

Paulina Kirschke, Agata Kominiak
Katarzyna Nakielska-Pawluk

PUBLIKACJA INSTRUKTAŻOWA



**Dziewczyny rządzą
- gra adresowana do nastolatek**

ROK 2023



Inkubator

Włącznik Innowacji Społecznych



Lider projektu

Regionalny Ośrodek Polityki
Społecznej w Poznaniu



Województwo Wielkopolskie



Partnerzy projektu

Województwo Zachodniopomorskie



Stowarzyszenie na Rzecz
Spółdzielni Socjalnych



Autor innowacji

Wydawca:

Spółdzielnia Socjalna Razem Mocni Centrum Poligrafii Pavone
70-550 Szczecin, pl. Hołdu Pruskiego 8
pavone.pl

Autorzy:

Paulina Kirschke, Agata Kominiak
Katarzyna Nakielska-Pawluk

ISBN: 978-83-955488-6-4

Publikacja powstała w ramach projektu „Włącznik Innowacji Społecznych” realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (POWER). Oś priorytetowa: IV. Innowacje społeczne i współpraca ponadnarodowa, Działanie: 4.1 Innowacje społeczne.



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



SPIS TREŚCI:

1. Kluczowe informacje na temat innowacji	5
a. Problemy, na które odpowiada innowacja:	5
b. Jak działa innowacja:	6
c. Elementy innowacji:	7
2. Historia powstania innowacji	9
a. Na jaką potrzebę odpowiada innowacja?	9
b. Jak przebiegały prace nad opracowaniem innowacji?	11
c. Jak wyglądało testowanie innowacji?	13
d. Autorki innowacji	16
3. Jak wdrożyć tę innowację?	18
a. Kto może korzystać z innowacji?	18
b. Co należy mieć, by wdrożyć innowację?	19
c. Skąd wiemy, że innowacja działa?	20
d. O co warto zadbać wdrażając innowację?	20
4. Efektywność innowacji	22
a. Do jakich zmian społecznych przyczynia się innowacja?	22
b. Co sądzą osoby, które skorzystały z tej innowacji?	22
c. Przykłady historii użytkowników innowacji i zmian, jakich dzięki niej doświadczyli	24
d. Przyjaciele innowacji – gdzie innowacja już działa lub gdzie uzyskasz wsparcie w jej wprowadzeniu?	24
5. Produkty innowacji - materiały do pobrania	26

1. KLUCZOWE INFORMACJE NA TEMAT INNOWACJI

Innowacja „Dziewczyny rządzą” jest grą adresowaną do nastoletnich dziewcząt, której celem jest zachęcenie ich do aktywności społecznej i wzmocnienie poczucia sprawstwa. „Dziewczyny rządzą” jest grą typu RPG (Role-Playing Game), czyli obejmującą element wcielania się osób grających w określone role. Gra jest praktycznie bezkosztowa – do jej przeprowadzenia wystarczy wydrukowanie ośmiu kart z rolami, kart z problemami i instrukcji. Choć innowacja skierowana jest do nastolatek, w „Dziewczyny rządzą” mogą grać również dojrzałe kobiety, a także chłopcy.

Innowacja „Dziewczyny rządzą” odpowiada na problem stereotypowego postrzegania społeczno-zawodowej roli kobiet. Zarówno ogólnopolskie badania socjologiczne jak i badania własne innowatorek pokazują, że stereotypowe postrzeganie roli społecznej kobiet jest w Polsce bardzo silne. Podzielają je również nastolatki, które w efekcie nie widzą siebie w dorosłości w roli polityczek, dyrektorek, prezesek etc. (więcej o badaniach w rozdziale 2. „Historia powstania innowacji”)

Gra „Dziewczyny rządzą” jest narzędziem, które pomaga dziewczętom w wieku 12 – 18 lat stworzyć atrakcyjną wizję siebie jako liderki politycznej, społecznej czy biznesowej. Gra robi to w lekki i angażujący sposób, bez nachalnej dydaktyki.

W SKRÓCIE:

a. Problemy, na które odpowiada innowacja:

- niedoreprezentowanie kobiet na wysokich stanowiskach w życiu publicznym (obecnie tylko 12% osób zarządzających gminami i miastami to kobiety),
- brak u młodych dziewcząt (nastolatek) aspiracji do pełnienia wysokich funkcji publicznych (wójcini, burmistrzynie, prezydentki),
- brak poczucia sprawstwa u młodych dziewcząt (nastolatek),

PUBLIKACJA INSTRUKTAŻOWA

- niski procent działania kobiet w obszarze związanym z polityką – zarówno samorządową, lokalną jak i ogólnokrajową
- stereotypowe postrzeganie roli kobiet w społeczeństwie, przypisywanie ich aktywności wyłącznie do strefy prywatnej i traktowanie ich aktywności w sferze publicznej jako odstępstwo od reguły,
- niska świadomość wśród młodzieży kompetencji poszczególnych organów władzy i ich odpowiedzialności wobec mieszkańców/obywateli,
- stereotypizacja polityki jako „niekobiecej” i „brudnej” aktywności przypisanej mężczyznom.
- lęk przed zabranieniem głosu, lęk przed wystąpieniami publicznymi.

b. Jak działa innowacja:

- inspiruje i zachęca dziewczęta (nastolatki) do wyrażania swoich pomysłów i potrzeb w sferze publicznej,
- inspiruje do kreowania rozwiązań problemów dotyczących sfery publicznej,
- zachęca dziewczęta do publicznego wyrażania siebie i swoich pomysłów i do zabierania głosu publicznie,
- zmusza do przyjęcia odmiennej od naszej własnej perspektywy spojrzenia na określony problem społeczny i jego rozwiązanie, implikuje do przyglądania się sprawie z różnych punktów widzenia,
- angażuje w dostrzeganie problemów lokalnej społeczności i szukanie dla nich rozwiązań,
- pokazuje w praktyce zakres kompetencji poszczególnych organów władz i wpływ obywateli na ich działanie,
- jest narzędziem rozwijającym poczucie sprawczości nastolatek.
- „Dziewczyny rządzą” zapewnia angażującą, ciekawą dla młodzieży formę spędzania czasu. Ma wartość edukacyjną pozbawioną nachalnego dydaktyzmu – daje graczkom przestrzeń do własnych refleksji i wniosków i dzielenia się nimi.
- Gra daje nastolatkom możliwość sprawdzania i odkrywania swoich umiejętności, bezpiecznego testowania kompetencji, sprawdzania swoich cech, mierzenia się z wyzwaniami oraz wzmocnienia w działaniu i w myśleniu o sobie w roli np. prezydentki, bizneswoman czy dyrektorki.

c. Elementy innowacji:

- zasady gry
- instrukcja dla graczek
- wskazówki dla Przewodniczącej Rady
- wskazówki dla nauczycielki/opiekunki
- role, w które wcielają się graczki
- Karty z opisami problemów, rozwiązaniami
- Karta z ikonograficznym drzewem przedstawiającym dostępne ścieżki
- Orbity inspiracji – konteksty do rozmów dla grupy, z grupą

DODATKOWE KARTY:

- „Chcę działać”,
- „Biorę mikrofon”,
- „Jak przemawiać publicznie”.
- WIZYTÓWKI (do wypełnienia przez Graczki)

Powyższe materiały można pobrać do samodzielnego wydrukowania ze strony Fundacji Im. Julii Woykowskiej: <https://www.woykowska.org/dziewczyny-rzadza>.



2. HISTORIA POWSTANIA INNOWACJI

a. Na jaką potrzebę odpowiada innowacja?

Gra „Dziewczyny rządzą” powstała w niezgodzie na zastaną rzeczywistość. Naszą współczesność cechuje bowiem wyraźna dysproporcja między mężczyznami a kobietami na wysokich stanowiskach publicznych – zarówno w biznesie jak i administracji rządowej lub samorządowej. Sytuacja ta sprawia, że dziewczętom brakuje znanych im wzorców kobiet, które odniosły sukces w biznesie czy polityce, z którymi mogłyby się identyfikować i inspirować w planowaniu własnych karier. W efekcie nie uwzględniają więc nawet takich ról w swoich życiowych planach. Nakłada się na to stereotyp postrzegania polityki i biznesu, a także w ogóle wysokich stanowisk jako „niekobiece” czy wręcz „brudne” lub „brutalne”. Wszystko to sprawia, że dziewczynki w większości nie widzą się w przyszłości jako burmistrzynie, prezydentki, posłanki, radne czy prezeski, a nawet w ogóle nie rozważają takiej ścieżki kariery.

Badania społeczne prowadzone w Polsce od 1989 roku pokazują, że stereotypowe postrzeganie płci w kontekście ról społecznych praktycznie niewiele się w tym czasie zmieniło.

Jak piszą same Autorki innowacji: *„W 2009 i 2018 roku zadano pytanie o role kobiet i mężczyzn w polityce. Prawie dwukrotnie wzrosła liczba osób zgadzających się z twierdzeniami, że «kobiety nie powinny angażować się w politykę, to nie ich rola» (z 15% wskazań w 2009 do 33% wskazań w 2018) oraz, że «kobiety obawiają się, że poprzez udział w polityce staną się mniej kobiece» (z 14% do 36%). Znacząco wzrosła również grupa twierdząca, że «kobiety mają inne obowiązki obywatelskie niż mężczyźni» (z 29 do 50%) oraz, że «mniej znają się na polityce [która] jest dla nich zbyt skomplikowana» (z 24 do 37%). Na tym samym, wysokim poziomie pozostaje wskazywane twierdzenie, że «kobiety nie interesują się polityką» (po 41% w obu badaniach), źródło: «Kwoty i co dalej? Udział kobiet w życiu politycznym w Polsce» Warszawa 2020).”*

Prowadząc Fundację im. Julii Woykowskiej, Innowatorki podejmują wiele działań wspierających ambicje kobiet i dziewcząt i osiągnięcie realnej równości płci we wszystkich wymiarach życia społecznego w Polsce. Mając kontakt z młodymi dziewczętami, Innowatorki zauważyły, że nie marzą one o sięganiu wysoko i zupełnie nie myślą o sobie w kategorii kogoś, kto mógłby szefować miastu czy państwu. Jak piszą Autorki innowacji: *„Brak odpowiednich, inspirujących wzorców sprawia, że dziewczyny nie wyobrażają siebie w roli ekspertek, szefowych działów, firm, prezydentek, ale również nie zastanawiają się nad swoimi zawodowymi marzeniami. Szczególnie dotyczy to mniejszych miejscowości, miasteczek i wsi, gdzie wzorców jest często o wiele mniej i dziewczyny mają też mniej okazji do sprawdzania, pogłębiania własnych marzeń, potrzeb odnośnie zawodu w przyszłości. Czynniki, które opisałyśmy wyżej sprawiają, że kobiety istnieją w niewielkim stopniu w obszarze związanym z polityką – zarówno samorządową, lokalną jak i na poziomie ogólnokrajowym oraz sprawiają, że dziewczyny nie zastanawiają się nad ścieżką rozwoju dla siebie, np. w obszarze działań społecznych, polityki, a chłopcy wyrastają w przekonaniach i doświadczeniach dominującej męskiej narracji.”*

Paradoksalnie, powyższego stanu rzeczy nie zmieniły nawet protesty kobiet, rozpoczęte w 2016 r. (Czarny Marsz) po pierwszej groźbie zaostreżenia ustawy antyaborcyjnej i bardzo aktywne po wyroku Trybunału Konstytucyjnego w październiku 2020 r. (Strajk Kobiet).

Innowatorki zauważają też, że szkoła w ogóle nie przygotowuje uczniów do ról liderek – nie uczy się tam wystąpień publicznych czy krytycznego myślenia, jak też nie uczy o kobietach-liderkach.

W tej sytuacji w Autorkach innowacji zakiełkował pomysł stworzenia narzędzi, które będzie wypełniać ww. luki i dawać nastolatkom praktyczną wiedzę pomagającą w przyjmowaniu ról liderek.

Powstaniu gry „Dziewczyny rządzą” Fundacji im. Julii Woykowskiej przyświecała więc potrzeba wzmacniania poczucia sprawczości u nastolatek i przełamywania stereotypów płciowych, które mogą ograniczać ich możliwości, prowadząc

do niższego poczucie własnej wartości i zniechęcają do podejmowania ryzyka i realizowania swoich celów.

Innowacyjny charakter gry „Dziewczyny rządzą” polega również na tym, że jest ona adresowana do dziewczynek i nastolatk z różnych środowisk i z różnymi zainteresowaniami. Ma on na celu pokazanie dziewczynkom, że mogą osiągnąć wszystko, co chcą, niezależnie od tego, kim są i skąd pochodzą.

Podsumowując ideę, która przyświecała innowacji można powtórzyć za autorkami, iż *„Polska polityka ma twarz mężczyzny. Zarówno samorządowa jak i krajowa. Dziewczynki, nastolatki i młode kobiety nie widzą dla siebie miejsca w tej przestrzeni uznając, że jest zarezerwowana dla mężczyzn. Naszą grą chcemy to zmienić. Chcemy okazać dziewczynom, że zarządzanie miastem może być fascynującą przygodą, a posiadanie wpływu na rzeczywistość i polepszanie losu ludzi – wspnianiałym doświadczeniem. Chcemy je przekonać, że mogą myśleć o sobie jako przyszłych polityczkach, radnych, sekretarzyniach i prezydentkach, bo mają do tego takie same predyspozycje (a czasem może i lepsze...) jak ich koledzy.”*

b. Jak przebiegały prace nad opracowaniem innowacji?

Matecznikiem innowacji „Dziewczyny rządzą” jest Fundacja im. Julii Woykowskiej. Celem Fundacji jest przeprowadzenie zmiany społecznej i sprawienie, by kobiety uwierzyły w siebie i swoją sprawczość, odrzuciły hamujące je bariery, patriarchalne wychowanie, stereotypy oraz pseudo-prawdy dotyczące płci, w które same uwierzyły. Fundacja im. Julii Woykowskiej regularnie podejmuje różnorodne działania wskazujące na niską reprezentację kobiet w życiu publicznym i ich niedowartościowanie chociażby przez historyków, autorów podręczników itp. Skutkujące np. niską reprezentacją kobiet wśród patronek szkół czy znikomą ilością pomników poświęconych kobietom – w stosunku do zdobiących liczne cokoły mężczyzn.

Projekty, które Fundacja realizowała wcześniej były skierowane głównie do dorosłych kobiet. Jednak szybko pojawiła się refleksja, że pracę w zakresie wzmacniania ambicji przywódczych i decyzyjnych wśród kobiet najlepiej zacząć od podstaw – czyli od młodych osób. Wszak czym skorupka za młodu.... Jeśli więc zacznie się wzmacniać w poczuciu własnej sprawczości dziewczynki, dziewczyny i młode kobiety – to nie trzeba będzie już wzmacniać ich, gdy będą starsze, bo będzie to dla nich już oczywiste. Oczywiście nie oznacza to wykluczenia działań na rzecz kobiet dojrzałych, jednak trzeba mieć na uwadze, że zmiana społeczna jest procesem wymagającym pewnego czasu i osoby, które wzrastają i dojrzewają już w ramach tej zmiany są jej najefektywniejszymi ambasadorkami.

Na początku w ofercie Fundacji im. Julii Woykowskiej pojawiły się „Warsztaty mocy”, prowadzone przez nastolatki w szkołach. Ich celem było i jest pokazywanie oraz uświadomienie dziewczętom roli i działalności konkretnych kobiet w polskiej historii. Rola ta jest pomijana przez podręczniki historii, która jest głównie historią konfliktów zbrojnych, widzianą i pisaną z męskiego punktu widzenia. Dla podkreślenia tego faktu pojawiło się określenie „herstoria” – odwołujące się do angielskiego brzmienia zaimków dzierżawczych „his” (jego) i „her” (jej). „Her-storia” w opozycji do „his-storii” skupia się więc na kobiecej wersji historii, czyli obejmującej życie codzienne, społeczne i rozwój oraz rolę kobiet. Mimo wkładu kobiet w rozwój świata i Polski, niewiele ich nazwisk pojawia się np. w nazwach ulic czy placów.

Symbolem tego faktu jest sama Julia Woykowska, która w XIX w. założyła w Poznaniu szkołę dla dziewcząt ucząc w niej dziewczynki tego samego, czego uczono w tym czasie chłopców, a więc nie tylko muzyki, śpiewu i haftu, ale np. matematyki czy geografii. Było to w tamtym czasie tak wywrotowe, że Woykowską niemal uznano za szaloną, a jej szkołę szybko zamknięto. Nie zachował się też żaden jej wizerunek.

Podczas „Warsztatów mocy” dziewczynki poznają więc postaci kobiet będące przykładami różnych „mocy” – jak np. odwaga, której reprezentantką jest np. Wanda Modlibowska, pilotka szybowców, chemiczka i działaczka konspiracyjna podczas II wojny światowej.

Organizowane w całym kraju, m.in. w szkołach, a także jako element programu międzynarodowych projektów i kampów młodzieżowych „Warsztaty mocy” były więc doskonałym punktem wyjścia do opracowania narzędzia, które pozwoli dziewczynkom odkryć własne moce oraz uświadomić im, że ich miejsce jest także wśród osób zarządzających naszymi miastami, że mogą decydować i brać za to odpowiedzialność, ale też i przywileje. Formuła gry wydawała się idealna dla takiego narzędzia.

c. Jak wyglądało testowanie innowacji?

Dla Innowatorek było szczególnie ważne, aby gra „Dziewczyny rządzą” oprócz walorów edukacyjnych była atrakcyjna dla graczek, dynamiczna i po prostu grywalna, dlatego z dużym zaangażowaniem i pełną otwartością na pomysły testerek podeszły do procesu testowania.

W ramach testowania innowacji jej Autorki zorganizowały:

- trzy spotkania w trzech różnych szkołach,
- cztery spotkania w siedzibie Fundacji im. Julii Woykowskiej, w tym dwa spotkania na testowanie finalnej wersji gry,
- spotkanie w gronie międzynarodowym, podczas którego w grę „Dziewczyny rządzą” grały jednocześnie trzy grupy.

W testach udział wzięli: uczennice i uczniowie szkół podstawowych i średnich w wieku 12-18 lat (co najmniej 30 osób). W każdej szkole oraz podczas rozgrywek w Fundacji w testach wzięło udział od 6 do 8 osób w jednej rozgrywce.

Rekrutacja uczestników testowania odbyła się w szkołach w Poznaniu oraz w miejscowościach podpoznańskich i została przeprowadzona przez nauczycieli i nauczycielki, oraz nagłośniona przez lokalne organizacje, domy kultury oraz bezpośrednie działania samej Fundacji Im. Julii Woykowskiej.

Każda rozgrywka testowa trwała godzinę lekcyjną w szkołach i półtorej godziny w siedzibie Fundacji. Ponieważ gra została przygotowana pod możliwość organizacji rozgrywek podczas lekcji w szkołach, jak i w warunkach pozaszkolnych (np. na obozie lub w świetlicy), przyjęto różne rodzaje testów:



- W szkołach zorganizowano rozgrywki podczas trwania godziny lekcyjnej – tj. 45 minut (ze względu na długość lekcji, można grać w wersję gry możliwą do efektywnego przeprowadzenia satysfakcjonującej rozgrywki w czasie trwania lekcji, tj. 45 minut. Ważne: jakość rozgrywki nie zależy od ilości rozegranych problemów, a zaangażowania uczestników/uczestniczek w wyzwania).

- W Fundacji przetestowano organizację rozgrywki podczas obozu lub w świetlicy – czas rozgrywki: np. 80 minut (ze względu na inne możliwości czasowe podmiotów organizujących działania dla dzieci i młodzieży, przetestowano organizację rozgrywki w czasie dłuższym, by sprawdzić dynamikę, zaangażowanie w wyzwania i przetestować kolejne obszary – gotowe już do testów).
- Czas rozgrywki oraz ilość rozegranych problemów nie wpływa na jakość rozgrywki. Grupa może w czasie trwania rozgrywki rozegrać np. jeden problem-rozwiązanie, a mieć wysoki poziom zaangażowania oraz współpracy i wynieść dobre doświadczenie wzmocnienia.

Choć gra jest adresowana do dziewcząt przy konstruowaniu jej zasad, innowatorki uwzględniały też perspektywę chłopców, by nie wyrosli oni na mężczyzn przekonanych o swoim „monopolu” na władzę, aktywność i przewożenie w życiu publicznym. Dla Auterek innowacji było więc istotne, by gra mocno akcentowała wolę współpracy i współdzielenia, jako czynników warunkujących powodzenie podejmowanych przedsięwzięć i wspólne przejmowanie odpowiedzialności.

W swoim pierwotnym kształcie gra „Dziewczyny rządzą” zakładała sztywne przypisanie każdej z postaci, czyli ról, w jakie wcielały się graczy, ściśle określonych zachowań, prowadzących do konkretnych, uściślonych decyzji. W czasie testowania okazało się jednak, że gra zyskuje, gdy jej uczestniczki otrzymują rolę i jej ramy, ale całkiem samodzielnie kształtują postać, którą odgrywają i same decydują, jakie decyzje ta postać podejmie. Przyjęcie perspektywy takiej postaci pozwalało graczkom lepiej zrozumieć postawy i motywacje ludzi, którzy są całkowicie odmienni od nich, co finalnie sprzyja wrostowi empatii.

Każdy kolejny etap gry był analizowany przez Innowatorki, tak aby ulepszyć grę i by miała ona swoją stałą wysoką dynamikę, a graczy nie traciły czasu np. na wyjaśnianie sobie zasad gry. Innowatorki zwracały szczególną uwagę m.in., na instrukcje, tak aby były jak najbardziej zrozumiałe i napisane prostym językiem, gdyż każde niezrozumienie budziło niepokój graczek i wpływało na ich wycofywanie się z aktywnego uczestnictwa w grze.

Innowatorki słuchały również uwag uczestniczek testowania, które miały np. własne sugestie czy pomysły na nowe problemy i wyzwania w grze.

d. Autorki innowacji

Paulina Kirschke

Przez wiele lat dziennikarka i rzeczniczka prasowa, od kilku prezeska Fundacji im. Julii Woykowskiej. Współzałożycielka Fundacji Muzeum Historii Kobiet, przewodnicząca Komisji Dialogu Obywatelskiego przy pełnomocniczcze prezydenta Poznania ds. polityki równościowej. Miłośniczka historii i historii, trenerka wystąpień publicznych, pomysłodawczyni „Warsztatów Mocy” dla nastolatków oraz podcastu „Kobiety jak Rakiety”. Uhonorowana przez Kongres Kobiet i Ambasadę Brytyjską tytułem jednej z 16 liderów równości 2023.

Głównym celem jej działań jest zwiększenie obecności kobiet w życiu publicznym i sprawienie, by ich głos był słyszany i respektowany. Działa wspólnie z wieloma innymi organizacjami i instytucjami po to, by równa godność płci była nie tylko sloganem, ale niedającą się kwestionować rzeczywistością.

Agata Kominiak

Pedagożka z wykształcenia, aktywistka z zamiłowania. Trenerka, członkini zarządu Fundacji im. Julii Woykowskiej i fundatorka w Fundacji Muzeum Historii Kobiet, wcześniej dyrektorka sprzedaży i marketingu. Prowadzi projekty aktywizacji i wzmocnienia kobiet, w tym społecznego włączania kobiet z Ukrainy. Realizuje Warsztaty Mocy w szkołach, zabiera nastolatki na sesję Rady Gminy i składa petycję, by pokazywać im sprawczość. Współautorka gry społecznej (przygotowanej w ramach inkubatora Włącznik Innowacji Społecznych) - Dziewczyny Rządzą!, w której graczki wcielają się w role Radnych i rozwiązują problemy miasta.

Absolwentka Pedagogiki na Uniwersytecie Adama Mickiewicza i studiów Master Administration des Entreprises na Uniwersytecie Ekonomicznym w Poznaniu/Uniwersytecie Rennes we Francji.

Posiada także dyplom ukończenia kursu Promengo - zarządzania organizacją pozarządową.



3. JAK WDROŻYĆ TĘ INNOWACJĘ?

a. Kto może korzystać z innowacji?

Innowacja „Dziewczyny rządzą” jest adresowana do dziewcząt w wieku 12 – 18 lat, ale grały w nią z pozytywnymi efektami również młodsze dziewczynki.

W szkołach w rozgrywkach uczestniczą też czasem chłopcy, którzy zgodnie z wylosowanymi rolami wcielają się w postaci kobiece albo odgrywają je jako męskie (w zależności jak sami uznają).



b. Co należy mieć, by wdrożyć innowację?

Gra została zaprojektowana w taki sposób, by mogła być powszechnie dostępna praktycznie bezkosztowo. Gra „Dziewczyny rządzą” jest zaprojektowana na czas i udział 9 osób w podziale 8+1 (8 osób odgrywa role radnych, a dziewiąta osoba jest przewodniczącą rady miasta i moderuje przebieg gry).

Do wdrożenia innowacji wystarczy drukarka, ok. 15 kartek formatu A4 oraz nożyczki. Do gry potrzebna jest bowiem jej instrukcja gry oraz karty problemów i proponowanych rozwiązań oraz karty ról, które losują uczestniczki wraz z wizytówkami, na których opisują swoją postać (nadają jej imię i nazwisko) i którymi posługują się w trakcie sesji rady miasta Tarki, stanowiącej esencję gry i wyznaczającej jej oś narracyjną. Dostępna jest zarówno czarno-biała, jak i kolorowa wersja materiałów. Zasady gry i instrukcję dla graczek można wydrukować, ale też przekazać ustnie.

Istotne są również karty dodatkowe, w tym karta „Jak przemawiać publicznie?”. Jest bardzo ważne, aby graczki zapoznały się z tą kartą, gdyż zawiera ona istotne wskazówki dotyczące wystąpień publicznych opracowane przez Paulinę Kirschke, prezeskę Fundacji im. Julii Woykowskiej, która przez lata pracowała jako dziennikarka telewizyjna i prowadzi w Fundacji szkolenia z wystąpień publicznych. Karta „Jak przemawiać publicznie?” zawiera cenne informacje pomagające w efektywnym prezentowaniu swojego zdania na forum publicznym.

Niewymagającą drukowania jest natomiast karta „Orbity inspiracji”, zawierająca linki do różnych rozwiązań problemów podobnych do tych, które dziewczęta rozwiązują w ramach gry.

Ostatnia karta: „Chcę działać” to plan tego z czym może wyjść uczestniczka danej rozgrywki i... zacząć działać w swoim otoczeniu, np. poprzez zgłoszenie sołtysce swojej wsi jakiegoś swojego pomysłu czy propozycji zajęcia się jakąś sprawą, istotną np. dla młodych mieszkańców miejscowości.

c. Skąd wiemy, że innowacja działa?

Innowacja „Dziewczyny rządzą” pokazała, że dziewczęta nie myślą o sobie w kategoriach sprawstwa dopóty, dopóki nie zobaczą siebie w tych rolach, nie doświadczą pełnienia tych ról – choćby w wymiarze umownym, podczas gry. I że nawet już samo przyjęcie na siebie ról związanych ze sprawstwem podczas gry i przejście tej gry zgodnie z przyjętą rolą – zmienia ich poczucie sprawstwa i optykę na własne możliwości działania w sferze publicznej.

W grze „dziewczyny rządzą” mamy do czynienia z drzewkiem decyzyjnym – każda określona decyzja pociąga za sobą określone skutki i wpływa czy wręcz implikuje kolejne decyzje. Proces ten staje się widoczny dla graczek po zakończeniu rozgrywki, co sprawia, że niemal natychmiast chcą one prześledzić alternatywne ścieżki decyzyjne i przekonać się jakie konsekwencje będą miały inne wybory, których dokonają. To sprawia, że doświadczają sprawstwa i wpływu podjętych decyzji na życie społeczności. Dodatkowo, zaczynają w ten sposób rozpatrywać inne problemy, również aktualnie obecne w otaczającej je rzeczywistości społecznej, co doskonale pokazuje, jak gra się sprawdza.

d. O co warto zadbać wdrażając innowację?

Gra „Dziewczyny rządzą” jest adresowana do dziewcząt w wieku 12 – 18 lat. Z powodzeniem grają w nią również młodsze dziewczęta. Niezależnie od wieku graczek należy jednak mieć na uwadze czy nie występują wśród nich osoby skrajnie nieśmiałe, dla których publiczne zabranie głosu (gra wymaga, by każda graczka przynajmniej raz wypowiedziała się na forum gry) będzie bardzo dużym stresem. Przeciwdziałaniem takiej sytuacji może być np. granie w parach, gdzie dwie graczki reprezentują jedną rolę i np. wzajemnie się uzupełniają, dopowiadają etc. prezentując swoje stanowisko na fikcyjnej sesji rady miasta.

Drugim wyzwaniem w grze może być udział w niej chłopców, który często również onieśmiela dziewczyny, zmienia ich sposób uczestnictwa w grze. Same testerki zauważały, że przy chłopcach używają innych argumentów, niż gdy grają w gronie dziewczyn, czekają z zabranieniem głosu aż pierwsi wypowiedzą się koledzy itp. Warto być więc szczególnie uważnym rozgrywając grę w środowi-

PUBLIKACJA INSTRUKTAŻOWA

sku koedukacyjnym i pamiętać o nadrzędnym celu gry tj. wzmacnianiu nastolatek (dziewcząt), które dzięki uczestnictwu w niej mogą min. poczuć jak to jest być radną.



4. EFEKTYWNOŚĆ INNOWACJI

a. Do jakich zmian społecznych przyczynia się innowacja?

Innowacja „Dziewczyny rządzą” ośmiela nastoletnie dziewczyny do myślenia i mówienia o sobie w kategoriach sprawstwa związanego z zarządzaniem firmą, gminą, miastem a także krajem. Dziewczęta, które do tej pory nie rozważały kariery politycznej zainteresowały się taką możliwością i zaczęły dostrzegać możliwości realnego wpływania na otaczającą je rzeczywistość. Po przeprowadzonych testowych warsztatach w jednej z grup Innowatorkiabrały dziewczęta na sesję rady gminy, podczas której nastolatki mogły obserwować, jak w praktyce wygląda sprawowanie demokratycznej władzy w gminie. Podczas ww. sesji radni jednomyślnie przyjęli uchwałę o nazwaniu ulicy imieniem Heleny Szafran, pochodzącej z Poznania botaniczki i działaczki na rzecz ochrony przyrody, co również było wzmacniające dla dziewcząt.

Niektóre dziewczyny po przeprowadzonej grze zgłaszały w swoich szkołach chęć powołania samorządu szkolnego (który do tej pory w danej szkole nie funkcjonował).

b. Co sądzą osoby, które skorzystały z tej innowacji?

Uczestniczące w grze dziewczęta bardzo angażowały się w nią i szybko wchodziły w swoje role, w czym pomagały karty z opisem postaci (ról). Wiele graczek dodawało do odgrywanych postaci wiele od siebie i pięknie je teatralizowało. Bogate opisy ról dają ku temu przestrzeń, a jednocześnie zachęcają do refleksji i zastanowienia się, dlaczego dana postać zachowuje się w taki sposób, co myśli i czuje, jakie są jej problemy i z czego wynikają. To bardzo sprzyja empatii i kształtowania prawdziwie empatycznych liderów przyszłości.

Zdaniem graczek gra „Dziewczyny rządzą” angażuje, jest ciekawa, elementy składowe gry mają atrakcyjną, „niesztynną” grafikę, zachęcającą do grania. Podczas testowania uczestniczki zastanawiały się nad tym, jakby to było naprawdę współtworzyć radę (miasta, gminy) lub organizację. Gra „Dziewczyny rządzą” może więc rzeczywiście wpływać na postawy nastolatków i nastolatek i

PUBLIKACJA INSTRUKTAŻOWA

zachęcać ich do angażowania się w kwestie społeczne, a w dalszej przyszłości również polityczne. Dodatkowo, gra stanowi kreatywne narzędzie dla opiekunów (nauczycieli, wychowawców, trenerów, opiekunek), którzy szukają sposobów na wzmocnienie mentalne nastoletnich dziewcząt.

Po grze graczy często dzieliły się refleksją, że świat równościowy jest o wiele lepszy. Rozumiały, że ich perspektywa bywa zupełnie inna niż męska i że jak najbardziej „nadają się” do rządzenia.



c. Przykłady historii użytkowników innowacji i zmian, jakich dzięki niej doświadczyli

Graczki już na bieżąco w trakcie gry dzieliły się swoimi spostrzeżeniami dotyczącymi potrzeb ich miejscowości i pomysłami na ich spełnienie. Niektóre z testerek mówiły, że po grze same zgłosiły się do sołtyski swojej wioski proponując określone działania i oferując swoją pomoc w ich realizacji.

„Dziewczyny rządzą” jest rozwiązaniem, które przynosi owoce z czasem. Jest to gra nastawiona na realną zmianę społeczną, a takie zmiany wymagają czasu. Jednakowoż tworzy ona mocne podwaliny pod taką zmianę, inspirując młode dziewczyny do wyboru ścieżki samorealizacji np. poprzez sprawowanie władzy publicznej. O takich konkretnych rezultatach będziemy jednak mogli przekonać się dopiero za kilka – kilkanaście lat.

Sytuacje i problemy z gry uczestniczki odnoszą do swoich miejscowości, dzięki czemu rozumieją funkcjonowanie samorządu czy poznają takie pojęcia jak np. „plan zagospodarowania przestrzennego”. Podczas rozgrywek pojawiają się kwestie dotyczące np. podziału kompetencji poszczególnych organów władzy samorządowej czy administracji rządowej, które następnie są omawiane szczegółowiej na lekcjach wiedzy o społeczeństwie. Gra pomaga lepiej zrozumieć te pojęcia i zadania samorządów itp.

d. Przyjaciele innowacji – gdzie innowacja już działa lub gdzie uzyskasz wsparcie w jej wprowadzeniu?

Gra „Dziewczyny rządzą” sprawdza się m.in. w organizacjach pozarządowych czy politycznych, jako narzędzie pomagające w wyłuskiwaniu aktywnych osób do kandydowania do rad różnych szczebli – jak np. rady młodzieżowe miast i gmin.

Swoje wsparcie okazało Innowacji wiele osób sprawujących funkcje publiczne. Osoby te możemy nazwać przyjaciółmi i przyjaciółkami innowacji. Należą do nich m.in.: sołtyski, członkinie zarządu powiatu, burmistrzynie, prezydentki i radne z wielu polskich miast, miasteczek i wiosek.



5. PRODUKTY INNOWACJI - MATERIAŁY DO POBRANIA

Do druku:

Instrukcja + gra + karty + teczka - kolorowe

Instrukcja + gra + karty -> monochromatyczne:

<https://www.woykowska.org/dziewczyny-rzadza>



