

Nasze zalecenia- Garść inspiracji na wykorzystanie symulacji *Up to You!* podczas angażujących warsztatów na temat Celów Zrównoważonego Rozwoju



SPIS TREŚCI

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| GARŚĆ INSPIRACJI NA WYKORZYSTANIE SYMULACJI <i>UP TO YOU!</i> | 3 |
| W JAKI SPOSÓB PODRĘCZNIK PRZYDA SIĘ TWOJEJ ORGANIZACJI? | 3 |
| ZRÓWNOWAŻONA PRZYSZŁOŚĆ EUROPY - PROGRAM NAUCZANIA DLA SZKÓŁ OPARTY NA SYMULACJI SPOŁECZNEJ! | 4 |
| CZYM JEST SYMULACJA I WARSZTAT <i>UP TO YOU!</i> | 5 |
| MŁODZIEŻ INICJATORAMI/KAMI ZMIAN | 6 |
| MOTYWACJA | 7 |
| DRZEWKO DECYZYJNE | 8 |
| JAK ZORGANIZOWAĆ WARSZTATY Z SYMULACJĄ <i>UP TO YOU!</i> POZA SZKOŁĄ? | 12 |
| ZAŁĄCZNIK 1: GRAFICZNE PRZEDSTAWIENIE DRZEWA DECYZYJNEGO Z WYKORZYSTANIEM NARZĘDZIA <i>UP TO YOU!</i> | |
| SYMULACJA | 17 |
| ZAŁĄCZNIK 2: SYMULACJE SPOŁECZNE JAKO ANGAŻUJĄCE NARZĘDZIE EDUKACYJNE NA TEMAT CELÓW ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU WŚRÓD MŁODZIEŻY (W WIEKU 14+)..... | 18 |

Metryczka wydawnicza:

Vienna University Children's Office
Lammgasse 8/8, 1080 Vienna, Austria
Wersja finalna - Vienna, 2024

Autor: Cyril Dworsky (Vienna University Children's Office - Biuro Uniwersytetu Dziecięcego w Wiedniu)
Recenzentki: Sarah Schmelzer & Hanna Reiner (Austrian Foundation for Development Research -
Austriacka Fundacja Badań nad Rozwojem)

Symulacja *Up to You!* została opracowana przez Centrum Rozwiązań Systemowych (CRS) we współpracy z ÖFSE - Foundation for Development Research (Austriacka Fundacja Badań nad Rozwojem), Vienna University Children's Office (Biuro Uniwersytetu Dziecięcego w Wiedniu) i Rogers Foundation for Person-Centred Education (Fundacja Rogersa na rzecz Edukacji Skoncentrowanej na Osobie) w ramach projektu *Zrównoważona przyszłość Europy - Program nauczania dla szkół oparty na symulacji społecznej*.

Projekt sfinansowano ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+.

All pictures were provided by Centre for Systems Solutions, ÖFSE - Austrian Foundation for Development Research, and the Vienna University Children's Office.



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Garść inspiracji na wykorzystanie symulacji *Up to You!*

W jaki sposób podręcznik przyda się Twojej organizacji?

W czasach globalnego kryzysu klimatycznego i szybkiego tempa zmian zachodzących w świecie, organizacje nie mają innego wyjścia, jak ewaluować tak dynamicznie jak społeczeństwa i rozwijane przez nie technologie. Równocześnie wymaga się od nich, by nie pomijały zagadnienia zrównoważonego rozwoju w ramach swojej działalności. Niezależnie więc od tego, czy zajmujecie się strategiami badawczymi na uniwersytetach, procesami produkcyjnymi w przedsiębiorstwach, czy edukacją w ramach działalności organizacji non-profit, musicie przywrócić się Waszemu podejściu do kwestii zrównoważoności. Spójrzcie na świat oczami młodych ludzi. Zainspirujcie się ich bezpośredniością, ciekawością i wartościami, które wyznają. Pomoże to Wam myśleć w sposób innowacyjny, bez narzuconych schematów.

Niniejszy podręcznik zawiera wskazówki, jak zorganizować warsztaty z symulacją *Up to You!*.

Warsztaty mogą odbywać się we współpracy z lokalną szkołą, zgodnie z założeniami "edukacji otwartej", dostępnej i dostosowanej do potrzeb młodego pokolenia, które chce przekuć wiedzę w działanie.

Dla kogo przeznaczony jest ten przewodnik?

Dowiedz się, jak najlepiej wykorzystać materiały *Up to You!*, przechodząc przez drzewko decyzyjne zamieszczone na stronie 10. Niniejsze rekomendacje zostały opracowane z myślą o następujących grupach:

- **Decydenci/teki**, którzy/e poszukują innowacyjnych sposobów nauczania i/lub są zainteresowani/e edukacją na rzecz zrównoważonego rozwoju i aktywnego obywatelstwa.
- **Specjaliści/teki** pracujący/e w edukacji pozaformalnej, którzy/e szukają sposobów na zainteresowanie tematyką zrównoważonego rozwoju młodzieży w wieku 14+ w nowy, atrakcyjny sposób.
- **Naukowcy/czynie**, którzy/e badają skuteczne sposoby włączenia edukacji na rzecz zrównoważonego rozwoju do programów nauczania i/lub pracują nad wykorzystaniem gier i symulacji w edukacji.
- **Eksperti/teki**, którzy/e pragną zainicjować dyskusję z młodymi ludźmi, wyposażyć ich w podstawową wiedzę na temat zrównoważonego rozwoju i pomóc im w podejmowaniu świadomych decyzji.

Podręcznik stanowi zbiór zaleceń dotyczących realizacji programu *Up to You!*, jako kompleksowego narzędzia edukacyjnego spełniającego wymogi zarówno kształcenia formalnego, jak i i pozaformalnego na temat zrównoważonego rozwoju. Podręcznik zbiera praktyczne wskazówki i wnioski wyniesione z wydarzeń upowszechniających oraz warsztatów przeprowadzonych w szkołach Austrii, na Węgrzech i w Polsce. Nie zabrakło w nim także konkluzji ze spotkań online z interesariuszami i decydentami politycznymi oraz z konferencji dla praktyków zajmujących się grywalizacją na styku edukacji pozaformalnej i formalnej.



Aby ułatwić decydentom dostęp do podręcznika, w załączniku 2 znajdziecie brief „Symulacje społeczne jako angażujące narzędzie edukacyjne na temat Celów Zrównoważonego Rozwoju wśród młodzieży (w wieku 14+)”.

Zrównoważona przyszłość Europy- Program nauczania dla szkół oparty na symulacji społecznej!

Projekt *Zrównoważona przyszłość Europy* został sfinansowany przez Unię Europejską w ramach programu Erasmus+. Jego celem było wsparcie młodych Europejczyków w budowaniu świadomości globalnych wyzwań i kształtowanie postaw, dzięki którym będą w stanie im sprostać. Projekt realizowany był przez konsorcjum składające się z ÖFSE - Foundation for Development Research (Austriacka Fundacja Badań nad Rozwojem), Vienna University Children's Office (Biuro Uniwersytetu Dziecięcego w Wiedniu), Centrum Rozwiązań Systemowych (CRS) z Wrocławia i Rogers Foundation for Person-Centred Education (Fundacja Rogersa na rzecz Edukacji Skoncentrowanej na Osobie) z Węgier.

W skład programu wchodzi następujące materiały:

- **Symulacja *Up to You!*** – dostępna online symulacja społeczna skupiona na Celach Zrównoważonego Rozwoju
- **Podręcznik nauczycielski** zawierający materiały treningowe dla edukatorów i edukatorek
- **Cyfrowe materiały edukacyjne dla młodzieży**
- **Platforma e-learningowa**, na której zarówno [kadra nauczycielska](#), jak i [młodzież](#) znajdzie wszystkie wymienione wyżej materiały, zaprezentowane w ustrukturyzowany sposób.

CELE ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU



Czym jest symulacja i warsztat *Up to You!*

Up to You! to symulacja, która w przystępny sposób przedstawia złożone relacje między społeczeństwem, gospodarką i środowiskiem. Choć technicznie rzecz biorąc nie jest grą lecz symulacją, wykorzystuje ona elementy gry, aby zaangażować uczestników i uczestniczki we współpracę na rzecz Celów Zrównoważonego Rozwoju. W *Up to You!* nie chodzi jednak o wygraną, lecz o naukę przez doświadczenie i zanurzenie się w świecie, który do złudzenia przypomina nasze codzienne zmagania. Symulacja skierowana jest do młodzieży (od lat 14) i dorosłych. Grający wcielają się w role przedstawicieli/lek różnych ministerstw w trzech fikcyjnych krajach: Rosie, Magnolii i Trilandzie. Podejmując trudne decyzje i angażując się w dochodzenie do kompromisów, grający stopniowo odkrywają złożoność powiązań pomiędzy poszczególnymi celami zrównoważonego rozwoju. Uczą się rozpoznawać i efektywnie wykorzystywać zróżnicowane zasoby, doświadczają szoków, które wpływają na stabilność w krajach, testują różne strategie i rozwijają zdolności przywódcze. Każdy kraj wyspecjalizowany jest w produkcji określonych zasobów i znajduje się na odmiennym etapie rozwoju – czego grający nie są początkowo świadomi, z każdą rundą stopniowo odkrywając coraz więcej informacji.

Symulacja i towarzyszące jej materiały przeznaczone są do użytku w warunkach szkolnych (zaleca się przeznaczyć na warsztat minimum dwie godzinny lekcyjne). Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by warsztat z symulacją *Up to You!* przeprowadzić w centrach edukacji nieformalnej - bibliotece publicznej, muzeum czy świetlicy środowiskowej. Ponieważ symulacja wymaga obecności moderatora/ki, przygotowaliśmy dla niego/niej kompleksowy podręcznik, z którego dowie się, jak taki warsztat z rozgrywką przeprowadzić. Dodatkową pomocą może okazać się podręcznik nauczycielski, w którym zawarliśmy sposoby na uatrakcyjnienie rozgrywki o dodatkowe ćwiczenia. Oba dokumenty można pobrać z platformy e-learningowej lub (jeśli masz więcej czasu) przejść przez cały kurs nauczycielski.

Na podstawie testów pilotażowych oraz licznych warsztatów przeprowadzonych w Austrii, na Węgrzech i w Polsce z różnorodnymi grupami docelowymi (młodzieżą, kadrami nauczycielską, studentami/kami i badaczami/kami), można stwierdzić, że warsztat z symulacją *Up to You!* bardzo łatwo dostosować do zróżnicowanych potrzeb grupy i możliwości organizatorów/ek i przeprowadzić nie tylko w szkole ale także poza jej murami.

W warunkach pozaszkolnych - w zależności od wieku, poziomu wiedzy i zainteresowań grających, warsztat można zorganizować jako wydarzenie całonocne, a nawet uczynić z niego centralny punkt tygodnia tematycznego poświęconego Celom Zrównoważonego Rozwoju (np. w trakcie obozu letniego). W większości przypadków jednak, ze względu na ograniczenia czasowe, organizatorzy/ki decydują się na sesję trwającą mniej niż cztery godziny.



Młodzież inicjatorami/kami zmian

Już w 2015 roku Sekretarz Generalny ONZ Ban Ki-moon zauważył, że młodzi ludzie są wyjątkowo świadomi wyzwań współczesnego świata, i to właśnie oni są na najlepszej drodze do znalezienia rozwiązań dla najpilniejszych problemów. Dlatego wzywał młodzież do aktywnego udziału w dialogu społecznym i apelował do liderów, aby słuchali jej głosu. Podkreślał też znaczenie ruchów młodzieżowych i grup studenckich w kształtowaniu przyszłości. „Młodzi liderzy wnoszą nowe pomysły, podejmują proaktywne działania i mobilizują się za pomocą mediów społecznościowych, co ma ogromny wpływ na tradycyjne struktury władzy i społeczeństwo” - mówił.

Unia Europejska również podkreśla kluczowe znaczenie zaangażowania publicznego. National Co-ordinating Centre for Public Engagement - Krajowe Centrum Koordynacyjne ds. Zaangażowania Publicznego (NCCPE) na Uniwersytecie Zachodniej Anglii (Bristol, Wielka Brytania) definiuje zaangażowanie publiczne następująco:

"Zaangażowanie publiczne opisuje sposoby dzielenia się ze społeczeństwem korzyściami płynącymi z działalności szkolnictwa wyższego i badań naukowych. Zaangażowanie jest z definicji procesem dwukierunkowym, obejmującym interakcję i słuchanie, w celu wygenerowania wzajemnych korzyści."

NCCPE wymienia trzy kluczowe cele zaangażowania publicznego:

Informowanie

Konsultowanie

Współpraca

Cele te stoją u podstaw warsztatów z symulacją *Up to You!*, zwłaszcza, że na każdym etapie projektowania narzędzia konsultowaliśmy je z młodzieżą i kadrami nauczycielską, a sama rozgrywka wymaga od uczestników i uczestniczek aktywnej postawy i stałego motywowania się do wspólnego działania.

Głos młodych jest ważny!

Projekt *Zrównowazona Przyszłość Europy* podkreśla znaczenie wzajemnego uczenia się. Pragniemy, by zaangażowanie młodzieży przerodziło się w poczucie sprawczości. Aby to osiągnąć, staramy się budować z młodymi ludźmi relacje opartą na otwartości i szczerości, dając im do zrozumienia, że ich głos jest ważny. Jest to szczególnie istotne, jeśli zamierzacie wykorzystać symulację *Up to You!* w procesach kogenerowania pomysłów przy udziale młodzieży. Przykładem może być sesja rady uczniowskiej na temat zmian klimatycznych lub inne formy zaangażowania w sektorze formalnym lub nieformalnym, podczas których lokalni decydenci (np. członkowie rady miejskiej czy osoby decyzyjne w obszarze edukacji) wspólnie debatują z młodymi ludźmi nad optymalnymi rozwiązaniami.

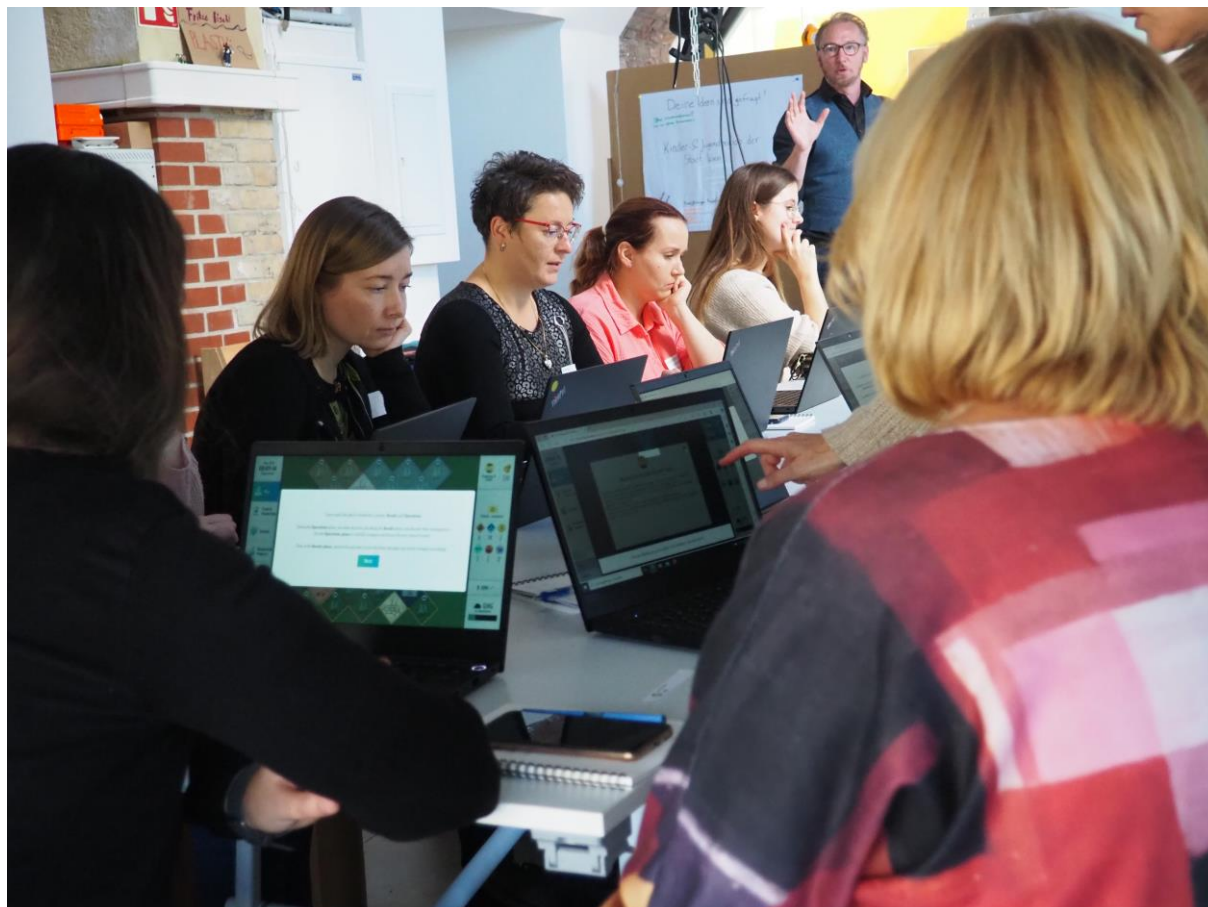
Uwzględnienie opinii młodych w procesie planowania i rozwoju przyszłych inicjatyw buduje pewność siebie i poczucie sprawczości młodzieży. Symulacja *Up to You!* stwarza wiele okazji do tego, by poćwiczyć podejmowanie ważnych decyzji, ocenić swoje wybory z perspektywy czasu i zastanowić się nad ich konsekwencjami. Tym samym grający lepiej rozumieją złożoność procesów demokratycznych i znaczenie aktywnego obywatelstwa. Spróbujcie włączyć symulację i towarzyszące jej materiały do pracy z młodymi ludźmi i sprawdzić, jak zyskują większą pewność siebie i poczucie przynależności do społeczeństwa.

Motywacja

Motywacja jest kluczowa w procesie uczenia się i podejmowania wyzwań. Bez niej nie jesteśmy w stanie zrealizować swoich celów i kontynuować podjętych przez nas działań. Motywacje młodzieży często są bardzo skomplikowane i znacząco różne od motywacji dorosłych, co tym bardziej unaocznia fakt, jak bardzo istotne jest uważne słuchanie drugiego człowieka. Tymczasem motywacje młodych ludzi często bywają niedoceniane lub pomijane na rzecz nadrzędnych celów instytucji lub organizacji, a to może negatywnie wpłynąć na chęć młodzieży do zaangażowania się w dane działanie.

Stwórzmy młodym możliwość przedstawienia swoich celów, zdefiniowania kluczowych dla nich obszarów w życiu i priorytetyzowania wyzwań. W czasach wielu globalnych kryzysów – pandemii, wojen

i coraz bardziej odczuwalnego kryzysu klimatycznego, musimy znaleźć w sobie motywację do współpracy i tworzenia nowych, skutecznych polityk. Symulacja *Up to You!* świetnie sprawdzi się w tym kontekście, ponieważ podsumowująca rozgrywkę dyskusja stwarza pole do wymiany opinii i refleksji, a także do zgłębienia i zrozumienia celów przyświecających innym graczom i graczkom. Równocześnie ekscytująca rozgrywka jest sama w sobie świetnym pretekstem do próbowania wielu strategii, a motywacja do działania wzrasta z każdą dobrze podjętą decyzją.



Drzewko decyzyjne

Jeśli zdecydujesz się zaangażować młodzież w pracę nad Celami Zrównoważonego Rozwoju, masz różne opcje wykorzystania symulacji *Up to You!*. Postępuj zgodnie z poniższym drzewkiem decyzyjnym i rozpocznij swoją przygodę z symulacją. Drzewko w wersji graficznej znajdziesz w Załączniku 1.

Krok 1: Twoja pozycja

1. Nauczyciel/ka

- Czy chcesz zaangażować młodzież w naukę o Celach Zrównoważonego Rozwoju?
 - Tak: Skorzystaj z [podręcznika nauczycielskiego](#) i [podręcznika dla moderatora](#) *Up to You!*, aby przygotować się do warsztatu z wykorzystaniem symulacji i uzyskać inspirację na ćwiczenia edukacyjne związane z Agendą 2030.

- Nie: Możesz przejrzeć zebrane przez nas filmy, artykuły i krzyżówki zgromadzone na [platformie edukacyjnej](#) i sprawdzić, czy któryś z tematów zainspiruje Cię do przeprowadzenia zajęć.

2. Decydent/ka polityczna/y

- Czy wspierasz Agendę 2030 na rzecz zrównoważonego rozwoju i/lub starasz się promować innowacyjne narzędzia edukacyjne w swoim regionie lub instytucji?
 - Tak: Świetnie! Przejdź do Kroku 2.
 - Nie: Rozważ, jakie możliwości stwarza Ci Twoja pozycja. W jaki sposób możesz przyczynić się do budowania włączającej, zrównoważonej i rezylientnej przyszłości dla ludzi i planety? Wysłuchaj głosu młodzieży¹. Aby odkryć wszechstronny świat symulacji społecznych w służbie zrównoważonego rozwoju, skorzystaj z [podręcznika nauczycielskiego](#) i [podręcznika dla moderatora Up to You!](#).

3. Facylitator/ka (edukacja nieformalna)

- Szukasz prostego sposobu na zaangażowanie młodzieży w działania na rzecz Celów Zrównoważonego Rozwoju? Jesteś gotowy/a wykorzystać do tego symulację społeczną?
 - Tak: Świetnie! Przejdź do Kroku 3.
 - Nie: Jeśli włączenie symulacji społecznej nie jest dla Ciebie, może znajdziesz inspirację wśród wielu proponowanych ćwiczeń w [podręczniku nauczycielskim Up to You!](#).

4. Badacz/ka

- Zajmujesz się badaniem potencjału edukacyjnych gier i symulacji, zwłaszcza w kontekście zrównoważonego rozwoju, edukacji globalnej, itp?
 - Tak: Świetnie! Przejdź do Kroku 4.
 - Nie: Uzyskanie wglądu w [założenia teoretyczne symulacji społecznych](#) może pomóc Ci zidentyfikować nowe obszary badawcze.

5. Ekspert/ka

- Jesteś zainteresowany/a przekazaniem swojej wiedzy (np. z dziedziny badań związanych z Celami Zrównoważonego Rozwoju) społeczeństwu i połączeniem jej z metodami zaczerpniętymi z gier i symulacji społecznych?

¹ -Polecamy przyjrzeć się inspirującej kampanii *Act Now* Organizacji Narodów Zjednoczonych. Obejrzyj historie młodych osób zaangażowanych w działania na rzecz społeczeństwa i środowiska: <https://www.un.org/en/actnow>

- Tak: Świetnie! Przejdź do Kroku 5.
- Nie: Rozważ inne sposoby dotarcia do szerokiego grona odbiorców, np. jako partner/ka wywiadów lub projektów skierowanych do młodzieży. Możesz skontaktować się z naszym konsorcjum, by dowiedzieć się, w jaki sposób możesz się zaangażować.

Krok 2: Dla decydentów/ek politycznych

- **Wykorzystaj kontakty ze szkołami:**
 - Skontaktuj się z lokalną szkołą i zaoferuj wsparcie we wdrażaniu warsztatów *Up to You!*.
- **Postaw na współpracę:**
 - Wspieraj partnerstwa między szkołami i organizacjami edukacji pozaformalnej w celu pomnażania rezultatów projektu.
- **Zorganizuj warsztaty:**
 - Poleć swoim partnerom [podręcznik nauczycielski](#) i [podręcznik dla moderatora](#) *Up to You!*, aby pomóc im przygotować się do warsztatu z wykorzystaniem symulacji i uzyskać inspirację na ćwiczenia edukacyjnych związanych z Agendą 2030.
- **Pamiętaj o ewaluacji:**
 - Razem ze szkołami, z którymi współpracujesz, wdrożcie narzędzia ewaluacyjne, aby ocenić skuteczność symulacji społecznych w edukacji.
- **Promuj szkolenia dla nauczycieli/ek i edukatorów/ek nieformalnych:**
 - Zainwestuj w programy rozwoju zawodowego ukierunkowane na korzystanie z symulacji społecznych, np. poprzez zachęcanie uwzględniania symulacji społecznych w programach kursów dla nauczycieli/ek i edukatorów/ek nieformalnych.

Krok 3: Dla facylitatorów/ek (edukacja nieformalna)

- **Nawiąż współpracę ze szkołami lub młodymi odbiorcami:**
 - Jeśli nie masz kontaktów wśród szkół, nawiąż partnerstwa z lokalnymi placówkami szkolnymi lub skorzystaj z innych Twoich kontaktów.
 - Symulacja *Up to You!* może być z powodzeniem przeprowadzona także we wszelkiego rodzaju centrach edukacji pozaszkolnych.

Przykłady obejmują:

- kongresy młodzieżowe
- bezpłatne warsztaty w trakcie działań popularyzujących naukę, takich jak Europejska Noc Naukowców, krajowe festiwale nauki, dni otwarte itp,
- warsztaty organizowane wspólnie ze studentami studiów nauczycielskich,
- organizacje młodzieżowe,

- i wiele innych możliwości edukacji nieformalnej w różnych miejscach związanych z popularyzacją nauki, np. muzea, domy wystawiennicze, biblioteki, świetlice środowiskowe, itp.
- **Zorganizuj warsztaty:**
 - Skorzystaj z [podręcznika nauczycielskiego](#) i [podręcznika dla moderatora *Up to You!*](#), aby przygotować się do warsztatu z wykorzystaniem symulacji i uzyskać inspirację na ćwiczenia edukacyjne związane z Agendą 2030.
- **Wspieraj kadrę nauczycielską:**
 - Jeśli popularyzujesz symulację wśród pedagogów, zapewnij kadrze nauczycielskiej zasoby i wskazówki, które pomogą jej skutecznie wdrożyć symulację w szkole lub poza jej murami.
- **Zbieraj informacje zwrotne:**
 - Na bieżąco zbieraj informacje zwrotne od uczestników/czek i nie ustawaj w wysiłkach, by udoskonalać swój warsztat facylitatorski.

Krok 4: Dla badaczy/ek

- **Zaprojektuj badanie naukowe:**
 - Opracuj badanie, którego celem będzie ocena wpływu symulacji *Up to You!* na uczenie się i zaangażowanie młodzieży w tematykę zrównoważonego rozwoju.
- **Nawiąż współpracę ze szkołami:**
 - Nawiąż kontakt z lokalnymi szkołami i zaangażuj je w swój projekt badawczy. Może w tym pomóc współpraca z doświadczonymi pośrednikami, np. lokalnym/regionalnym uniwersytetem dziecięcym lub organizacjami miejskimi działającymi na styku edukacji formalnej i pozaformalnej.
- **Zorganizuj warsztaty:**
 - Skorzystaj z [podręcznika nauczycielskiego](#) i [podręcznika dla moderatora *Up to You!*](#), aby przygotować się do warsztatu z wykorzystaniem symulacji i uzyskać inspirację na ćwiczenia edukacyjne związane z Agendą 2030.
- **Zbierz i przeanalizuj dane:**
 - Na bieżąco gromadź dane z warsztatów z wykorzystaniem symulacji w celu oceny jej wpływu na edukację.
- **Opublikuj wyniki:**
 - Podziel się wynikami swoich badań ze środowiskiem edukacyjnym i naukowym, aby promować dobre praktyki i wykorzystywanie gier i symulacji w nauczaniu.

Krok 5: Dla ekspertów/ek

- **Zdefiniuj swój cel i zasięg działania:**
 - Zapoznaj się z symulacją *Up to You!* korzystając z [podręcznika dla moderatora](#) i ustal strategię dotarcia do uczestników/czek.

- Skontaktuj się z konsorcjum projektu *Up to You!*, aby dowiedzieć się o istniejących możliwościach wykorzystania rezultatów projektu.
- **Znajdź partnerów do współpracy:**
 - Nawiąż kontakty z lokalnymi szkołami lub znajdź inne organizacje zainteresowane udziałem w zaplanowanych przez Ciebie działaniach. Można na przykład wykorzystać symulację do przeprowadzenia warsztatów na temat transformacji energetycznej podczas Nocy Naukowców lub Nocy Muzeów.
- **Zorganizuj warsztaty:**
 - Skorzystaj z [podręcznika nauczycielskiego](#) i [podręcznika dla moderatora](#) *Up to You!*, aby przygotować się do warsztatu z wykorzystaniem symulacji i uzyskać inspirację na ćwiczenia edukacyjne związane z Agendą 2030.
- **Ewaluacja:**
 - Zbierz informacje zwrotne od uczestników/czek, żeby upewnić się, że format symulacji jest odpowiedni dla Twojej specjalizacji.
 - Wykorzystaj dyskusję podsumowującą symulację jako źródło inspiracji na kolejne badania naukowe.



Jak zorganizować warsztaty z symulacją *Up to You!* poza szkołą?

Przygotowanie warsztatu z symulacją *Up to You!* poza szkołą obejmuje kilka kluczowych kroków. Zalecamy skorzystanie z [podręcznika nauczycielskiego](#) *Up to You!*, w którym zebrano wskazówki dotyczące organizacji warsztatu w szkole, a które spokojnie można przenieść na grunt innych form

edukacji. Ponadto poniżej przedstawiamy kilka zaleceń, które pomogą Ci w przeprowadzeniu udanego warsztatu w środowisku pozaszkolnym.

1. Określ cele:

- Planując warsztat *Up to You!* warto zadać sobie trzy podstawowe pytania:
 - o Dlaczego Twoja organizacja chce zaangażować się w dialog z młodymi ludźmi?
 - o Jakie korzyści odniesie z tego Twoja organizacja?
 - o Jakie korzyści odniosą z tego młodzi ludzie?

- Jasno określ, dlaczego Twoja organizacja chce zaangażować się w dialog z młodymi ludźmi, korzystając z symulacji *Up to You!* i innych rezultatów projektu. Przykładowe cele mogą obejmować m.in. wkład w realizację Celów Zrównoważonego Rozwoju, promocję zrównoważonego rozwoju, podkreślenie znaczenia niektórych aspektów związanych z bieżącymi programami badawczymi lub rozpoczęcie interakcji z młodymi ludźmi, aby poznać ich perspektywę i wysłuchać ich potrzeb.

- Określ oczekiwane korzyści zarówno dla organizacji, jak i młodych uczestników/czek jeszcze w fazie przygotowawczej warsztatu.

2. Określ grupę docelową:

- Po ustaleniu celów i wyjaśnieniu potencjalnych korzyści z warsztatów, określcie swoją grupę docelową. W wielu przypadkach najlepszym rozwiązaniem jest współpraca z lokalną szkołą. Inną opcją jest współpraca z partnerem pośredniczącym, np. z ośrodkiem młodzieżowym.

- Jeśli to możliwe, zaleca się wybranie zróżnicowanej grupy młodzieży z różnych środowisk, o różnym statusie społeczno-ekonomicznym, pochodzeniu etnicznym i talentach. Umożliwi to wgląd w wiele odmiennych perspektyw, zapewni ciekawsze dyskusje i bogatsze doświadczenie zarówno dla uczestników/czek, jak i osób prowadzących warsztaty. W celu dotarcia do możliwie najszerszego grona uczestników/czek, zalecamy nawiązanie współpracy z organizacjami społecznymi, szkołami lub grupami wyznaniowymi w Twojej okolicy.

- Możesz także rozważyć dobór uczestników w różnym wieku, najlepiej w przedziale od 14 do 20 lat.

3. Znajdź moderatora/kę:

- Rolą moderatora/ki jest prowadzenie rozgrywki, facylitacja dyskusji oraz zapewnienie atmosfery wzajemnego szacunku, zaufania i otwartości. Co istotne, umiejętnie przeprowadzona przez moderatora/kę dyskusja podsumowująca rozgrywkę może stanowić źródło niezbędnych danych lub inspiracji do istniejących lub nowych badań, projektów i działań.

- Symulacja *Up to You!* może na pierwszy rzut oka wydawać się skomplikowana, ale towarzyszące jej materiały szybko pomogą Ci zrozumieć jej zasady. Dodatkowo rozgrywka rozpoczyna się od rundy instruktażowej, która przeprowadza każdego/ą gracza/kę przez niuanse jego/jej roli.
- [Podręcznik moderatora](#) zawiera także szereg “ściągi” dla osoby prowadzącej rozgrywkę, w tym skrót przebiegu rozgrywki, skrypt wprowadzający, scenariusz rundy instruktażowej, itp.
- Więcej informacji na temat prowadzenia warsztatu, a także zbiór dodatkowych ćwiczeń integracyjnych i treści edukacyjnych związanych ze zrównoważonym rozwojem znajduje się na platforma e-learningowej, w formie dwóch kursów: 1) dla [kadry nauczycielskiej](#) i 2) dla [młodzieży](#)
- Możesz sam/a podjąć się roli moderatora/ki, przeszkolić kogoś ze swojej kadry lub zatrudnić zawodowego/ą moderatora/kę. Niezależnie od tego na którą opcję się zdecydujesz, wykorzystaj wspomniane powyżej materiały dla [nauczycieli/ek](#) i [moderatorów/ek](#), żeby zdobyć istotne przygotowanie.
- Ważne: *Up to You!* to symulacja przeglądarkowa, która nie wymaga instalacji żadnego dodatkowego oprogramowania. Jest bezpłatna do użytku niekomercyjnego i dostępna pod adresem <https://play.socialsimulations.org/>. Aby uzyskać dane logowania do konta moderatora, skontaktuj się z „contact@socialsimulations.org”. Po wyrażeniu zgody na warunki użytkowania otrzymasz dane logowania. Może to potrwać kilka dni, ponieważ nie jest to proces obsługiwany automatycznie, więc prosimy o uwzględnienie tego w harmonogramie przygotowań.

4. Wybór lokalizacji/aranżacja pomieszczenia:

- Niezależnie od tego czy prowadzisz warsztat w szkole czy poza nią, warto, żebyś zadbał/a o to, by młodzież czuła się w wybranej przestrzeni swobodnie i bezpiecznie.
- Układ przestrzeni jest dość ważny, ponieważ silnie wpływa na komunikację między uczestnikami/czkami. Na przykład, jeśli dwa z fikcyjnych krajów w symulacji siedzą bliżej siebie niż trzeci kraj, będą miały przewagę w prowadzeniu pertraktacji międzynarodowych. Więcej informacji na temat aranżacji przestrzeni można znaleźć w [podręczniku moderatora](#).
- Moderator/ka powinien/powinna przemieszczać się pomiędzy krajami i zachować postawę neutralną.
- Pamiętaj, że będziesz potrzebować dość dużej liczby komputerów - chociaż symulacja działa również na urządzeniach mobilnych, większy ekran na pewno wpłynie na lepszy odbiór symulacji.

5. Ustal plan warsztatu:

- Stwórz elastyczny harmonogram warsztatu, uwzględniając w nim czas na ćwiczenia rozgrzewkowe, przerwę kawową, dyskusję podsumowującą i zebranie ankiet ewaluacyjnych. W przypadku edukacji pozaformalnej, warsztat może potrwać znacznie dłużej niż typowe 90 minut (dwie godziny lekcyjne). Optymalny czas to trzy godziny, ale jeśli masz go więcej, to niech

będzie to nawet całe przed- lub popołudnie.

- Postaw na zaangażowanie. Podkreśl rolę dialogu, współpracy i aktywnego uczestnictwa w symulacji. Nie zapominaj o osobach bardziej introwertycznych, starając się stworzyć każdemu okazję do wyrażenia swoich emocji i wniosków z rozgrywki. Jeśli brakuje Ci pomysłów na aktywizację grupy, skorzystaj z ćwiczeń i wskazówek zawartych w [podręczniku nauczycielskim](#).

6. Zaproś ekspertów/ki i kluczowych/e interesariuszy/ki:

- Rozważ zaproszenie przedstawicieli i przedstawicielki władz lokalnych lub innych stosownych organizacji do udziału w dyskusji, albo w roli zewnętrznego obserwatora.
- W podobnej roli sprawdzą się także eksperci/teki, studenci/teki czy badacze/ki.
- Upewnij się, że ich rolę sprowadzi się do obserwacji lub dostarczania dodatkowe informacji praktycznych, i nie będą dominować w dyskusji.
- Podkreśl znaczenie autentyczności i otwartości zarówno ze strony dorosłych, jak i młodzieży.

7. Dyskusja podsumowująca (debriefing):

- Dyskusja podsumowująca warsztat to kluczowy element rozgrywki, ponieważ pozwala uczestnikom/czkom na sformułowanie wniosków z symulacji i przełożenie doświadczeń zdobytych w trakcie jej trwania w realne działania. Szczegółowe wytyczne dotyczące prowadzenia dyskusji podsumowującej znajdują się w [podręczniku moderatora Up to You!](#).

8. Dodatkowe działania:

- Podziel się wnioskami z warsztatu z szerszą publicznością. Przedstaw im perspektywę młodych uczestników/czek, by mogli uwzględnić ją w swoich działaniach. Możesz również podzielić się zdobytą wiedzą z członkami i członkiniami własnej organizacji.

9. Ważne kwestie etyczne:

Przed zorganizowaniem jakiegokolwiek wydarzenia, którego odbiorcami są młodzi ludzie, należy wziąć pod uwagę podstawowe zalecenia etyczne. Jest to szczególnie ważne, jeśli działasz w edukacji pozaformalnej.

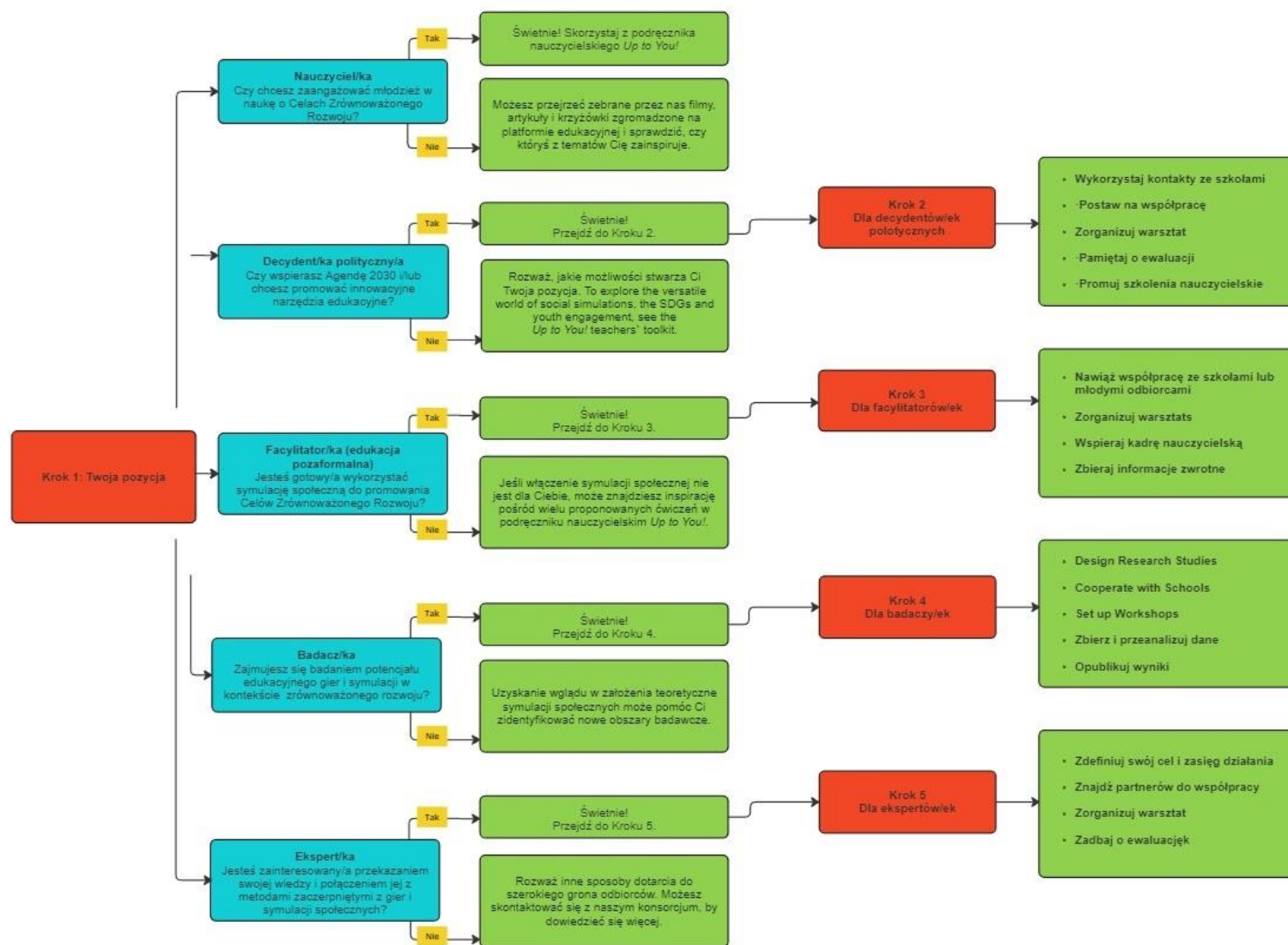
- Cel projektu/działania
 - o Co chcesz osiągnąć realizując ten projekt/działanie? Jaki jest cel wydarzenia? W jaki sposób wykorzystasz refleksje młodzieży?
 - o Czy zaangażowane zostaną odpowiednie osoby? W jaki sposób wybrano uczestników/czki?
- Zgoda i przyzwolenie

- Czy przekazaliście wystarczająco dużo szczegółowych informacji o działaniu, aby beneficjenci mogli wyrazić świadomą zgodę (rodzice) i przyzwolenie (młodzież) na udział w wydarzeniu?
- Ochrona danych i prywatność
 - Jakiego rodzaju informacje będą gromadzone i w jaki sposób będą wykorzystywane?
 - W jaki sposób informacje będą przechowywane i kto będzie miał do nich dostęp?
- Bezpieczeństwo w sieci
 - Czy uwzględniono „zasady netykiety” w przypadku korzystania z komputerów przez młodzież? Jeśli gromadzone są dane osobowe, w jaki sposób będą one przechowywane i kto będzie miał do nich dostęp?
- Konsekwencje społeczne
 - Czy rozważono długoterminowe zobowiązania wynikające z udziału w wydarzeniu? Już sama nazwa symulacji społecznej *Up to You!* może budzić określone oczekiwania co do roli młodzieży. Odnieś się do tego zagadnienia podczas dyskusji podsumowującej, aby nie zrzucić całej odpowiedzialności na barki młodych uczestników.
- Równe uczestnictwo:
 - Czy podczas realizacji wydarzenia zadbano o:
 - równy udział różnych uczestników/czek,
 - kompleksowe podejście uwzględniające różnice płci oraz
 - dobrostan uczestników/czek, w szczególności o ich bezpieczeństwo i ochronę?

Uczestnictwo osób zróżnicowanych pod względem płci i tożsamości płciowej, kultury, religii i pochodzenia społeczno-ekonomicznego sprzyja włączeniu społecznemu i podkreśla znaczenie każdej jednostki, w tym osób znajdujących się w mniej korzystnej sytuacji życiowej i marginalizowanych.

Uwzględnienie powyższych kwestii etycznych pomoże stworzyć bezpieczne warunki uczestnictwa, gdzie respektowane są prawa i prywatność uczestników/czek i uwzględnia się potencjalny długoterminowy wpływ wydarzenia na ich życie.

Załącznik 1: Graficzne przedstawienie drzewa decyzyjnego z wykorzystaniem narzędzia Up to You! Symulacja



Załącznik 2: Symulacje społeczne jako angażujące narzędzie edukacyjne na temat Celów Zrównoważonego Rozwoju wśród młodzieży (w wieku 14+)

Informacje kluczowe

- **Poczucie sprawczości:** Gry i symulacje społeczne w atrakcyjny i lekki sposób angażują młodych ludzi w poważną naukę o Celach Zrównoważonego Rozwoju, równocześnie rozwijając umiejętność krytycznego myślenia.
- Podejście interdyscyplinarne:** Symulacje wykorzystują rzeczywiste dane i poruszają różnorodne tematy społeczno-polityczne, bardzo realistycznie imitując złożoność globalnych wyzwań, promując naukę przez doświadczenie i rozwiązywanie prawdziwych problemów.
- **Zaangażowanie i motywacja:** Symulacje pozytywnie wpływają na motywację młodzieży, oferując im interaktywne i wciągające doświadczenie edukacyjne.

W szybko zmieniającym się świecie tradycyjne metody nauczania często szybko się deaktualizują. Symulacje społeczna *Up to You!* oferuje alternatywę: interaktywne narzędzie angażuje młodzież w fascynujący proces odkrywania zależności pomiędzy Celami Zrównoważonego Rozwoju. Niniejszy brief ma za zadanie podsumować potencjał symulacji społecznych w edukacji pozaformalnej skupionej na kształtowaniu krytycznego myślenia i głębszego zrozumienia globalnych wyzwań.

Zalety symulacji społecznych:

- **Interaktywna Nauka:** Symulacje społeczne oferują praktyczne podejście do edukacji, w którym uczniowie i uczennice aktywnie uczestniczą w procesach realnie odzwierciedlających wyzwania świata rzeczywistego.
- **Myślenie Krytyczne:** Poprzez poruszanie i omawianie złożonych kwestii społecznych, ekonomicznych i środowiskowych, uczniowie i uczennice rozwijają umiejętności myślenia krytycznego i rozwiązywania problemów.
- **Świadomość SDG:** Symulacje społeczne podnoszą świadomość na temat złożoności Celów Zrównoważonego Rozwoju, ukazując ich wzajemne powiązania, a także ich znaczenie w codziennym życiu.

Dlaczego warto zrealizować warsztat z symulacją nie tylko w szkole

- **Elastyczne środowisko nauki:** Placówki edukacji nieformalnej, takie jak centra kultury, muzea i biblioteki, stwarzają świetne warunki do nauki, ponieważ nie obowiązują w nich sztywne ramy czasowe (w przeciwieństwie do szkół) i zwykle dysponują dużą powierzchnią warsztatową.
- **Współpraca ze Szkołami:** Partnerstwa między instytucjami edukacji nieformalnej a szkołami państwowymi to doskonały pomysł na wykorzystanie zalet obu typów nauczania. Z jednej strony mamy elastyczność, dynamikę i wszechstronność nieformalnych centrów edukacyjnych,

a z drugiej doświadczenie i sprawdzone metody dydaktyczne nauczycieli i nauczycielek. Połączenie tych dwóch perspektyw zapewnia młodzieży prawdziwie komplementarne doświadczenie.

- **Samoszkolenie Prowadzących:** Decydując się na przeprowadzenie symulacji *Up to You!*, edukatorzy i edukatorki mają do dyspozycji szereg materiałów szkoleniowych, które krok po kroku przeprowadzą ich przez proces przygotowania się do warsztatu.

Zalecenia Polityczne dla Organizacji Edukacji Nieformalnej

- **Wsparcie i finansowanie:** Zapewnij zasoby kadrowe i finansowe niezbędne do realizacji warsztatu z wykorzystaniem symulacji społecznych.
- **Rozwój Zawodowy:** Stwórz warunki do samokształcenia się edukatorów i edukatorek, dzięki czemu z łatwością włączycie innowacyjne narzędzie w stałą ofertę edukacyjną swojej organizacji.
- **Partnerstwa:** Zadbaj o stworzenie możliwości współpracy między szkołami a organizacjami edukacji nieformalnej, lub między swoją organizacją a zaproszonymi ekspertami, aby stworzyć spójne i wszechstronne doświadczenie edukacyjne.
- **Ewaluacja:** Na bieżąco gromadź dane z warsztatów z wykorzystaniem symulacji w celu oceny jej wpływu na edukację oraz w celu doskonalenia swojego warsztatu facylitatorskiego.

Podsumowanie

Symulacje społeczne stanowią obiecujące narzędzie edukacyjne, zwłaszcza w środowiskach edukacji nieformalnej. Poprzez rozwijanie myślenia krytycznego i zwiększanie świadomości na temat Celów Zrównoważonego Rozwoju, symulacje społeczne przygotowują młodzież do radzenia sobie ze złożonymi wyzwaniami współczesnego świata. Wdrażanie symulacji społecznych wymaga współpracy, wsparcia i ciągłej ewaluacji, aby w pełni wykorzystać ich potencjał edukacyjny.