Dobivanje novih ideja povezanih s njihovim interesima
- Više znanja o rodnim pitanjima/porijeklu feminizma
- Zanimanje za žensku povijest, postavljanje pitanja
- Normaliziranje toga da zanimanja nisu rodno određena
- Razumijevanje porijekla i korijena problema neravnopravnosti

Ishodi igre: vještine i stavovi

U nastavku je popis mogućih ishoda koji se odnose na područje vještina i stavova.

Imajte na umu da je razvoj ovih stavova i vještina dugotrajan proces, ali je važno pružiti siguran prostor tijekom igre u kojemu se te vještine i stavovi mogu razvijati.

Vještine/Stavovi

- Motivacija za razmatranje drugih zanimanja
- Osjećaj osnaženosti
- Osjećaj da ih se sluša (ima odraslih kojima je stalo)
- Osjećaj da imaju pravo zauzeti prostor
- Osjećaj legitimnosti
- Osjećaj nadahnuća, osjećaj da imaju pravo progovoriti
- Samopouzdanje pri donošenju odluka
- Osjećaj da se mogu snaći u situaciji
- Osjećaj da ih okolina podržava
- Vjera u njihove vlastite snove

Stavovi voditeljice igre

Gore navedeni ishodi djeluju ambiciozno i zasigurno se pitate kako sve to ostvariti! Ne brinite, ovdje su neke ideje o tome kako pripremiti i voditi igru.

Stavovi voditeljice igre

1. Učite! Sakupite znanje, budite informirane, pripremite se za temu.
2. Postavljajte poticajna pitanja, eksperimentirajte i otkrijte što funkcionira za vašu grupu
3. VIŠE SLUŠAJTE, MANJE GOVORITE
4. Pokušajte horizontalno prenositi znanje (nemojte govoriti svisoka)
5. Uvažite različita iskustva
6. Budite fleksibilne, prilagodite se specifičnim potrebama grupe
7. Budite svjesne vlastite pristranosti kako je ne biste prenosile na grupu i kako biste se jednako odnosile prema svim sudionicama
8. Koristite inkluzivni jezik
9. Nudite podršku (Vidim da ti je teško pokazati što osjećaš i to je u redu. Možeš pričati kad i ako budeš spremna.)
10. Uživajte u igri i zabavite se).

I ZAPAMTITE, ULOGA VODITELJICE IGRE PODRAZUMIJEVA PROCES UČENJA!

PROMOCIJA

Važno je uključiti sudionice u igru, a za to vam trebaju dobre vještine promoviranja. U nastavku su neki prijedlozi koji vam mogu pomoći u promociji. Lako ih možete pretvoriti u objave na društvenim mrežama pa ih objavljujati prije, tijekom i nakon igre.

PRIJEDLOZI *za promoviranje igre*

„Pridruži se igri i saznaj više o izvanrednim ženama koje su se suprotstavile rodnim stereotipima u zanimanjima kojima dominiraju muškarci.“

„U tijeku je igra kroz koju otkrivamo inspirativne priče žena koje su dale značajan doprinos u područjima u kojima tradicionalno dominiraju muškarci.“

„Ovdje upravo igramo igru kroz koju otkrivamo postignuća žena u područjima u kojima tradicionalno dominiraju muškarci!“

„Igramo igru koja će osnažiti mlade žene tako što će im prezentirati različite karijere i postignuća žena u područjima u kojima tradicionalno dominiraju muškarci.“

„Upravo igramo igru koja nam otkriva otpornost i postignuća žena u zanimanjima koja su se dugo smatrala muškima.“

„Igramo urbanu igru koja nam otkriva postignuća žena u područjima koja su povijesno smatrana „muškim poslovima“ i potiče djevojke da hrabro slijede svoje strasti.“

SAZNAJTE VIŠE:

resursi i dodatni materijali

U ovom ćete odjeljku pronaći razne izvore koji analiziraju rodne neravnopravnosti u STEM području. Ovi se materijali mogu koristiti za daljnje informiranje i za pripremu igre.

Cheryan, S., Master, A., & Meltzoff, A. N. (2015). Cultural Stereotypes as Gatekeepers: Increasing Girls' Interest in Computer Science and Engineering by Diversifying Stereotypes. „Frontiers in Psychology”, 6, 49-49. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00049>

Cheryan, S., Ziegler, S. A., Montoya, A. K., & Jiang, L. (2017). Why are some STEM fields more gender balanced than others. „Psychological Bulletin”, 143(1), 1-35. <https://doi.org/10.1037/bul0000052>

Gunderson, E. A., Ramirez, G., Levine, S. C., & Beilock, S. L. (2012). The role of parents and teachers in the development of gender-related math attitudes. „Sex Roles”, 66(3), 153-166. <https://doi.org/10.1007/s11199-011-9996-2>

Ireland, D. T., Kimberley Edelin Freeman, Freeman, K. E., Winston-Proctor, C. E., Cynthia E. Winston-Proctor, DeLaine, K. D., Lowe, S. M., & Woodson, K. M. (2018). (Un)Hidden Figures: A Synthesis of Research Examining the Intersectional Experiences of Black Women and Girls in STEM Education: „Review of Research in Education”, 42(1), 226-254. <https://doi.org/10.3102/0091732x18759072>

Koch, A. J., Sackett, P. R., Kuncel, N. R., Dahlke, J. A., & Beatty, A. S. (2022). Why women STEM majors are less likely than men to persist in completing a STEM degree: More than the individual. „Personality and Individual Differences”, 190, 111532. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.111532>

Milagros Sáinz, Sergi Fàbregues, María José Romano, & Beatriz-Soledad López. (2022). Interventions to increase young people's interest in STEM. A scoping review. „Frontiers in Psychology”, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.954996>

Milgram, D. (2011). How to Recruit Women and Girls to the Science, Technology, Engineering, and Math (STEM) Classroom. „Technology and Engineering Teacher”, 71(3), 4-11.

Ortiz-Martínez, G., Vázquez-Villegas, P., Ruiz-Cantisani, M. I., Delgado-Fabián, M., Conejo-Márquez, D. A., & Membrillo-Hernández, J. (2023). Analysis of the retention of women in higher education STEM programs. „Humanities and Social Sciences Communications”, 10(1), 1-14. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01588-z>

Reinking, A., & Martin, B. (2018). The Gender Gap in STEM Fields: Theories, Movements, and Ideas to Engage Girls in STEM. „Journal of New Approaches in Educational Research”, 7(2), 148-153. <https://doi.org/10.7821/naer.2018.7.271>

Sáinz, M. (2023). „How to Address Stereotypes and Practices Limiting Access to STEM-Related Education for Women and Girls” (Expert paper, UN Women Expert Group Meeting). UN Women. https://www.unwomen.org/sites/default/files/2022-12/EP.3_Milagros%20Sainz.pdf

Steinke, J. (2017). Adolescent Girls' STEM Identity Formation and Media Images of STEM Professionals: Considering the Influence of Contextual Cues. „Frontiers in Psychology”, 8, 716-716. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00716>

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.