



Gra o las

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 o las”.

Cele zajęć

Poza oczywistym aspektem rozrywkowym „Gra o las” ma na celu zachęcenie młodzieży do refleksji nad zużyciem zasobów naturalnych, zarządzaniem wspólnymi dobrami, 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 zniszczenia ekosystemu.
- 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 zarządzania wspólnymi dobrami. Poprzez wykorzystanie gry internetowej moderator pokazuje uczestnikom pewne mechanizmy związane z wykorzystaniem zasobów, 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 Wasz wspólny las, 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
- przeskok do następnego etapu gdy, jeśli wszyscy już zakończyli swoje operacje lub dyskusje
- zwrócenie uwagi uczestników na konsekwencje ich działań oraz stan wspólnego lasu

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 i zaloguj się na konto **Moderatora** używając otrzymanego loginu i hasła.
2. Stwórz rozgrywkę Gry o las 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 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 powiedz 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 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 o las 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, wycinka lasów czy zanieczyszczenia. Na tych zajęciach będziecie mogli wyrobić sobie w łasną 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 wspólpracy.

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 chciałabym 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 wspólnie, jako społeczność, jesteście w właścicielami dziewiczego lasu. Wygląda on jak marzenie. Jest zielony i pełen rozłożystych drzew. To jest Wasz nowy dom na najbliższy czas.



Nie pozostaje Wam nic innego, jak ułożyć sobie wspólne życie w Waszej społeczności. W tym celu możecie wykorzystywać naturalne zasoby, które daje Wam las – czyli ścinać drzewa, aby zarobić pieniądze.



Wycinanie lasów jednak pociąga za sobą pewne konsekwencje. Nowy las wyrasta dzięki nasionom z istniejących drzew. Zatem im mniej drzew pozostanie po wycince tym mniej nowych drzew pojawi się w lesie.

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

Krótko powiedz o celu gry. Np. „Waszym celem w grze jest takie gospodarowanie lasem, aby dobrze Wam się żyło.”

Rozgrywka

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

1. W trakcie pierwszej rundy pokaż każdemu graczowi, jak wykonywać operacje na komputerze lub jego urządzeniu.
2. Jeśli wszyscy gracze wykonali swoje działania i zakończyli dyskusje można przejść do następnego etapu gry – poprzez odpowiednią opcję  w panelu moderatora gry.
3. W każdej rundzie zwróć uwagę graczy na wyniki. Kluczowym elementem w grze jest dynamika zasobów – wycinka, bieżący stan lasu oraz jego regeneracja.
4. W kolejnej rundzie pokaż graczom dostępne opcje związane z monitoringiem działań innych uczestników oraz sankcjami.
5. W trakcie dalszej rozgrywki:
 - W fazie wyników zwracaj uwagę graczy na efekty ich działań i bieżący stan lasu
 - 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 gracze podjęli możliwe decyzje i zakończyli dyskusje można przejść do następnego etapu gry.
6. W ustalonej rundzie gra automatycznie się zakończy. Zakomunikuj wszystkim, że jest to koniec gry.
7. Zaproś uczestników do wspólnej wymiany wrażeń po grze.

Dyskusja po rozrywce

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 mogli 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?**
- **Ile udało się Wam zarobić w trakcie gry?**
- **Jaki jest poziom Waszej satysfakcji?**
- Kto najczęściej wycinał drzew?
- Kto monitorował pozostałych uczestników gry?
- Kto sankcjonował pozostałych uczestników gry?
- **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 lasem gdybyśmy grali dalej?**
- Jak wyobrażacie sobie dalsze życie w Waszej społeczności?
- Co by było jakbyście wszyscy maksymalnie wykorzystywali wspólny las?
- Co by było gdyby wszyscy byli nastawieni na zdobycie bogactwa?
- **Opiszcie wspólnotę, którą stworzyliście w tej grze? Jak się w niej czuliście?**

5. Analogie do codzienności

Na tym etapie omówienia razem z uczestnikami przyglądacie się podobieństwom i różnicom rozgrywki 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 szybkiego wyczerpania wspólnego zasobu.
- Nastawienie tylko na wzrost i rywalizację może prowadzić do zniszczenia zasobu i braku możliwości zarobku.
- 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 chcia łbym/chcia łbym Was zaprosić do rozmowy na temat związany z zarządzaniem zasobami 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

- Tragedia dóbr wspólnych
- Niedobór zasobów
- Czy ropy starczy jeszcze na d ługo?
- Czy kurczące się zasoby energetyczne to problem?

Podsumowanie zajęć

Na koniec zapytaj uczestników, co im się najbardziej podoba ło w zajęciach. Czego by ło za du Źo, czego za ma ło? Co można zrobić inaczej?

Podziękuj za udział w rozgrywce i dyskusjach i po Źegnaj się.



CENTRUM
ROZWIĄZAŃ
SYSTEMOWYCH

FRST FUNDACJA
ROZWOJU
SPOŁECZEŃSTWA
INFORMACYJNEGO



Fundacja EkoRozwoju

