



innowacjespoleczne.org.pl

Wyzwania życia



edukacyjna gra planszowa o seksualności człowieka



1. Do kogo jest skierowana innowacja?

Gra planszowa „Wyzwania życia” jest narzędziem dydaktycznym, które można wykorzystać do prowadzenia zajęć na temat szeroko pojętej seksualności człowieka dla osób z niepełnosprawnością intelektualną. Z gry można korzystać na zajęciach edukacyjnych i rewalidacyjnych **w szkole specjalnej dla osób z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym i znacznym**.

Uzasadnione jest również korzystanie z gry w następujących placówkach:

- szkołach ogólnodostępnych
- szkołach ogólnodostępnych z klasami integracyjnymi
- szkołach specjalnych dla uczniów z lekką niepełnosprawnością intelektualną
- warsztatach terapii zajęciowej
- domach pomocy społecznej
- środowiskowych domach samopomocy
- innych instytucjach, prowadzonych przez organizacje pozarządowe, których beneficjentami są osoby z niepełnosprawnością intelektualną

Wiek graczy: 16+

2. Na jaki problem społeczny odpowiada innowacja?

Innowacja społeczna **Wyzwania życia** powstała na skutek poszukiwań narzędzi do rozwijania kompetencji społecznych dorosłych osób z niepełnosprawnością intelektualną (OzNI), a w szczególności budowania ich świadomości dotyczącej własnej seksualności, realizowania związanych z nią potrzeb oraz pełnienia zadań charakterystycznych dla dorosłości.



fot. Aleksander Trafas

Badacz tej problematyki, Remigiusz Kijak¹ podkreśla, iż „brak uświadomienia osób niepełnosprawnych intelektualnie w zakresie seksualności człowieka łączy się z wieloma niebezpieczeństwami. Może bowiem prowadzić do wielu ryzykownych sytuacji, takich jak zakażenie chorobami przenoszonymi drogą płciową czy ryzyko wykorzystania seksualnego”. Jak podaje Daria Mejnartowicz² „jedna trzecia lub jedna czwarta populacji dojrzewających upośledzonych umysłowo osób była dotknięta przemocą seksualną – gwałtem lub kazirodztwem”. Co ważne, „częstym skutkiem niewystarczającej wiedzy może być także nieplanowana ciąża. Niestety w grupie niepełnosprawnych intelektualnie kobiet częściej niż w grupie pełnosprawnych kobiet dochodzi do przejawów przemocy seksualnej”³.

Nikt nie może być dyskryminowany w dostępie do edukacji i informacji, a także do pojmowanej wszechstronnie edukacji seksualnej oraz do informacji niezbędnych i użytecznych, umożliwiających bycie pełnoprawnym obywatelem, a także zapewniających równość w życiu prywatnym, społecznym i politycznym⁴.

„Odpowiednio prowadzona edukacja seksualna może wspomagać wszechstronny rozwój, a nabywanie wiedzy i umiejętności pomóc uchronić, zmniejszyć lub zniwelować prawdopodobieństwo negatywnych przeżyć i doświadczeń. Osoby uczestniczące w edukacji seksualnej stają się bardziej świadome w kwestii własnej płciowości, dzięki czemu ujawniają ją w sposób akceptowany społecznie”⁵.

3. Opis innowacji

Skąd pomysł?

Grupa studentów Wydziału Nauk Pedagogicznych UMK w Toruniu postanowiła stworzyć narzędzie wspomagające budowanie świadomości osób z niepełnosprawnością intelektualną dotyczącej własnej seksualności i związanych z nią potrzeb i ról społecznych.

¹ R. Kijak, 2011

² D. Mejnartowicz, 1995

³ R. Kijak, 2011

⁴ Biuro Regionalne WHO dla Europy i Federalne Biuro ds. Edukacji Zdrowotnej, *Standardy edukacji seksualnej...*, 2012, s. 21

⁵ A. Lewko, 2016

Chcieli, by odpowiednio wykorzystane narzędzie pozwoliło OzNI na bardziej odpowiedzialne i świadome planowanie swojego dorosłego życia oraz na uniknięcie wielu problemów i nadużyć w sferze seksualnej. Gra „Wyzwania życia” powstała we współpracy ze specjalistami z zakresu seksuologii, psychologii oraz pedagogiki specjalnej, a także z docelowymi odbiorcami gry – nauczycielami oraz uczniami szkół specjalnych, którzy podczas testowania innowacji pełnili rolę ekspertów. Innowacja wypełnia lukę na polskim rynku wśród pomocy dydaktycznych przeznaczonych do realizacji zajęć z problematyki szeroko rozumianej seksualności dla osób z niepełnosprawnością intelektualną.

Istota innowacji

Edukacyjna gra planszowa „Wyzwania życia” jest narzędziem dydaktycznym dla nauczycieli/terapeutów, przeznaczonym do prowadzenia zajęć z zakresu edukacji seksualnej dla osób z niepełnosprawnością intelektualną.

Do gry dołączona jest Instrukcja oraz Przewodnik dla mentora, które szczegółowo opisują proces korzystania z gry. Przewodnik dla mentora zawiera dodatkowo słownik pojęć występujących w grze, co stanowi ułatwienie w prowadzeniu zajęć. Celem gry jest rozwijanie wiedzy i umiejętności graczy z zakresu szeroko pojętej seksualności człowieka.

Na kartach z zadaniami znajdują się pytania dla graczy. Gracze losują zadania w ramach trzech poziomów trudności i odpowiadają na pytania. Na każdym poziomie trudności znajdują się pytania z siedmiu kategorii tematycznych (51 pytań w każdej kategorii):

- tożsamość seksualna
- świadomość seksualna
- zachowania seksualne/intymne
- relacja seksualna
- związek uczuciowy
- przemoc seksualna
- rodzicielstwo

Czas rozgrywki to możliwość zwiększania samoświadomości w obrębie własnych uczuć i potrzeb, rozwijania umiejętności dokonywania świadomych wyborów, kształtowania postaw wzajemnego szacunku i otwartości oraz wzmacniania pozytywnego stosunku do własnej seksualności.

MAM
 DZIĘKOWAĆ
 CIĘPŁOŚĆ
 WESĘLE
 WSPOMNIENIA
 DOKŁADNY
 JEDZENIE TRUDNO
 ODPowiedzialność
 PODZIAŁOWA
 KODZINA
 MUZYKA
 WSPÓLNE
 MIĘKKA
 U MIŁ
 KOGOŚ
 MIŁOŚĆ
 CHARAKTER
 SERCE
 RYWAŁIZACJA
 MAM
 CHOROBA
 KOCHANIE SIĘ
 ZACHWANIKI
 MAM

PRZYJEMNOŚĆ
 SZYBKO
 CZĘDZI
 N MIEJSCU
 CHOROBY
 MIŁOŚĆ
 TYPYK
 MOŻNA BYĆ
 ODOBNYM
 ZAKAZ
 SAMA WÓW
 PRZECIEMATY
 NIE MOŻNA ZNUWAĆ
 SEKS
 GŁO
 LESBIJKA
 UZALEŻNIENIE
 CHOROBY
 MIŁOŚĆ
 TYPYK
 MOŻNA BYĆ
 ODOBNYM
 ZAKAZ
 SAMA WÓW
 PRZECIEMATY
 NIE MOŻNA ZNUWAĆ
 SEKS
 GŁO
 LESBIJKA
 UZALEŻNIENIE
 CHOROBY
 MIŁOŚĆ
 TYPYK
 MOŻNA BYĆ
 ODOBNYM
 ZAKAZ
 SAMA WÓW
 PRZECIEMATY
 NIE MOŻNA ZNUWAĆ
 SEKS
 GŁO
 LESBIJKA
 UZALEŻNIENIE
 CHOROBY
 MIŁOŚĆ
 TYPYK

OBOJAZKI
 DOKONWE
 ŚWIĘTA
 SERCE
 SIOSTRA
 JEMDEK
 DZIEDZI
 MIŁOŚĆ
 RODZINA
 WSPOMNIENIE
 SMUTEK
 DOM
 KOCHANIE
 FRAJDA
 MAMA
 BRAT
 TRUDNO
 BABCIA
 MA Z
 MIŁOŚĆ
 WÓJEK
 RODZINA
 BABCIA
 MA Z
 MIŁOŚĆ

CIĄŻA
 DZIECKO
 DBAĆ O
 HIGIENA
 NIE BÓJ
 ZDROWIE
 SIĘ
 MECCZANA
 KORIEDY
 CIĄŁO
 PRZYTUŁANIE
 CZYSTOŚĆ
 CHOROBY
 SPORT
 INNE
 KONIECY



fot. Aleksander Trafas

Innowacja krok po kroku

Dzięki zastosowaniu pytań w formie otwartej gracze podczas rozgrywki mają możliwość swobodnej dyskusji. Tzw. trudne tematy są wprowadzane w sposób naturalny, nie wywołujący nadmiernego napięcia.

CEL GRY: Zadaniem graczy jest zebranie sześciu żetonów w minimum trzech kategoriach tematycznych. Gracze odpowiadając na pytania zawarte na karcie zadań oraz zbierając żetony mogą samodzielnie poznawać poziom własnych kompetencji w każdej z wyżej wymienionych siedmiu kategorii. Rozgrywkę prowadzi mentor.

LICZBA GRACZY: Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy indywidualnych lub par

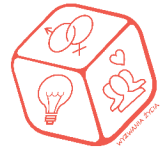
MENTOR: Mentorem w grze może być nauczyciel, terapeuta, nauczyciel wspomagający bądź inna osoba posiadająca kwalifikacje pedagogiczne do pracy z OzNI. Przed rozpoczęciem gry mentor powinien zapoznać się z instrukcją gry, przewodnikiem dla mentora oraz treścią kart zadań.

CZAS GRY: Czas rozgrywki zależy od czasu udzielania odpowiedzi przez graczy oraz potencjalnej dyskusji. Jest on ustalany indywidualnie przez mentora. Gra może być przerwana i kontynuowana po przerwie. Sugerowany czas gry to 90 minut.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI: Gra kończy się w momencie, w którym pierwszy z graczy zbiera wymaganą liczbę żetonów. Mentor może zakończyć grę w dowolnym momencie mając na uwadze potrzeby i samopoczucie graczy. Rozgrywka kończy się podsumowaniem przez mentora poruszanej problematyki.

WAŻNE: Prawidłowe korzystanie z gry wymaga szacunku i godnego podejścia do problematyki w niej zawartej. Rolą mentora jest tak prowadzić rozgrywkę, by żaden z uczestników nie poczuł się dotknięty, zawstydzony bądź ośmieszony.

Jak kobieta powinna dbać o siebie w czasie miesiączki?
W jakich sytuacjach można się do kogoś przytulić?
Jak dbać o swoją higienę osobistą?
Czy bycie mężczyzną jest trudne?
Jak czuje się osoba zakochana?
Czy można podglądać inne osoby?
Czy to, że nie masz miesiączki oznacza, że jesteś w ciąży?
Kto może dotykać Twoich narządów płciowych?
Jak para zakochanych może spędzać wolny czas?
Jakie są objawy ciąży?



Forma wykładu czy pokazu, czy jakiejś prezentacji dla nich jest po czasie nudna, a tutaj każdy z tych uczestników [miał] możliwość udziału bezpośredniego. Ja się cieszę, że dostaniemy ją w prezencie i ja zamierzam na pewno korzystać z niej.

Nauczycielka ze szkoły, w której testowano grę

Gra pozwala na przekazywanie tej wiedzy w sposób przystępny, ale nie może to być działanie jednorazowe. Jak najbardziej jestem za tym, żeby „Wyzwania życia” mieć u siebie cały czas. Gra jest dobrym narzędziem do pracy w tym obszarze. Jej konkretne elementy pozwalają na dostosowanie poziomu trudności, tematyki czy sposobu prowadzenia do indywidualnych potrzeb grupy

Terapeuta zajęciowy WTZ, edukator seksualny z Polskiego Stowarzyszenia na Rzecz Osób z Niepełnosprawnością Intelektualną

Uczestnicy Warsztatów Terapii Zajęciowej korzystający z gry:

Pan Patryk: *Fajne były pytania, które pomogły uzupełnić wiedzę. Czasami się wstydzilem.*

Pan Łukasz: *Fajnie, bo dowiedziałem się, że można chodzić na randki.*

Pan Krzysztof: *Fajna gra, bo mogłem grać w grupie.*

Pani Aurelia: *Podobało mi się, że było o miłości i seksie.*

Pani Dorota: *Dowiedziałam się o tym, że można się całować.*

Pan Sławek: *Najfajniejsze było o higienie.*

Życzę wszystkim pedagogom, psychologom, terapeutom, wychowawcom i instruktorom, którzy pracują w placówkach oświatowych, wspierających, opiekuńczych i pomocowych dla osób z NI, aby sięgnęli po grę planszową „Wyzwania życia” i rozpoczęli dydaktyczną zmianę w edukacji seksualnej tej grupy społecznej.

dr hab. Ditta Baczała, prof. UMK

FAZA TESTOWANIA

6

innowatorów

40

uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w roli ekspertów

4

szkoły specjalne

6

miesiące testowania i prototypowania koncepcji

6

zaangażowanych nauczycieli

10

spotkań ze specjalistami

20

spotkań poświęconych prototypowaniu gry

357

kart z pytaniami

7

kategorii tematycznych

336

żetonów – do zebrania!

6

placówek wspierających OzNI, korzystających obecnie z gry

462

lików na FB (na ten moment) ©

FAZA REALIZACJI

Ile to kosztuje?

Grę można pobrać bezpłatnie na stronie www.wyzwaniaizycia.pl.

Szacunkowy koszt wydruku gry w drukarni profesjonalnej jest zależny od liczby egzemplarzy. Dalsze funkcjonowanie innowacji jest całkowicie bezkosztowe – z gry można korzystać przez długie lata ze względu na ogromną liczbę pytań i różne możliwości jej użytkowania. Jeśli są Państwo zainteresowani współpracą lub wypożyczeniem gry – zapraszamy do kontaktu.

4. Kto za tym stoi?

Grupa nieformalna – studenci I, II i III stopnia Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu:

Klaudia Wos – pedagog specjalny (specjalność: edukacja niepełnosprawnych intelektualnie – oligofrenopedagogika), studentka 2. roku studiów II stopnia na kierunku pedagogika (pedagogika opiekuńczo-wychowawcza z profilaktyką uzależnień), edukator seksualny, wychowawca kolonijny, terapeuta na turnusach rehabilitacyjnych.



Celina Kamecka-Antczak – politolog, filozof oraz pedagog specjalny. Doktorantka na Wydziale Nauk Pedagogicznych UMK. Od trzech lat we współpracy z CEO prowadzi warsztaty edukacji obywatelskiej w szkołach specjalnych, od roku związana z edukacją seksualną. Ukończyła szkolenia z zakresu metody Snozelen, Metody Ruchu Rozwijającego Weroniki Sherborne oraz Treningu Umiejętności Społecznych.

Sandra Wojtas – studentka 3. roku pedagogiki specjalnej o specjalizacji oligofrenopedagogika, wychowawca kolonijny, organizatorka wymian międzynarodowych między osobami z niepełnosprawnościami fizycznymi a osobami pełnosprawnymi.

Mateusz Szafrński – pedagog specjalny (specjalność: edukacja niepełnosprawnych intelektualnie – oligofrenopedagogika z logopedią; doradztwo zawodowe i rehabilitacyjne), edukator seksualny, doktorant Wydziału Nauk Pedagogicznych Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Prowadzi projekty edukacyjne z osobami z niepełnością intelektualną.

Krystyna Popowska – studentka pedagogiki specjalnej I stopnia UMK, słuchaczka w TEB Edukacja na kierunku Terapeuta Zajęciowy, wychowawca kolonijny, animator, trener umiejętności społecznych.

Anna Pawlak – absolwentka pedagogiki (specjalizacja: pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna) oraz pedagogiki specjalnej (specjalizacja: oligofrenopedagogika) na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu. Ukończyła dwustopniowy kurs języka migowego. Na co dzień nauczyciel-terapeuta w przedszkolu.

5. Kontakty

www.wyzwaniazycia.pl

www.innowacjespoleczne.org.pl/wyzwania-zycia

Fanpage na Facebooku: <https://www.facebook.com/wyzwaniazycia/>

e-mail: wyzwaniazycia@gmail.com

tel: 516 373 486

Tekst: Celina Kamecka-Antczak, Mateusz Szafranski, Klaudia Wos

Redakcja: Ewa Rościszewska

Projekt i skład: Kotburey, www.kotburey.pl

Maj 2019

