



# Gra z klimatem 2.0

## Scenariusz warsztatu edukacyjnego z wykorzystaniem gry internetowej

Ten scenariusz prezentuje jak przeprowadzić zajęcia dla młodzieży (gimnazjalnej, licealnej lub akademickiej) z wykorzystaniem gry internetowej pt. „Gra z klimatem 2.0”.

### Cele zajęć

Poza oczywistym aspektem rozrywkowym „Gra z klimatem 2.0” ma na celu zachęcenie młodzieży do refleksji nad zużyciem zasobów naturalnych i ich wpływem na zmiany klimatu, jak również nad korzyściami i kosztami współpracy i rywalizacji. W trakcie spotkania poruszane są następujące kwestie:

- Zasoby, które mamy do dyspozycji są ograniczone. Nadmierne wykorzystanie drewna, chociaż korzystne dla niektórych, prowadzi do wielu problemów, które dotyczą wszystkich (np. zmiany klimatu).
- Nastawienie tylko na wzrost i rywalizację może prowadzić do katastrofy.
- Na dłuższą metę lepiej współpracować niż rywalizować.
- Warto świadomie wybierać swoje cele i wzorce, którym się poddajemy.



## Materiały i sprzęt potrzebne podczas zajęć

- komputery lub inne urządzenia z dostępem do Internetu (tablety) – po jednym dla gracza lub na parę
- komputer z głośnikami dla moderatora

## Rola moderatora warsztatu z wykorzystaniem gry

**Moderator nie jest ekspertem od ekologii oraz zmian klimatu.** Poprzez wykorzystanie gry internetowej moderator pokazuje uczestnikom pewne mechanizmy związane z wykorzystaniem zasobów, zmianami klimatu, ale do niczego ich nie przekonuje.

Twoją rolą jest przeprowadzenie rozgrywki, a następnie pokazanie zaistniałych w grze sytuacji, aby umożliwić uczestnikom refleksję i wyciągnięcie wniosków. W tym celu zachęcamy Cię do przeprowadzenia dyskusji po każdej rozgrywce. W trakcie dyskusji Twoim zadaniem będzie zadawanie pytań, zachęcanie uczestników do dyskusji i uczenia się nawzajem od siebie. Być może niektórym otworzą się oczy, u innych zostanie zasiane ziarno wątpliwości, a jeszcze inni pozostaną przy swoich poglądach. Najważniejsze, aby na etapie podsumowania rozgrywki zachęcać uczestników do samodzielnego myślenia.

### Przykłady interwencji moderatora w trakcie gry

- wyjaśnianie zasad gry
- na początku rozgrywki inicjowanie i zachęcanie do rozmów pomiędzy uczestnikami – np. „To jest Wasza wspólna wyspa, jeśli potrzebujecie coś omówić wspólnie, to jest to dozwolone”
- zatrzymywanie czasu rozgrywki w panelu administratora, jeśli uczestnicy chcą coś przedyskutować, a nie wystarcza im czasu w fazie wyników
- przeskoczenie do następnej fazy, jeśli wszyscy już zakończyli swoje operacje lub dyskusję w fazie wyników
- pokazywanie raportu środowiskowego w fazie wyników i zwracanie uwagi na ich przyczyny

### Przykłady interwencji moderatora w trakcie omówienia wniosków po grze

- zadawanie pytań uczestnikom
- odnoszenie się do wypowiedzi graczy, parafrazowanie i nawiązywanie do celów
- nazywanie tego, co się dzieje np. „gra się skończyła, a wy dalej rywalizujecie”
- podsumowania wypowiedzi graczy, klaryfikacja parafrazy, pytania pogłębiające

## Przed zajęciami

1. Otwórz w przeglądarce stronę internetową: [play.games4sustainability.com](http://play.games4sustainability.com) i zaloguj się na konto **Moderatora** używając otrzymanego loginu i hasła.
2. Stwórz rozgrywkę Gry z Klimatem zgodnie z instrukcją Panelu Moderatora gry.
3. **UWAGA:** Tylko przygotuj rozgrywkę, ale **NIE** rozpoczynaj jej.
4. Na każdym urządzeniu lub komputerze graczy otwórz w przeglądarce stronę internetową [play.games4sustainability.com](http://play.games4sustainability.com) i zaloguj się na konto **Gracza** używając danych logowania, które wyświetlone są w panelu moderatora gry dla każdego gracza (P1, P2, P3 itd.)



## W trakcie zajęć

### Wstęp

Na początku spotkania powitaj uczestników i opowiedz kilka słów o tym, co będzie się działo w trakcie zajęć. Np.:

*Za chwilę zagramy w internetową grę, po której porozmawiamy sobie o niej i wynikach. Obejrzymy też sobie kilka krótkich filmów, które dotyczą tematu klimatu i naturalnych zasobów Ziemi. Być może dowiedzie się pewnych rzeczy, które was zaskoczą lub zadziwią. Przede wszystkim chciałabym/chciałbym żebyście dobrze się bawili. Mam też nadzieję, że grając w Grę z Klimatem dowiedzie się czegoś nowego i ciekawego. Może też poznacie nowe koleżanki i kolegów. Dowiedzie się też więcej o problemach planety, na której żyjemy. Na pewno słyszycie wiele sprzecznych opinii o takich zagadnieniach jak ochrona przyrody, zanieczyszczenia lub globalne ocieplenie. Na tych zajęciach będziecie mogli wyrobić sobie własną opinię.*

### Zapoznanie się uczestników

Jeśli uczestnicy nie znają się, zaproponuj krótka rundę zapoznawczą. Poproś wszystkich zebranych o przedstawienie się i powiedzenie gdzie się uczą i w jakie gry lubią grać. Możesz także zapytać, czego się spodziewają, albo skąd dowiedzieli się o zajęciach.

### Wprowadzenie zasad na zajęciach

Zaproponuj kilka zasad wzajemnego traktowania się uczestników w trakcie rozgrywki. Możesz powiedzieć np.:

*To jest sytuacja inna niż w szkole czy na wykładzie - nie ma dzwonek czy ocen. Musimy się razem umówić na zasady tej współpracy.*

*W czasie naszego spotkania będziecie grali. W trakcie gry pojawiają się różne emocje będzie dużo. Ale jak to w grze czasem mogą się również pojawić negatywne emocje. Może się to również zdarzyć w czasie dyskusji po grze. Ponieważ zależy mi bardzo na tym, żebyśmy wszyscy byli zadowoleni z tego co się będzie działo chciał(a)bym zaproponować, abyśmy:*

- *pamiętali, że każdy z nas odgrywa pewną rolę w grze, ale za tą rolę jest prawdziwy człowiek, więc traktujmy się z szacunkiem i godnością*
- *jeśli ktoś w jakimkolwiek momencie będzie się czuł niekomfortowo, bo na przykład nie może dojść do głosu, to zawsze może wykonać sygnał "T" (albo podejść do mnie i powiedzieć mi o tym) - i wtedy wszyscy zrobimy "stopklatkę", zatrzymamy się i zastanowimy, co możemy zmienić żeby wszyscy mogli się dalej dobrze bawić i uczyć.*

*Czy możemy się zgodzić na takie zasady?*

### Wprowadzenie do gry

Przeczytaj uczestnikom poniższe wprowadzenie:

*Drodzy Gracze,*

*Wyobraźcie sobie, że przez zbieg okoliczności znaleźliście się na dziewiczej wyspie. Wygląda ona jak marzenie. Jest zielona, pełna drzew i owoców. Całą zarasta piękny egzotyczny las. A wy nie macie możliwości powrotu do wcześniejszego życia.*



*Nie pozostaje Wam nic innego, jak ułożyć sobie nowe życie na wyspie. W tym celu możecie wykorzystywać naturalne zasoby, które na niej występują - czyli runo leśne. Możecie zbierać owoce albo ścinać drzewa, a na pustych polanach rozwijać działalność gospodarczą, np. postawić budkę z lodami lub zbudować basen.*


*Wycinanie lasów jednak pociąga za sobą zagrożenia. Zmniejszająca się liczba drzew na wyspie wpływa na zwiększoną ilość gazów cieplarnianych, które przyczyniają się do powstawania katastrof klimatycznych.*






*Poziom komfortu i wygody Waszego życia na wyspie zależy od zgromadzonych przez Was środków pieniężnych. Tylko od Was zależy, jaki poziom zamożności Was usatysfakcjonuje.*

### Omówienie zasad gry

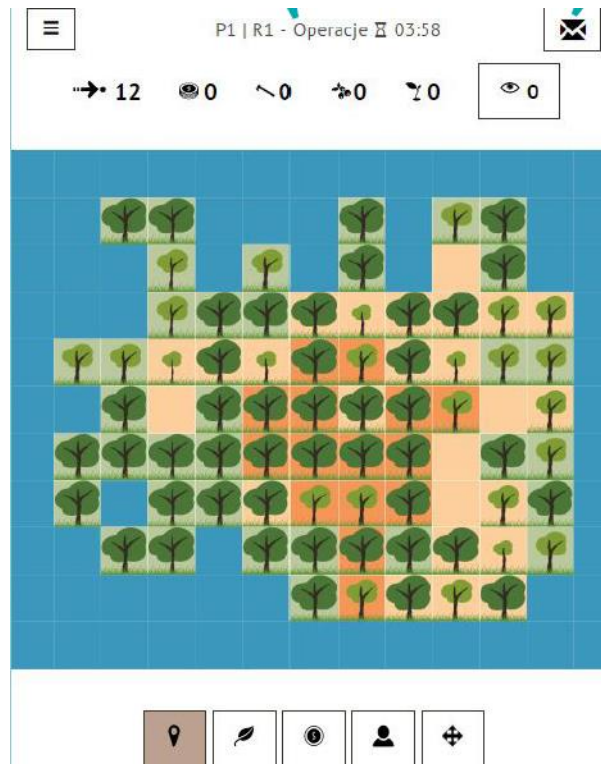
Krótko powiedz o celu gry. Np.

*„Waszym celem w grze jest takie gospodarowanie wyspą, aby dobrze Wam się na niej żyło”*


Dobrobyt każdego z graczy na wyspie oznaczony jest  banknotami. Możliwe są następujące poziomy dobrobytu:

	do 200 dukatów - żyjesz w skrajnej biedzie
	do 600 dukatów - ubóstwo - możesz zaspokoić jedynie podstawowe potrzeby
	do 1200 dukatów - umiarkowany dostatek, żyjesz dość wygodnie, ale nie wszystkie dobra luksusowe są dostępne
	do 1800 dukatów - bogactwo - masz pełne poczucie bezpieczeństwa, zaspokajasz wszystkie potrzeby, stać cię też różne dobra luksusowe
	powyżej 1800 dukatów - niewyobrażalne bogactwo - cieszysz się pełną wolnością finansową,

Następnie wyświetl na ekranie swojego komputera instrukcję i omów ekran gry. Powiedz, że gra toczy się przez kilka rund, które dzielą się na dwie fazy: operacji, w której gracze mogą podejmować różne działania oraz fazę wyników, w której gracze widzą wyniki swoich poczynań.





1. Pokaż i wytłumacz graczom następujące elementy ekranu w kolejności od góry
  - Nazwa gracza P1 | R1 (runda 1) | faza operacji | czas pozostały do końca danej fazy
  - Pasek wyników działania gracza:
    - 0 liczba pozostałych punktów akcji – niezbędnych do wykonywania czynności.
    - 12 liczba dukatów, którą dysponuje gracz
    - 6 licznik wyciętych drzew
    - 2 licznik zebranych owoców runa leśnego
    - 2 licznik zasadzonych drzew
  - 2 opcja monitorowania innych graczy – monitorowanie jednego gracza zajmuje 1 punkt akcji
2. Omów możliwe czynności, jakie gracze mogą podejmować w grze:
  - zbieranie owoców runa leśnego (opcja: **Wykorzystaj**) na polu z drzewem i runem
  - wycinanie drzew (opcja: **Wytnij**) na polu z drzewem
  - sadzenie drzew (opcja: **Zasadź**) na pustym polu
  - działalność gospodarcza – przynosi systematyczne dochody co rundę (opcja: **Buduj**) na pustym polu

- burzenie budynków – nie są zwracane nakłady inwestycyjne na budowę (opcja: **Zniszcz budynek**) na polu z własnym budynkiem
- monitorowanie innych graczy – dokładny raport na temat ich działalności w fazie wyników (Opcja: **Monitoruj**) w prawym górnym rogu 

## Rozgrywka

Nie omawiaj całej instrukcji. Po krótkim wstępie zaproponuj rozpoczęcie gry i naukę gry krok po kroku tak, jak w życiu.

1. Przed rozpoczęciem pierwszej rundy zrób zrzut ekranu wyspy. Przyda się w trakcie omówienia wniosków.
2. W trakcie pierwszej rundy pokaż każdemu graczowi, jak wykonywać operacje na komputerze lub jego urządzeniu.
3. Jeśli wszyscy gracze zrealizowali swoje punkty akcji, możesz przeskoczyć do następnej fazy – poprzez odpowiednią opcję  w panelu moderatora gry.
4. W fazie wyników pokaż uczestnikom **Raport** (niebieski przycisk w górnej części ekranu) oraz zakładkę **Środowisko**. Jeśli nastąpiły katastrofy, pokaż uczestnikom, że ich działalność ma wpływ na zmiany klimatu poprzez wycinanie drzew. Jeśli uczestnicy siedzą przy komputerach stacjonarnych i ustawienie ich uniemożliwia im rozmowę ze sobą, zaprosz ich na chwilę na środek, aby mogli wymienić swoje spostrzeżenia i wnioski na wspólnym forum.
5. Opowiedz o tym, jak szybko rośnie las na różnych poziomach wzniesienia wyspy. Kontynuuj grę.
6. W kolejnej rundzie pokaż zakładkę **Gracze** oraz tam dostępne opcje przekazywania sobie funduszy oraz wymierzania sankcji.
7. W trakcie dalszej rozgrywki:
  - W fazie wyników zwracaj uwagę graczy na efekty: katastrofy i zniszczenia oraz osiągnięty poziom dobrobytu
  - Jeśli zauważysz, że pojawiają się dyskusje pomiędzy graczami, zachęcaj graczy do rozmowy na sporne tematy. Możesz nawet zatrzymać na chwilę rozgrywkę (opcja  w panelu moderatora), aby umożliwić spokojne omówienie jakiejś kwestii.
  - Jeśli kończą się punkty akcji, możesz przeskoczyć do kolejnej fazy
8. W 10 rundzie gra automatycznie się zakończy. Zakomunikuj wszystkim, że jest to koniec gry.
9. Zaprosz uczestników do wspólnej wymiany wrażeń po grze.

## Dyskusja po rozgrywce

W trakcie dyskusji prowadź jej tok, zadając pytania i uściślając wypowiedzi uczestników np. dopytując. Nie narzucaj swojego zdania uczestnikom, ale zachęcaj do refleksji i zastanowienia się nad rozgrywką z dystansem. Aby pomóc zachować go możesz powiedzieć, że gra już jest skończona, więc możemy stanąć trochę z boku i przyjrzeć się temu, co w niej miało miejsce. Dzięki czemu uczestnicy będą mogli wyciągnąć jakąś naukę z gry na przyszłość.

### 1. Odwentylowanie emocji

Właśnie zakończyliście rozgrywkę, w której mogły pojawić się różne emocje. Pozwól przez chwilę je przeżyć. Możesz zapytać uczestników np.:



- Jak się Wam grało?

## 2. Ustalenie faktów

Uczestnicy próbują ustalić, co to znaczy bycie zwycięzcą w tej grze.

- **Jaki jest wynik gry?**
- **Na jakim poziomie dobrobytu zakończyliście grę?**
- **Jaki jest poziom Waszej satysfakcji?**
- Kto budował najwięcej?
- Kto najwięcej wycinał drzew?
- Kto sadził drzewa?
- **Co oznacza wygrana w tej grze?**

## 3. Motywacje graczy

Zaproś uczestników do powiedzenia, co chcieli osiągnąć w grze.

- **Jakie były wasze cele w grze?**
- **Jak zmieniały się Wasze cele w trakcie gry?**
- **Co pomagało, a co utrudniało Wam w osiągnięciu Waszych celów?**
- Czym się kierowaliście podejmując decyzje?

## 4. Uświadomienie konsekwencji

Celem tego etapu jest zaproszenie uczestników do refleksji na temat gospodarowania wspólną wyspą i jej zasobami. Warto na tym etapie pokazać takie kwestie jak: ograniczoność zasobów, nadmierna rywalizacja może prowadzić do katastrof.

- **Wyobraźmy sobie, co by się stało z tą wyspą gdybyśmy grali dalej?**
- Jak wyobrażacie sobie dalsze życie na tej wyspie?
- Co by było jakbyście wszyscy maksymalnie wykorzystywali zasoby wyspy?
- Co by było gdyby wszyscy byli nastawieni na bogactwo?
- **Opiszcie wspólnotę, którą stworzyliście w tej grze? Jak się w niej czuliście?**

Na tym etapie możesz zaprezentować obraz wyspy z pierwszej rundy (zrzut ekranu) oraz porównać go z obrazem w ostatniej.

## 5. Analogie do codzienności

Na tym etapie omówienia razem z uczestnikami przyglądnijcie się podobieństwom i różnicom rozrywki do codzienności. Możesz pokazać pewne mechanizmy, które pojawiają się także w codziennym życiu:

- Zasoby, które mamy do dyspozycji są ograniczone. Nadmierne wykorzystanie drewna, chociaż korzystne dla niektórych, prowadzi do wielu problemów, które dotyczą wszystkich (np. zmiany klimatu).
- Nastawienie tylko na wzrost i rywalizację może prowadzić do katastrofy.
- Na dłuższą metę lepiej współpracować niż rywalizować.

### Pytania:

- **Jakie widzicie podobieństwa z tym, co dzieje się w życiu wokół nas?**
- Co jest podobne, a co się różni od rzeczywistości wokół Was?



- Na co macie wpływ? A na co nie macie?

## 6. Pogłębienie refleksji nad wykorzystaniem gry w życiu

To jest ostatni etap omówienia rozgrywki. Zapytaj o końcowe wnioski jej uczestników.

- **Co zabierasz sobie z tej gry? Jakie wnioski / spostrzeżenia?**
- Co byście zmienili, gdybyście grali jeszcze raz?

## 7. Podsumowanie

Podsumuj najważniejsze spostrzeżenia i wnioski, które pojawiły się w trakcie dyskusji po grze.

## Poglądy

Na koniec zaproś uczestników do rozmowy na jeden z wybranych poglądów z poniższej listy. Możesz to wprowadzić poprzez powiedzenie:

*„Na koniec naszego spotkania chciałbym/chciałbym Was zaprosić do rozmowy na temat związany ze zmianami klimatu w oparciu o kilka poglądów, jakie można znaleźć np. w Internecie lub mediach. Co powiecie na takie stwierdzenie: ...”*

Przeczytaj i pokaż pogląd. A następnie pozwól się wypowiedzieć uczestnikom.

Na koniec dyskusji pokaż film, który jest szerzej wyjaśnia daną kwestię.

### Lista poglądów do scenariusza

- Nawet stopienie całego lodu na Ziemi nie podniesie poziomu morza
- Klimat wcale się nie ociepla
- Działalność człowieka nie ma wpływu na zmiany klimatu
- Wzrost globalnej temperatury to skutek aktywności słonecznej

### Podsumowanie zajęć

Na koniec zapytaj uczestników, co im się najbardziej podobało w zajęciach. Czego było za dużo, czego za mało? Co można zrobić inaczej?

Podziękuj za udział w rozgrywce i dyskusjach i pożegnaj się.

