

THE GAME *Join*

Erasmus+ project (2022-2024)

WSKAZÓWKI

DOTYCZĄCE GRY, RÓL I ZADAŃ

Rezultat pracy intelektualnej 3

Ta publikacja jest częścią projektu „Włącz się do GRY” finansowanego przez Unię Europejską. Tworzą go organizacje partnerskie z Hiszpanii, Polski, Chorwacji i Belgii.



Współfinansowane przez
Unię Europejską

SPIIS TREŚCI

1. Jak przygotować przestrzeń do gry (na zewnątrz i wewnątrz)?	3
2. Potrzebne dokumenty	4
3. Przygotowanie animatora gry	4
3.1. Zwroty zachęcające do debaty po zakończeniu gry	5
3.2. Wyniki gry: wiedza	6
3.3. Wyniki gry: umiejętności i postawy	7
3.4. Postawy animatora gry	7
4. Promocja gry	8
5. Dowiedz się więcej – zasoby i materiały dodatkowe	9

JAK PRZYGOTOWAĆ

przestrzeń do gry (na zewnątrz i wewnątrz)?

Przed rozpoczęciem przygotowań do gry należy sprawdzić prognozę pogody dla planowanej daty. Powinno to pomóc w określeniu, czy zorganizujesz grę w pomieszczeniu, czy na zewnątrz.

Bez względu na ostateczny wybór miejsca oto kilka wskazówek dotyczących dobrego przygotowania:

- Weź pod uwagę wielkość potrzebnej przestrzeni wewnętrznej/zewnętrznej
- Upewnij się, że przestrzeń jest bezpieczna oraz łatwo dostępna
- Sprawdź, czy przestrzeń jest dostępna dla osób z niepełnosprawnościami
- Poinformuj uczestników o odpowiednim ubiorze dostosowanym do warunków panujących w danym miejscu
- Jeśli to konieczne, upewnij się, że zarezerwowano miejsce w odpowiednim przedziale czasowym
- Pomyśl o możliwości stworzenia gry w wersji online

NA ZEWNĄTRZ

- Przygotuj mapę obszaru
- Użyj naklejek lub innych znaczników, aby narysować zarys obszaru
- Spróbuj znaleźć kobiece odniesienia (posągi, nazwy ulic itp.) w przestrzeni publicznej, w której grasz

WEWNĄTRZ

- Pomyśl o przestrzeni i sposobie jej adaptacji
- Pomyśl o alternatywach dla mapy – czy łatwiej jest ukryć zadania w pomieszczeniu?
- Czy przestrzeń jest wystarczająco duża, aby uniknąć zatłoczenia? Rozważ przygotowanie różnych zestawów zadań dla różnych grup

POTRZEBNE *dokumenty*

PRZYGOTUJ WSZYSTKIE NIEZBĘDNE MATERIAŁY DO GRY, W TYM MAPY, JEŚLI TO KONIECZNE. **Ważne jest sprawdzenie odpowiednich przepisów i regulacji, aby się upewnić, że masz wszystkie niezbędne zezwolenia i zgody. Niektóre z pozwoleń, których możesz potrzebować, to: pozwolenie od władz na korzystanie z przestrzeni publicznej, pozwolenie od rodziców lub opiekunów niepełnoletnich uczestników, pozwolenie na robienie zdjęć i ich publikację itp.**

Przygotuj zasady bezpieczeństwa dla uczestników, w tym numery kontaktowe na wypadek sytuacji awaryjnych.

PRZYGOTOWANIE

animatora gry

Dobre przygotowanie do przeprowadzenia gry jest kluczem jej wysokiej jakości. Ważne jest przeczytanie wszystkich opracowanych materiałów – IO1 i IO2 – które zawierają instrukcje i wytyczne dotyczące przygotowania. Na końcu dokumentu znajduje się również lista dalszych lektur na temat gry.

Przyszykuj wprowadzenie do gry, które zainteresuje graczy od samego początku, wspomnij o programie Erasmus+, w ramach którego gra została stworzona. Powiedz, jaki jest jej cel oraz dlaczego powstała. Upewnij się, że rozumiesz instrukcje gry, aby móc przekazać je uczestnikom w przystępny sposób.

Druga część gry obejmuje debatę, która jest ważna dla przyswojenia nowych wiadomości zdobytych podczas rozgrywki, zadawania nowych pytań oraz zachęcenia graczy do dalszego pogłębiania wiedzy o omawianych tematach. Ta część gry jest ważna, więc jej nie pomijaj! Przygotuj pytania do dyskusji dostosowane do danych grup uczestników.

Poprzez grę chcemy zachęcić zawodników do rozwijania pewnych postaw i umiejętności, które wymieniono poniżej. Do ciebie jako osoby prowadzącej należy zapoznanie się z nimi, dodanie tego, co uważasz za ważne, oraz zastanowienie się, w jaki sposób możesz zapewnić rozwój umiejętności i postaw opisanych poniżej. Zadaj sobie pytanie: co robisz, żeby je rozwijać? Co jeszcze możesz zrobić, aby ulepszyć tę część? Poświęć trochę czasu na przemyślenie tego, ponieważ jest to kluczowy punkt całego procesu gry.

Zwroty zachęcające do debaty po zakończeniu gry

Jak już zostało wspomniane, dyskusja po zakończeniu gry jest ważna, a żeby była ona wysokiej jakości, potrzebne jest dobre przygotowanie.

Poniżej znajduje się kilka sugestii.

ZWROTY *zachęcające do debaty*

1. Dzięki grze wiesz więcej o wkładzie kobiet w rozwój różnych dziedzin. Która z nich najbardziej przykuła twoją uwagę i dlaczego?
2. Czy potrafisz wymienić kobiety, które wniosły znaczący wkład w naukę, technologię, inżynierię lub matematykę (STEM), inne niż te wymienione w grze? Czy możesz również przytoczyć nazwiska kobiet, które odniosły sukces w innych dziedzinach, gdzie są one zwykle niedostatecznie reprezentowane? Dlaczego uważasz, że ich osiągnięcia są ważne?
3. Jak myślisz, w jaki sposób niedostateczna reprezentacja kobiet w dziedzinach tradycyjnie zdominowanych przez mężczyzn może wpłynąć na aspiracje i możliwości kariery młodych kobiet?
4. Czy możesz zidentyfikować jakieś bariery lub stereotypy, które zniechęcają kobiety do rozpoczęcia kariery w takich dziedzinach, jak polityka, biznes lub sztuka? Jak te stereotypy wpływają na całe społeczeństwo?
5. Jakie można wdrożyć strategie lub podjąć inicjatywy, aby zachęcić więcej młodych kobiet do pracy w zawodach, w których są one zazwyczaj niedostatecznie reprezentowane?
6. Czy jest jakaś historyczna postać kobieca, która cię zainspirowała? Jakie jej cechy lub osiągnięcia podziwiasz?
7. Jak myślisz, w jaki sposób media mogą przyczynić się do przełamywania stereotypów związanych z płcią i promowania bardziej zróżnicowanych oraz adekwatnych wizerunków kobiet?
8. Jak możemy rzucić wyzwanie normom i oczekiwaniom społecznym, które ograniczają możliwości i wybory kobiet? Jaką rolę mogą odegrać indywidualne jednostki w tworzeniu bardziej inkluzyjnego i równego społeczeństwa?

9. Jak myślisz, jaki wpływ miałyby zajmowanie przez kobiety większej liczby kierowniczych stanowisk w rządzie, biznesie lub innych wpływowych środowiskach? Jak ukształtowałyby to politykę, perspektywy kobiet oraz jakie przyniosłyby to efekty?
10. Jak możemy zapewnić kobietom równy dostęp do edukacji, zasobów i możliwości we wszystkich dziedzinach? Jakie kroki można podjąć, aby niwelować istniejące różnice?
11. Czy możesz się podzielić osobistymi doświadczeniami lub obserwacjami związanymi z byciem świadkiem sytuacji dotyczących nierówności płci lub skutków działania stereotypów? Jakie towarzyszyły ci wtedy uczucia? Jak myślisz, co można zrobić, aby temu zaradzić?

Wyniki gry: wiedza

Możliwe efekty uczenia się są wymienione w poniższej tabeli i odnoszą się do domeny wiedzy.

PAMIĘTAJ – CELEM GRY JEST ZACHĘCENIE GRACZY do dalszego pogłębiania wiedzy o poruszonych tematach, a wyniki można osiągnąć w dłuższym czasie.

Wiedza

- Poznanie różnych kobiecych wzorców
- Podnoszenie świadomości na temat nierówności płci oraz sposobów ich przezwyciężania
- Posiadanie większej wiedzy na temat zagadnień projektu
- Zdobycie nowych pomysłów związanych ze swoimi zainteresowaniami
- Pogłębienie wiedzy dotyczącej płci oraz początków feminizmu
- Zainteresowanie się tematem historii kobiet, zadawanie pytań
- Znormalizowanie tego, że kariera nie ma płci
- Zrozumienie źródła problemu

Wyniki gry: umiejętności i postawy

Poniżej przedstawiono listę możliwych wyników związanych z domeną umiejętności i postaw. Należy jednak pamiętać, że rozwijanie tych przekazanych postaw i umiejętności jest procesem długofalowym, ale ważne jest, aby zapewnić podczas gry bezpieczną przestrzeń, w której można nad tym pracować.

Umiejętności/postawy

- Motywacja do odkrycia innych ścieżek kariery
- Poczucie pewności siebie, wzmocnienia kobiet
- Poczucie bycia wysłuchanym/ wysłuchaną (istnieją dorośli, którym zależy)
- Być pewnym siebie, upoważnionym do zajmowania przez siebie miejsca
- Być pewnym wiary w siebie i swoje umiejętności
- Być zainspirowanym, nie bać się zabrać głosu
- Pewność siebie w podejmowaniu decyzji
- Poczucie, że jest się w stanie poradzić sobie z daną sytuacją
- Poczucie wsparcia ze strony otoczenia
- Wiara we własne marzenia

Postawy animatora gry

Wygląda to dość ambitnie, więc pewnie się zastanawiasz, jak to wszystko osiągnąć. Nie martw się – oto kilka pomysłów na to, jak przygotować i ułatwić grę.

Postawy animatora gry

1. Szkolenie! Zdobywaj wiedzę, bądź na bieżąco z informacjami, przygotuj się do tematu
2. Zadawaj zachęcające pytania, eksperymentuj i sprawdzaj, co działa na grupę
3. SŁUCHAJ WIĘCEJ, MÓW MNIEJ
4. Staraj się przekazywać wiedzę w sposób horyzontalny (nie protekcyjny)
5. Uznawaj różne doświadczenia
6. Działaj elastycznie, dostosuj się do specyficznych potrzeb grupy
7. Miej świadomość własnych uprzedzeń, aby nie przenosić ich na grupę i nawiązywać równe relacje ze wszystkimi uczestnikami
8. Używaj inkluzywnego języka
9. Pomagaj (Widzę, że trudno ci pokazać, co czujesz, i nic w tym złego. Możesz zacząć mówić, kiedy i jeśli będziesz gotowy)
10. Ciesz się grą i baw się dobrze

I PAMIĘTAJ – UCZENIE SIĘ BYCIA ANIMATOREM GIER TO PROCES!

PROMOCJA GRY

Zaangażowanie uczestników w grę jest ważne, a pomogą w tym dobre umiejętności promowania. Poniżej znajduje się kilka pomysłów, które można wykorzystać do wyznaczenia obszaru gry. Można je łatwo przekształcić w posty w mediach społecznościowych, które będą publikowane przed grą, w jej trakcie lub po niej.

ZWROTY *promujące grę*

„Dołącz do gry i poznaj niezwykle kobiety, które przeciwstawiły się stereotypom związanym z płcią w zawodach zdominowanych przez mężczyzn”

„Gra pozwalająca odkryć inspirujące historie kobiet, które wniosły znaczący wkład w dziedziny tradycyjnie zdominowane przez mężczyzn”

„Gra mająca na celu odkrycie osiągnięć kobiet w dziedzinach tradycyjnie zdominowanych przez mężczyzn odbywa się tutaj!”

„Gra mająca na celu wzmocnienie młodych kobiet poprzez pokazanie różnorodnych ścieżek kariery i osiągnięć kobiet w obszarach tradycyjnie zdominowanych przez mężczyzn toczy się tutaj!”

„Właśnie tutaj rozgrywa się gra, dzięki której odkrywane są osiągnięcia i proces adaptacji kobiet w zawodach od dawna uważanych za zdominowane przez mężczyzn”

„Gramy w grę miejską, aby uwydatnić osiągnięcia kobiet w dziedzinach historycznie postrzeganych jako męska praca, inspirując młode kobiety do nieustraszonego realizowania swoich pasji”

DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ

Zasoby i materiały dodatkowe

W tej sekcji znajdziesz różne materiały analizujące nierówności płci w STEM. Można je wykorzystać do uzyskania dalszych informacji i do przygotowania do gry.

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>

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.