

Dziewczyny rządzą - gra dedykowana nastolatkom

06 lis 2023 11:54 Autor: Elżbieta Potok

Kto za tym stoi?

Typ innowatora

Organizacja Pozarządowa

Imię i nazwisko lub nazwa innowatora/ów

Fundacja im. Julii Woykowskiej

Miejscowość, w której znajduje się miejsce zamieszkania lub siedziby innowatorów

Wierzbicice 13 lok. 9A
61-569 Poznań

Kontakt w sprawie innowacji

Paulina Kirschke
tel. 791 333 073
email: paulina@woykowska.org [1]

Agata Kominiak
tel. 501 435 585
email: agata@woykowska.org [2]

O innowacji

Charakter innowacji

Produkt

Problem, na który odpowiada innowacja

- Odchodzi od stereotypowych ról kobiet w społeczeństwie
- Zwiększa procent działania kobiet w obszarze związanym z polityką – zarówno samorządową, lokalną i ogólnokrajową
- Wzbogaca i inspirować wzorce występowania kobiet w roli ekspertek, szefowych działów, firm, prezydentek
- Tworzy bezpieczną przestrzeń wychowuje do społeczeństwa, uczestnictwa i działań

Jak działa innowacja?

- Gra jest narzędziem rozwijającym poczucie sprawczości nastolatek, a podmiotom ją realizującą daje możliwość poznania grupy, zapewnia angażującą, ciekawą formę spędzania czasu. Gra jest możliwa do stosowania podczas lekcji - 45 minutowe rozgrywki, umożliwiające rozegranie jednego pola obszaru.
- Gra ma dodawać odwagę do sprawdzania i odkrywania swoich umiejętności, bezpiecznego testowania kompetencji, sprawdzania swoich cech, mierzenia się z wyzwaniami wzmocnienia w działaniu i w myśleniu o sobie/swojej roli np. prezydentki, bizneswoman czy dyrektorki.

Komu służy innowacja

- młodym nastolatkom: 12-18 lat
- nauczycielom szkół, świetlic środowiskowych
- trenerom, instruktorom pracującym z nastolatkami

Kto może wdrażać innowacje?

- nauczyciele szkół, świetlic środowiskowych
- pedagodzy, psychologowie pracujący z nastolatkami
- trenerzy, animatorzy, opiekunowie, instruktorzy prowadzący warsztaty z nastolatkami, domy kultury, młodzieżowe rady, samorządy szkolne

Produkty powstałe w wyniku testowania

- zasady Gry
- instrukcja dla graczek
- wskazówki dla Przewodniczącej Rady
- wskazówki dla nauczycielki/opiekunki
- role, w które wcielają się gracze

oraz KARTY:

- chcę działać
- biorę mikrofon
- jak przemawiać publicznie
- Karty z opisami problemów, rozwiązaniami
- Karta z ikonograficznym drzewem przedstawiającym dostępne ścieżki
- Orbity inspiracji – konteksty do rozmów dla grupy, z grupą

Rezultaty osiągnięte w wyniku testowania

- Gra daje sprawczość, samodzielność, przełamuje nieśmiałość;
- Gra uruchamia refleksję i staje się dobrym bodźcem, by zobaczyć się w roli osoby aktywnej i zaangażowanej w konkretną sprawę.

Jak wdrożyć innowację?

Kto jest niezbędny do wdrożenia innowacji?

- nastolatki: 12 – 18 lat
- nauczyciele, animatorzy, instruktorzy, opiekunowie
- psychologowie

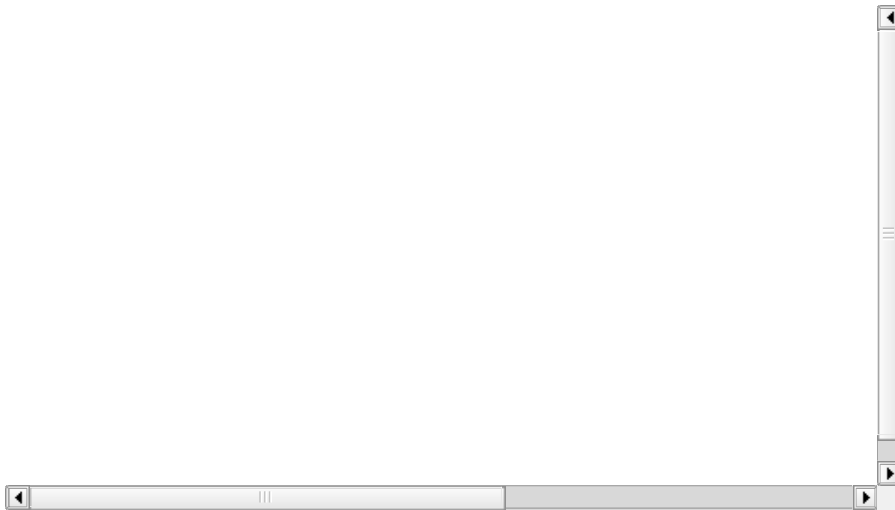
Co jest niezbędne do wdrożenia innowacji?

materiały wypracowane w ramach innowacji

Pliki do pobrania

- Instrukcja + gra + karty + teczka/pudełko -> kolorowe
- Instrukcja + gra + karty -> monochromatyczne

Załączone na stronie materiały zostają udostępniane za zgodą innowatorów.



Załączniki

application/pdf
[podręcznik wdrożenia innowacji Dziewczyny rządzą](#) [3]
4.67 MB
application/pdf
[instrukcja - kolor](#) [4]
4.84 MB
application/pdf
[gra - kolor](#) [5]
8.62 MB
application/pdf
[karty - kolor](#) [6]
6.87 MB
application/pdf
[teczka a5 - pudełko](#) [7]
17.22 MB
application/pdf
[instrukcja - mono](#) [8]
1.24 MB
application/pdf
[gra - mono](#) [9]
2.18 MB
application/pdf
[karty - mono](#) [10]
2.17 MB

https://rops.archiwum-wzp.pl/innowacje-spoleczne/dziewczyny-radza-gra-dedykowana-nastolatkom?mobile_switch=standard