



## Inkubator innowacji społecznych TransferHUB od edukacji do zatrudnienia

### KARTA INNOWACJI

Temat, w którym działał inkubator	Przejście z systemu edukacji do aktywności zawodowej
Nazwa inkubatora (lidera)	Fundacja Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych
Nazwa innowacji	<b>Włącz się do Gry!</b>
Innowator	Fundacja Laboratorium Zmiany
Problem, na który odpowiada pomysł	Innowacja odpowiada na problem: dziewczyny w bardzo małym stopniu biorą pod uwagę zawody zmaskulinizowane podczas wyboru ścieżki kariery.
Kto może skorzystać z rozwiązania? - odbiorcy innowacji	Młode dziewczyny
Kto może skorzystać z rozwiązania? - użytkownicy innowacji	Szkoły średnie – licea, technika, szkoły zawodowe, doradcy zawodowi, organizacje pozarządowe zajmujące się edukacją dziewczyn
Na czym polega innowacja? - zwięzły opis innowacji	Pomysł na innowację wynikał z niezgody realizatorek na wciąż mocny w Polsce stereotyp kobiecych i męskich zawodów. Odpowiedzą na to - w ramach testowanej innowacji, było zaproszenie do współpracy dziewczyn w wielu 15-16 lat, czyli w momencie kiedy są jeszcze przed decyzją o wyborze studiów. Brały one udział w działaniach, których celem było samodzielne zdobywanie wiedzy i umiejętności, zadawanie pytań i odkrywanie własnych zasobów. Proces poszukiwań wspierały spotkania z Superbabkami – przedstawicielkami zawodów uważanych



	<p>za męskie. Całość zakończyła się stworzeniem przez dziewczyny własnej gry terenowej o zawodach zmaskulinizowanych, w której wzięły udział kolejne grupy dziewczyn. Dzięki temu zdobyte doświadczenie zostało opowiedziane językiem młodych innym młodym osobom.</p>
Elementy modelu - produkty końcowe innowacji	<p>Włącz się do gry – rozwiązanie przygotowujące dziewczyny do podejmowania zmaskulinizowanych zawodów – model innowacji.</p>
Strona www, na której dostępna jest innowacja	<p><a href="http://www.transferhub.pl/kobiety-na-ryнку-pracy">http://www.transferhub.pl/kobiety-na-ryнку-pracy</a></p>
Prawa autorskie	<p><i>Właścicielem autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu jest Skarb Państwa – Ministerstwo Rozwoju. W celu uzyskania prawa do korzystania z autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu dla dowolnego celu, również komercyjnego, należy zwrócić się o przyznanie licencji na wykorzystanie tych praw do ich właściciela. Licencja ta zostanie udzielona nieodpłatnie.</i></p> <p><i>Rozpowszechniając lub publicznie wykonując niniejszy Utwór lub jakkolwiek utwór zależny, licencjobiorca jest zobowiązany zachować w stanie nienaruszonym wszelkie oznaczenia związane z prawno-autorską ochroną Utworu oraz zapewnić, stosownie do możliwości używanego nośnika lub środka przekazu oznaczenie, a w przypadku utworu zależnego, oznaczenie wskazujące na wykorzystanie Utworu w utworze zależnym (np. "francuskie tłumaczenie Utworu Twórcy," lub "koncepcja na podstawie Utworu Twórcy").</i></p> <p>Stan prawny na 31 maja 2019 r.</p> <p><i>Twórczynie: Anna Kasperek, Katarzyna Krzyżanowska, Karolina Pisz, Magdalena Kurowska, Zuzanna Jarocka, Alicja Jalowska, Maria Pełka, Julia Górka, Maja Miązek, Marta Szostak, Wiktoria Plutecka, Daria Mazurek.</i></p>

*Inkubator innowacji społecznych TransferHUB od edukacji do zatrudnienia jest częścią projektu „TransferHUB – generowanie, wsparcie grantowe i inkubacja innowacji społecznych. Przejście z systemu edukacji do aktywności zawodowej”, który realizują: Fundacja Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych w partnerstwie z PwC Sp. z o.o. oraz Fundacją Pracownia Badań i Innowacji Społecznych „Stocznia” w ramach programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, finansowanego z Funduszy Europejskich.*

# Model innowacji społecznej „Włącz się do Gry!”

Model końcowy jest wynikiem i podsumowaniem projektu innowacyjnego „Włącz się do gry!” zrealizowanego przez Fundację Laboratorium Zmiany w ramach Inkubatora Innowacji Społecznych TransferHUB ([www.transferhub.pl](http://www.transferhub.pl)) prowadzonego przez Fundację Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych FISE>, PwC Polska Spółka z o.o. oraz Fundację Pracownię Badań i Innowacji Społecznych „Stocznia” współfinansowanego z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój w ramach Funduszy Europejskich.

*Właścicielem autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu jest Skarb Państwa – Ministerstwo Rozwoju. W celu uzyskania prawa do korzystania z autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu dla dowolnego celu, również komercyjnego, należy zwrócić się o przyznanie licencji na wykorzystanie tych praw do ich właściciela. Licencja ta zostanie udzielona nieodpłatnie.*

*Rozpowszechniając lub publicznie wykonując niniejszy Utwór lub jakikolwiek utwór zależny, licencjobiorca jest zobowiązany zachować w stanie nienaruszonym wszelkie oznaczenia związane z prawno-autorską ochroną Utworu oraz zapewnić, stosownie do możliwości używanego nośnika lub środka przekazu oznaczenie, a w przypadku utworu zależnego, oznaczenie wskazujące na wykorzystanie Utworu w utworze zależnym (np. "francuskie tłumaczenie Utworu Twórcy," lub "koncepcja na podstawie Utworu Twórcy").*

**Twórczynie:**

Anna Kasperek, Katarzyna Krzyżanowska, Karolina Pisz, Magdalena Kurowska, Zuzanna Jarocka, Alicja Jalowska, Maria Pełka, Julia Górka, Maja Miązek, Marta Szostak, Wiktoria Plutecka, Daria Mazurek

## Spis treści

Rozdział I – Opis funkcjonalny.....	5
1) Opis funkcjonalny stosowanego rozwiązania.....	5
2) Role i kompetencje poszczególnych uczestników sytuacji.....	8
3) Opis funkcjonalny poszczególnych elementów i ich znaczenie w osiągnięciu założonych w specyfikacji innowacji celów.....	10
Rozdział II – Opis merytoryczny .....	14
1. Rekrutacja.....	14
2. Promocja .....	15
3. Spotkanie z SuperBabkami .....	17
Rozdział III - Scenariusz ze spotkania z SuperBabkami .....	26
Załącznik 1.....	32
Załącznik 2.....	33
Załącznik 3.....	34
Załącznik 4.....	35
Przykładowe pytania (pomocnicze) do Superbabek .....	35
Rozdział IV.....	36
Rozdział V - Przykładowy scenariusz gry miejskiej wytworzony wraz z uczestniczkami.....	81
Rozdział VI – Opis warunków brzegowych testowania.....	91
Rozdział VII – Wnioski po zrealizowaniu innowacji .....	93

# Rozdział I – Opis funkcjonalny

## 1) Opis funkcjonalny stosowanego rozwiązania

Celem innowacji „Włącz się do gry” jest zwiększenie zainteresowania dziewczyn w wieku 15-16 lat zawodami zmaskulinizowanymi przy wyborze swojej ścieżki kariery. Pośrednimi celami innowacji to:

- zmiana przekonań dziewczyn dot. własnych umiejętności i roli kobiet w społeczeństwie
- zwiększenie wiedzy wśród dziewczyn dot. funkcjonowania współczesnego rynku pracy
- zwiększenie poczucie sprawczości wśród dziewczyn.

Model skierowany jest do osób pracujących z nastolatkami zarówno w ramach edukacji formalnej (doradców/czyń zawodowych, pedagogów/pedagożek szkolnych, nauczycieli/lek, wychowawców/wychowawczyń ośrodków dla młodzieży, Ochotniczych Hufców Pracy), jak i nieformalnej (instruktorów/rek harcerskich, pracowników/pracownic świetlic środowiskowych) zainteresowanych poszerzaniem świadomości na temat równości płci i wpływu stereotypów płci na wybór ścieżki zawodowej. Przeznaczony do pracy z małymi grupami, max. 15 dziewczyn, które chcą się zaangażować w proces tworzenia gry dla swoich rówieśników, a przy okazji lepiej się poznać i dobrze bawić. W ramach pracy z większymi grupami, jak klasy szkolne można korzystać z element modelu – spotkania z Superbabkami.

Przyczyną niskiego udziału kobiet w zmaskulinizowanych zawodach są przekonania dot. własnych możliwości i niska wiedza o rynku pracy u dziewcząt 15-16 letnich. Jest to wiek, gdy podejmują decyzję o profilu szkoły średniej – czyli pierwszą decyzję o ścieżce kariery. Rozwiązaniem jest zaangażowanie dziewczyn w działania, gdzie mają pole do eksperymentowania, samodzielnego zdobywania wiedzy, zadawania pytań, definiowania swoich zasobów. Dlatego proponujemy im spotkania z Superbabkami (kobietami, które wykonują zawody zmaskulinizowane) i stworzenie własnej gry terenowej o zawodach zmaskulinizowanych podczas prowadzonych dla nich zajęć warsztatowych.

Innowacja ma odpowiadać na problem, który został zdefiniowany następująco: dziewczyny w bardzo małym stopniu biorą pod uwagę zawody zmaskulinizowane podczas wyboru ścieżki kariery.

Wg raportu „(Nie) wykorzystany potencjał” PARP 2015r. w Polsce jest bardzo widoczna „segregacja płciowa na rynku pracy”. Objawia się ona tym, że „na każdym z etapów formalnej edukacji (...), obserwujemy znaczące różnice między wyborami młodych kobiet i mężczyzn, współgrające z późniejszymi odmiennymi ścieżkami karier zawodowych”. Jednak „(...) nawet w przypadku kobiet i mężczyzn kończących zbliżone kierunki studiów występują charakterystyczne różnice między podejmowanymi po studiach rolami zawodowymi”.

Skutki tej segregacji to m.in. większe bezrobocie i niższe płace wśród kobiet. Bardzo niska jest reprezentacja kobiet w branżach inżynieryjno – specjalistycznych, informatycznych, technicznych, nawet prostych- budowlanych – a więc wysoko opłacanych. W niektórych branżach jest to poniżej 7%. Wciąż obserwuje się mniejszą ilość kobiet polityczek. Dziewczyny wybierają często nisko- opłacane zawody, a nawet takie, gdzie „wiadomo”, że będzie ciężko znaleźć zatrudnienie. Pomimo równego (wg prawa) dostępu do różnych kierunków edukacji, dziewczyny nadal decydują się wybrać karierę „sklepowej” zamiast „operatorki koparki”.

Dla dziewczyn w tym wieku największymi trudnościami i problemami dot. edukacji, rozwijania lub poszukiwania pasji, czy też wyboru ścieżki kariery są:

- poczucie, że nie są traktowane poważnie („ściąganie w dół”) przez nauczycieli/ nauczycielki, rodziców
- przeszkadza im zachowanie chłopaków: jest „dziecinne” lub „seksistowskie” – to jest jednym z powodów, dla których nie chcą chodzić na zajęcia gdzie spodziewają się przewagi chłopaków w grupie,
- nie mają z kim porozmawiać o rynku pracy, nie mają wiedzy na temat trendów na rynku pracy, jakie zawody się rozwijają i będą potrzebne w przyszłości, nie znają „role model”,
- boją się porażek/ ocen innych

Zasoby jakimi dysponują to:

- są w momencie kształtowania się poglądów/ przekonań/ tworzenia własnej tożsamości
- mają gotowość do próbowania/ eksperymentowania, większą niż osoby 2-3 lata starsze
- przekonanie, że wartościowa praca to ta, która daje utrzymanie i jest związana z zainteresowaniami

Ich oczekiwania skupiają się wokół:

- potrzeby przestrzeni do eksperymentowania
- potrzeby poczucia bezpieczeństwa, np.: zaufana osoba, znane środowisko, rekomendacja zaufanej osoby

- oczekują przyjaznej atmosfery, spędzenia fajnego czasu z rówieśnikami.

Innowacja zakładała, że im więcej dziewczyny będą wiedziały o rynku pracy i o opcjach, tym większe mają szanse na zatrudnienie. Natomiast jeśli będą miały o wiele mniej przekonań dotyczących umiejętności „typowych” dla kobiet/ mężczyzn lub przekonań dotyczących roli kobiet, to wtedy nie będą same sobie ograniczały wyboru kariery – będą miały szerszy horyzont i będą bardziej elastyczne i otwarte.

Co prawda od strony formalnej nie ma żadnych przeszkód, aby dziewczyny mogły wybrać każdy zawód jaki tylko chcą. Niestety sposób wychowywania w naszej kulturze powoduje, że tak naprawdę mają ograniczony wybór, przeważnie są zachęcane do społecznych/humanistycznych przedmiotów/ zadań związanych z usługami i opieką, nie mają wiele doświadczeń w poznawaniu tych ścisłych i technicznych. Mają też własne wyobrażenia o społecznej roli kobiet, które silnie mogą wpływać na ich wybór. Ponadto obserwujemy brak rozwiązań systemowych tego problemu. Doradcy i doradczynie zawodowe w szkole często przerabiają temat powierzchownie, rzadko rozmawiają indywidualnie z uczniami o ich predyspozycjach i możliwościach rozwoju, zapotrzebowaniu na rynku pracy i ogólnie sytuacji na nim panującej. Mogą też nie dostrzegać, że problem w ogóle istnieje - zwłaszcza w tej grupie wiekowej. Akcje zachęcające do wyboru zawodów zdominowanych przez mężczyzn są kierowane do dziewczyn starszych, już wybierających się na studia. Wtedy nie mają już czasu na sprawdzenie, czy jest to coś, w czym byłyby dobre, o ile nie trafiły już wcześniej do klas ścisłych.

Innowację „Włącz się do gry” cechuje:

- podkreślenie uniwersalnego charakteru zawodów – bez rozdziału na męskie i żeńskie,
- wzmacnianie/ budowanie poczucia wpływu i nacisk na sprawczość wśród odbiorczyń.

Dzięki temu daje dziewczynom możliwość sprawdzenia samych siebie w różnych rolach, zarówno podczas przygotowywania gry jak i w jej trakcie. Zdobywają wiedzę na temat zawodów i samych siebie przez praktykę, a takiej opcji nie mają w szkole nawet w ramach doradztwa. Dziewczyny nie są tu biernymi słuchaczkami, które traktuje się nie do końca poważnie. Nawet w trakcie spotkania z Superbabkami muszą się angażować w rozmowę, zadawać pytania. Takie aktywne podejście ma większy wpływ na zmianę postaw i wiedzę dziewczyn na temat własnych możliwości, umiejętności.

## 2) Role i kompetencje poszczególnych uczestników sytuacji

W innowacji „Włącz się do gry” ważne role do odegrania mają zarówno jej organizatorzy, osoby zaproszone do realizacji, jak również uczestniczki.

- A. **Superbabki** to osoby pełniące funkcje „role models”, kobiety wykonujące zmaskulinizowane zawody, z którymi spotykają się i rozmawiają uczestniczki, po to, aby odczarować stereotypy, poznać ich „ścieżkę kariery”, dowiedzieć się jak ich praca wygląda na co dzień i zobaczyć, że kobieta może pracować w zawodzie stereotypowo męskim i to jest ok.
- B. **Rodzice lub prawni opiekunowie/ki uczestniczek** pełnią o tyle istotną funkcję, że muszą wyrazić zgodę na udział swoich dzieci w innowacji. Jak pokazały nasze doświadczenia nie ma konieczności większego ich angażowania i organizowania działań specjalnie dla nich, jednak warto przygotować wyczerpujące informacje o projekcie, zawierające jego cel i krótki opis oraz harmonogram spotkań a także kontakt do osób odpowiedzialnych za jej realizację, jeśli będą mieli jakieś pytania.
- C. **Doradczynie zawodowe** były to osoby pracujące w szkołach, więc mające na co dzień kontakt z młodzieżą i znające narzędzia oraz metody pracy przydatne w pracy w obszarze kształtowania ścieżek kariery zawodowej. Podczas realizacji innowacji doradczynie konsultowały jej elementy: plan rekrutacji, narzędzia do samooceny oraz scenariusz warsztatów pod kątem potrzeb uczestniczek innowacji. Warto zwrócić się do doradczyń na etapie przygotowań do rekrutacji może mieć bowiem kontakt z potencjalnymi uczestniczkami innowacji. Jak również w trakcie, kiedy np. pojawiają się bieżące trudności, np. wyborze dodatkowych ćwiczeń na warsztaty, które nawiązywałyby do tematyki zawodowej. Doświadczenie pokazuje, że po bliższym zapoznaniu się z koncepcją innowacji doradczynie stały się także jej promotorkami wśród nastolatek, z którymi pracują.
- D. **Osoba rekrutująca** ma bardzo ważne zadanie do wykonania. Polega ono na stworzeniu planu rekrutacji i sieci kontaktów do osób, które mają kontakt z nastolatkami i pomogą w dotarciu do nich z ideą innowacji. Osoba rekrutująca musi mieć relację najpierw z lokalnymi liderkami, które pracują z nastolatkami, żeby móc nawiązać kontakt z samymi nastolatkami lub sama powinna być taką liderką. Bez osoby, której nastolatki ufają, jest niewielka szansa na powodzenie rekrutacji i utrzymanie uczestniczek do ostatniego etapu. Kiedy już takie

sieci powstaną, rekruterka może wchodzić w relacje z nastolatkami i wspierana kontaktem z liderkami/ambasadorkami może zacząć przekonywać do udziału w innowacji nastolatki. Jej rolą jest również dbanie o stały kontakt z uczestniczkami innowacji również w trakcie jej realizacji, aby wspierać ich motywację i budować zaufanie do organizacji/institucji realizującej innowację.

- E. **Ambasadorki** to osoby, które mają w kręgu znajomych potencjalne uczestniczki projektu. Znane realizatorkom innowacji dziewczyny w wieku podobnym do uczestniczek lub nauczycielki, które mają dobry kontakt z młodzieżą, cieszą się jej zaufaniem i są otwarte na poruszanie takich tematów jak stereotypy płci na rynku pracy.
- F. **Trener/ka** prowadzące warsztaty powinny mieć doświadczenie w warsztatowej pracy z młodzieżą. Powinny lubić formy zabawowe i umieć wchodzić w rolę. Powinny posiadać podstawową wiedzę na temat: psychologii, pracy z emocjami, procesów grupowych, metodyki myślenia projektowego, założeń i zasad dramy stosowanej. Oznacza to, że osoba prowadząca te warsztaty powinna się pod tym kątem przygotować i przynajmniej zapoznać z dostępnymi w Internecie i literaturze informacjami. Powinna również zapoznać się z literaturą dotyczącą sytuacji kobiet i mężczyzn na rynku pracy oraz tzw. męskich i damskich zwodów i stereotypów płci (materiały stanowią załącznik do jednego z warsztatów). Rola trenera/ki polega przede wszystkim na przeprowadzaniu ćwiczeń i motywowaniu uczestniczek do ich wykonywania. Osoba prowadząca jest bardziej towarzyszem/ką i animatorem/ką procesu, niż nauczycielem/ką. Dbą o atmosferę, jest otwarta i nie buduje dystansu do uczestniczek. Stara się nie oceniać pomysłów uczestniczek. Jednocześnie troszczy się o sprawny przebieg warsztatów i pilnuje czasu, ale jest również uważna na potrzeby uczestniczek. Trener/ka towarzyszy również procesowi zbierania informacji zwrotnych od testerów gry, a jej/jego rolą jest facylitacja jego przebiegu. Sama również może udzielić informacji zwrotnej, powstrzymuje się jednak od dawania rozwiązań problemów. Zachęca do ich samodzielnego poszukiwania, pomaga w tym tylko na wyraźną prośbę uczestniczek. Zadaniem trenera/ki jest również obserwowanie reakcji i nastrojów grupy i ewentualne reagowanie na sytuacje konfliktowe poprzez stwarzanie przestrzeni i czasu na wyjaśnianie nieporozumień i dzielenie się uczestniczek swoimi odczuciami.
- G. **Uczestniczki** biorąc udział w cyklu warsztatów przygotowują grę terenową, decydując o jej ostatecznym kształcie i realizacji. Nastolatki najpierw poznają informacje dotyczące sytuacji kobiet na rynku pracy oraz kobiet pracujących w zawodach zmaskulinizowanych poprzez kontakt z Superbabkami oraz w źródłach, a potem wybierają co z tych informacji chcą

przekazać dalej w grze. Dziewczyny uczestniczą w procesie testowania gry, są odpowiedzialne za to, jakie udoskonalenia wymyślą i wprowadzą i jak ostatecznie będzie wyglądać gra. Uczestniczki również organizują premierę gry. To one dzielą między siebie zadania (promocję, rekrutację uczestników, sprawy logistyczne, materiały etc.) i organizują grę. Uczestniczki projektując i realizując grę dla innych stają się niejako „rzecznikami” uniwersalnego charakteru zawodów i rewidowania swoich przekonań dotyczących predyspozycji. Uczenie się poprzez nauczanie innych jest jedną z najskuteczniejszych form przyswajania wiedzy i umiejętności.

### **3) Opis funkcjonalny poszczególnych elementów i ich znaczenie w osiągnięciu założonych w specyfikacji innowacji celów.**

Innowacja „Włącz się do gry” to możliwość sprawdzenia swoich przekonań o własnych predyspozycjach i samodzielnego poznania współczesnego rynku pracy ze szczególnym nastawieniem na zmaskulinizowane zawody.

Produkt „Włącz się do gry” składa się z dwóch głównych części:

- 1) Spotkanie z SuperBabkami**
- 2) Warsztaty, podczas których uczestniczki przygotowują i realizują grę terenową**

#### **Ad. 1) Spotkanie z SuperBabkami**

Głównym celem spotkania jest poznanie przez przyszłe uczestniczki projektu „role models”, które nazywamy „superbabkami”. Bezpośredni kontakt z kobietami pracującymi w stereotypowo męskich zawodach pozwala zaciekawić uczestniczki problemem oraz daje szansę skonfrontowania ich osobistych przekonań co do roli kobiet w społeczeństwie. Dlatego ważne jest, aby na spotkanie zaprosić takie kobiety, które wykonują zawody zdominowane przez mężczyzn, kojarzące się z „męskimi” umiejętnościami, które są gotowe by podzielić się historią swojej zawodowej drogi. Superbabki to osoby, które opowiedzą o zaletach, ale i trudnościach wykonywanej pracy. Dzięki temu, nastąpi poszerzenie horyzontów u uczestniczek, poznają nowe kobiece wzorce, kobiety które wykonują zawody uznawane

społecznie za męskie, zainspirują się lub po prostu będą miały w pamięci, gdy będą rozmyślały o swojej przyszłości. Spotkanie z Superbabkami poszerza także wiedzę uczestniczek o rynku pracy, obecnie wykonywanych zawodach, trendach oraz płacach. Jak pokazały nasze doświadczenia już samo spotkanie z Superbabkami robi na uczestniczkach duże wrażenie i przynosi efekt w postaci zmiany przekonań dotyczących zasadności podziału zawodów na kobiece i męskie. Spotkanie z Superbabkami ma także zainspirować i zmotywować dziewczyny do zrobienia gry – czyli uczestniczenia w cyklu warsztatów, dlatego powinno odbyć się przed ich rozpoczęciem. Zmiana przekonań dziewczyn dot. własnych umiejętności i roli kobiet w społeczeństwie.

W spotkaniu powinny uczestniczyć przede wszystkim dziewczyny, które zdecydowały się na udział w tworzeniu i realizacji gry. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby zabrały ze sobą znajome, które nie chcą lub nie mogą zaangażować się aż w takim stopniu. Warto więc korzystać z tej metody również wobec szerszego grona odbiorczyń.

Formuła spotkania jest tak zaprojektowana, że uczestniczki muszą się angażować w rozmowę, zadawać pytania. Takie aktywne podejście ma większy wpływ na zmianę postaw i wiedzę dziewczyn na temat własnych możliwości, umiejętności oraz poczucie sprawstwa.

## **Ad 2) Tworzenie i realizacja własnej grupowej gry terenowej o zmaskulinizowanych zawodach**

Celem tej części jest, aby uczestniczki projektu mogły samodzielnie zdobywać informację o zmaskulinizowanych zawodach, eksperymentować, doświadczać porażek i sukcesów w bezpiecznych warunkach, próbować nowych umiejętności (np. lutowanie itp.), wzmocnić poczucie sprawczości i pewność siebie, zauważyć i nazwać swoje umiejętności, talenty, mocne strony, a przy okazji dowiedzieć się co to są te stereotypy i jak sprawić, żeby miały mniejszy wpływ na ich życie.

Do stworzenia gry terenowej podczas warsztatów, wykorzystywana jest metoda myślenia projektowego - design thinking (od opracowania pomysłu, po testowanie samej gry). Podczas warsztatów niezwykle ważnym momentem jest stworzenie wyzwania projektowego, które będzie określało cel gry. Należy poświęcić mu czas, aby wszystkie uczestniczki miały możliwość wypowiedzenia się i dojścia do porozumienia. Chodzi o to, aby cel gry był bliski i akceptowany przez każdą z nich, w innym wypadku nie będą angażowały się w jej realizację. W zależności od tego, jak uczestniczki sformują wyzwanie projektowe, a co za tym idzie cel gry, realizacja ogólnego celu innowacji będzie się w grze odzwierciedlać w mniejszym lub większym stopniu.

Podczas warsztatów jako narzędzi używana jest także fabuła, pomaga bowiem uczestniczkom zaangażować się w zadania, dodatkowo motywuje je do ich wykonywania oraz odczuć na sobie jaki wpływ i rolę ma fabuła dla projektowanej przez nie gry.

Tworzenie gry jest ważnym celem dla uczestniczek to właśnie po to zgłaszają się one do projektu. Tymczasem dla trenera/ki ważnymi celami warsztatów powinny być:

- Wzmacnianie poczucia sprawstwa u uczestniczek
- Rozpoznanie zasobów uczestniczek
- Integracji uczestniczek projektu
- Budowanie zespołu
- Wzmacnianie umiejętności radzenia sobie z krytyką i przyjmowania informacji zwrotnych
- Zwiększenie wiedzy o różnych zawodach oraz zjawiskach związanych ze stereotypami płci i sytuacją kobiet i mężczyzn na rynku pracy
- Wzmacnianie umiejętności radzenia sobie z niepowodzeniami

Pomaga to w osiągnięciu rezultatów takich, jak: wzrost samowiedzy uczestniczek; podniesienie poczucia własnej wartości i pewności siebie („Nikt mnie nie oceniał, mogłam powiedzieć każdą głupią rzecz”); rozwój umiejętności społecznych: podejmowania decyzji, poczucia sprawczości, komunikacji w zespole, konstruktywnego rozwiązywania konfliktów, radzenia sobie z krytyką i upewnienie uczestniczek.

Elementem procesu tworzenia gry jest jej testowanie. Jego celem jest sprawdzenie czy gra rzeczywiście realizuje cel oraz czy jest atrakcyjna dla uczestników/czek. Ważnym momentem jest wprowadzanie poprawek i udoskonalień po testach. Odpowiedzialność zań należy oddać uczestniczkom innowacji, aby do końca miały poczucie wpływu i odpowiedzialność za grę. To do nich należy stworzenie gry i one mają zdecydować jak w ostateczności będzie wyglądać. W zależności od tego jak uczestniczki zdefiniowały problem, jakie określiły wzywanie i jaki cel gry określiły na jego podstawie, taką treść będzie miała gra. Należy pamiętać, że gra jest poniekąd „efektem ubocznym” całego procesu przez jaki prowadzone są uczestniczki przez cały cykl warsztatów i to podczas cotygodniowych spotkań, realizując kolejne warsztaty ze scenariusza, zwiększają swoją wiedzę o zawodach zmaskulinizowanych i stereotypach płci na rynku pracy. Trener/ka powinna skłaniać uczestniczki do zastanowienia się nad przyjętymi rozwiązaniami, ale powinien/na im narzucać swoich pomysłów ani rozwiązań.

Ostatnim elementem procesu powstawania gry jest organizacja jej premiery, którą przygotowują i realizują uczestniczki samodzielnie mając do pomocy osoby prowadzące warsztaty. Jest to moment, w którym zaczynają dostrzegać namacalne rezultaty swojej pracy. Wiąże się on z wieloma emocjami, z jednej strony satysfakcją i radością, z drugiej z podenerwowaniem i lękiem przed oceną. Wsparcie i motywowanie trenerki jest dla nich wtedy bardzo ważne i wpływa na jakość ostatecznego produktu – gry terenowej.

### **Promocja i rekrutacja**

Poza dwoma głównymi częściami podczas realizacji innowacji należy prowadzić również działania promocyjne i rekrutację.

Celem promocji jest przekazywanie innym, co będzie się działo podczas realizacji innowacji. Może to dodatkowo także zwiększać rozpoznawalności organizację/instytucję ją realizującą i działań które prowadzi, wspierać budowanie jej prestiżu. Dodatkowo także zaciekać tematem sytuacji kobiet na rynku pracy inne osoby, do których dotrą informacje o innowacji. Realizowane jest ona poprzez strategię komunikacyjną, której celami są:

- a) rozbudzenie u dziewczyn w wieku 15-16 lat przeświadczenia, że zawody mają uniwersalny charakter, a społeczny podział na “męskie” i “kobiece” zawody jest krzywdzący i niesprawiedliwy,
- b) rozpowszechnienie informacji na temat projektu „Włącz się do gry”,
- c) zachęcenie grupy docelowej do udziału w projekcie
- d) utrzymanie zainteresowania projektem i udziału w nim.

Materiały promocyjne muszą być dostosowane do odbiorczyń i dlatego powinny być z konsultowane z nastolatkami. Dzięki temu będą zrozumiałe i atrakcyjne dla odbiorczyń i napisane ich językiem.

Celem rekrutacji jest wyłonienie grupy docelowej, uczestniczek, które będą zmotywowane i gotowe na duże zaangażowanie w cykl warsztatów i realizację własnej gry terenowej. Dodatkowo podczas rekrutacji powstaje możliwość poznania doradców zawodowych ze szkół w regionie i ich potrzeb. Jest to również okazja do zbudowania zaufania do organizacji/instytucji oraz poszerzenia sieci kontaktów.

## Rozdział II – Opis merytoryczny

- 1) Case study
- 2) Opinie
- 3) **Merytoryczny wytyczne ramowe dotyczące wytwarzania scenariusza gry miejskiej**

Aby zrealizować innowację „Włącz się do gry” proponujemy kolejno przechodzić przez wyszczególnione poniżej etapy.

### 1. Rekrutacja

Przed przystąpieniem do bezpośrednich działań rekrutacyjnych warto stworzyć plan rekrutacji, w którym określone będą jej cele i działania, dzięki którym będą realizowane.

Plan powinien uwzględniać następujące elementy:

- I. Dotarcie do dziewczyn:
  1. Badanie środowiska, tj. gdzie można spotkać nastolatki po szkole? Jak do nich dotrzeć? Kontakt z osobami prowadzącymi zajęcia pozalekcyjne (szkoła tańca, harcerstwo, dom kultury itp.) – przekazanie im informacji o prowadzonej rekrutacji i materiałów informacyjnych (ulotka, kontakt do osoby rekrutującej)
  2. Ambasadorki – nawiązanie współpracy z dziewczynami w podobnym wieku, które nas już znają z podobnych działań oraz z nauczycielkami/ doradczyniami zawodowymi. Osoby te będą bezpośrednio zapraszały do wzięcia udziału w spotkaniu/ warsztatach.
  3. Zajęcia w szkole – przeprowadzenie krótkiego ćwiczenia (np. postacie z bajek – w scenariuszu warsztatów)/pogadanki (15 min) połączonych z przekazaniem informacji o projekcie.
  4. Zebranie danych kontaktowych potencjalnych zainteresowanych dziewczyn.
- II. Spotkania z dziewczynami
  1. Przeprowadzenie indywidualnych spotkań z zainteresowanymi dziewczynami lub rozmowa telefoniczna/ Messenger. Opowiedzenie o celach i korzyściach udziału w warsztatach (zwracamy uwagę, że to będzie dla nich dobra zabawa!) odpowiadanie na pytania, wstępne ustalenie terminu zajęć.

2. Spotkanie z rodzicami – indywidualnie lub rozmowa telefoniczna w razie gdyby pojawiły się wątpliwości oraz, aby uwiarygodnić inicjatywę, zachęcić do wypełniania dokumentów.
  
- III. Bieżący kontakt
  1. Utworzenie grupy na portalu Facebook i moderowanie jej
  2. Przypominanie o spotkaniach, przygotowywanie ankiet dot. ustalenia ważnych terminów
  3. Uwaga na indywidualne potrzeby każdej z uczestniczek.

**Aby przeprowadzić dobrą rekrutację potrzeba czasu. Dobrą czyli opartą na sieci indywidualnych kontaktów, które są kierowane do konkretnych osób. Podstawą jej realizacji jest posiadanie takich sieci (np. uczestniczki poprzednich projektów) lub osób (ambasaderek), które posiadają kontakty z nastolatkami i cieszą się ich zaufaniem.**

## 2. Promocja

Promocja to kolejny z etapów. Odbywa się ona różnymi kanałami. Bezpośrednio podczas spotkań z potencjalnymi uczestniczkami, jako wsparcie rekrutacji. A także poprzez komunikację w mediach społecznościach i Internecie, gdzie można zamieszczać informacje o projekcie oraz filmy z materiałami nawiązującymi do tematu innowacji, np. o nietypowych zawodach.

Promocja odbywa się na podstawie Strategii komunikacyjnej, której główny komunikat - idea **brzmi**: Zawody mają charakter uniwersalny, a społeczny podział na "męskie" i "kobiece zawody" jest krzywdzący i niesprawiedliwy.

### **Korzyści uczestniczek z udziału w projekcie:**

- poszerzą swoją wiedzę o zawodach i zwiększą swoje szanse na zatrudnienie w przyszłości;
- przekonają się, że zawody i umiejętności są uniwersalne i niezależne od płci;
- będą potrafiły samodzielnie zdobywać wiedzę, zadawać nurtujące je pytania i eksperymentować podczas wykonywania poszczególnych zadań;
- wzmocnią swoją pewność siebie i poczucie decydowania o sobie samej.

**Słowa kluczowe:**

- a) eksperymentowanie, testowanie, (s)próbowanie, doświadczanie, sprawdzanie się,
- b) stereotypy, uniwersalny charakter, niezależnie od płci,
- c) Superbabki,
- d) gra miejska, gra terenowa

**Grupa docelowa:**

- dziewczyny w wieku 15-16 lat,
- lokalne liderki i liderzy młodzieży,
- uczestniczki poprzednich projektów
- harcerki,
- dziewczyny uczące się lub mieszkające w miejscowości,
- córki, siostry, siostrzenice, kuzynki, uczennice naszych byłych uczestniczek projektu,
- uczennice szkół podstawowych (gimnazjum),
- nastolatki zrzeszone w zaprzyjaźnionych organizacjach i grupach nieformalnych,

**Grupa docelowa wspierająca:**

- doradczynie, doradcy zawodowi działające/y w zaprzyjaźnionych szkołach,
- zaprzyjaźnione nauczyciele/lki - wychowawcy/czynie,
- trenerzy/rki, instruktorki/rzy pracujący/e z młodzieżą,
- zaprzyjaźnieni rodzice, opiekunowie dziewczyn w wieku 15-16 lat.

**Plan działań:**

## 1. Rozpowszechnianie ogólnych informacji o projekcie

Przygotowanie materiałów informacyjnych o projekcie: teksty na stronę www i profil na Facebooku, stworzenie projektu grafiki i ulotki informacyjnej. Konsultacja przygotowanych treści z reprezentantkami grupy odbiorców, a następnie wprowadzenie sugerowanych poprawek.

Rozpowszechnianie materiałów na:

- www
- profilu FB,
- a) pozyskanie Ambasaderek Projektu, które będą zachęcać swoje znajome, a naszą grupę docelową do udział w projekcie,
- b) przesłanie informacji do doradców zawodowych w szkołach, lokalnych organizacji i liderów/ek młodzieżowych,

## c) kontakt osobisty

## 2. Rozpowszechnianie informacji o zaplanowanych w projekcie działaniach

- a) przygotowanie materiałów informacyjnych dotyczących kolejnych działań – wydarzeń w projekcie: spotkania z SuperBabkami, warsztaty, premiera gry,
- b) rozpowszechnianie materiałów ww. kanałami,
- c) zaangażowanie uczestniczek oraz Ambasaderek do rozpowszechniania informacji poprzez swoje profile FB i kontakty osobiste,
- d) wykorzystanie kontaktów osobistych w dystrybucji informacji o Spotkaniu z Superbabkami i warsztatach.
- e) udostępnianie/ tworzenie i publikowanie treści, które potwierdzają uniwersalny charakter zawodów.

## 3. Rozpowszechnianie informacji o zrealizowanych działaniach i ich efektach

- a) Przygotowanie relacji i fotoreportaży z wydarzeń,
- b) ich umieszczanie na stronie oraz na FB
- c) zaangażowanie uczestniczek oraz Ambasaderek do rozpowszechniania informacji poprzez swoje profile FB,
- d) zebranie motywujących i angażujących cytatów uczestniczek, Ambasaderek i Superbabek, które będą później publikowane na FB.
- e) Udostępnianie/ tworzenie i publikowanie treści, które potwierdzają uniwersalny charakter zawodów.

## Narzędzia komunikacji:

- a) kontakt osobisty z grupami docelowymi,
- b) kanały social media,
- c) strona www,
- d) mailing.

## 3. Spotkanie z SuperBabkami

Aby zorganizować spotkanie z Superbabkami należy:

## **1. Ustalić termin spotkania i logistyki (miejsce, wyposażenie sali, poczęstunek itp.)**

Na spotkanie warto wybrać miejsce, w którym będzie możliwość odpowiedniego zaaranżowania przestrzeni oraz stworzenia swobodnej atmosfery, której nic nie będzie zakłócało. Jeśli będzie to miejsce publiczne, np. kawiarnię, trzeba zadbać o to, aby inni klienci nie przeszkadzali w przebiegu spotkania.

Każda z Superbabelek powinna mieć swój stolik z krzeselkami, do którego dosiadać się będą uczestniczki (max. 5 osób do 1 stolika + Superbabka). Na stoliku znajdują się wizytówki każdej Superbabki (imię i nazwisko oraz zawód), kartki z zasadami spotkania. Warto przygotować drobny poczęstunek (ciasteczka, owoce, zimne i ciepłe napoje). Na koniec spotkania poprowadzona jest sesja plenarna, która wymaga ustawiania krzesłek w kręgu, więc sala musi być odpowiednio duża. Dla uczestniczek należy przygotować wydruk kartki na notatki – przewodniczki.

Długość spotkania zależy od ilości Superbabelek. Na rozmowę z każdą z nich uczestniczki mają 20 min.

## **2. Wyszukać SuperBababki – kobiety, które wykonują zmaskulinizowane zawody - bezpośredni kontakt z nimi, rozmowa na temat wydarzenia i zaproszenie na wydarzenie.**

Warto szukać Superbabelek wśród osób, które są nam choć trochę znane lub znane są naszym znajomym. Koniecznie wcześniej należy z nimi porozmawiać i wyjaśnić cel takiego spotkania. Jeśli ktoś nie czuje tematu lub jest to osoba, która nie jest zadowolona ze swojej pracy, to należy jej podziękować i spokojnie wyjaśnić, że poszukiwane są osoby, które są w stanie przekazać jak najwięcej informacji o swoim zawodzie i mają pozytywne doświadczenia. Ważne również, aby były to osoby otwarte na spotkanie z młodzieżą, wolne od uprzedzeń jej dotyczących. Nam również się zdarzyła się sytuacja, kiedy podziękowałyśmy jednej z pań, kiedy po dłuższej rozmowie zdradziła, że nie jest przekonana co do tego, czy jej wybór kariery zawodowej w budownictwie to była dobra decyzja. Wyraziła też swoje niezbyt pozytywne zadanie na temat współczesnej młodzieży. Warto zadbać o ten element i pokazać dziewczynom osoby, które są otwarte na innych i zadowolone ze swojej pracy, które kiedy natrafiają na trudności, potrafią sobie z nimi poradzić.

Ponadto przed wydarzeniem, w kontakcie mailowym, telefonicznym lub osobistym z

Superbabkami trzeba je poinformować dokładnie o tym, jak będzie wyglądało to spotkanie oraz dlaczego się odbywa. *Spotkanie z Superbabkami* to nie tylko inspiracja ich karierą, czy zaczerpnięcie wiedzy u źródła, ale także jedno z działań prowadzących do stworzenia gry.

Superbabki informujemy o:

- a) dacie i godzinie spotkania,
- b) miejscu,
- c) ile potrwa wydarzenie,
- d) z jakich elementów spotkanie będzie się składać (struktura, aspekty techniczne),
- e) jakich pytań mogą się spodziewać od uczestniczek,
- f) wykonywanej fotorelacji z wydarzenia,
- g) dokumentach, które są wymagane,
- h) zapytaj każdą z nich, czy nie będzie im przeszkadzało, że podczas spotkania używane będą żeńskie końcówki nazw ich zawodów, np. spawaczka, oczywiście weź pod uwagę ich stanowisko,
- i) ponownym przypomnieniu najważniejszych informacji tuż przed samym wydarzeniem.

### **3. Promować wydarzenie w mediach lokalnych i społecznościowych.**

O wydarzeniu warto informować w mediach społecznościowych, do których mają dostęp młode dziewczyny. Polecamy też rozpowszechnianie informacji poprzez wykorzystanie sieci nieformalnych kontaktów dziewczyn - liderki z twojego otoczenia, które będą zachęcały swoje rówieśniczki do wspólnego spędzenia czasu na przysłowiowej kawie i ciastku, a przy okazji poznania ciekawych osób. Przygotuj dla nich krótkie informacje o spotkaniu, aby wiedziały co powiedzieć swoim koleżankom.

Przeprowadzenie spotkania.

Szczegółowy przebieg spotkania opisany jest w scenariuszu. W spotkaniu powinny uczestniczyć przede wszystkim dziewczyny, które zdecydowały się na udział w tworzeniu i realizacji gry. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby zabrały ze sobą znajome, które nie chcą lub nie mogą zaangażować się aż w takim stopniu. Jak pokazały nasze doświadczenia już samo spotkanie z Superbabkami robi na uczestniczkach duże wrażenie. Warto więc korzystać z tej metody również wobec szerszego grona odbiorczyń, uprzedzając je że spotkanie będzie przebiegało w małych grupach i to od tak naprawdę nich zależy jak się potoczy.

Warto stworzyć możliwość zaangażowania uczestniczek spotkania w jego organizację, np. poszukiwanie Superbabelek, ułożenie stolików, zrobienie zakupów na spotkanie.

#### **4. Warsztaty z gry, podczas których uczestniczki tworzyły i realizowały własną grupową grę terenową o zmaskulinizowanych zawodach .**

Warsztaty są kluczowym momentem realizacji innowacji. Dlatego na początku warto zapoznać się z intencjami, jakie są ważne w trakcie ich realizacji.

Ważne, aby prowadząc zajęcia pamiętać o:

- Oddawaniu uczestniczkom odpowiedzialności i możliwości decydowania podczas tworzenia gry. To właśnie one samodzielnie zdecydują jakie będą zadania i fabuła gry, kiedy i w jak ona się odbędzie oraz kogo na nią zaproszą.
- Stałych elementach warsztatów określające stan samowiedzy i rozwoju umiejętności uczestniczek. Do realizacji tego elementu wykorzystywane są: testy rekomendowane przez doradcynie zawodowe oraz ćwiczenia autodiagnostyczne wplecione w program warsztatów.
- Tworzeniu otwartej i nieformalną atmosfery, w której jest dużo przestrzeni na poczucie humoru, wypowiedzanie własnych pomysłów (nawet tych najgłupszych) oraz nieocenianiu się wzajemnie.
- Aranżowaniu sytuacji do wspólnego działania i tworzenia – budowania (w sensie dosłownym) – np. warsztaty ze stolarki i budowanie sztalug/stojaków do oznaczenia punktów na grze. Można budować je z kartonu lub innych materiałów, np. z recyklingu.
- Określaniu i przestrzeganiu zasad przekazywania informacji zwrotnej oraz dyskusji nad możliwymi rozwiązaniami podczas procesu testowania prototypu, kiedy uczestniczki otrzymują informacje zwrotne od testerów i testerek.
- Udostępnianie uczestniczkom informacji, raportów, artykułów dotyczących problemu równości płci na rynku pracy oraz zaangażowaniu ich w samodzielne poszukiwanie informacji o zawodach podczas tworzenia gry.
- Pozwalaniu na przeżywanie różnych emocji, szczególnie podczas testowania prototypu gry, kiedy zadania nie wychodzą tak, jak uczestniczki to sobie wyobrażały. Należy dać czas na doświadczenie i nazwanie swoich uczuć i potrzeb w takiej sytuacji, okazanie sobie wzajemnego wsparcia, samodzielne wyciągnięcie wniosków na przyszłość (jeśli się taki moment wydarzy to trzeba pamiętać, że jest on bardzo wrażliwy moment i należy uważać, aby nie negować uczuć uczestniczek, nie mówić, że nic się nie stało, itp. warto przygotować się na taką sytuację

wcześniej i pogłębić swoją wiedzę psychologiczną na temat emocji i samoświadomości prowadzącego/cej – jak ja reaguję zwykle w takich momentach i nie przenosić swoich sposobów radzenia na grupę!. Prowadzący/a odpowiada za przeprowadzenie uczestniczek przez ten etap i zmotywowanie ich do podjęcia wysiłku i poprawy tego, co nie wyszło. Uczestniczki mogą czuć się zniechęcone do dalszej pracy. Należy podkreślać wówczas, że testujemy prototyp i z założenia jest on nieidealny. Mogą też negować krytyczne uwagi od testerów, broniąc swoich pomysłów. Należy wtedy zwrócić uwagę, że grę testują potencjalni odbiorcy i zależy nam na tym, żeby im również się podobała, dlatego chcemy brać ich opinię pod uwagę i dostosować grę do ich potrzeb.

Realizując warsztaty kierujemy się również kluczowymi dla projektu zasadami, za których przestrzeganie odpowiada osoba prowadząca.

1. Na warsztatach wchodzimy w role. Warsztaty oparte są na fabule, w której wcielamy się w role tajnych agentek. Służy temu odpowiedni strój/attribut, np. krawat, kapelusz, ciemne okulary, które uczestniczki wkładają na początku, aby wejść w rolę i zdejmują na końcu, aby z roli wyjść. Atrybut dobiera sobie prowadzący/a wg uznania. Uczestniczki i prowadzący/e nadają sobie również pseudonimy, których staramy się używać podczas warsztatów. W ćwiczenia na warsztatach również wplatamy elementy fabuły. Wchodzenie w role pozwala na zdystansowanie się do sytuacji, rozbudza kreatywność i poczucie humoru oraz wpływa integrująco na grupę oraz prowadzących. Dzięki czemu praca przebiega sprawniej i radośniej. **UWAGA** prowadzący również wchodzą w rolę i nadają sobie pseudonimy!

2. W miarę upływu czasu prowadzący/a powoli oddaje odpowiedzialność uczestniczkom w głównej mierze za kształt gry, jednak możliwe, że uczestniczki same zgłoszą, że chcą móc o czymś same decydować, więc w miarę możliwości należy im to umożliwić. Pamiętaj jednak, że prowadzący/a odpowiada za to, aby tworzona gra dotyczyła tematu zawodów, rynku pracy, stereotypów płci w pracy.

3. Podczas warsztatów dajemy uczestniczkom zgodę na popełnianie błędów. Podczas ćwiczeń warsztatowych, testowania i realizacji gry pamiętamy o tym, że błędy mogą się zdarzyć i że to dzięki nim najwięcej się nauczymy. Prowadzący/ca dba o to, żeby omówić każdą z sytuacji, kiedy uczestniczki doświadczyły niepowodzenia. Pyta je o ich odczucia, potrzeby w związku z daną sytuacją i pomaga je nazywać. Pomaga również uczestniczkom wyciągać wnioski na przyszłość i nazywać to, czego się dzięki tym błędom nauczyły, dowiedziały, doświadczyły.

Aby rozpocząć realizację cyklu warsztatów należy pamiętać również o tym, że osoba prowadząca warsztaty powinna się wcześniej przygotować i przynajmniej zapoznać z dostępnymi w Internecie i literaturze informacjami. Poniżej są przykładowe źródła, z których można czerpać informacje.

- proces grupowy: <http://www.edurada.pl/artykuly/proces-grupowy-co-warto-o-nim-wiedziec/>;

Agnieszka Kozak, Proces grupowy. Poradnik dla trenerów, nauczycieli i wykładowców,

- drama stosowana: <http://stop-klatka.org.pl/co-to-jest-drama/>,

- metoda myślenia projektowego (design thinking): <http://designthinking.pl/co-to-jest-design-thinking/>

Warto mieć świadomość, że na realizację innowacji „Włącz się do gry” składają się elementy istotne dla przebiegu całego procesu, o które należy szczególnie zadbać, są to:

#### **a. Fabuła warsztatów**

Podczas warsztatów wykorzystujemy fabułę. Jej motywem przewodnim jest praca jednostki specjalnej Międzynarodowej Organizacji Pracy, która została powołana do realizacji misji specjalnej – przygotowania gry dotyczącej zawodów.

Elementy fabuły obecne na warsztatach:

- stroje/attributy agentek: krawaty, kapelusze, ciemne okulary itp. do wyboru w zależności od możliwości grupy i prowadzącego
- nadanie i używanie podczas warsztatów pseudonimów przez uczestniczki i prowadzących
- tworzenie i uzupełnianie profili osobowościowych agentek, dzięki czemu uzupełniana jest baza danych Agencji
- zadania w formie listów i z wykorzystaniem szyfrów podczas każdego z warsztatów.

#### **b. Sala i otoczenie**

Warsztaty powinny odbywać się w sali, do której będzie swobodny dostęp. Dobrze, jeśli otoczenie sali pozwala na wykorzystanie przestrzeni wokół, np. korytarz, ogród itp., ponieważ często będziemy z niego korzystać, np. ukrywać fragmenty informacji, które agentki będą musiały odnaleźć.

Podczas warsztatów proponujemy pracę w różnych częściach sali i zmianę miejsc przynajmniej raz podczas spotkania: przy stołach, na podłodze, przy ścianie, na środku sali – zależy nam na

тым, żeby było dynamicznie i niekonwencjonalnie. Nie zalecamy pracy tylko przy stolikach! Jeśli pracujemy na podłodze zadbajmy o wygodę uczestniczek – koc, kolorowe poduszki itp.

Dobrze jest zapewnić uczestniczkom minimalny nawet poczęstunek: kawę, herbatę, wodę, ciasteczka – może zechcą same coś upiec, albo zorganizować, należy im na to pozwolić i zachęcić.

**c. Cykl warsztatów, podczas których uczestniczki przygotowują i realizują grę terenową.** Szczegółowy opis przebiegu cyklu warsztatów znajduje się w scenariuszu.

Na szczególną uwagę jednak zasługują warsztaty stolarskie. Zależało nam na tym aby uczestniczki miały okazję na działanie manualne i możliwość samodzielnego wykonania konkretnego przedmiotu przy użyciu prawdziwych narzędzi. Przedmiot ten miał być użyteczny i wykorzystany do realizacji gry lub podczas warsztatów. W naszej innowacji uczestniczki pod okiem instruktorki – stolarki wykonały sztalugi, które zostały wykorzystane do oznaczenia punktów na grze.

**d. Tworzenie gry terenowej.**

Jest to wieloetapowy proces, na który składają się testy wymyślonych przez uczestniczki zadań, do których zapraszone były potencjalne uczestniczki gry. Na początku testowane są prototypy zadań, co należy podkreślić. Oznacza to, że osoby tworzące zadania nie powinny ich dopracowywać na 100 procent. Prototypowe zadania mają być do zrealizowania z dostępnych materiałów, chodzi bowiem o to, aby sprawdzić czy i jak rozumieją je testerzy/ki i wprowadzić poprawki na podstawie ich uwag. Dlatego warto zadbać o przyjazne nastawienie osób testujących i poinstruować je o zasadach udzielania informacji zwrotnej autorkom gry tak, by nie czuły się oceniane

Kolejnym ważnym etapem jest próba generalna gry. Należy zadbać, aby przebiegała ona w warunkach możliwie najbardziej zbliżonych do tych, w których będzie się rzeczywiście odbywać gra. Dzięki temu można sprawdzić wszystkie kwestie związane z terenem, czasem i ewentualnymi niedogodnościami w realizacji gry. Do udziału w próbie uczestniczki zapraszają testerów i testerki (najlepiej swoich znajomych/znajome) i wręczają im wszystkie potrzebne do udziału w grze materiały. Przygotowują również stanowiska na punktach tak, jak podczas prawdziwej gry.

Po próbie należy zapewnić czas i miejsce na zebranie informacji zwrotnych od testerów/ek oraz wprowadzenie poprawek i udoskonalień. Powinny się one odbywać w swobodnej atmosferze z zachowaniem zasad udzielania informacji zwrotnej. Trener/ka towarzyszy temu procesowi, a

jej/jego rolą jest facylitacja jego przebiegu. Sama również może udzielić informacji zwrotnej, powstrzymuje się jednak od dawania rozwiązań problemów. Zachęca do ich samodzielnego poszukiwania, pomaga w tym tylko na wyraźną prośbę uczestniczek.

Uczestniczki uprzedzamy o terminie testów i informujemy na czym będzie polegał każdy z nich oraz jakie zasady obowiązują. O zasadach informujemy również testerów i testerki. Ważna jest tu kolejność:

- testowanie zadań wg przygotowanych opisów, bez dodatkowych tłumaczeń,
- wykonanie zadania przez testerów/ki tak jak je zrozumieli,
- czas na informacje zwrotne przez testerów/ki (co się podobało, co nie, jakie są wrażenia, jak się czuli podczas wykonywania zadań, czego im zabrakło, czego było za dużo – pytania pomocnicze, które warto zadać)
- dyskusja z twórczyniami bez udziału testerów/rek, podczas której wypisywane są wnioski i rekomendacje poprawek do wdrożenia.

Ważnym momentem jest wprowadzanie poprawek i udoskonalień. Odpowiedzialność zań należy oddać uczestniczkom innowacji, aby do końca miały poczucie wpływu i odpowiedzialność za grę. To do nich należy stworzenie gry, przygotowanie i organizacja gry, tzn. zakupy materiałów, zabranie graczy, obsługa punktów. Za ten etap również odpowiadają uczestniczki, mogą wziąć za niego całą odpowiedzialność lub podzielić z osobą prowadzącą, która czuwa nad podziałem zadań w zespole tak, aby każda uczestniczka była odpowiedzialna za jakiś element gry. Jeśli trener/ka dostrzega błędy popełnione przez uczestniczki, powinna skłonić je do zastanowienia się nad przyjętymi rozwiązaniami, ale nie może im narzucać swoich pomysłów ani rozwiązań.

Gra, która powstała podczas testowania innowacji miała wyzwanie projektowe zdefiniowane przez uczestniczki, które określało następujący cel gry: sprawić aby dziewczyny i chłopki przekonali(ły) się, że zawody są uniwersalne, nie mają płci. Uczestniczkom bardzo zależało na realizacji takiego właśnie celu. Argumentowały to tym, że uważają, że stereotypy płci są krzywdzące dla kobiet i dla mężczyzn, dlatego zależy im na stworzeniu gry, w której pokazane będą postacie wykonujące zawody stereotypowo nie pasujące do ich płci. Z tego też powodu w grze pojawiają się zawody zarówno zmaskulinizowane, jak i sfeminizowane, ale reprezentowane przez osoby przeciwnej płci. W prosty sposób nawiązuje to do jednego z założeń innowacji, zakładającego podkreślenie uniwersalnego charakteru zawodów – bez rozdziału na męskie i żeńskie.

Do tego etapu w naturalny sposób wyłonią się liderki grupy, które będą zarządzały pracą. Ważne, aby widoczne w grupie napięcia, które mogą pojawić się w wyniku, np. presji czasu, na bieżąco nazywać i wyjaśniać, koncentrując się na potrzebach uczestniczek i ich propozycjach rozwiązań trudności.

#### **e. Świątowanie to swoiste zamknięcie i podsumowanie cyklu warsztatów.**

Warto zadbać, aby świątowanie odbywało się w wyjątkowym miejscu i okolicznościach, ma być bowiem nagrodą dla uczestniczek za włożony trud i zaangażowanie. Warto również zatroszczyć się o smaczne jedzenie i wyjątkowa atmosferę. Jest to moment, w którym wszyscy możemy sobie podziękować, powspominać co się działo i jakie wrażenie robiło na uczestniczkach. Dlatego trzeba zadbać o atmosferę otwartości oraz poszukiwania tego, co ważnego, radosnego i wzmacniającego dla siebie wynoszą z projektu uczestniczki.

Jak pokazuje doświadczenie sensowne i uzasadnione jest, żeby odbywało się ono tego

samego dnia, co warsztat podsumowujący.  
Sugerujemy realizację następującego programu dnia:  
- warsztat podsumowujący,  
- odświętny obiad,  
- wykonywanie upominków-pamiątek z projektu dla siebie,  
- wręczenie podziękowań i prezentów (prezenty symboliczne –np. klucze imbusowe)  
- pożegnanie.

## Rozdział III - Scenariusz ze spotkania z SuperBabkami

*Właścicielem autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu jest Skarb Państwa – Ministerstwo Rozwoju. W celu uzyskania prawa do korzystania z autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu dla dowolnego celu, również komercyjnego, należy zwrócić się o przyznanie licencji na wykorzystanie tych praw do ich właściciela. Licencja ta zostanie udzielona nieodpłatnie.*

*Rozpowszechniając lub publicznie wykonując niniejszy Utwór lub jakikolwiek utwór zależny, licencjobiorca jest zobowiązany zachować w stanie nienaruszonym wszelkie oznaczenia związane z prawno-autorską ochroną Utworu oraz zapewnić, stosownie do możliwości używanego nośnika lub środka przekazu oznaczenie, a w przypadku utworu zależnego, oznaczenie wskazujące na wykorzystanie Utworu w utworze zależnym (np. "francuskie tłumaczenie Utworu Twórcy," lub "koncepcja na podstawie Utworu Twórcy").*

*Twórczynie:*

Anna Kasperek, Katarzyna Krzyżanowska, Magdalena Kurowska, Karolina Pisz

### **Przebieg spotkania:**

Lp.	Czas	Co się dzieje	Co jest potrzebne?
1.	10 min /przed rozpoczęciem spotkania /	Przywitaj Superbabki i przypomnij im, jaki jest cel spotkania. Opowiedz jak będzie wyglądało spotkanie od strony technicznej i jakich pytań mogą się spodziewać od nastolatek. Upewnij je, że są właściwymi osobami do tego, by się dzielić swoją historią, jeśli będą trywializowały swoją rolę.  Spotkanie jest inspirowane narzędziem World Cafe. Linki do źródeł znajdziesz poniżej. Jest to metoda oparta na swobodnych rozmowach przy stolikach, ma kawiarniany charakter, który zmniejsza dystans między rozmówcami.	Spisane zasady - po jednym egzemplarzu dla każdej Superbabki. (załącznik nr 1)  Dzwoneczek.

		<p>Przebiega w 20 minutowych rundach, po których następuje zmiana stolików, co daje możliwość aktywnego udziału nastolatków w spotkaniu oraz wykorzystanie kawiarnianej etykiety:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Nie bój się zapytać. Jeśli nie zapytasz, nie dowiesz się ;)</li><li>2. Mów, co myślisz i czujesz.</li><li>3. Słuchaj, żeby zrozumieć.</li><li>4. Wspólnie nasłuchuj nowych refleksji i głębszych pytań.</li><li>5. Baw się, baw się, rysuj – zachęcamy do pisania w przewodniczce!</li><li>6. Baw się dobrze!</li><li>7. Częstość się!</li></ol> <p>Dokładny opis obydwu narzędzi, skąd czerpałyśmy inspirację, znajdziesz tutaj:</p> <p><i>World Cafe:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fundacja Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych (www.fise.org.pl), Warszawa, 2012, <a href="http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/2015/11/world_cafe_opis_narzedzia_final.pdf">http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/2015/11/world_cafe_opis_narzedzia_final.pdf</a></li><li>• World Café Community Foundation, <a href="http://www.theworldcafe.com">http://www.theworldcafe.com</a></li></ul> <p><i>Żywa Biblioteka:</i></p> <p><a href="http://zywabibliotekapolska.pl/">http://zywabibliotekapolska.pl/</a></p>	
--	--	---	--

		Zaprezentuj Superbabkom dzwoneczek (gong, lub inny przedmiot, którego dźwięk będzie informował wszystkie uczestniczki spotkania o kolejnej turze i zapraszał nastolatki do zmiany miejsca).	
2.	20 min	<p><b>Rozpoczęcie spotkania.</b></p> <p>Przywitaj Superbabki i nastolatki, przedstaw się. Opowiedz zebranych osobom, po co się spotkały w tym miejscu, jaki jest cel tego spotkania.</p> <p>Ze względu na rygor czasowy, a czasami i warunki przestrzenne, sprawniej będzie, jeśli to ty zapowiesz Superbabki. Zajmie to zdecydowanie mniej czasu niż podchodzenie do mikrofonu (jeśli będzie potrzebny) lub na scenę, podest każdej Superbabki z osobna. Krótko opowiedz o zawodzie każdej z Superbabeł, nie wchodź jednak w szczegóły. Zaciekaw nastolatki, by zachęcić je do zadawania pytań.</p> <p>Posługuj się rodzajem żeńskim rzeczowników: spawaczka, przewodniczka, kierowczyni autobusu (chyba, że któraś z superbabeł zaznaczyła, że nie chce, aby wobec niej używać takich nazw)</p> <p>Pamiętaj o <b>sprawach organizacyjnych</b> - omów przebieg spotkania, podkreśl jego kawiarniany charakter.</p> <p>Spotkanie będzie podzielone na tury. Przy każdym stoliku zasiądzie jedna Superbabka, do</p>	<p>Przygotowane stoliki z zasadami spotkania i dyskusji.</p> <p>Kawa, herbata, napoje, ciastka.</p> <p>“Przewodniczka po Spotkaniu” z miejscem na notatki i przemyślenia - dla nastolatek. (załącznik nr 2)</p> <p>Długopisy.</p> <p>Dzwoneczek.</p> <p>Zegarek.</p>

		<p>której będzie można podejść małą grupą, usiąść i pijąc herbatę, jedząc ciastko, porozmawiać w swobodnej atmosferze o jej zawodzie. Każda tura będzie trwała 20 min.</p> <p>o zakończeniu tury poinformuje dźwięk dzwoneczka. Będzie to znak, by zmienić stolik i porozmawiać z kolejną osobą.</p> <p>Rozdaj "Przewodniczki po spotkaniu" (Załącznik 2) każdej nastolatce. To specjalnie zaprojektowany notes, by zamieszczać w nim swoje refleksje ze spotkania. Zachęć uczestniczki do korzystania i notowania. Jednak pamiętaj, że jest to dobrowolne. Każda dziewczyna, będzie mogła pod koniec spotkania podzielić się swoimi przemyśleniami.</p> <p>Daj przestrzeń do zadawania pytań.</p>	
3.	max 120 min (przy 6 Superbab kach)	<p><b>Rozmowy stolikowe.</b></p> <p>Rozdaj wszystkim osobom karteczki samoprzylepne, na których będą mogły zanotować swoje imiona. Poinformuj, ile minut będzie trwać jedna tura (np. 20). Użyj dzwoneczka do rozpoczęcia i zaprosz wszystkich na pierwszą z kilku (np. trzech) turę.</p> <p>Pamiętaj, by przy stoliku każdej Superbabki umieszczona była wizytówka - imię, nazwisko i wykonywany zawód.</p> <p>Trwają równoczesne rozmowy Superbabelek z nastolatkami (w małych grupkach - 4-5 osób przy jednym stoliku). Uczestniczki notują refleksje i informacje w przewodniczce.</p>	Dzwoneczek.  Zegarek. Napoje, przekąski, długopisy.  Naklejki na imiona.  Wizytówki Superbabelek.

		<p>To czas, w którym nastolatki biorą odpowiedzialność za spotkanie. Od ich aktywnego uczestnictwa w rozmowach zadawania pytań, refleksji będzie zależało na ile skorzystają z kontaktu z Superbabkami.</p> <p>Jeśli zauważysz/wyczujesz, że nastolatki mają trudność w zadawaniu pytań, możesz im pomóc, podpowiadając tematy do rozmowy.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Co trzeba zrobić, żeby móc wykonywać ten zawód?</li> <li>2. Skąd pomysł na taki zawód? Jaka była droga do jego wykonywania?</li> <li>3. Na czym polega praca i jakie są warunki pracy?</li> <li>4. Jak wygląda dzień pracy?</li> <li>5. Co jest najfajniejsze, najtrudniejsze w wykonywanym zawodzie?</li> <li>6. Kto Pani kibicował? Ewentualna sojusznik/czka w wyborze kariery.</li> <li>7. Co zaskoczyło Panią w pracy?</li> <li>8. Czego można się spodziewać wykonując ten zawód?</li> </ol> <p><b>Czas rozmów stolikowych dostosuj do liczby zaproszonych Superbabelek.</b> Po upłygnięciu wyznaczonych minut zadzwoń dzwoneczkiem, by oznajmić koniec tej tury i moment na przejście do kolejnego stolika.</p>	
4.	15 min	<b>Sesja plenarna</b>	

		<p>Podsumowanie rozmów stolikowych.                  Zaprosz wszystkie osoby do kręgu. Nawiązując do “Przewodniczek” zachęć do podzielenia się wrażeniami zarówno nastolatki, jak i Superbabki.</p> <p>Możesz zaprosić do podzielenia się wszystkie osoby - rundka w kręgu, lub te, które mają gotowość by opowiedzieć na forum.</p> <p>Warto przygotować się na ciszę, osoby nie biorące na co dzień udziału w warsztatach mogą mieć z tym kręgiem problem. Przygotuj sobie także konkretne pytania, które pozwolą wydobyć opinie i przemyślenia u wszystkich uczestniczek, np.:</p> <p><i>Z czym Ci się teraz kojarzy zawód alpinistki przemysłowej?</i>  <i>Co myślisz o zawodzie spawaczki?</i>  <i>Co Cię najbardziej zaskoczyło podczas rozmów?</i></p>	
5.	10 min	<p>Na zakończenie przypomnij o wspólnym tworzeniu gry terenowej, jak można do niego dołączyć. Podziękuj wszystkim osobom za spotkanie.</p>	

# Załącznik 1.

Zasady spotkania - zasady dla nastolatków (rozmiar A4).

## Spotkanie z Superbabkami

PROJEKT "WŁĄCZ SIĘ DO GRY"

1. Nie bój się zapytać. Jeśli nie zapytasz, nie dowiesz się ;)
2. Mów, co myślisz i czujesz.
3. Słuchaj, żeby zrozumieć.
4. Wspólnie nasłuchuj nowych refleksji i głębszych pytań.
5. Bazgraj, rysuj, notuj - zachęcamy do pisania w przewodniczce!
6. Baw się dobrze!
7. Częstuj się!

stworzone na bazie: Fundacja Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych ([www.fise.org.pl](http://www.fise.org.pl)), Warszawa 2012,  
[http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/2015/11/world\\_cafe\\_opis\\_narzedzia\\_final.pdf](http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/2015/11/world_cafe_opis_narzedzia_final.pdf)

Projekt realizowany w ramach Projektu grantowego "TransferHUB generowanie, wsparcie grantowe i inkubacja innowacji społecznych. Przejście z systemu edukacji do aktywności zawodowej."



## Załącznik 2.

Przewodniczka po spotkaniu z Superbabkami (rozmiar A4).



**PRZEWODNICZKA**  
PO SPOTKANIU Z SUPERBABKAMI

**LZ**  
Laboratorium  
Zmiany

CO MNIE PORUSZYŁO?

NAJBARDZIEJ MNIE  
ZASKOCZYŁO.....

ROZMAWIAŁAM Z:

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

DO TEJ PORY NIE WIEDZIAŁAM, ŻE.....

CO ZROBIĘ PO SPOTKANIU?

CZY CHCIAŁABYM SPRÓBOWAĆ PRACY JAKO: *yes* NO ???

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

Fundusze Europejskie  
Wiedza Edukacja Rozwój

**TRANSFER  
HUB**

Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny

Projekt realizowany w ramach Projektu grantowego "TransferHUB generowanie, wsparcie grantowe i inkubacja innowacji społecznych. Przejście z systemu edukacji do aktywności zawodowej."

Dłóżąc do projektu "Włącz się do gry",  
gdzie razem stworzymy grę terenową  
o zawodach i karierze! Brzmi poważnie?  
Spokojnie, będziemy fajnie spędzać czas  
eksperymentując z narzędziami, technologiami  
i umiejętnościami. Tu wszystkie nauczymy się czegoś nowego!  
Skontaktuj się z nami poprzez maila  
rekrutacja@laboratoriumzmiany.org lub fanpage'a  
@Fundacja Laboratorium Zmiany.

## Załącznik 3.

Wizytówki Superbabeek.



## Załącznik 4.

Przykładowe pytania (pomocnicze) do Superbabelek

9. Co trzeba zrobić, żeby móc wykonywać ten zawód?
10. Skąd pomysł na taki zawód? Jaka była droga do jego wykonywania?
11. Na czym polega praca i jakie są warunki pracy?
12. Jak wygląda dzień pracy?
13. Co jest najfajniejsze, najtrudniejsze w wykonywanym zawodzie?
14. Kto Pani kibicował? Ewentualna sojusznik/czka w wyborze kariery.
15. Co zaskoczyło Panią w pracy?
16. Czego można się spodziewać wykonując ten zawód?

## Rozdział IV

### Scenariusz cyklu warsztatów „Włącz się do gry”

Niniejsze opracowanie zawiera 8 scenariuszy warsztatów wraz z opisem przebiegu ćwiczeń oraz załącznikami. Są one opracowane przez wskazane poniżej autorki oraz w oparciu i z wykorzystaniem następujących źródeł:

Iwona Kania, „Jak towarzyszyć uczniom w rozwoju społeczno-zawodowym?”, 2010

Favilli Elena, Cavallo Francesca, „Opowieści na dobranoc dla młodych buntowniczek. 100 historii niezwykłych kobiet”, 2017

Edward de Bono, „Umysł kreatywny”, 2011

SEGREGACJA POZIOMA KOBIEC I MĘŻCZYŹN NA RYNKU PRACY. Przedstawienie zjawiska na podstawie danych statystycznych oraz badań Stowarzyszenia Koalicja Karat

<https://www.karat.org/pl/segregacja-poziona-kobiet-mezczyzn-na-ryнку-pracy-predstawienie-zjawiska-na-podstawie-danych-statystycznych-oraz-badan-koalicji-karat/>

Newsweek, Nie możesz zarabiać tyle, co koledzy. To by było wobec nich nie fair, 09.03.2018

<http://www.newsweek.pl/polska/spoleczenstwo/coraz-wiecej-kobiet-wybiera-kierunki-scisle-raport-kobiety-na-politechnikach-2018,artykuly,424380,1.html>

[www.wikipedia.pl](http://www.wikipedia.pl)

*Właścicielem autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu jest Skarb Państwa – Ministerstwo Rozwoju. W celu uzyskania prawa do korzystania z autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu dla dowolnego celu, również komercyjnego, należy zwrócić się o przyznanie licencji na wykorzystanie tych praw do ich właściciela. Licencja ta zostanie udzielona nieodpłatnie.*

*Rozpowszechniając lub publicznie wykonując niniejszy Utwór lub jakikolwiek utwór zależny, licencjobiorca jest zobowiązany zachować w stanie nienaruszonym wszelkie oznaczenia związane z prawną-autorską ochroną Utworu oraz zapewnić, stosownie do możliwości używanego nośnika lub środka przekazu oznaczenie, a w przypadku utworu zależnego, oznaczenie wskazujące na wykorzystanie Utworu w utworze zależnym (np. "francuskie tłumaczenie Utworu Twórcy," lub "koncepcja na podstawie Utworu Twórcy").*

*Twórczynie:*

Anna Kasperek, Katarzyna Krzyżanowska, Magdalena Kurowska, Karolina Pisz

**Warsztat 1**

L.p.	Zadanie i opis	Co przygotować	czas
1	<b>Powitanie, informacje praktyczne</b>		15
	Krótko opowiedz uczestniczkom o projekcie, przedstawiając podstawowe informacje, również te praktyczne dotyczące miejsca i formy spotkania. Powiedz, że na warsztatach będziecie spotykać się, aby zdobywać i ćwiczyć umiejętności, że ich celem jest stworzenie gry i że te warsztaty również będą przybierały formę gry.	blok flipchart, pisaki	
2.	<b>Zapoznanie się i oczekiwania</b>		20
	Zaprosz uczestniczki do zapoznania się ze sobą.  Poproś je, aby po kolei przedstawiły się i dokończyły zdanie: Gdybym była aplikacją smartfonową, to byłabym..., bo.....  Czego oczekuję po tych spotkaniach?  Poproś uczestniczki, aby po kolei przedstawiły swoje oczekiwania co do waszych spotkań i spisz je na flipcharcie. A następnie krótko omów odnosząc się do tego co będzie się działo.	blok flipchart, pisaki	
3.	<b>Omówienie planu na przyszłość.</b>		5
	Przedstaw uczestniczkom co i kiedy będzie się działo, od początku do końca projektu. Zgodnie z planem są to: warsztaty, warsztat budowania zespołu, dwa testowania gry, premiera gry, świętowanie. Wspólnie ustalacie najważniejsze terminy oraz zasady	flipchart ze spisanim planem	

	komunikacji. Zaproponuj uczestniczkom stworzenie grupy na portalu społecznościowym, w której będą umieszczane bieżące informacje i będziecie mogły wszystkie się komunikować lub zaproponuj swój pomysł komunikacji.		
4.	<b>Gra rozgrzewka na lepsze poznanie</b>		15
	Rozdaj dziewczynom kartki do gry bingo (zał.1). Ich zadaniem będzie odnalezienie w grupie osoby (i wpisanie jej imienia w odpowiednie pole), do której pasuje dane stwierdzenie, np. „Lubię śpiewać pod prysznicem”. Zasada jest taka, że w każdym polu powinno się znaleźć inne imię.	Zał. 1 - kartki do gry bingo, tyle wydruków ile uczestniczek	
5.	<b>Kontrakt</b>		15
	To ważny moment, wspólnego ustalanie zasad, dzięki którym wszystkie osoby będą się czuły bezpiecznie i będzie się Wam dobrze ze sobą pracowało. Podziel uczestniczki na 3-4 osobowe grupy, w których na karteczkach typu post-it zostaną spisane propozycje swoich zasad. Po 10 minutach każda grupka odczyta zasady, jeśli cała grupa zaakceptuje zasadę, to osoba prowadząca może przykleić ją na flipchart (zasady warto spisać na kartce i mieć do wglądu dla osób, które nie były obecne na zajęciach oraz na wypadek, gdyby ktoś chciał dodać jakąś zasadę w trakcie innych spotkań). Na koniec można podpisać kontrakt. Zaznacz, że jest on dokumentem otwartym i jeśli pojawi się taka potrzeba, to będzie można do niego dopisać kolejną zasadę. (flipchart z kontraktem zabieraj na każde zajęcia!)	karteczki post it, długopisy, flipchart	
6.	<b>Wchodzimy do gry</b>		15

	<p>Zaproponuj uczestniczkom wejście w fabułę gry o agentkach. W tym celu załóż sobie krawat i poproś by dziewczyny też to zrobiły, będzie to symboliczny moment rozpoczęcia gry.</p> <p>Przełącz uczestniczkom informacje, że w sali lub poza nią ukryte są Listy od Agencji, wprowadzające w fabułę tajnych agentek i zawierające pierwsze zadania do wykonania:                  Odszyfrowanie hasła, stworzenie symbolu jednostki, przybranie pseudonimów. Listy muszą być odnalezione w ciągu 60 sekund, szukanie odbędzie się w parach – jeden list na parę. (Listy ukryj w sali lub poza nią, nie powinny być bardzo schowane)</p> <p>Po podaniu hasła zakodowanego w liście, rozdaj Agentkom materiały do wykonania zadania – symbolu jednostki.</p>	Zał. 2 - wydrukowane listy w kopertach kombinerki, giętki drut, krawaty lub inne atrybuty	
7.	<b>Profile osobowe agentek do skanowania</b>		20
	<p>Przełącz uczestniczkom warsztatów, że agencja potrzebuje, by opracowały swoje profile osobowe. Zadaniem każdej z uczestniczek będzie narysowanie własnej sylwetki na flipcharcie, potem uzupełnienie jej informacjami o tym, co poszczególne narysowane części ciała dosłownie i metaforycznie mogą dać przy realizacji misji – np. nogi –pójdę i załatwię, oczy – zobaczę sprawdzę informacje, głowa – mam dużo pomysłów.</p> <p>Każda z uczestniczek zaprezentuje swój profil.</p> <p><b>Omówienie:</b> Powiedz uczestniczkom, że dzięki temu ćwiczeniu wiadomo co każda z nich potrafi oraz jaka umiejętność może się przydać przy realizacji misji.</p>	kartki flipchart dla każdej z uczestniczek, pisaki	
8.	<b>Burza mózgów</b>		25

	<p>Zaproś agentki do udziału w burzy mózgów. Baza zawodów agencji uległa częściowemu zniszczeniu i agentki mają za zadanie odtworzyć ją. Poproś je, by na kartkach flipchart w podziale na 2 grupy wypisały wszystkie zawody, jakie znają. Przeznacz na zadanie około 3 min.</p> <p>Następnie każda grupa przeczyta spisane przez siebie zawody. By później uczestniczki, każda osobno, mogły wybrać po 1 zawodzie, zapisać u góry swojej kartki A4 i uruchomić skojarzenia z tymi zawodami.</p> <p>Zapisaną u góry kartkę należy przekazać osobie siedzącej po swojej lewej stronie – ta osoba zapisuje skojarzenia z tym zawodem u dołu kartki i zagina ją, tak by inne osoby nie widziały skojarzenia i podaje dalej (zmiany osób co 10 sekund).</p> <p>Wymiany kartek potrwać tak długo, aż cała strona zostanie zapisana (minimum 5 rund).</p> <p><b>Omówienie:</b> zawody wywołują różne skojarzenia i uczucia. Robiąc grę możemy mieć wpływ na to jakie uczucia i skojarzenia wywołamy w graczach, między innymi przez dobór zawodów. Chcemy to robić świadomie i przewidywać reakcje graczy, aby osiągnąć swój cel.</p>	kartki A4 i kolorowe mazaki kartka flipchart	
9.	<b>Zasady gry</b>		15
	<p>Misja, którą agentki mają do wykonania polega na stworzeniu gry. Agencja MOP określiła pewne zasady o jakich agentki powinny pamiętać tworząc grę.</p> <p>Zwołaj dziewczyny na odprawę, przedstaw zasady, omów je. Pozwól na pytania i wątpliwości.</p> <p><b>UWAGA</b> – zasady nie są sztywne, są wskazówkami, na które dziewczyny powinny być uważne i założenia, które warto będzie sprawdzić podczas testowania gry.</p>	Zał. 3 - flipchart z zapisanymi zasadami.	
10.	<b>Zakończenie</b>		30

	<p>Poinformuj, że kończy się warsztat i czas na wyjście z gry, którego symbolem za każdym razem będzie zdjęcie krawatów (lub innego stałego atrybutu).</p> <p>Podczas podsumowania spotkania skorzystaj z kolorowych karteczek, prosząc uczestniczki, by na flipchartcie ze spisanim programem przykleiły zielone przy punktach, które się podobały, a czerwone przy tych co do których mają zastrzeżenia. Na kartce mogą napisać konkretne uwagi, jeśli się chcą!</p>	<p>flipchart ze spisanim planem warsztatu 1 kartki typu post-it w 2 kolorach, pisaki</p>	
--	--	--	--

### Warsztat 2

L.p.	Zadanie i opis	Co przygotowujemy	Czas
1	<b>Powitanie – list od Agencji</b>		10
	<p>W wyniku eksplozji prototyp niebieskiej aplikacji został zdefragmentowany i rozrzucony w promieniu 50 metrów od miejsca spotkania.</p> <p>Poproś agentki, by jak najszybciej pozbierały te fragmenty (60 sekund).</p> <p>Do tego ćwiczenia będziesz potrzebować 10 niebieskich kartek A4, na których będą przyklejone po 2 obrazki wycięte z gazet. Obrazki mogą przedstawiać ludzi, krajobrazy, czy sytuacje, warto by były różnorodne, ułożone w pary na zasadzie przeciwieństw. Radzimy unikać obrazków budzących skojarzenia z zawodami o niskim statusie społecznym (mogą utrudnić realizację celu, jeśli uczestniczki skupią się na żartach).</p> <p>Poproś, żeby zebrane kartki zostały ułożone pod ścianą, połóż obok każdej z nich po 1 białej kartce A4, na której uczestniczki zapiszą</p>	<p>10 niebieskich kartek A4 – każda z przyklejonymi 2 różnymi obrazami z gazety, wybierz jeden bardziej drugi mniej kojarzący się z jakimś zawodem.</p> <p>10 białych kartek A4          Pisaki,          długopisy,          stoper</p>	

	<p>zawody kojarzące się z obrazami z gazet – (fragmentami aplikacji). Każda osoba będzie miała 30 sekund, żeby zapisać swoje skojarzenia na 1 kartce, po czym nastąpi zmiana. Ćwiczenie zakończy się, gdy każda agentka wypisze swoje skojarzenia związane z zawodami do każdego z fragmentów.</p> <p><b>Omówienie:</b> Możesz zadać uczestniczkom takie pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- w jaki sposób różne obrazy wywołują w nas różne skojarzenia?</li> <li>- jakie zawody wypisywałyście? czy wszystkie istnieją?</li> <li>- czy coś zainspirowało Was do stworzenia nowego zawodu?</li> </ul>		
<b>2</b>	<b>Burza mózgów – wybuch w jednostce</b>		<b>30</b>
	<p>Rozdaj uczestniczkom listy od agencji oraz 2 książki wraz z zaszyfrowanym hasłami zapisanymi na niewielkich karteczkach. Karteczki wsuń między strony książek. W jednej książce umieść hasło – TECZKA, w drugiej AGENTKI.</p> <p>Zaszyfruj hasło wg instrukcji dla 2 grup:        Szyfruj numerami, wybierając odpowiednie litery z książki wg zasady: nr strony, nr wiersza, nr litery w wierszu, np. 12 (nr strony), 8 (nr wiersza), 16 (nr litery).</p> <p>Po odszyfrowaniu hasła poproś o jego zapamiętanie i przejście do kolejnego zadania.</p>	<p>Zał. 4 - listy w kopertach dla 2 gr.        książki        kartki z szyfrem        pisaki</p>	
<b>3</b>	<b>Teczka agentki</b>		<b>60</b>

	<p>Poproś uczestniczki warsztatów, żeby usiadły na ziemi i poinformuj je, że dziś rano na jednym z korytarzy agencji została odnaleziona teczka. Mówiąc to połóż teczkę na podłodze. Teczka wymaga przeanalizowania. Należy sprawdzić jakie przedmioty zawiera, zastanowić się do kogo należy oraz czym zajmuje się ta osoba.</p> <p>Poproś uczestniczki by wyjęły z niej po jednym przedmiocie, obejrzały je dokładnie, opowiedziały sobie o nich nawzajem. Potem by odłożyły na środku, tak, by były przez cały czas widoczne dla wszystkich. Potem wspólnie zastanówcie się co mogło się u wydarzyć, czym mogła zajmować się osoba, do której należała teczka. Zachęć dziewczyny, by odpowiedziały na poniższe pytania.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Czego się dowiedziałycie o sytuacji kobiet i mężczyzn na rynku pracy? dlaczego tak jest?</li> <li>- Jakie są krzywdzące stereotypy?</li> <li>- W czym wyraża się brak równości?</li> </ul> <p>Motywuj do krytycznego myślenia i wyciągania wniosków. Jest to ważny moment ponieważ uczestniczki dowiadują się o tym jaka jest sytuacji kobiet i mężczyzn na rynku pracy i jakie są konsekwencje stereotypów płciowych. Ta wiedza będzie dla Was bazą do tworzenia gry.</p> <p>Korzystaj z flipcharta i zapisuj wszystkie wnioski i problemy zauważone przez uczestniczki.</p> <p><b>Omówienie:</b> Zapytaj uczestniczki o ich odczucia po zapoznaniu się z przedmiotami z teczki, co zrobiło na nich największe wrażenie, na co zwróciły uwagę, jak oceniają dane zawarte w</p>	<p>Zał. 5.1 i zał. 5.2 - wydrukowane i poniszczone raporty oraz artykuły z zaznaczonymi pisakiem fragmentami dotyczącymi sytuacji kobiet i mężczyzn na rynku pracy</p> <p>Nie działający laptop ciemne okulary kodeks pracy kalendarz z zapisanymi datami spotkań i wyrwaną częścią kartek teczka – neseser lub torba na laptopa długopis stare słuchawki</p> <p>flipchart do zapisywania wniosków i spostrzeżeń</p>	
--	---	--	--

	<p>raportach, jak można je wykorzystać do zrobienia gry?</p> <p>Jeżeli w tym momencie pojawią się jakieś pomysły na grę, to należy je zapisać na flipcharcie, który będzie służył jako przypomnienie i inspiracja podczas burzy mózgów.</p>		
4	<b>Plan misji – dla kogo ta gra</b>		30
	<p>Do tego ćwiczenia wykorzystaj narzędzie persona. Poproś uczestniczki by zastanowiły się jaka osoba mogłaby wziąć udział w przygotowanej przez nie grze. Kim mógłby być typowy uczestnik bądź uczestniczka.</p> <p>To grupa zdecyduje dla kogo będzie tworzona gra.</p> <p>Rozdaj formularz osoby – jedną grupę poproś o stworzenie profilu dla chłopaka, drugą dla dziewczyny.</p> <p>Tworząc personę warto narysować postać, nadać jej imię, zapisać wszystkie cechy, umiejętności, zainteresowania. By „przykładowa osoba”, była jak najbardziej „żywa i wyrazista”.</p> <p>Możesz rozdać kartki flipchart, jeśli grupa woli pracować na większym formacie.</p> <p>Po skończonej pracy grupy opisują sobie nawzajem swoich uczestników/czki.</p> <p><b>Omówienie person</b></p> <p>Możesz wykorzystać pytania:          Dla kogo chcecie zrobić grę, komu się przyda?          Czy opisane postacie przyjdą?</p>	<p>Zał. 6 - narzędzie persona          wydruk szt. 2          kartki flipchart,          pisaki</p>	

	Komu by się chciało w nią grać? Spróbujcie określić jaka powinna być gra, aby była atrakcyjna.		
5	<b>Zakończenie</b>		30
	Prowadzący informuje, że kończymy warsztat i wychodzimy z gry – wszyscy ściągamy krawaty. Na karteczkach post – it uczestniczki piszą co się podobało a co nie. Przyszła pora podsumowanie spotkania. Rundka: czego się dowiedziałyście, jak wam było?	flipchart ze spisaniem planem warsztatów.	

**Warsztat 3 – dobrze, jeśli warsztat może odbywać się w plenerze.**

	Zadanie i opis	Co przygotowujemy?	Czas
1	<b>Kreatywne rozgrzewki</b>		25
	Rozdaj uczestniczkom krawaty i list z zadaniem – odnalezienie liści – kartek z zapisanymi parami przypadkowych słów. W podziale na pary, należy odszukać 6 liści w ciągu 10 minut. Po tym czasie rozpoczną się mini rozgrywki kreatywne. Na 1 liściu napisane są 2 słowa. Oprócz liści przygotuj osobną kupkę karteczek z pojedynczymi słowami (rzeczownikami).  Podawaj instrukcje: 1. Wybierz listek z parą słów i powiedz, co je ze sobą łączy, np. łódź i skarpety – może łączyć woda, łódź pływa w wodzie, a skarpety się w niej pierze.	Zał. 7 - Listy od agencji, 1 na parę.  30 karteczek w kształcie liści z parami przypadkowych słów  15 karteczek z pojedynczymi przypadkowymi słowami	

	<p>2. Wybierz listek z parą słów i dobrać jeszcze 1 słowo z karteczki z kupki, a następnie wymyśl przedsiębiorstwo, które łączy ze sobą wszystkie 3 elementy, np. jaskinia, hotel, sukienka – centrum spa z hotelem w jaskini, w którym obsługa chodzi w sukienkach. Odpowiedź powinna być opisem.</p> <p>3. Z pozostałych listków w parach ułóżcie historię zawierającą wszystkie pozostałe wyrazy. Każda para tworzy swoją historię, wszystkie historie są opowiadane na forum.</p>		
<b>2</b>	<b>Generator pomysłów</b>		<b>45</b>
	<p>Powiedz uczestniczkom warsztatów, że rozpoczyna się odprawa przed najważniejszym etapem misji.</p> <p>Agentki mają za zadanie sformułowanie wyzwania, na jakie będzie odpowiadała powstająca gra.</p> <p>Wykorzystaj zał. 10.</p> <p>Biorąc pod uwagę efekty dotychczasowej pracy, osoby, zdobytą wiedzę na temat rynku pracy grupa powinna ustalić wspólnie jaki problem będzie rozwiązywała gra.</p> <p>Kiedy wyzwanie projektowe będzie gotowe, wspólnie z uczestniczkami zastanówcie się czy rzeczywiście oddaje istotę problemu, który został dostrzeżony? Jeśli pojawią się wątpliwości, spróbujcie przeformułować wyzwanie.</p> <p>Kolejnym etapem generatora będzie wytworzenia jak największej ilości pomysłów na realizację misji, czyli wyzwania projektowego.</p> <p>Przedstaw uczestniczkom zasady burzy mózgów. Rozkładając/rozwiązując je przed uczestniczkami każdą na osobnej kartce (Zał. 9)</p> <p>Rozłóż przed agentkami przedmioty stymulujące twórcze myślenie: ciastolinę, kolorowe klocki,</p>	<p>Karteczki typu post-it pisaki</p> <p>Zał. 9 - kolorowe kartki z zasadami burzy mózgów</p> <p>Zał. 10 – formularz wyzwania projektowego. klocki, ciastolina, inne stymulujące myślenie przedmioty, proste zabawki</p>	

	<p>patyczki, układanki itp. informując, że służą one do „masażu umysłu” i zachęć do korzystania z nich podczas sesji generowania pomysłów.</p> <p>Zachęć do rozpoczęcia i na bieżąco spisuj wszystkie pomysły na karteczkach typu post-it i przyklejaj na flipcharcie z wyzwaniem.</p> <p>Po upływie określonego czasu – 30-35 min. przerwij generowanie.</p>		
<b>3</b>	<b>Energizer –zawodowe kalambury</b>		<b>20</b>
	<p>Żeby odpocząć i oderwać się od tworzenia pomysłów podziel uczestniczki na 2 grupy i powiedz, że w związku z tym, że podczas realizacji misji mogą być podsłuchiwane teraz nie będą używać słów i poćwiczą komunikację tylko za pomocą gestów. W ciągu 2 minut drużyna ma odgadnąć pokazywane przez jedną osobę hasło – nietypowy zawód.</p> <p>Zagrajcie tyle razy, żeby każda osoba mogła raz pokazać hasło. Drużyny będą odgadywać na zmianę.</p>	Min. 15 karteczek z zapisanymi nietypowymi zawodami.	
<b>4</b>	<b>Grupowanie pomysłów</b>		<b>30</b>
	<p>Poproś uczestniczki, aby wykonały ważne zadanie. Powróćcie do flipcharta z pomysłami. Trzeba pogrupować pomysły według ich podobieństwa, np. zadania do gry, fabuła gry, rekwizyty i stroje itp. Stwórzcie swoje kategorie (np. zadania, mechanika gry, fabuła).</p> <p>Odczytuj pomysły z kartek i wspólnie zdecydуйте do jakiej grupy je zaliczyć. Grupowanie odbywa się poprzez przyklejanie karteczek na kolorowe kartki A3, które później podpiszecie nazwą kategorii.</p>	Kolorowe kartki A3	

<b>5</b>	<b>Zakończenie</b>		<b>15</b>
	<p>Podziękuj uczestniczkom za pracę którą wykonały podczas warsztatu. Zdejmijcie krawaty, wyjdźcie z gry.</p> <p>Przyszła pora podsumowanie spotkania.</p> <p>Porozmawiaj o tym co udało się dziś zrobić, jakie informacje są jeszcze potrzebne na ten moment, gdzie można ich szukać. Zapytaj dziewczyny, jak się czują wiedząc co już zostało zrobione. Co najbardziej podobało się podczas tego warsztatu.</p>		

#### Warsztat 4

Lp	Zadanie i opis	Co przygotowujemy	Czas
<b>1.</b>	<b>Rozwijanie pomysłów</b>		

	<p>Rozdaj krawaty i podziel uczestniczki na 3 grupy. Każdej grupie daj 1 kartkę z pogrupowanymi pomysłami (będzie wam zależało, żeby zwiększyć liczbę pomysłów w kategoriach: zadania, fabuła i w jednym dowolnym, dodatkowy obszarze, który uznacie za ważny). Uczestniczki w grupach będą pracowały nad rozwijaniem pogrupowanych pomysłów przez ok. 10 min potem zmiana, tak by każda grupa zajęła się każdą kategorią. Po zakończeniu 3 rund każda grupa zaprezentuje w jaki sposób zostały rozwinięte podane zagadnienia.</p>	Kartka z pogrupowanymi pomysłami z poprzednich zajęć	
<b>2</b>	<b>Bohaterki</b>		<b>20</b>

	<p>Rozdaj agentkom listy z krótkimi biogramami bohaterek oraz zadaniem od agencji. Poproś, by pracując w parach lub w trojkach przeanalizowały i dopasowały po min. 5 umiejętności, które ich zdaniem ma lub miała ta osoba i które przyczyniły się do wybrania danego zawodu/profesji. Następnie poproś, by zaprezentują swoją pracę przed innymi uzasadniając wybór.</p> <p><b>Omówienie:</b>          Jak było w tym ćwiczeniu?          Czym się kierowałyście?          Jakie macie przemyślenia?</p> <p>Uwaga: możesz przygotować wypisane umiejętności, by dziewczyny mogły z nich wybierać.</p>	<p>Zał. 9.1 i 9.2          4 listy w kopertach z biogramami (w każdej kopercie inny)</p> <p>Lista umiejętności – zał. 14</p>	
<b>3</b>	<b>Selekcja pomysłów z burzy mózgów</b>		<b>30</b>
	<p>Zaproś agentki do kolejnego zadania, w którym będziecie pracować z posegregowanymi pomysłami.          Na ścianie lub podłodze wyklej taśmą wykres: efekt wow/ czaso i kosztocłonność (wg załącznika z przykładem). Następnie zaproś uczestniczki do rozmieszczenia pomysłów w macierzy, te które będą charakteryzowały się zarówno niskimi kosztami i wysokim efektem wow zostaną poddane prototypowaniu.</p> <p>Ocenie poddajcie pomysły z grupy zadania i fabuła.</p>	<p>Wypisane i posegregowane pomysły z burzy mózgów, taśma do oznaczenia wykresu na ścianę lub podłodze,</p> <p>zał_13</p>	

4	<b>Misja prototyp!</b>		45
	<p>Rozdaj uczestnikom listy z zadaniami matematycznymi (podział na 3 grupy).          W pierwszej kolejności w grupach będą musiały złamać hasło aby "odblokować" warsztat z materiałami do tworzenia prototypów – rozwiązać zadania matematyczne z listy, aby uzyskać klucz do kłódki na szyfr, w której zamknięte są materiały. Następnie w tych samych grupach przygotowują prototypy do testowania. Każda grupa dostaje inne zadanie wybrane podczas selekcji do opracowania prototypu w czasie 15 min. Prototypu, czyli najprostszej wersji zadania, bądź fragmentu fabuły, który musi być „materialny” – można będzie go zobaczyć, dotknąć, przejść na sobie. Jedna grupa zrobi minimum jeden prototyp.</p>	<p>Zał. 9.2 listy w kopertach x 3 kłódka na szyfr</p> <p>Materiały do tworzenia prototypu: plastikowe kubeczki, plastelina, kartony, druczki, kartki itp.</p>	
5	<b>Testowanie prototypów</b>		40
	<p>Przeznacz agentkom zasady udzielania informacji zwrotnej podczas testowania. Testowanie prototypów będzie czasem, w którym dziewczyny nawzajem będą sprawdzać, czy przygotowane przez nie prototypy spełniają swoją rolę, są zrozumiałe itd. Jeśli masz taką możliwość zaproś testerów/ki z zewnątrz.</p>	<p>karteczki, pisaki</p> <p>zasady udzielania:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-podało mi się to i to...</li> <li>- zrobiłabym inaczej to i to...</li> </ul>	

	<p>Uwrażliw uczestniczki, by podczas testowania nie starały się wytłumaczyć osobom testującym co w prototypie do czego służy itd. Funkcje prototypu powinny być czytelne bez tłumaczenia.</p> <p>Zapisuj wszystkie wnioski, jakimi dzielą się testerki/rzy.</p>		
<b>6</b>	<b>Wnioski z testowania</b>		<b>15</b>
	<p>Po zebraniu informacji zwrotnych zachęć agentki do analizy zapisanych uwag i wyciągnięcia wniosków, a następnie poprawy prototypów lub wyborów innych pomysłów do testowania. Po dyskusji dziewczyny przygotują nowe lub poprawione prototypy, by znów je przetestować między sobą.</p>		
<b>7</b>	<b>Podsumowanie testowanie.</b>		<b>15</b>
	<p>Poproś uczestniczki by wspólnie omówiły kolejne testowanie, niech zastanowią się jakie rozwiązania można zastosować w grze.</p> <p>Wariant: dodatkowa burza mózgów, aby wymyślić kolejne zadania/ pomysły. Zapisuj wszystkie uwagi i pomysły.</p> <p>Na zakończenie warsztatu zdejmijcie krawaty, a każda dziewczyna wracając do ćwiczenia z opisywaniem umiejętności, zastanowi się i wybierze minimum 2, które posiada.</p>	<p>Flipchart, pisaki</p>	

**Warsztat 5**

L p.	Zadanie i opis	Co przygotowujemy	czas
1	<b>Postacie z bajek</b>		20
	<p>Rozdaj uczestniczkom krawaty i list od agencji. Poproś dziewczyny, by podzieliły się na 3/4 osobowe grupy. W liście znajduje się instrukcja zadania, na które każda grupa ma 10 minut. Po skończonym czasie grupy odczytają efekty swojej pracy.</p> <p><b>W dyskusji możesz wykorzystać pytania:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- co brałyście pod uwagę wybierając zawody danej postaci?</li> <li>- jakie umiejętności potrzebne są w wykonywaniu różnych, niepokrewnych zawodów?</li> </ul>	<p>Zał. 11 – list od agencji.          Zał. 12 – lista postaci z bajek do wycięcia</p>	
2	<b>Praca nad fabułą</b>		45
	<p>Na podstawie danych przygotowanych przez grupę podczas wcześniejszych zajęć i ćwiczeń (pomysły z macierzy), przedstaw uczestniczkom 2 propozycje, jak można wykorzystać je przy tworzeniu gry.</p> <p>Następnie zaproś dziewczyny do dyskusji w 2 grupach, niech każda grupa podda krytyce jeden pomysł, później nastąpi zamiana.</p>	<p>W propozycjach zamieść:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- miejsce akcji</li> <li>- w kogo wcielają się uczestnicy/czki</li> <li>- co się dzieje?</li> <li>- jaki jest cel dla uczestników</li> <li>- czy jest? Lub jaka jest zagadka?</li> </ul> <p>na podstawie pomysłów z burzy mózgów i selekcji pomysłów          Kartki i długopisy</p>	
3	<b>Składanie zadań i fabuły w całość - zarys scenariusza</b>		60

	<p>Po skrytykowaniu obu pomysłów zadaniem uczestniczek będzie wybranie fabuły i ułożenie wstępnego scenariusza gry. Tą częścią zadania zajmą się wspólnie ,bez podziału na grupy.</p>	kartki i długopisy	
4.	<b>Podsumowanie</b>		15
	<p>Podsumuj miniony warsztat, zapisując na flipcharcie punkty, które zostały zrealizowane podczas spotkania. Poproś uczestniczki, aby odniosły się do nich przyklejając zielone karteczki, w miejscach które im się podobały i czerwone, tam gdzie chciałyby coś zmienić. Zachęć do zapisania konkretnych uwag.,</p> <p>Na koniec poproś, by wykorzystując bajkowe postacie z pierwszego ćwiczenia zastanowiły się i wybrały kilka cech, które łączą je z tymi bohaterami.</p>	flipchart z zapisanym planem warsztatów.	

## Warsztat 6

Lp.	Zadanie i opis	Co przygotowujemy	Czas
1	<b>Pytaniem na pytanie</b>		20
	<p>Rozdaj agentkom krawaty, podziel dziewczyny na dwie grupy i poproś by stanęły w dwóch kolejkach naprzeciwko siebie.</p> <p>Następnie przekaz instrukcję od Agencji: stracicie zdolność posługiwania się stwierdzeniami, od teraz porozumiewając się ze sobą zadajecie jedynie pytania, jeśli ktoś was o coś zapyta również odpowiadacie pytaniem.</p> <p>Rozmawiać w taki sposób będą ze sobą osoby z „początku kolejki”, kiedy któraś z nich się „skuje”, popełni błąd, idzie na koniec kolejki. Teraz inna osoba jest z przodu i to ona kontynuuje rozmowę. Proponuj tematy rozmów, zmieniając je co kilka – kilkanaście pytań. Np. szkoła.</p> <p>Przykładowe pytanie: „Kiedy sprawdzian?” możliwa odpowiedź: „A co, nie uczyłaś się jeszcze?” itd.</p> <p>Ćwiczenie kończy się, kiedy każda osoba z kolejki zadała pytania.</p> <p>Omówienie:          Możesz skorzystać z pytań:          - jak się czuliście podczas zadania?          - czy jest coś czego się obawialiście?          Jeśli tak, to czego?          - jak wam było, kiedy popełniacie błąd?</p>	<p>Wymyśl wcześniej tematy do rozmów, np. szkoła, wakacje, sport</p>	

2	<b>Dyskusja o niepowodzeniach</b>	30
	<p>Rozłóż na podłodze karty metaforyczne typu Dixit, ilustracjami do góry i poproś uczestniczki, żeby wybrały karty, które kojarzą im się z sytuacjami kiedy doświadczały niepowodzenia, coś szło nie zgodnie z planem. Można wybrać maksymalnie trzy karty.</p> <p>Poproś agentki o podzielenie się swoimi historiami.</p> <p>Omówienie:</p> <p>Możesz wykorzystać pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jak myślicie, dlaczego rozmawiamy o niepowodzeniach?</li> <li>- Co jest dobrego w przeżywaniu niepowodzeń?</li> </ul> <p>Porozmawiaj z dziewczynami o ich obawach, niepewności przy tworzeniu czy już realizacji gry. Zwróć uwagę, na to, że popełniając błędy najwięcej się uczy my i że błędy należy „wkalkulować” w proces tworzenia, dać przestrzeń na niepowodzenia, na to, że nie wszystko może pójść zgodnie z planem, ale i przestrzeń na wszystkie emocje, które mogą się wówczas pojawić.</p>	Karty typu Dixit
3	<b>Przygotowanie ostatecznego prototypu (na test podczas próby generalnej)</b>	15
	Przełącz agentkom informacje z ostatniej chwili: Agencja przesłała w tej sekundzie polecenie, aby rzucić	gazety, kleje, nożyczki, materiały biurowe i plastyczne, klocki, ciastolina, kartony, masa solna

	<p>wszystko i natychmiast przystąpić do tworzenia ostatecznych modeli prototypów zadań, ponieważ misja powoli dobiega końca i grę należy przetestować oficjalnie.</p> <p>Podczas godziny agentki powinny stworzyć, bądź dopracować 4 zadania i wpleść je w fabułę.</p> <p>Podczas tego ćwiczenia zrób pierwszy test, zachęć dziewczyny do wprowadzenia zmian. Następnie skorzystajcie z pomocy osób z zewnątrz przy testowaniu. Przeznacz czas na zebranie uwag i wprowadzenie ewentualnych zmian.</p>	1 – 2 osoby, które przetestują prototyp gry	
<b>4</b>	<b>Podsumowanie warsztatu.</b>		
	<p>Poinformuj grupę, że kończy się warsztat i czas na wyjście z gry – wszyscy ściągamy krawaty.</p> <p>Na flipcharcie zbierz wszystkie informacje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- o tym, co jest już przygotowane do próby generalnej,</li> <li>- czego nam brakuje,</li> <li>- zachęć do wzięcia odpowiedzialnościami za poszczególne działania, podczas próby będzie jeszcze czas by o nich porozmawiać</li> <li>- ustalcie terminu i miejsca próby generalnej oraz kto kogo zaprasza na test.</li> </ul> <p>Możesz zadać pytanie zamykające:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- z czym dzisiaj wychodzisz z zajęć?</li> </ul>	Flipchart	

### Warsztat 7

Warsztat narzędziowy (stolarski, ślusarski itp.), wykorzystujący narzędzia kojarzące się z pracą mężczyzn.

Lp.	Zadanie i opis	Co potrzebujemy	Czas
1	<b>Zasady BHP</b>		15
	Zapoznaj uczestniczki z zasadami bhp przy pracy z drewnem (czy metalem, w zależności od warsztatu) oraz jeśli to potrzebne, ustalcie wspólnie dodatkowe zasady.		
2	<b>Budowanie</b>		
	Nauucz uczestniczki posługiwania się narzędziami, by wspólnie wybudować szafki/ podpórki itp. które będą mogły zostać wykorzystane w grze. Stwórzcie ciekawe rekwizyty.	materiały drewniane i narzędzia	120
3	<b>Omówienie</b>		30
	Zapytaj uczestniczki warsztatu jak się czują po warsztacie, co dało im wspólne działanie?		

### Warsztat 8

Przeprowadź go, po grze!

Lp.	Zadanie i opis	Co potrzebujemy	Czas
1.	<b>Wrażenia po grze</b>		90

	Przywitaj uczestniczki, odwołaj się do gry, która już się odbyła i zapytaj dziewczyny, jak im było.		
2.	<b>Jaka jestem</b>		30
	<p>Misja agentek dobiegła końca, czas na podsumowanie czasu wspólnych spotkań. Poproś dziewczyny, by stworzyły kolaż pt. „Jaka jestem”? Zawierając na nim swoje umiejętności, zasoby.</p> <p>Po skończonej pracy dziewczyny opowiedzą o sobie i swoich kolażach.</p> <p>Poproś dziewczyny, żeby zastanowiły się za co są wdzięczne sobie nawzajem, co w sobie doceniają. Taką „pozytywną informację zwrotną” zapiszą na karteczkach typu post – it i przykleją na kolażach swoich koleżanek.</p>	Gazety i materiały plastyczne	
3.	<b>Test przygotowany przez doradczynię zawodową.</b>		15
	Test możesz rozdać do wypełnienia w domu.		
4	<b>Mój symbol</b>		45

<p>Rozdaj uczestniczkom kolorową masę plastyczną. Poproś, by ulepiły kolorowy symbol, który będzie odzwierciedlał ich emocje i przeżycia, których doświadczyły, wszystko czego się nauczyły, także o sobie podczas budowania gry i warsztatów.</p> <p>Zachęć, by zaprezentowały sobie nawzajem symbole i opowiedziały o nich.</p>	ciastolina, kolorowa masa solna lub modelina	
---	--	--

**Załączniki**

## Zal\_1

W miejsce kropek wpisz imię osoby, która zgadza się z danym stwierdzeniem. UWAGA: jedna osoba może być wpisana tylko w 1 kratkę!

W DZIECIŃSTWIE SPAŁAM/EM Z MISIEM .....	LUBIĘ ŁOWIĆ RYBY .....	LUBIĘ WYJADAĆ NUTELLĘ PACAMI ZE SŁOIKA .....	POTRAFIĘ ROBIĆ PIEROGI .....
LUBIĘ FANTASY .....	POTRAFIĘ ZWINĄĆ JĘZYK W RURKĘ .....	POTRAFIĘ WYJMOWAĆ DRZAZGI .....	MDLEJĘ NA WIDOK KRWI .....
MAM ALERGIĘ .....	NIGDY NIE GŁASKAŁAM/ŁEM KURY .....	MAM W RODZINIE STRAŻAKA/ STRAŻACZKĘ .....	W DZIECIŃSTWIE MIAŁAM/EM WYIMAGINOWANEGO PRZYJACIELA .....

Zal\_2

*Agentki!*

Międzynarodowa Organizacja Pracy powstała jako odpowiedź na wyzwania, które stanęły przed społecznością międzynarodową w zakresie pracy. Praca dla każdego, warunki pracy, bezpieczeństwo w pracy, edukacja powszechna, ubezpieczenia społeczne, wolność zrzeszania się oraz likwidacja wszelkich patologii w pracy to główne obszary aktywności MOP. Dziś te cele stoją przed realnym zagrożeniem, dlatego powołujemy Was do pracy w jednostce specjalnej – **MOP 009**.

Agencja Pracy oddelegowała Was do tajnych prac dla Międzynarodowego Instytutu Badań nad Pracą.

Aby zebrać dowody, że w strukturach organizacji dochodzi do poważnych nadużyć, inicjowanych przez potężne międzynarodowe korporacje. Wiemy, kto działa na niekorzyść naszego wspólnego rynku, ale potrzebujemy dowodów i przeciwdziałania!

W trakcie misji będziecie otrzymywać kolejne polecenia Agencji. Obecnie waszym zadaniem jest stworzenie struktury, weryfikowanie i zbieranie danych i raportowanie po wykonaniu każdego zadania.

Na początku zbudujcie strukturę poufności i zasady komunikacji w Waszej jednostce. Stwórzcie hasło kontaktowe, nadajcie sobie pseudonimy, przygotujcie odznakę z symbolem jednostki **MOP 009**.

Potrzebne materiały przekażą Wam agentki Pi i Sigma po podaniu im zakodowanego hasła.

---

Międzynarodowy Instytut Badań nad Pracą  
CH-1211 Geneva 22  
Switzerland

tel. 0042-22-7997590  
fax. 0041-22-7883894

Źródło: <http://www.mop.pl/html/index1.html>





## Szyfr przestawieniowy

Tekst	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Szyfr	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C

SVCFCROB -

ZLRVQD -

SUDFXMD -

Z XOX. -

---

Światowy Instytut Badań nad Pracą  
CH-1211 Geneva 123  
Switzerland

tel. 0042-66-1520369

fax. 0041-66-1520369

Źródło: <http://www.mop.pl/html/index1.html>

Zal\_3

# ZASADY, o których pamiętamy, robiąc grę:

1. Gra będzie trwała max. 1,5h
2. Gra będzie możliwa do rozegrania w innych miejscach (będzie można ją "przenieść" na inne warunki)

3. Będzie kooperacyjna /  
rywalizacyjna ( co wybieracie?)

4. Będzie dostosowana by mogły w  
nią zagrać osoby o specjalnych  
potrzebach – niepełnosprawne  
ruchowo, niedowidzące (gra  
zawiera zadania, które będą mogły

5. Będzie miała maksymalnie 6 zadań (60-90min.: 6 zadań = 10-15 min. na zadanie)

6. Opowie o maximum 6 zawodach.

7. Będzie możliwie jak najbardziej „bezobsługowa” lub możliwa do zrealizowania w wariancie bez obsługi.

8. Tworząc pomysły na grę szczególnie jesteśmy uważne na to, czy ktoś inny będzie mógł ją realizować w warunkach innych, niż te, którymi my dysponujemy (teren, rekwizyty, materiały itp.)

Zal\_4



*Drogie Agentki jednostki MOP 0009*

Poprzedni zespół został zdekonspirowany. Okoliczności tego wydarzenia były dramatyczne i większość agentów obecnie przebywa na kuracjach przywracających ich społeczeństwu.

W związku z tym, że zostali zmuszeni do przerywania swojej pracy Waszym zadaniem będzie dokończenie ich misji. Waszym zadaniem będzie dokończenie prototypu aplikacji niezbędnej do realizacji dalszej części misji waszej jednostki.

Agentki Sigma i Pi tak jak poprzedni przekażą Wam dokładne instrukcje, jeśli podacie im odpowiednie hasło.

Szukajcie go w literaturze!

**ZNISZCZYĆ PO PRZECZYTANIU!**

---

Światowy Instytut Badań nad Pracą  
CH-1211 Geneva 123  
Switzerland

tel. 0042-66-1520369

fax. 0041-66-1520369

Źródło: <http://www.mop.pl/html/index1.html>



Zal\_5

Wydruki z źródeł:

SEGREGACJA POZIOMA KOBIEC I MĘŻCZYŻN NA RYNKU PRACY. Przedstawienie zjawiska na podstawie danych statystycznych oraz badań Stowarzyszenia Koalicja Karat

<https://www.karat.org/pl/segregacja-pozroma-kobiet-mezczyzn-na-ryнку-pracy-predstawienie-zjawiska-na-podstawie-danych-statystycznych-oraz-badan-koalicji-karat/>

Newsweek, Nie możesz zarabiać tyle, co koledzy. To by było wobec nich nie fair, 09.03.2018

<http://www.newsweek.pl/polska/spoleczenstwo/coraz-wiecej-kobiet-wybiera-kierunki-scisle-raport-kobiety-na-politechnikach-2018,artykuly,424380,1.html>

Zal\_6

\_\_\_\_\_  
*Imię:*

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

*Wiek:*

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
*Jakie ma przyzwyczajenia, zainteresowania?*

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

*Co jest dla niej/niego ważne, czego potrzebuje?:*

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

*Czego się obawia, czego jej/jemu brakuje?*

\_\_\_\_\_

Na podstawie: <https://wiki.fluidproject.org/display/fluid/Persona+Creation>

Zal\_7



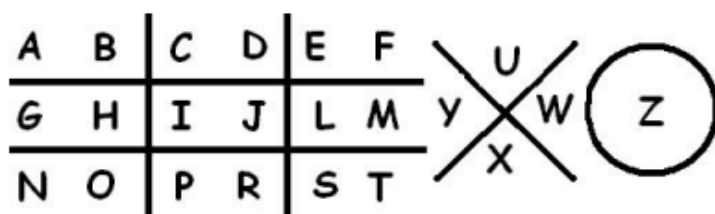
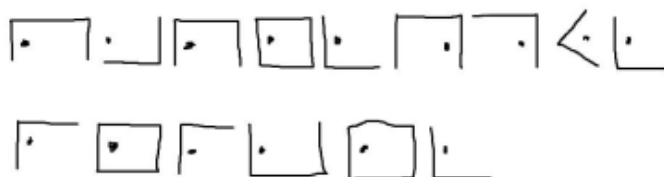
*Drogie Agentki jednostki MOP 0009*

Witajcie na manewrach w terenie!

Dziś spotykamy się na łonie przyrody, aby uruchomić najbardziej odległe i abstrakcyjne obszary naszych umysłów!

Agentkom z jednostki specjalnej badań nad nierównościami udało jej się ukryć dla Was zadania.

Po rozszyfrowaniu hasła niezwłocznie przystąpcie do poszukiwań!



**ZNISZCZYĆ PO PRZECYTANIU!**

Światowy Instytut Badań nad Pracą  
CH-1211 Geneva 123  
Switzerland

tel. 0042-66-1520369

fax. 0041-66-1520369

Źródło: <http://www.mop.pl/html/index1.html>



## Zal\_8.1

*Agentki!*

*Jednostka MOP 009 otrzymała sylwetki kobiet, które mogą być wyjątkowymi i inspirującymi przykładami do realizacji Waszej misji.*

*Zapoznajcie się z nimi i spróbujcie stworzyć profile osobowościowe tych postaci.*

*Skoncentrujcie się przede wszystkim na zdefiniowaniu umiejętności kluczowych dla danej postaci, które według Was ma lub miała ta osoba i które przyczyniły się do wybrania danego zawodu/ profesji. Następnie zaprezentujecie swoją pracę przed innymi uzasadniając wybór.*

*Jest jeszcze jedno zadanie, którego rozwiązanie pozwoli Wam uzyskać dostęp do dalszej pracy.*

*Rozwiążcie te zadania*

$$124-100 \times 2: 50-80=$$

$$170+14 \times 6-250=$$

$$1+1 \times 0+1=$$

$$6:2+2=$$

*Powodzenia!*

---

Światowy Instytut Badań nad Pracą  
CH-1211 Geneva 123  
Switzerland

tel. 0042-66-1520369

fax. 0041-66-1520369

Źródło: <http://www.mop.pl/html/index1.html>



## Zal\_8.2

## Amelia Earhart – lotniczka

Była pierwszą kobietą, która w 1928 roku przeleciała nad **Atlantykiem** (jako pasażer) i pierwszą kobietą, która już jako pilot uczyniła to samotnie w 1932 roku (jako druga samotna osoba na świecie). W 1937 roku podjęła próbę okrążenia kuli ziemskiej wzdłuż równika (gdyby to udało się, byłaby pierwszą kobietą, która przeleciała dookoła świata). Po przebyciu około 3/4 dystansu stracono z nią kontakt radiowy. Pomimo natychmiastowego podjęcia poszukiwań (na które rząd **USA** wydał około 4 milionów dolarów) nie odnaleziono żadnych śladów zaginionego samolotu.

## Źródła:

Favilli Elena, Cavallo Francesca, „Opowieści na dobranoc dla młodych buntowniczek. 100 historii niezwykłych kobiet”, 2017  
[https://pl.wikipedia.org/wiki/Amelia\\_Earhart](https://pl.wikipedia.org/wiki/Amelia_Earhart)

## Grace Hopper

Ponierka informatyki, przez szereg lat służyła w United States Navy. W 1943 r. dołączyła do korpusu rezerwy Marynarki Wojennej Stanów Zjednoczonych i otrzymała stanowisko w Biurze Projektu Wyliczeń Nawigacyjnych.

Grace Hopper była jedną z programistek maszyny Harvard Mark I, zastąpiła też spopularyzowaniem pojęcia bug w słownictwie informatycznym (pol. pluskwa, owad). Pomagała zaprojektować pierwszy cyfrowy komputer przeznaczony do szerokich zastosowań komercyjnych.

## Źródła:

Favilli Elena, Cavallo Francesca, „Opowieści na dobranoc dla młodych buntowniczek. 100 historii niezwykłych kobiet”, 2017

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Grace\\_Hopper](https://pl.wikipedia.org/wiki/Grace_Hopper)

#### Jill Tarter

Astronomka i dyrektorka Centrum Instytutu SETI. Najważniejszym jej projektem było poszukiwanie życia pozaziemskiego. Od 1992 jest dyrektorem projektu NASA gdzie została dyrektorem programu poszukiwania inteligencji pozaziemskiej.

Favilli Elena, Cavallo Francesca, „Opowieści na dobranoc dla młodych buntowniczek. 100 historii niezwykłych kobiet”, 2017  
[https://pl.wikipedia.org/wiki/Jill\\_Tarter](https://pl.wikipedia.org/wiki/Jill_Tarter)

#### Margaret Hamilton

Informatyczka, inżynierka oprogramowania i przedsiębiorczyni. Była dyrektorką ds. inżynierii oprogramowania wraz z kierowanym przez siebie zespołem opracowała oprogramowanie systemu pokładowego programu kosmicznego „Apollo”. W 1986 roku założyła i została dyrektorem generalnym Hamilton Technologies, Inc., w Cambridge, w stanie Massachusetts.

Favilli Elena, Cavallo Francesca, „Opowieści na dobranoc dla młodych buntowniczek. 100 historii niezwykłych kobiet”, 2017  
[https://pl.wikipedia.org/wiki/Margaret\\_Hamilton](https://pl.wikipedia.org/wiki/Margaret_Hamilton)

#### Eva Peron

Aktorka teatralna i filmowa, w 1945 roku wyszła za mąż za Juana Peróna, który został prezydentem Argentyny. Współtwórczyni doktryny peronizmu. W czasie rządów męża odpowiadała za politykę socjalną, współpracę ze związkami zawodowymi i prowadzenie organizacji kobiecej. Była bardzo popularna wśród obywateli. W 1947 roku doprowadziła do przyznania kobietom praw wyborczych. W 1951 roku wojsko nie dopuściło jej do kandydowania na wiceprezydenta.

Favilli Elena, Cavallo Francesca, „Opowieści na dobranoc dla młodych buntowniczek. 100 historii niezwykłych kobiet”, 2017  
[https://pl.wikipedia.org/wiki/Eva\\_Per%C3%B3n](https://pl.wikipedia.org/wiki/Eva_Per%C3%B3n)

Zal\_9

#### ZASADY BURZY MÓZGÓW:

1. Ważna jest ilość pomysłów, a nie ich jakość.
2. Pomysłów nie krytykujemy, nie wyśmiewamy, nie komentujemy.
3. Każda osoba zgłasza tyle pomysłów, ile chce.
4. Korzystaj z pomysłów innych, dodając do nich coś od siebie.
5. Im bardziej odważne, szalone i twórcze pomysły, tym lepiej.
6. Burza mózgów to szukanie możliwości, a nie rozwiązywanie problemów.

Na podstawie: <http://designthinking.pl/burza-mozgow/>

Zal\_10

## *Definicja* **problemu**

**Jak pomóc** .....  
(komu?) .....

**rozwiązać problem** .....  
(z czym?) .....

**tak, by** .....  
(efekt) .....

Zal\_11



*Agentki!*

*Niedawno był Dzień Dziecka, dlatego tym razem pomocą przy zadaniu będą motywy z dzieciństwa – BAJKI!*

*W pudełkach znajdziecie pseudonimy naszych wiecznie zakonspirowanych agentów i agentek inspirowanych postaciami z bajek.*

*Wylosujcie po jednym/jednej z każdego pudełka, zapoznajcie się z nimi i wypiszcie po min. 5 zawodów do każdej z postaci. Ważne, żeby były to wspólnie wykonywane zawody.*

*Skoncentrujcie się przede wszystkim na tym jakie moce/ właściwości/ cechy ma dana postać, które pomogą jej w wykonywaniu tego zawodu. Następnie zaprezentujecie swoją pracę przed innymi uzasadniając wybór.*

---

Światowy Instytut Badań nad Pracą  
CH-1211 Geneva 123  
Switzerland

tel. 0042-66-1520369

fax. 0041-66-1520369

Źródło: <http://www.mop.pl/html/index1.html>



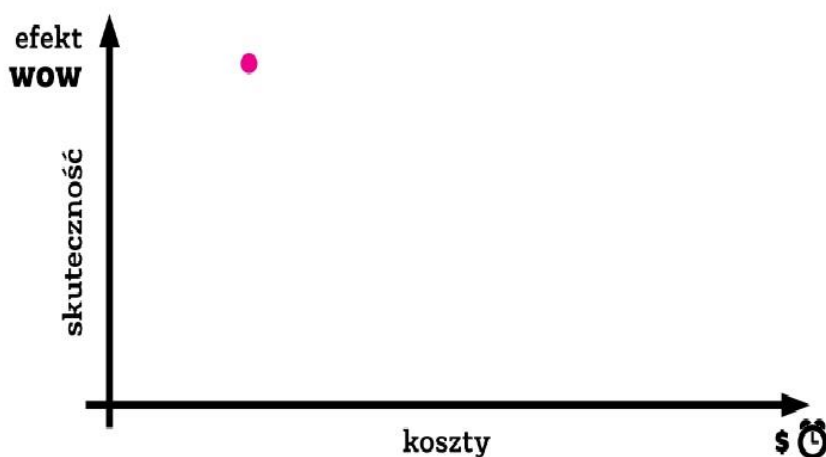
Zal\_12

Załącznik A Ćwiczenie „Postacie z bajek”

BABA JAGA	KRÓLOWA ŚNIEGU
KOPCIUSZEK	KACZKA DZIWACZKA
DZIEWCZYNIKA Z ZAPAŁKAMI	MAŁY KSIĄŻE
SIEROTKA MARYSIA	PAPA SMERF
CZERWONY KAPTUREK	MIŚ USZATEK
WOLVERINE	BATMAN
HARRY POTTER	KUBUŚ PUCHATEK
CALINECZKA	KRÓLEWNA ŚNIEŻKA
KOT W BUTACH	PINOKIO
SHREK	SPIDERMAN

Iwona Kania, „Jak towarzyszyć uczniom w rozwoju społeczno-zawodowym?”, 2010

Zal\_13



Załącznik 14

DBANIE O SIEBIE

SŁUCHANIE

CHĘĆ DO NAUKI I SAMOROZWOJU

BUDOWANIE RELACJI Z INNYMI LUDŹMI

EMPATIA

KULTURA OSOBISTA

KONCENTRACJA

WYRAŻANIE KONSTRUKTYWNEJ KRYTYKI

KREATYWNOŚĆ I TWÓRCZE MYŚLENIE

NEGOCJACJE

KRYTYCZNE MYŚLENIE

PRZYWÓDZTWO

PODEJMOWANIE DECYZJI

ROZWIĄZYWANIE KONFIKTÓW

RADZENIE SOBIE ZE STRESEM

WSPIERANIE INNYCH

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

WSPÓŁPRACA W ZESPOLE

SAMODYSCYPLINA

WYSTĄPIENIA PUBLICZNE

SAMODZIELNE MYŚLENIE

KREATYWNOŚĆ

WYSZUKIWANIE DANYCH

KOMUNIKATYWNOŚĆ I UMIEJĘTNOŚĆ PRACY W GRUPIE

ŁATWOŚĆ W NAWIĄZYWANIU RELACJI

SKUPIENIE NA CELU

ODPORNOŚĆ NA STRES

ZDOLNOŚCI PERSWAZYJNE

UMIEJĘTNOŚĆ PRACY POD PRESJĄ CZASU

DELEGOWANIE ZADAŃ I SKUTECZNE ICH EGZEKWOWANIE

DBAŁOŚĆ O DOBRĄ ATMOSFERĘ I KOMUNIKACJĘ W ZESPOLE

ŻYCZLIWOŚĆ I POZYTYWNE NASTAWIENIE DO LUDZI

ROZWIĄZYWANIE KONFLIKTÓW

DOSKONAŁE ZARZĄDZANIE CZASEM I TERMINOWOŚĆ

WYPRACOWYWANIE KOMPROMISÓW

ŚWIETNA ORGANIZACJA PRACY

MOTYWOWANIE PRACOWNIKÓW I PRACOWNICZEK

WYSOKA KULTURA OSOBISTA

LOGICZNE MYŚLENIE

## Rozdział V - Przykładowy scenariusz gry miejskiej wytworzony wraz z uczestniczkami

*Właścicielem autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu jest Skarb Państwa – Ministerstwo Rozwoju. W celu uzyskania prawa do korzystania z autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu dla dowolnego celu, również komercyjnego, należy zwrócić się o przyznanie licencji na wykorzystanie tych praw do ich właściciela. Licencja ta zostanie udzielona nieodpłatnie.*

*Rozpowszechniając lub publicznie wykonując niniejszy Utwór lub jakikolwiek utwór zależny, licencjobiorca jest zobowiązany zachować w stanie nienaruszonym wszelkie oznaczenia związane z prawno-autorską ochroną Utworu oraz zapewnić, stosownie do możliwości używanego nośnika lub środka przekazu oznaczenie, a w przypadku utworu zależnego, oznaczenie wskazujące na wykorzystanie Utworu w utworze zależnym (np. "francuskie tłumaczenie Utworu Twórcy," lub "koncepcja na podstawie Utworu Twórcy").*

*Twórczynie:*

Anna Kasperek, Katarzyna Krzyżanowska, Karolina Pisz, Zuzanna Jarocka, Alicja Jalowska, Maria Pełka, Julia Górská, Maja Miązek, Marta Szostak, Wiktoria Plutecka, Daria Mazurek

Cel gry: Sprawić aby dziewczyny i chłopki przekonali(ły) się, że zawody są uniwersalne, nie mają płci.

Cel gry dla uczestników i uczestniczek/ Rozwiązanie gry: Odkrycie kto był mordercą.

Gra dla: grupy max. 25 osób w wieku 13-19 lat

Czas trwania: do 3 godz. zegarowych

Warunki: np.: park, tereny zielone przy szkole, teren miasta bezpieczny dla pieszych.

Lp.	Etap gry	Opis	Co trzeba przygotować
1	Rozpoczęcie gry.	1. Przywitanie uczestników i uczestniczek. 2. Wyjaśnienie celu gry – rozwiązania. 3. Przedstawienie zasad w grze i zasad bhp.	Zasady gry: 1. Podział na grupy max 5 osobowe. Najlepiej, aby uczestnicy zgłaszali się już w zespołach. 2. Informacje do przekazania uczestnikom/czkom:

		<p>4. Omówienie warunków zakończenia gry.</p> <p>5. Przedstawienie fabuły</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- aby móc rozwiązać zagadkę morderstwa należy wykonać każde zadanie.</li> <li>- na każdym punkcie jest postać, która ma dla was instrukcje zadania.</li> <li>- za wykonanie zadania dostajemy wskazówkę – fragment zdjęcia.</li> <li>- gdy uda się rozwiązać zagadkę – zgłaszacie się do punktu początkowego.</li> <li>- postaci lubią pogadać – lepiej ich słuchać!</li> <li>- od tej chwili wcielacie się w rolę agentów i agentek do zadań specjalnych!</li> </ul> <p>3. Opis fabuły:</p> <p>W Ambasadzie trwają przygotowania do przyjęcia. Niestety na kilka godzin przed rozpoczęciem wydarzyła się tragedia! Rzeczniczka ds. równego traktowania płci została zamordowana. Attache podejmuje trudną decyzję i postanawia nie wzywać policji i skorzystać z pomocy tajnych agentów i agentek, aby pomogli szybko wyjaśnić spraw. Zależy mu, aby przyjęcie mogło się odbyć zgodnie z planem. Sam również zaczyna odkrywać prawdę jednak obowiązki zmuszają go do zaprzestania i</p>
--	--	---	---

			<p>powierzenia misji tylko agentom i agentkom. Zostawia dla nich ślady i wskazówki. Do dzieła!</p> <p>Załączniki:          Zał. 2. Zdjęcie ofiary z opisem na rewersie:          - morderca jest vege          - morderca nie lubi dzieci          - morderca jest uczulony na pyłki kwiatów          (pocięte na 5 fragmentów zdjęcie grupy dostają po wykonaniu każdego z 5 zadań od osób na punktach – każda z osób na punkcie ma zestaw 5 tych samych fragmentów zdjęcia)          Zał. 3. List i opis od attache – dostają na starcie          Zał. 4. Tabelka do uzupełnienia – dostają na starcie          Zał. 5. Mapa z zaznaczonymi punktami - dostają na starcie.</p>	
2	Punkt Florysta	1	<p>Florysta opowiada: zgubiłem kwiaty, które miałem ułożyć w piękne bukiety. Musicie jej odnaleźć i pomóc mi szybko ułożyć bukiety na przyjęcie! Odwdzięczę się.</p> <p>Opis postaci w zał. 1</p>	<p>Do zadania: żywe kwiaty rozłożone w różnych miejscach (ukryte) dookoła punktu). Bibuła, nożyczki, wstążeczki, druciki, itd.</p> <p>Po wykonaniu zadania osoba z punktu wręcza swój fr. zdjęcia.</p>
3	Punkt Przedszkolan	2	<p>Przedszkolan opowiada:          Muszę wymyślić zabawy dla dzieci, które przyjdą na przyjęcie,</p>	<p>Jak najwięcej zabawek, art. Kreatywne, bibuła, folia</p>

		<p>stworzyć kącik animacyjny. Pomóżcie, bo mam mało czasu a moja żona ma ciągle do mnie wydzwania bo ma ogromny problem.</p> <p>Opis postaci w zał. 1</p>	<p>aluminiowa, plastelina, kartoniki, kolorowy papier, pudełka, itp.</p> <p>Po wykonaniu zadania osoba z punktu wręcza swój fr. zdjęcia.</p>
4	<p>Punkt 3 Choreograf</p>	<p>Choreograf opowiada: Przez to morderstwo zupełnie się załamam! Nie wiem jak teraz stworzyć układ grupowy, który miał rozbawić i zintegrować wszystkich gości... moja kreatywność wynosi zero... pomóżcie mi wymyśleć jakiś układ!</p> <p>Opis postaci w zał. 1</p>	<p>Playlista, odtwarzacz.</p> <p>Po wykonaniu zadania osoba z punktu wręcza swój fr. zdjęcia.</p>
5	<p>Punkt 4 Szeffowa Kuchni</p>	<p>Szeffowa opowiada: Nie cierpię potraw wege, a mam do przygotowania wegańskie springrollsy. Niestety nie mogę się tym zająć, bo mam już za mało czasu i ważniejsze rzeczy na głowie, niż takie fanaberie. Tutaj macie potrzebne składniki, musicie się tym zająć.</p> <p>Opis postaci w zał. 1</p>	<p>Warzywa, owoce, papier ryżowy, pojemnik z wodą do maczania papieru, inne składniki na springrollsy i zdjęcie na komórce, jak mają wyglądać. Noże i deseczki, obrus do zabezpieczenia stołu/ławki itp.</p> <p>Po wykonaniu zadania osoba z punktu wręcza swój fr. zdjęcia.</p>
6	<p>Punkt 5 Tatuażystka</p>	<p>Tatuażystka opowiada: Mam przygotować logo przyjęcia na tych pomarańczach, zostało bardzo mało czasu i się nie wyrobię, przez to zamieszanie zupełnie straciłam rachubę czasu.</p> <p>Opis postaci w zał. 1</p>	<p>Pomarańcze, symbol, igły, tusz/atrament.</p> <p>Po wykonaniu zadania osoba z punktu wręcza swój fr. zdjęcia.</p>

7	Zakończenie i podsumowanie	<p>W miejscu i godzinie określonej na starcie pojawia się Attache, aby zebrać od wszystkich zespołów ich typy mordercy i skonfrontować ze swoimi przypuszczeniami.</p> <p>Attache mówi:</p> <p>Witajcie. Widzę, że udało się nam wszystkim zakończyć dochodzenie. Zebraliście potrzebne informacje. Moje śledztwo doprowadziło mnie na pewien trop, jednak potrzebuję waszych typów, aby móc wydać policji podejrzanego. Proszę aby jedna osoba z każdego zespołu ustawiła się koło tego z pracowników ambasady, którego uważacie za winnego (pracownicy od początku stoją w rzędzie naprzeciw zespołów).</p> <p>W zależności od tego kogo wytypują zespoły Attache mówi:</p> <p>a) poprawne typowanie florysty większości zespołów: ja również uznałem/łam go za winnego. Stive Ericsson pora wydać Cię policji</p> <p>b) niepoprawne typowanie florysty większości zespołów: moje dochodzenie wskazuje inaczej, to Stive Ericsson jest mordercą. Wskazuje na to, że</p>	
---	----------------------------	---	--

### Załącznik 1. Opisy postaci/ profile – dla osób odgrywających postacie.

Imię i nazwisko: Kesnia Ristikowa

Zawód: tatużystka

Cechy charakterystyczne:

Od dziecka może jeść wszystko, jednak kiedy skończyła 14 lat zdecydowała, że nie będzie jadła mięsa i od tamtej chwili jest zagorzałą veganką.

Muzyka disco polo doprowadza ją do szału, przestaje być sobą i jest zdolna do wszystkiego.

Ceni sobie spokój i harmonię, dlatego też nie cierpi dzieci.

W nocy wymyślała tatuaż i nic nie słyszała, co uważa za dziwne, bo tu zawsze jest głośno.

Przypomina sobie, że kiedyś uczyła Stiva Ericssona robić tatuaże.

Imię i nazwisko: Klara Kolumna

Zawód: szefowa kuchni

Cechy charakterystyczne:

Od dziecka chciała gotować i zarządzać własną kuchnią. Jak mówi najlepiej pracuje się jej przy muzyce country, zwłaszcza kiedy przyrządza krwiste steki. Uwielbia mięso, a warzywa traktuje jak zło konieczne, zapewne ze względu na alergię, które u niej spowodowały.

Nie ma swoich dzieci, ale chętnie opiekuje się dziećmi swojej siostry, kiedy ta wyjeżdża w delegację. W chwili morderstwa szukała folii aluminiowej i nic nie słyszała. Do tej pory nie znalazła tej folii...

Imię i nazwisko: Franciszek Kołodczyk

Zawód: Przedszkolan

Cechy charakterystyczne:

Uwielbia dzieci i pracę z nimi, szczególnie kręcą go zabawy upcyklingowe. Potrafi z plastikowej butelki zrobić raketę i pralkę.

Lubi zabawy przy muzyce, głównie pop i rock, Boże broń discopolo.

Jak mówi o sobie jest wszystkożerny.

Żeli się, że rodzice dzieci w przedszkolu są niezdolni. Ciągłe musi im udowadniać, że nadają się do tej pracy i wymyślać coraz to nowe zabawy kreatywne. Czuje, że już się mu kończą pomysły.

W chwili morderstwa słyszał jakieś krzyki.

Imię i nazwisko: Jozin Zbazin

Zawód: choreograf

Cechy charakterystyczne:

Zawsze lubił muzykę i taniec, choć nie zawsze tę jego pasję rozumiało najbliższe otoczenie. Doświadczył tego szczególnie gdy wystąpił w zawodach country. Wtedy po przeżytym załamaniu zamknął się w sobie na pewnie czas, ale potem otworzył szkołę tańca dla dzieci i jego życie zyskało nowy wymiar.

Jedzenie to jego druga pasja, uwielbia szczególnie ryby i owoce morza. W chwili morderstwa zauważył, że nie było prądu, bo nie mógł uruchomić swojego sprzętu. Wtedy wpadł w szal i rozwalił swój odtwarzacz. Zdradza w tajemnicy, że nie znosi disco polo.

Imię i nazwisko: Stive Ericsson

Zawód: florysta

Cechy charakterystyczne:

Jest typem samotnika, nie lubi zbyt wielu ludzi, a już szczególnie dzieci. Za to uwielbia rośliny, godzinami może patrzeć na kwiaty. Pozwala mu się to wyciszyć i odprężyć, na co dzień niezbyt dobrze radzi sobie ze stresem. Nie lubi hałasu i muzyki country.

Ponieważ kocha kolory największą przyjemność czerpie z jedzenia kolorowych warzywnych potraw. Ostatnio ma problemy w biznesie. Dzień kobiet był dużym kryzysem, ponieważ sprzedał o 50% mniej kwiatów niż poprzedniego roku. To wg jego spiskowej teorii efekt emancypacji kobiet. Zwykle jest nieufny i podejrzliwy, ale tak rozgoryczony, że żali się, każdemu, kto zechce dłużej z nim pogadać.

W chwili morderstwa słyszał krzyki i bardzo go to zaniepokoiło. Potem dowiedziałem się, że rzeczniczka nie żyje.

Załącznik 2. Zdjęcie ofiary z odręcznym opisem na rewersie:

- morderca jest wege
- morderca nie lubi dzieci
- morderca jest uczulony na pyłki kwiatów

(pocięte na 5 fragmentów zdjęcie grupy dostają po wykonaniu każdego z 5 zadań od osób na punktach – każda z osób na punkcie ma zestaw 5 tych samych fragmentów zdjęcia)



Zał.

**Załącznik 3. List i opis od attache**

Drodzy pracownicy ambasady!

Jak wiecie, dzisiaj wieczorem odbywa się ważne przyjęcie w naszej ambasadzie, gdzie, jak odkryłem, dzisiaj zabito naszą Rzeczniczkę. Jak podejrzewam, zrobił to ktoś z pracowników, którzy organizują to przyjęcie. Waszym zadaniem jest odnalezienie sprawcy.

O pomoc proszę was, a nie policję, gdyż wierzę, że zachowacie to w tajemnicy – cała sprawa nie może wyjść na jaw; to zbyt ważna uroczystość, na której będą zbyt wpływowi ludzie, żebym mógł pozwolić sobie na rozgłos. Zróbcie to po cichu, ale skutecznie. Sam bym się zajął tym osobiście, ale muszę pilnie wyjechać.

Ufam, że sobie poradzicie. Poprosiłem mojego doradcę o rozstawienie wam wskazówek przy niektórych osobach, żeby ułatwić wam rozstrzygnięcie zagadki.

Powodzenia!

Wasz Szef

**Załącznik 4. Tabelka do uzupełnienia**

CECHA/OSOBA	FLORYSTA	CHOREOGRAF	PRZEDSZKOLAN	TATUAŻYSTKA	SZEFOWA KUCHNI
DZIECI					
VEGE					
ALERGIE					
MUZYKA					
CO ROBIŁ/A W CHWILI MORDERSTWA					

**Załącznik 5. Mapa z zaznaczonymi punktami – należy sporządzić swoją mapę**

## Rozdział VI – Opis warunków brzegowych testowania

1. Opis dotyczy gry terenowej stworzonej przez uczestniczki warsztatów tworzenia gry w ramach innowacji społecznej „Włącz się do gry”.
2. Gra trwa o 1,5 do 3 godz. w zależności od liczby zespołów.
3. Gra powinna odbywać się w terenie i poza murami szkoły, dlatego rekomendujemy jej organizację w okresie letnim. Dlatego też warto przygotować się na zmianę warunków pogodowych i poinformować uczestników o tym, co się wydarzy, gdy będzie padał deszcz (czy grę odwołujemy/ przerywamy czy organizujemy ją w miejscach, gdzie deszcz nie jest przeszkodą).
4. Poszczególne zadania gry rozmieszczone są w terenie, dlatego należy je odpowiednio oznaczyć – w okolicy punktu umieścić kartkę z numerem zadania tak, aby była widoczna, a nie była łatwa do zerwania.
5. Do realizacji gry potrzebna jest mapa terenu, w którym będzie się odbywać. Mapa taka nie musi być wiernym odwzorowaniem terenu, ale powinna zawierać charakterystyczne punkty ułatwiające orientację w terenie, punkty z zadaniami, miejsce startu i finału gry.
6. Każdy zespół otrzymuje mapę terenu z oznaczonymi punktami oraz trasą, którą ma do odbycia – inną dla każdego z zespołów. Warto o tym poinformować na starcie, gdyż zaburzenie kolejności wykonywania zadań spowoduje zatory na punktach.
7. Do organizacji gry potrzebna jest obsługa – 5 osób na każdy z punktów oraz min. 1 osoba na rozpoczęcie i zakończenie gry. Jej zadaniem jest również nadzór nad prawidłowym przebiegiem gry i wsparcie w problemowych sytuacjach. Osoby obsługujące grę wcielają się w role opisane w scenariuszu gry, o czym należy poinformować potencjalnych chętnych. Nie wszyscy bowiem dobrze czują się w sytuacji, kiedy trzeba coś odegrać.
8. W dniu gry zespół ją realizujący powinien spotkać się na odprawie min. 2 godziny wcześniej, aby wspólnie omówić przebieg gry, upewnić się, że każdy wie jakie ma zadanie oraz jaką informację ma przekazać graczom oraz aby każdy miał czas przygotować swoje stanowisko.
9. Warto zadbać o to, aby wszystkie osoby obsługujące grę miały ze sobą telefon i kontakty do pozostałych osób, a w szczególności osoby odpowiedzialnej za start i finał gry.
10. Do realizacji gry potrzebne są różne materiały (np. świeże kwiaty, produkty spożywcze), które będą wykorzystywane na punktach. Należy zadbać o to, aby były to wypisane w scenariuszu materiały. To one bowiem stanowią o atrakcyjności zadań dla uczestników.

11. Gra przewidziana jest dla max. 5 zespołów liczących po min. 3 i max. 5 osób w wieku 13-19 lat.
12. Rekrutację uczestników gry warto przeprowadzać wśród rówieśników i rówieśniczek osób ją obsługujących. Zaangażowanie do pomocy osób realizujących grę przynosi najlepsze rezultaty, jak pokazują nasze doświadczenia. Dodatkowo informacje o grze, zawierające datę i miejsce wydarzenia, można rozesłać również do grup nieformalnych i organizacji młodzieżowych działających w okolicy, np. harcerzy, świetlic środowiskowych itp. Jeśli istnieje potrzeba zorganizowania gry dla klasy, to warto zadbać o to, aby odbywała się ona w otoczeniu innym niż szkoła. Rekrutację dla otwartej grupy warto rozpocząć odpowiednio wcześniej, na około tydzień przed wydarzeniem, dzięki czemu zwiększają się szanse na dotarcie do większej liczby uczestników. Warto wówczas zrobić wydarzenie na portal Facebook wraz z informacją o zasadach i przyjmowaniu zgłoszeń. Zgłoszenia można nadsyłać, np. mailowo lub poprzez prywatne wiadomości na FB. Powinny zawierać imię i nazwisko lidera/ki zespołu oraz ilość osób w zespole. Każde zgłoszenie warto potwierdzić, a na dwa dni przed wydarzeniem przesłać informację przypominającą o wydarzeniu.
13. Gra rozpoczyna się o ustalonej godzinie w punkcie startowym, gdzie spotykają się wszystkie zespoły. Warto w tym miejscu przeprowadzić rejestrację zespołów: powinny one wymyśleć sobie nazwę i zapisać liczbę członków oraz numer kontaktowy do lider/ki zespołu. Wszyscy gracze zostają poinformowani o zasadach gry i zasadach bezpieczeństwa. Po przekazaniu tych wszystkich informacji wszystkie zespoły mogą wyruszyć na swoją trasę.
14. Wszystkie zespoły zostają zaopatrzone w mapę z opisaną trasą zespołu, materiały potrzebne na grę, a także nr kontaktowy do osoby odpowiedzialnej za koordynację (np. osoby rozpoczynającej i kończącej grę).
15. Na zakończenie gry warto zapewnić nawet drobny poczęstunek dla wszystkich uczestników stwarza to bowiem okazję do podzielenia się wrażeniami i informacjami, które mogą posłużyć jako ewaluacja wydarzenia.

## Rozdział VII – Wnioski po zrealizowaniu innowacji

1. Możliwość samodzielnego tworzenia gry przez uczestniczki dała im dużą satysfakcję i wzmocniła poczucie sprawstwa.
2. Założony przez nas cel innowacji i gry: „zwiększenie zainteresowania dziewczyn zawodami zmaskulinizowanymi” został przez nasze uczestniczki przeformułowany i dostosowany do ich potrzeb, i potrzeb jakie widziały wśród swojej społeczności. Tworzyły grę, by: „Sprawić aby dziewczyny i chłopki przekonały się, że zawody są uniwersalne, nie mają płci”. Widzimy wartość w oddaniu przestrzeni na zmiany założeń, czy dodanie własnego punktu widzenia przez uczestniczki, ponieważ jest to zgodne z zasadą empowermetu, na której realizacji zależało nam podczas tworzenia innowacji. Dodatkowo okazało się, że innowacja pozwoliła na szersze spojrzenie na problem równości płci na rynku pracy. Uważamy więc, że przygotowany model może służyć również realizacji szerszego celu, jakim jest uświadomienie młodym ludziom, że zawody nie mają płci, a stereotypy związane z płcią, szczególnie na rynku pracy, są krzywdzące zarówno dla kobiet, jak i mężczyzn.
3. Podczas realizacji warsztatów i spotkań z uczestniczkami zauważyłyśmy widoczny wzrost umiejętność rozpoznania mechanizmów dyskryminujących nie tylko w obszarze zawodowym ale także społecznym i większą ich świadomość na obszarów, w których kobiety są dyskryminowane. Jedna z uczestniczek zwróciła podczas jednego ze spotkań uwagę na to, że tato o polityce rozmawia tylko z jej bratem, a z nią nigdy nawet nie próbował. Inna zwróciła uwagę na problem seksizmu, jakiego doświadcza w szkole. Powiedziała, że bardzo chciałaby, aby coś w tym temacie zrobić, bo to ją strasznie frustruje i denerwuje, że dorośli trywializują ten problem i sami go wręcz wzmacniają, mówiąc np. że dziewczyny powinny myśleć o tym co się dzieje z chłopakami, jak na w-f ubierają zbyt wcięte spodenki.
4. Uważamy, że koniecznym dla powodzenia innowacji jest zadbanie o komunikację z uczestniczkami projektu pomiędzy spotkaniami (poprzez stworzenie grupy na portalu społecznościowym, wymianę maili itp.). We wspólnej przestrzeni warto umieszczać krótkie podsumowania tego, co się już wydarzyło lub zdjęcia notatek, materiałów wypracowanych podczas warsztatów. Jest to bardzo pomocne, zwłaszcza w sytuacji czyjejs nieobecności lub przy ustalaniu terminów.

5. Na realizację innowacji, a w szczególności przeprowadzenie warsztatów przygotowujących grę, warto wybrać „neutralny” okres w ciągu roku szkolnego. Czas, w którym uczestniczki nie będą obciążone szkolnymi obowiązkami (koniec półrocza nie jest dobrym momentem na takie działanie, ponieważ wpływa na zaangażowanie i obecność uczestniczek na zajęciach).
6. Scenariusz warsztatów jest przygotowany w oparciu o metodę myślenia projektowego. Aby osiągnąć efekt w postaci zaangażowania uczestniczek, poczucia, że gra to ich dzieło, wzmocnienia ich samodzielności i sprawczości należy realizować go zgodnie z opisem i kolejnością. Dowodem na to jest opinia jednej z uczestniczek, która podczas podsumowania powiedziała: „W tym projekcie najważniejsza była nie ta gra, ale droga, którą przeszliśmy tworząc ją”.
7. Przed przystąpieniem do realizowania innowacji należy zapoznać się z metodami wykorzystywanymi w niej. Informacje dostępne są w Internecie i literaturze. Przykładowe źródła: - proces grupowy: <http://www.edurada.pl/artykuly/proces-grupowy-co-warto-o-nim-wiedziec/>;  
- Agnieszka Kozak, Proces grupowy. Poradnik dla trenerów, nauczycieli i wykładowców,  
- drama stosowana: <http://stop-klatka.org.pl/co-to-jest-drama/>,  
- metoda myślenia projektowego (design thinking): <http://designthinking.pl/co-to-jest-design-thinking/>
8. Spotkanie z rodzicami uczestniczek okazało się zbędnym elementem innowacji, dziewczyny nie miały potrzeby angażowania ich w proces.
9. Warto zwrócić uwagę na stworzenie przestrzeni do podejmowania samodzielnych decyzji i brania odpowiedzialności za te decyzje przez uczestniczki. Należy dać im przyzwolenie na popełnianie błędów i wspierać w poszukiwaniu rozwiązań problemowych sytuacji. Nie polecamy przybierania postawy eksperta/ki i mówienia dziewczynom „co powinny robić”. Być może pojawią się sytuacje, w których warto będzie zostawić uczestniczki na chwilę same, aby poszukały rozwiązania i podzieliły się odpowiedzialnością. W naszej innowacji ważnym momentem było spotkanie z testerami gry po próbie generalnej. Obecność trenerki podczas tego spotkania bardzo usztywniała rozmowę młodzieży. Uczestniczki poczuły się w 100% odpowiedzialne za grę, dopiero wtedy, gdy zostały same i wspólnie z testerami wprowadziły poprawki do scenariusza.
10. Warto zadbać o to, by podczas warsztatów zapewniony był poczęstunek dla uczestniczek. Wspólne jedzenie miało bardzo dobry wpływ na atmosferę w zespole. Było narzędziem budowania relacji i wzmocniania więzi między uczestniczkami. Dodatkowo zmniejszyło dystans między uczestniczkami a trenerkami.

11. Swobodna atmosfera i nieoceniające podejście do uczestniczek są według nas warunkiem niezbędnym dla powodzenia innowacji. Jedna z dziewczyn podkreśliła, że „Ważne było dla mnie to, że mogłam mówić wszystko, nawet głupie rzeczy i nikt mnie tu nie oceniał, ani nie śmiał się ze mnie. Miałam poczucie, że mogę powiedzieć naprawdę to, co myślę”.
12. Przed przystąpieniem do realizowania innowacji warto pozyskać kontakty do Superbabelek. Można ich szukać wśród swoich znajomych, w Internecie, prasie, a nastąpienie nawiązać z nimi kontakt. Jest to proces dosyć czasochłonny, więc warto zająć się tym jeszcze przed rekrutacją. Zwracamy na to uwagę, ponieważ może się okazać, że dostęp do takich kobiet będzie utrudniony, lub w okolicy nie znajdziemy Superbabki i realizacja innowacji będzie niemożliwa.
13. Spotkanie z Superbabkami jest wydarzeniem, które warto zorganizować nawet, jeśli nie ma możliwości realizowania całej innowacji. Jest ono bardzo cenne, ponieważ poszerza świadomość młodych ludzi na temat stereotypów płci i sytuacji kobiet w zawodach zmaskulinizowanych.
14. Zachęcamy do prowadzenia dokumentacji fotograficznej. Zdjęciami będą stanowić miłą pamiątkę dla uczestniczek, a także dodadzą prestiżu całemu przedsięwzięciu.
15. Poprzez realizację innowacji poruszamy ważny temat społeczny – stereotypy płci i ich wpływ na sytuację na rynku pracy. Promowanie jej w mediach pozwala na edukowanie szerszego grona odbiorców. Dlatego polecamy zaplanowanie działań promocyjnych.
16. Do realizacji innowacji potrzebne jest posiadanie sieci kontaktów, dzięki którym możliwe jest dotarcie do potencjalnych uczestniczek projektu. Uczestniczki powinny mieć gotowość zaangażowania się czasowo i otwartość na spróbowanie czegoś nowego. Nie muszą posiadać szczególnej wiedzy, ani umiejętności, gdyż podczas realizacji innowacji będą je zdobywać i rozwijać.