



KA2020 - 2021-2-AT01-KA220-SCH-000049389  
Zrównoważona przyszłość Europy. Program nauczania dla szkół oparty na symulacji społecznej

## **Podręcznik nauczycielski do symulacji *Up to You!***

Autorzy: dr. Eva Virag Suhajda, Gabriella Lukacs, Zsuzsa Illes, Michalina Kułakowska, Aleksandra Solińska-Nowak, Hubert Brychczyński, Amanda Anthony



## Spis treści

WSTĘP .....	3
Cele podręcznika.....	3
CZYM SĄ SYMULACJE SPOŁECZNE .....	5
Praktyczne zastosowanie symulacji.....	5
Symulacje społeczne a Cele Zrównoważonego Rozwoju .....	9
JAK PRZEPROWADZIĆ SESJĘ SYMULACJI .....	15
Przed symulacją .....	15
Miej plan .....	15
Rola facylitatora/ki .....	15
Ćwiczenia wzmacniające zaangażowanie .....	16
Ćwiczenia na przełamanie lodów .....	16
Kreatywne pomysły na formowanie par/grup .....	17
W trakcie symulacji.....	18
Po symulacji .....	20
Wyrażanie emocji .....	20
Refleksja .....	21
Ćwiczenia dodatkowe – dzielenie się odczuciami.....	22
Odnajdywanie powiązań między światem przedstawionym w symulacji a światem rzeczywistym.....	24
INNE ĆWICZENIA EDUKACYJNE .....	25
Ćwiczenia kształtujące inteligencję emocjonalną .....	25
Ćwiczenia usprawniające współpracę .....	29
Ćwiczenia rozwijające odpowiedzialność .....	33
Ćwiczenia rozwijające świadomość ekologiczną .....	36
KONSPEKTY ZAJĘĆ.....	41
Zalecenia metodyczne .....	41
ZAŁĄCZNIK Nr 1. ....	46
ZAŁĄCZNIK NR 2.....	47
ZAŁĄCZNIK NR 3.....	48

## WSTĘP

W szybko zmieniającym się świecie, zmagającym się z wieloma wyzwaniami klimatycznymi, utratą bioróżnorodności, czy wyczerpywaniem zasobów, niezbędne wydaje się wyposażenie młodzieży w wiedzę i umiejętności, które pomogą stać się jej świadomymi obywatelami i obywatelkami świata.

Jako twórcy projektu "Zrównoważona Przyszłość Europy!" próbujemy sprostać temu wyzwaniu. W tym celu stworzyliśmy wyjątkową symulację społeczną i szereg materiałów edukacyjnych, które pomogą Tobie, nauczycielowi/ce, włączyć naukę o zrównoważonym rozwoju w program nauczania szkół średnich. Nasz program skupia się na rozwijaniu kompetencji obywatelskich młodzieży, pogłębieniu jej świadomości globalnych wyzwań i motywowaniu do podjęcia zmian w codziennym życiu. By sprostać temu założeniu, wszystkie materiały powstały przy aktywnym udziale nauczycieli i nauczycielek oraz młodzieży szkolnej.

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
- Zbiór zaleceń dot. realizacji programu – dokument zbierający praktyczne wskazówki i wnioski dotyczące zastosowania powyższego programu w szkołach

## Cele podręcznika

Głównym założeniem tego podręcznika jest promowanie holistycznego zrozumienia 17 Celów Zrównoważonego Rozwoju (SDG), które obejmują szereg wyzwań środowiskowych, społecznych i gospodarczych. Dzięki holistycznemu podejściu do nauki mamy nadzieję zachęcić uczniów i uczennice do krytycznego myślenia, poszukiwania rozwiązań i refleksji na temat przyszłości, w której zrównoważone praktyki są normą. Poprzez kształtowanie poczucia odpowiedzialności za środowisko i społeczeństwo, pragniemy pokazać młodym ludziom, jak ważna w budowaniu bardziej zrównoważonego świata jest aktywna postawa - nie tylko w świecie symulacji, ale przede wszystkim w realnym życiu.



Podręcznik zawiera zestaw ćwiczeń offline i online, które nawiązują tematycznie do symulacji *Up to You!* Skupiliśmy się w nich na rozwoju inteligencji emocjonalnej, współpracy, krytycznej refleksji oraz odpowiedzialności za otaczającą nas rzeczywistość. Ćwiczenia można przeprowadzić zarówno w trakcie symulacji (jako przerywnik), jak i przed czy po rozgrywce. Zaprojektowane zostały tak, by przygotować uczestników/czki do tego, co wydarzy się w symulacji, pomóc wejść w nową rolę (a tym samym przyjąć różną od własnej perspektywę), a także ułatwić “przetworzenie” tego procesu i pogłębienie wiedzy. Mamy nadzieję, że dzięki zawartej w podręczniku wiedzy, z łatwością wykorzystasz symulację w swojej klasie, zagrzewając swoich uczniów i uczennice do wzięcia odpowiedzialności za nasz dom - Ziemię.

## CELE ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU



Rysunek 1.

U podstaw projektu *Zrównoważona przyszłość Europy* leży wiara w ludzką sprawczość i odpowiedzialność za tworzenie lepszego jutra. Symulacja *Up to You!* ma więc za zadanie pomóc młodym Europejczykom/kom odkryć i zrozumieć wzajemne powiązania pomiędzy poszczególnymi globalnymi wyzwaniami. Chcemy, by młodzi spojrzeli na siebie jak na mieszkańców wspólnej globalnej wioski, gdzie każdy jest odpowiedzialny za wszystkich, a oprócz celów jednostkowych, ważne są cele całej wspólnoty. Kluczowe w budowaniu takiego myślenia są wartości, które staramy się przekazać poprzez udział w symulacji:

- Świadomość globalnych wyzwań i kształtowanie wrażliwości na takie kwestie, jak ubóstwo, nierówności, zmiany klimatyczne, prawa człowieka i działania na rzecz pokoju na świecie.
- Poczucie sprawczości i aktywizm: zachęcenie młodzieży do podejmowania działań mających na celu rozwiązanie problemów globalnych, w czym wspiera ich umiejętność krytycznego myślenia, analiza skutków własnego postępowania, itp.
- Promowanie wartości i postaw wspierających obywatelstwo globalne, takich jak empatia, szacunek dla różnorodności oraz zaangażowanie na rzecz sprawiedliwości społecznej i zrównoważonego rozwoju.
- Aktywne uczenie się, które angażuje młodzież w krytyczną refleksję, dialog i wspólne działanie.
- Integracja perspektyw lokalnych i globalnych, badanie wpływu problemów globalnych na lokalne społeczności oraz zrozumienie, że nawet małe działania na skalę lokalną mogą przyczynić się do zmian globalnych.
- Współpraca i partnerstwo między młodzieżą, kadrą nauczycielską i organizacjami społecznymi w celu wspierania wspólnych działań na rzecz zmian globalnych.

## CZYM SĄ SYMULACJE SPOŁECZNE

### Praktyczne zastosowanie symulacji

Wspominaliśmy, że niniejszy podręcznik ma za zadanie pomóc Ci wykorzystać symulację *Up to You!* na lekcji lub warsztacie z młodzieżą. Nauka oparta o gry czy symulacje jest bardzo angażująca, jednak zdarza się, że gracze/ki bywają początkowo sceptycznie nastawieni/one do tej metody. W obowiązku moderatora/ki jest więc wytłumaczenie, dlaczego wybór padł na to, a nie inne narzędzie. Dlatego też ważne jest, żebyś zrozumiał/a, czym właściwie są symulacje społeczne i dlaczego sprawdzają się w kontekście edukacyjnym.



Dzięki zrozumieniu podstawowych pojęć i teorii związanych z symulacjami społecznymi, łatwiej Ci też będzie przeprowadzić dyskusję podsumowującą rozgrywkę (tzw. *debriefing*). Zasada jest prosta - osoba, która dobrze zna narzędzie i sposób jego działania, skuteczniej z niego korzysta! Czym zatem jest symulacja społeczna?

Symulacja społeczna to proces zdobywania wiedzy przez doświadczenie, w którym grupa uczestników/ek wspólnie eksploruje złożoną rzeczywistość. Jest to proces społeczny, ponieważ wymaga udziału wielu osób reprezentujących różne grupy i organizacje. Nazywamy go symulacją, ponieważ odwzorowuje starannie wybrane struktury i procesy wzięte z rzeczywistego świata. Doświadczenie to jest podobne do wieloosobowej poważnej gry, ponieważ wykorzystuje jej mechanikę, ale przypomina również interaktywny teatr, ponieważ uczestnicy/czki rozgrywki nie posiadają narzuconych celów, a zakończenie sesji pozostaje otwarte (nie ma zwycięzców czy przegranych).

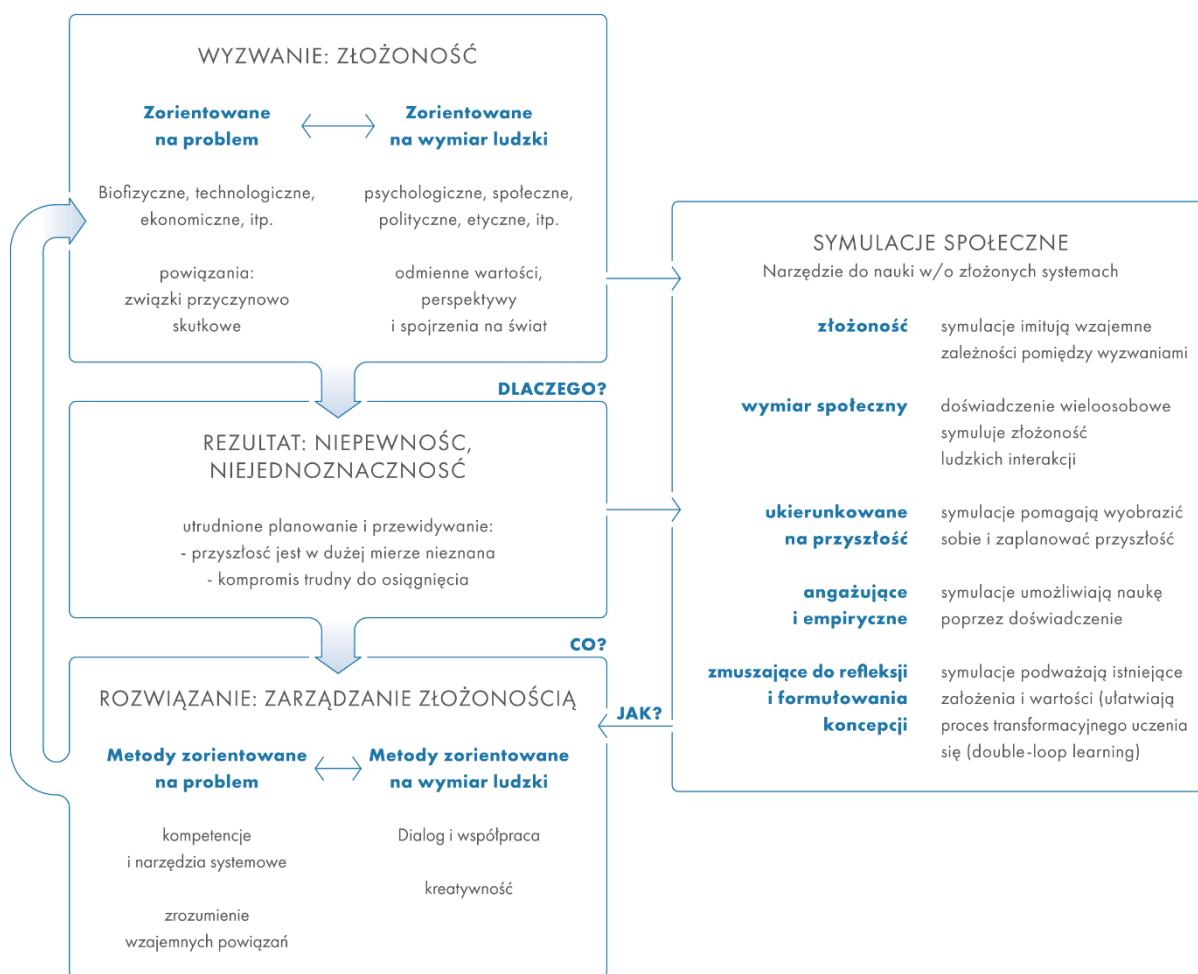


Rysunek 2.

W symulacji społecznej uczestniczą osoby o różnych doświadczeniach, wyznający różne, czasem skrajnie odmienne, wartości, aby wspólnie podejmować działania w zaaranżowanym,



bezpiecznym środowisku. W tej symulowanej rzeczywistości przyjmują oni fikcyjne role, reprezentując różne dziedziny nauki, przemysłu, etc. Zostają np. badaczami/kami, urzędnikami/czkami administracji państwowej, ludźmi biznesu lub pracownikami/cami organizacji pozarządowych. Stawiani przed zaprojektowanymi w symulacji wyzwaniami, mają okazję wspólnie priorytetyzować problemy, planować i wdrażać rozwiązania oraz szukać kompromisu w drodze negocjacji i dialogu. Po etapie kreatywnego eksperymentowania i testowania różnych strategii, natychmiast doświadczają konsekwencji swoich decyzji, które posłużą im jako wskazówka do podejmowania działań w kolejnych rundach.



Rysunek 3.

Udział w symulacji społecznej łączy korzyści płynące z nauki przez doświadczenie (Kolb, 2015) z procesem społecznego uczenia się, czyli: "[...] procesem iteracyjnej refleksji, który ma miejsce, gdy dzielimy się naszymi doświadczeniami, pomysłami i rzeczywistością z innymi" (Keen i in., 2005, s. 9). Ponadto dialog i wymiana pomysłów w ramach symulacji pomagają zminimalizować wpływ tzw. barier utrudniających naukę (Sterman 2000) i umożliwiają uczestnikom/kom

poszerzenie światopoglądów (Mochizuki i in., 2018). Wspólne zaangażowanie w rozwiązywanie problemu pozytywnie wpływa na relacje w grupie, umożliwiając budowanie zaufania i zrozumienia pomiędzy osobami reprezentującymi sprzeczne interesy. W obliczu wspólnego wyzwania, łatwiej jest im bowiem znaleźć wspólny język. Wynikająca z tego zmiana perspektywy może doprowadzić graczy i graczki do innowacyjnych rozwiązań, a także zainspirować ich do zmian i działań w rzeczywistym świecie (Duke & Geurts, 2004).

Symulacja społeczna sprawdzi się idealnie do rozwiązywania złożonych problemów, tj. takich, gdzie zachowania systemu nie da się przewidzieć na podstawie zachowania jego poszczególnych elementów. Nawet pomiędzy kilkoma, pozornie prostymi elementami, występować mogą złożone interakcje, mogące doprowadzić do zaskakującego zachowania się systemu. (Holland 1992). Złożone systemy bada się w ramach różnorodnych dyscyplin naukowych, obejmujących studia nad materią nieożywioną, żywymi organizmami oraz społeczeństwami (Berkes et al. 2008). W kontekście zrównoważonego rozwoju rozważa się zwykle dwa aspekty wyzwań - zorientowany na problem (np. wymiar biofizyczny, technologiczny czy ekonomiczny), oraz wymiar ludzki (np. psychologiczny, etyczny, społeczny, czy polityczny) (de Vries, 2012). Systemy obejmujące wszystkie powyższe wymiary jednocześnie są zwykle wysoce złożone. W ich przypadku nie tylko trudno jest przewidzieć rozwój wypadków w przyszłości, ale także interpretować sytuację bieżącą. Owa złożoność systemu generuje niepewne wyniki i prowokuje do różnorodnych ich interpretacji. Może też przytłoczyć, prowadząc do bierności i bezradności. Olga Tokarczuk, zdobywczyni Nagrody Nobla w dziedzinie literatury, w swojej mowie noblowskiej stwierdziła:

*“Należałoby więc uczciwie opowiadać tak, żeby uruchomić w umyśle czytelnika zmysł całości, zdolność scalania fragmentów w jeden wzór, odkrywania w drobnicy zdarzeń całych konstelacji. Snuć historię, żeby było jasne, iż wszyscy i wszystko zanurzone jest w jednym wspólnym wyobrażeniu, które za każdym obrotem planety pieczołowicie produkujemy w naszych umysłach.”*

Jak uruchomić ten “zmysł całości” i spojrzeć na nasze obecne wyzwania z szerszej perspektywy? Być może jednym z narzędzi, które pomogłoby nam “odkryć w drobnicy zdarzeń całe konstelacje” jest właśnie symulacja społeczna. Testując strategie, wymieniając się doświadczeniami i obserwując nieoczekiwane następstwa podjętych w symulacji działań, gracze i graczki mają możliwość zerknąć na wyzwania dzisiejszego świata z bezpiecznej odległości i pojąć, jak to, co robimy “tu i teraz” wpływa na naszą przyszłość. A nic lepiej nie motywuje do podjęcia działań niż zrozumienie, z czym mamy do czynienia. Niezależnie zatem od tego, jakie wyzwania chcesz unaocznić swoim uczniom i uczennicom, sięgnij po symulację *Up to You!*, by





dać im do rąk najpotężniejszą broń w “walce” o bardziej zrównoważoną przyszłość - poczucie sprawczości.

## Symulacje społeczne a Cele Zrównoważonego Rozwoju

Jako moderator/ka symulacji *Up to You!*, warto, żebyś przygotował/a się na pytania młodzieży odnośnie Celów Zrównoważonego Rozwoju. Dlatego w tej sekcji poświęciliśmy temu zagadnieniu trochę więcej uwagi. Koncept zrównoważonego rozwoju zajmuje badaczy już od kilku dekad, jednak dopiero niedawno zyskał powszechniejszy rozgłos. Zrównoważony rozwój definiuje się zwykle jako taki, który odpowiada obecnym potrzebom ludzi bez ograniczania przyszłym pokoleniom możliwości do zaspokojenia swoich potrzeb. W praktyce sprowadza się to do ograniczenia wykorzystania zasobów nieodnawialnych oraz ochronę biomów (rozległych obszarów o określonym klimacie, charakterystycznej szacie roślinnej i szczególnym świecie zwierzęcym). Jest to o tyle trudne, że populacja ludzka wciąż rośnie i konsumuje coraz więcej zasobów. Jak zatem zachować równowagę środowiskową, ekonomiczną i społeczną, i nie pominąć potrzeb osób najbardziej bezbronnych? Odpowiedź próbuje podać Organizacja Narodów Zjednoczonych, która zauważa, że w drodze ku lepszej przyszłości musimy kierować się następującymi trzema wartościami: inkluzywnością, zrównoważonością i tzw. rezyliencją (czyli zdolnością społeczeństwa do radzenia sobie ze zmianami/kryzysami i do dalszego rozwoju bez uszczerbku dla dobrobytu lub wolności obecnych i przyszłych pokoleń).

Rozwój musi być włączający. Inkluzywny rozwój dąży do wyrównania szans i redukcji ubóstwa. Obecnie wciąż wiele osób nie odnosi korzyści z zachodzących na świecie zmian, np. z powodu swojej płci, pochodzenia etnicznego, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności lub ubóstwa. Tymczasem sprawiedliwy rozwój powinien oznaczać pozytywne zmiany dla ludzi z każdego środowiska; musi także dostarczać narzędzi ochrony tym, którzy są najbardziej bezbronni. Nikt nie może pozostać w tyle.



## Wymiary zrównoważonego rozwoju



Rysunek 2

Rozwój musi być zrównoważony. Niektórzy utrzymują, że każde wykorzystywanie zasobów naturalnych jest z definicji niezrównoważone. To nie do końca prawda. Zrównoważony rozwój wymaga utrzymywania światowej zdolności produkcyjnej – zarówno w kontekście środowisk naturalnych, jak i w kontekście ekonomicznym – poprzez zastępowanie wykorzystanych zasobów zasobami o równoważnej lub większej wartości, bez degradacji lub stwarzania zagrożenia dla naturalnych systemów biotycznych. W praktyce okazuje się to wyzwaniem, ponieważ np. eksploatacji metali ziem rzadkich czy lasów pierwotnych nie da się łatwo zrównoważyć, co może mieć nieodwracalne skutki dla naturalnych systemów.

W końcu, rozwój musi odznaczać się rezyliencją, czyli pewną dozą elastyczności która umożliwi dostosowywanie się do zmieniających się warunków zewnętrznych. Wyzwania, przed którymi stoimy, są nieprzewidywalne pod względem skali, zasięgu, czy ewentualnych następstw. Przykładem mogą być coraz bardziej ekstremalne zjawiska pogodowe i katastrofy naturalne. Inwestując w zrównoważony rozwój, nie możemy zapomnieć o zasobach ludzkich i infrastrukturze, które pomogą nam zaadaptować się do tych nieuniknionych zmian.

W tym celu Organizacja Narodów Zjednoczonych przyjęła Agendę 2030 na rzecz Zrównoważonego Rozwoju i określiła 17 Celów Zrównoważonego Rozwoju, które obejmują obszary istotne dla utrzymania równowagi pomiędzy rozwojem gospodarczym, społecznym i środowiskowym. Każdemu celowi towarzyszą szczegółowe zadania (w sumie 169), którym z kolei przyporządkowano wskaźniki mierzące postępy w ich realizacji – razem 231 wskaźników, które pozwalają rządcom ocenić efektywność ich działania w zakresie m.in. redukcji ubóstwa, ochrony zdrowia czy włączającej edukacji.

Agenda 2030 to pierwsza próba ujęcia tak ważnych, globalnych aspiracji w sposób, który wskazuje na ich wzajemnie powiązania, a równocześnie pozwala na ich modelowanie a także

określanie, mierzenie i ocenę efektywności w zakresie ich realizacji. Równocześnie dokument ten stara się wytyczyć przecinające się ze sobą drogi rozwoju społecznego (koniec z ubóstwem, głodem i wykluczeniem), środowiskowego (klimat, ekosystemy, oceany, lądy) oraz rozwoju systemów i procesów (zarządzanie wodą czy energią, rozwój miast, wzrost gospodarczy).

Więcej na temat Celów Zrównoważonego Rozwoju znajdziesz na platformie SDG prowadzonej przez ONZ. Jeśli masz ochotę, możesz skorzystać też z oferty darmowych kursów online na temat poszczególnych celów w ramach Akademii SDG, prowadzonej w ramach Sieci Rozwiązań na Rzecz Zrównoważonego Rozwoju.

Niestety, zakres i złożoność interakcji między poszczególnymi celami utrudniają naukowcom ustalenie spójnych wytycznych odnośnie ich realizacji czy oceny. Podjęliśmy więc próbę zmapowania najważniejszych interakcji między 17 Celami Zrównoważonego Rozwoju oraz kluczowych elementów systemu człowiek-ziemia, istotnych przy ocenie potencjalnych ścieżek rozwoju. Spróbujemy także wyjaśnić, dlaczego tak ważne w kontekście Celów Zrównoważonego Rozwoju jest podejście systemowe (w opozycji do rozpatrywania ich indywidualnie w oderwaniu od siebie).

Na rysunku 5. przedstawiono trzy systemy obecne w symulacji *Up to You!* oraz ich wzajemne interakcje. Przyjrzyjmy się najpierw Ziemi. Zasoby tego systemu, takie jak energia i minerały, są niezbędne do funkcjonowania Produkcji. Podobnie dzieje się z ziemskimi usługami ekosystemowymi, np. lasów, które wykorzystywane są zarówno przez system Produkcji, jak i system Społeczny.

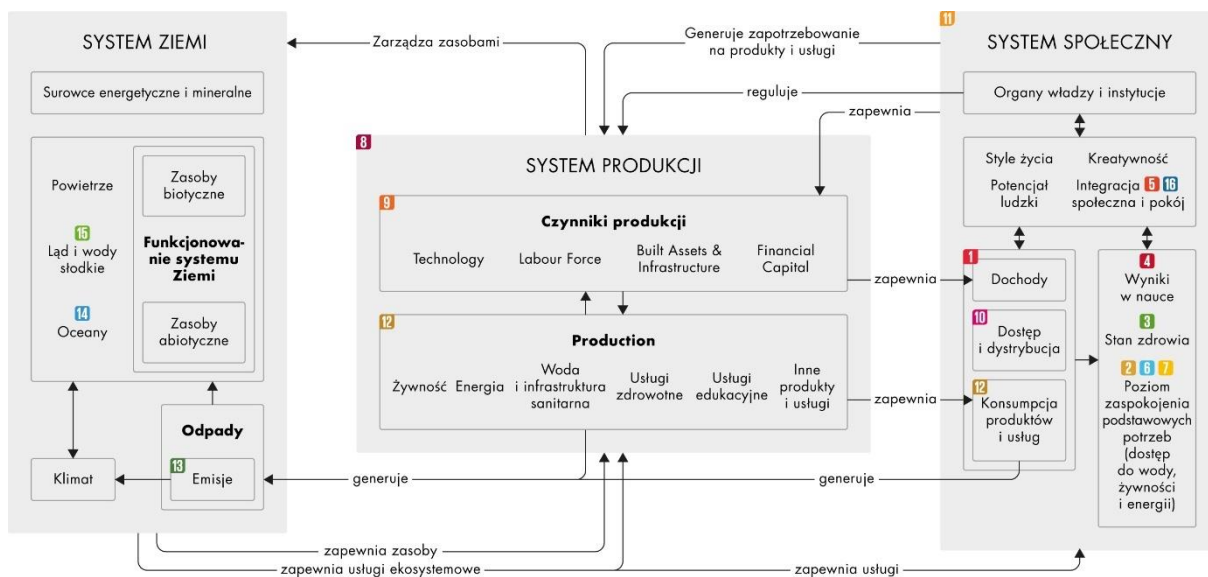
System Ziemi zawiera w sobie również wiele podsystemów, znajdujących się nad lub pod ziemią. Wraz z różnymi produktami ubocznymi, takimi jak odpady i emisje, wpływają one na funkcjonowanie całego systemu.

System Produkcji zawiera dwa główne podsystemy: Składowe Produkcji, które wskazują, czego potrzebujesz, aby w ogóle rozpocząć produkcję, oraz właściwą Produkcję, czyli proces wytwarzania zasobów lub towarów. Oba te podsystemy z jednej strony przyczyniają się do powstawania odpadów i emisji, ale z drugiej dostarczają produkty niezbędne do właściwego funkcjonowania systemu Społecznego.

Także System Społeczny składa się z wielu powiązanych ze sobą podsystemów: dochód determinuje styl życia, który z kolei może wpływać na wyniki w nauce. Style życia determinują konsumpcję, a ona przekłada się na stan zdrowia, itd. Konsumpcja generuje popyt na Produkcję, ale równocześnie pociąga za sobą zwiększoną ilość odpadów, które wpływają na Ziemię.

Wszystkie te systemy i podsystemy są oczywiście powiązane z Celami Zrównoważonego Rozwoju.

Rysunek 5. przedstawia także powiązania między systemem modelowanym w *Up to You!* (który staraliśmy się przedstawić jak najbardziej realistycznie) a każdym z Celów Zrównoważonego Rozwoju. Dzięki temu możemy łatwiej zaobserwować, jak złożony jest to system i jak trudno osiągnąć pożądaną równowagę.



Rysunek 3.

Jak łatwo się domyśleć, celów nie da się osiągnąć z dnia na dzień. Dla przykładu, w raporcie z 2019 roku odnotowano znaczny postęp jeśli chodzi o dostęp do energii oraz poprawę zdrowia dzieci, ale prawie żadnego jeśli chodzi o ograniczanie emisji gazów cieplarnianych.

### Dlaczego tak się dzieje?

Warto rozumieć kilka kluczowych spraw związanych z wdrażaniem Agendy 2030:

- Istnieje zbyt mało danych na temat wielu celów. Mierzenie postępów przy braku wymaganych danych jest niemożliwe.
- Konieczny jest nowy paradygmat mierzenia wzrostu gospodarczego i rozwoju. Korzystanie z Produktu Krajowego Brutto (PKB) jako miernika wielkości gospodarki ma swoje ograniczenia. Nie uwzględnia bowiem zrównoważonych praktyk, nierówności społecznych i innych czynników wpływających na stan zdrowia i ekosystemów, a tym samym PKB nie stanowi rozwiązania przyszłościowego. Równocześnie nie mamy na tę chwilę alternatywnego miernika, który uwzględniałby wymienione czynniki.
- Cele są mocno ze sobą powiązane. Oznacza to, że sukces na polu jednego z celów, może przyczynić się do regresu w realizacji innego.
- Dyskusyjna jest kwestia dobrowolnego samoreportowania postępów w realizacji Celów Zrównoważonego Rozwoju. Czy taki raport wystarczy, by kraje poczuły realną odpowiedzialność za osiągnięcie celów? Czy jest w pełni transparentny? Czy istnieje niezależny sposób weryfikacji samoreportowanych danych? Na tę chwilę brak jednoznacznych odpowiedzi na te pytania.
- Kluczowe dla osiągnięcia sukcesu w dążeniu do zrównoważonej przyszłości są współpraca i zaangażowanie różnorodnych grup. Politycy i decydenci nie znają odpowiedzi na wszystko. Nierzadko nie mają też realnej władzy, by wprowadzić zmiany w miejscu, gdzie jest to potrzebne. Im też przydają się doradcy czy partnerzy, którzy są w stanie zaproponować optymalne rozwiązania i wesprzeć ich w wdrażaniu inicjatyw.
- Politycy i decydenci potrzebują bezpiecznej przestrzeni do eksperymentowania i dyskusji nad wyzwaniami. Osiągnięcie Celów Zrównoważonego Rozwoju wymaga zrozumienia złożonego systemu, a także wiedzy na temat różnych opcji zmiany. Jedna osoba nie jest w stanie zaproponować i wdrożyć skutecznych polityk. Reprezentanci każdego kraju powinni mieć możliwość przedstawienia innym krajom wyzwań, z jakimi się borykają i oczekiwać od nich wsparcia.
- Wreszcie, w sytuacji, gdy kraje dążą do zmiany dotychczasowej polityki rozwoju, błędy wydają się nieuniknione. Tylko bowiem metodą prób i błędów da się sprawdzić, co faktycznie zdaje egzamin, a co nie. Z tego powodu dobrowolne samoreportowanie i współpraca wydaje się dobrym rozwiązaniem. Z drugiej jednak strony, ten brak odpowiedzialności za ewentualny brak postępu w realizacji Agendy 2030 wydaje się być demotywujący i może przyczynić się do inercji.



Rysunek 4.

Powyższym wyzwaniom na drodze do realizacji Agendy 2030 nie da się łatwo sprostać, ale to właśnie one zainspirowały nas do stworzenia symulacji *Up to You!*

Jako projektanci świata przedstawionego w symulacji, zadaliśmy sobie pytanie: „Co należałoby umieścić w tym świecie, by zachęcić graczy i graczki do szukania rozwiązań i pokonywania poniższych wyzwań?”:

- Wyzwanie 1: Jak zapewnić graczom/kom bezpieczną przestrzeń do eksperymentowania i dyskusji mimo presji czasu?
- Wyzwanie 2: Jak zachęcić graczy/czki do współpracy w sytuacji, w której ledwo się znają lub prezentują skrajnie odmienne poglądy?
- Wyzwanie 3: Jak stworzyć środowisko sprzyjające uczeniu się metodą prób i błędów, a równocześnie zapewnić graczom/kom odpowiednią dawkę odpowiedzialności, która pomoże im zinternalizować doświadczenie?

I wreszcie,

- Wyzwanie 4: Jak rozwiązać bardzo realny problem braku wystarczających danych i odpowiednich mierników postępu i wzrostu gospodarczego?

I tak oto powstała symulacja *Up to You!*



## JAK PRZEPROWADZIĆ SESJĘ SYMULACJI

### Przed symulacją

#### Miej plan

Przed warsztatem warto przygotować dokładny plan. Im więcej szczegółów przewidzisz, tym łatwiejsza będzie praca z grupą. Przed sesją weź więc pod uwagę następujące aspekty:

- **Zachowanie:** Czy znasz wzorce zachowań w grupie? Jak obecnie zachowuje się Twoja grupa?
- **Cel:** Jaki jest cel sesji? Jaki jest cel grupy? Wybierz ćwiczenia, które są zgodne z celami grupy.
- **Etap rozwoju grupy:** Każda grupa przechodzi przez kilka faz w cyklu dojrzałości (np. faza formowania, faza “burzy”, faza stabilizacji, faza dużej efektywności). Na jakim etapie rozwoju jest Twoja grupa? Wybierz ćwiczenie, które odpowiadają aktualnemu poziomowi rozwojowemu grupy.
- **Kondycja fizyczna:** W jakiej kondycji jest grupa? Czego możesz się dowiedzieć, obserwując mowę ciała jej członków i członkiń? Czy wybrane przez Ciebie ćwiczenia są dopasowane do kondycji grupy?
- **Stan emocjonalny:** Jaki nastrój dominuje w grupie? Stan emocjonalny grupy lub pojedynczej osoby może wpłynąć na możliwość wykonania ćwiczeń.
- **Gotowość:** Czy grupa jest gotowa do warsztatu? Czy jej członkowie i członkinie potrzebują czegoś jeszcze, aby zacząć? Jeśli tak, zastanów się, co to jest.

#### Rola facylitatora/ki

Podczas prowadzenia warsztatu wcielasz się w rolę **facylitatora/ki grupy**, a nie jej lidera/ki. Twoim zadaniem **nie** będzie kierowanie grupy ku „wygranej” czy służenie radą w sytuacji, gdy uczestnicy/czki powinni/y podjąć decyzję samodzielnie. Wręcz przeciwnie – spodziewamy się, że odsuniesz się nieco na bok, stwarzając uczniom i uczennicom **przestrzeń do dyskusji, wyciągania wniosków i refleksji**. W tym celu, pod żadnym pozorem **nie narzucaj grupie swoich oczekiwań ani nie porównuj jej do innych grup**. Uczestnicy/czki mają podążać własną ścieżką i wynieść z warsztatu to, co dla nich jest ważne, nawet jeśli nie do końca odpowiada to Twoim założeniom. Skup się na zadawaniu **otwartych pytań**, unikaj sugerowania, pytań zamkniętych i naprowadzania grupy na odpowiedzi. Staraj się także przypominać uczniom i uczennicom, żeby nie oceniali siebie nawzajem i zachęcaj ich do **wyrażania swoich odczuć i emocji**.

Po więcej wskazówek dotyczących facylitacji, sprawdź *Podręcznik moderatorski do Up to You!*.

## Ćwiczenia wzmacniające zaangażowanie

### Ćwiczenia na przełamanie lodów

Ćwiczenia na przełamanie lodów – inaczej gry integracyjne, mają pomóc uczestnikom i uczestniczkom poznać się wzajemnie i stworzyć atmosferę zaufania i otwartości. Zwykle stosuje się je na początku warsztatu, aby przezwyciężyć początkową nieśmiałość i zachęcić uczestników i uczestniczki do rozmowy. Gry integracyjne służą więc przede wszystkim do budowania relacji i kształtowania pozytywnej dynamiki grupowej.

16

- **Ludzkie Bingo:** Wydrukuj tyle kart bingo (znajdziesz je w załączniku do tego podręcznika), ile osób uczestniczy w warsztacie. Na kartach przedstawiono różne ciekawe fakty lub cechy charakteru fikcyjnych osób. Celem każdego uczestnika i każdej uczestniczki warsztatu jest skreślenie na swojej karcie czterech kratek pod rząd (poziomo, pionowo, albo po przekątnej). Aby to zrobić muszą odnaleźć osobę, która pasuje do przedstawionego na kartach opisu, a następnie wpisać jej imię w kratkę z odpowiednim zdaniem.
- **Rozemocjonowane Kalambury:** Przygotuj karteczki z popularnymi emoji i ich znaczeniami. Podziel grupę na zespoły. Zadaniem każdego zespołu będzie wylosowanie jednej karteczki i odegranie przedstawionej emocji bez użycia słów. Pozostali/te uczestnicy/czki muszą odgadnąć, co to za emoji.
- **Mini Escape Room:** Zorganizuj uproszczoną wersję zabawy w escape room. Podziel uczniów i uczennice na 4-5 osobowe zespoły i daj każdemu zestaw zagadek do rozwiązania. Ćwiczenie wspiera umiejętność pracy zespołowej i rozwiązywania problemów, a równocześnie stanowi doskonałą zabawę.
- **Bez słów:** Uczestnicy/czki mają za zadanie przedstawić się grupie bez użycia słów (imię oraz jedna charakterystyczna rzecz na swój temat). W tym celu mogą używać wyłącznie gestów, języka ciała i mimiki. Ćwiczenie rozwija umiejętność komunikacji niewerbalnej i obserwacji.
- **Odwrócone Kalambury:** W tej odmianie tradycyjnych kalamburów cała grupa gestem lub mimiką przedstawia wybrane słowo lub frazę, podczas gdy jedna wyznaczona osoba próbuje je odgadnąć. Ćwiczenie wspiera umiejętność pracy zespołowej i kreatywne myślenie, ponieważ wszyscy starają się na swój sposób przedstawić to samo słowo/frazę.

- **Rysowanie wg instrukcji:** Połącz uczestników i uczestniczki w pary i poproś, by każda para usiadła plecami do siebie. Jednej osobie z pary wręcz prosty rysunek, a drugiej pustą kartkę i długopis. Osoba, która otrzymała obrazek, musi opisać go partnerowi/ce tak, by był/a on/a w stanie odtworzyć go według opisu. Zabawa jest prawdziwym sprawdzianem z dobrej komunikacji i umiejętności słuchania.
- **Oś Czasu:** Poproś każdego/ą uczestnika/czkę, aby narysował/a na kartce swoją osobistą oś czasu z uwzględnieniem znaczących wydarzeń i kamieni milowych. Dozwolone są tylko rysunki, bez podpisów. Po ukończeniu swoich rysunków, każdy po kolei prezentuje swoją oś czasu grupie, która próbuje odgadnąć historię jego/jej życia.
- **Historia Losowego Przedmiotu:** Umieść w torbie lub pudełku różne losowo wybrane przedmioty (np. gumową kaczkę, łyżkę, resoraka). Każdy/a uczestnik/czka kolejno sięga do torby i losuje przedmiot, a następnie tworzy krótką historię o tym, jak ten przedmiot związany jest z jego/jej życiem lub jak odzwierciedla jakiś aspekt jego/jej osobowości.

### *Kreatywne pomysły na formowanie par/grup*

Jeśli grupa, z którą pracujesz zna się ze sobą od dłuższego czasu, na pewno zdążyły się w niej potworzyć przyjaźnie. Więzy, które sprawdzają się w codziennym funkcjonowaniu grupy, niekoniecznie dobrze wpłyną jednak na przebieg warsztatu, którego jednym z celów jest właśnie konfrontacja z przeciwnymi opiniami czy nawiązanie współpracy pomiędzy osobami, które rzadko wchodzi z sobą w interakcję w realnym życiu. Jak jednak zachęcić młodzież do pracy z kimś, z kim z reguły mają mały kontakt? Przygotowaliśmy kilka zabawnych i angażujących sposobów:

#### ● **Pasujący puzzle**

Na wejściu do sali wręcz każdemu/ej uczestnikowi/czce jeden element tej samej, większej układanki. Zadaniem każdej osoby będzie odnalezienie partnera/ki posiadającej pasujący puzzle. (Ilość elementów układanki powinna odpowiadać liczbie osób w grupie).

#### ● **Karciany bliźniak**

Gra podobna do "Pasującego puzzle". Na wejściu do sali wręcz każdemu/ej uczestnikowi/czce jedną kartę. Zadaniem każdej osoby będzie odnalezienie partnera/ki posiadającej kartę o takim samym kolorze lub numerze. (Ilość kart powinna odpowiadać liczbie osób w grupie).

#### ● **Czy to moje stado?**

Na wejściu do sali przydziel każdemu/ej uczestnikowi/czce nazwę zwierzęcia (postaraj się, żeby były to naprawdę różnorodne zwierzęta). Każda osoba ma za zadanie zaprezentować,

jakim jest zwierzęciem jedynie poprzez mowę ciała i odłos, jaki dane zwierzę wydaje, a następnie odnaleźć swoje „stado” (parę lub grupę tych samych zwierząt).

- **Tanecznym krokiem**

Przed rozpoczęciem warsztatu puść z głośnika dowolną muzykę i poinstruuuj zgromadzone osoby, żeby chodziły po sali, dopóki muzyka gra. W dowolnym momencie wyłącz ją, a wtedy zadaniem każdego/ej uczestnika/czki będzie szybkie dobranie się w pary.

- **Losowanka:**

Umieść w torbie dużo małych przedmiotów (np. małe zabawki, koraliki, piłeczki kauczukowe, kostki do gry, - po dwa przedmioty każdego rodzaju). Każda osoba losuje przedmiot z torby i odnajduje osobę z tym samym przedmiotem.

## W trakcie symulacji

Po wskazówki dotyczące technicznej strony organizacji rozgrywki zajrzyj do podręcznika moderatora. W tym dokumencie skupiliśmy się na facylitacji warsztatu i zarządzaniu grupą.

Facylitacja polega na stworzeniu atmosfery sprzyjającej współpracy i zaangażowaniu uczniów i uczennic. Będzie to od ciebie wymagało elastyczności i umiejętnego balansowania pomiędzy tym, co zostało zaplanowane, a elastycznym reagowaniem na to, co dzieje się w klasie.

Prowadząc warsztat, postaraj się:

1. **Określić cele:**

Wyraźnie zakomunikuj grupie, jakie cele przyświecają konkretnym ćwiczeniom. Upewnij się, że uczniowie/uczennice rozumieją, czego się od nich oczekuje.

2. **Stworzyć przyjazną atmosferę:**

Zadbaj o pozytywne i wspierające środowisko, w którym grupa czuje się na tyle komfortowo, że bez obawy może wyrażać swoje zdanie i emocje. Zachęcaj do inkluzywności i wzajemnego szacunku.

3. **Ustalić zasady obowiązujące w grupie:**

Wspólnie z uczestnikami i uczestniczkami warsztatu ustalcie zasady regulujące zachowanie w grupie, np. wszyscy słuchamy, gdy jedna osoba się wypowiada, krytykę wyrażamy w sposób konstruktywny. Posiadanie jasnych zasad pomaga utrzymać dobrą atmosferę i wspiera zaangażowanie.

4. **Wymieszać losowo uczestników i uczestniczki:**

Dobranie par lub grup w sposób losowy zachęci uczniów i uczennice do współpracy i kreatywnej wymiany opinii z osobami, z którymi mają na co dzień

ograniczony kontakt. Może stworzą się nowe przyjaźnie albo któryś z zespołów zaskoczy cię nieoczywistymi wnioskami z rozgrywki?

**5. Dać grupie konkretne zadania:**

Dokładnie wyjaśnij każde zadanie. Zadbaj o to, by instrukcje były zrozumiałe a grupa wiedziała, czego się od niej oczekuje.

**6. Oferować wybór:**

Jeśli to możliwe, stwórz uczniom i uczennicom możliwość wyboru, w jaki sposób zrealizują swoje zadania. Takie podejście wspiera poczucie autonomii i odpowiedzialności za własną naukę.

**7. Zaproponować rotację ról:**

Jeśli praca w grupach trwa przez dłuższy czas, warto rozważyć okresową zmianę zakresu obowiązków w ramach drużyn, tak by każdy miał szansę pełnić różne role – menadżera czasu, sekretarza, lidera grupy, itp.

**8. Wspierać aktywne słuchanie:**

Podkreślaj znaczenie aktywnego słuchania. Zachęcaj uczniów i uczennice do uważnego słuchania swoich rówieśników, zadawania pytań i doprecyzowania s zasłyszanych informacji. Aktywne słuchanie pozytywnie wpłynie na komunikację w grupie.

**9. Dostarczać informacji zwrotnej:**

Podczas ćwiczeń oraz po ich zakończeniu staraj się dostarczać konstruktywną informację zwrotną. Pozytywne komentarze i wskazówki pomogą utrzymać grupie zainteresowanie zadaniem.

**10. Wykorzystać ćwiczenia aktywizujące:**

Zaplanuj krótkie ćwiczenia aktywizujące lub przerwy pomiędzy poszczególnymi zadaniami, aby pomóc grupie się „zresetować”, utrzymać jej skupienie i energię.

**11. Zachęcać do refleksji:**

Po zakończonym warsztacie przeznacz czas na refleksję. Poproś grupę, aby podzieliła się swoimi przemyśleniami i odczuciami. Spytaj, co sprawiło im trudność, a co uważają za swój sukces. Dzięki temu młodzież łatwiej wyniesie z tego doświadczenia naukę.

**12. Zachować elastyczność:**

Zawsze dostosowuj aktywności do potrzeb grupy, reagując na pojawiające się pomysły, wyzwania i sytuacje awaryjne.

**13. Doceniać osiągnięcia:**

Doceniaj i świętuj osiągnięcia grupy, takie jak znalezienie wyjścia z problemu, innowacyjny pomysł czy skuteczną współpracę.

**14. Wspierać kreatywność:**

Stymuluj pomysłowość uczestników/czek, włączając w swój konspekt zajęć ćwiczenia, które pozwalają przyrzeć się problemowi z różnych stron i zaangażują grupę w szukanie mniej utartych rozwiązań.

## Po symulacji

Po zakończeniu rozgrywki bardzo ważnym zadaniem nauczyciela/ki jest wsparcie grupy w wyciągnięciu lekcji z tego doświadczenia. Refleksja (z języka angielskiego: *debriefing*) to po prostu umiejętnie poprowadzona dyskusja podsumowująca rozgrywkę, która pomaga graczom/kom im wyjść ze świata symulacji, przeanalizować pojawiające się podczas sesji emocje i wyciągnąć wnioski, które będzie można przełożyć na codzienne decyzje. Szczegółowy scenariusz takiego *debriefingu* znajdziesz w podręczniku dla moderatora. Tutaj prezentujemy natomiast ćwiczenia, które pomogą uczniom i uczennicom:

- Wyrażać emocje
- Dzielić się refleksjami nad swoimi doświadczeniami podczas symulacji
- Znaleźć powiązania między symulacją a dynamiką świata rzeczywistego

## Wyrażanie emocji

Po intensywnej rozgrywce, musimy stworzyć młodzieży okazję do uwolnienia swoich emocji. Niektórzy mogą być zdenerwowani, inni dumni, jeszcze inni zbyt podekscytowani itd. Aby móc kontynuować warsztat, musimy zadbać o wyrażenie tych emocji. W zależności od potrzeb, warto włączyć ćwiczenia relaksujące, które pomogą grupie ochłonąć:

### ● Sesja medytacji i uważności:

Przeprowadź grupę przez kilka krótkich ćwiczeń medytacyjnych lub sesji uważności. Pomoże to im się zrelaksować i ponownie skupić. W tym celu wystarczy przerzeć zasoby internetu: znajdziesz w nim wiele aplikacji i nagrań, które będziesz mógł/mogła wykorzystać.

### ● Krąg opowieści:

Usiądźcie w kręgu i niech każda osoba podzieli się z grupą krótką, lekką historią lub anegdotą z własnego życia. Może to być świetny sposób, aby zachęcić młodzież do otwartej komunikacji i śmiechu.

### ● Gry planszowe lub karciane:

Przejdźcie do spokojniejszej aktywności, takiej jak gry planszowe lub karciane. Polecamy zwłaszcza gry takie jak Uno, Apples to Apples czy Pictionary.



- **Aktywności plastyczne i manualne:**

Świetnym sposobem na wyciszenie emocji i wyrażenie siebie jest zajęcie rąk kolorowaniem, malowaniem czy prostym rękodziełem. Przygotuj stoliki z materiałami plastycznymi i pozwól młodzieży wybrać dowolną technikę.

- **Muzyka i Karaoke:**

Włącz muzykę i pozwól grupie wtórować artystom. Muzyka relaksuje i integruje.

## Refleksja

Poniższe ćwiczenia mają na celu zapewnienie płynnego przejścia od uwalniania i wyrażania emocji do wymagającego skupienia się na refleksji nad tym, co wydarzyło się podczas rozgrywki. Przed przystąpieniem do ćwiczeń warto zadać młodzieży kilka pytań, które mogą wesprzeć ich refleksję. (Po szczegółowy scenariusz *debriefingu* zapraszamy Cię do lektury Podręcznika moderatora)

1. Pomyśl o roli, jaką pełniłeś/aś w swojej parze lub zespole. Jak Twoje mocne strony przyczyniły się do osiągnięcia założonych przez Was celów? Czy jest coś, nad czym mógłbyś/mogłabyś popracować?
2. Jak oceniasz komunikację i współpracę w swojej parze/zespole? Jak wpłynęła ona na wynik symulacji?
3. Czy zauważyłeś/aś jakieś wzorce lub strategie stosowane przez inne pary/zespoły, które wydają Ci się interesujące lub skuteczne?
4. Wiedząc to, co wiesz teraz, czy zrobiłbyś/abyś coś inaczej?
5. W jaki sposób symulacja stymulowała krytyczne myślenie i umiejętności rozwiązywania problemów? Czy możesz podać konkretne przykłady?
6. Czy były momenty, w których musiałeś/aś podejmować decyzję pod presją czasu? Jak poradziłeś/aś sobie w tych sytuacjach?
7. Jakie znaczenie w symulacji ma umiejętność pracy zespołowej?
8. Czy podczas symulacji wykorzystałeś/aś jakieś umiejętności lub wiedzę, którą zdobyłeś/aś na lekcjach w szkole?
9. Czego dowiedziałeś/aś się o sobie i swoich rówieśnikach poprzez uczestnictwo w rozgrywce?
10. Czy znajdujesz jakieś powiązania między symulacją a sytuacjami z życia codziennego? Jak wnioski wyciągnięte z symulacji mogą przydać się w codziennym życiu?
11. W jaki sposób symulacja wymagała od Ciebie kreatywności lub nieszablonowego myślenia?
12. Czy symulacja wpłynęła jakoś na Twoje poczucie przynależności w klasie?

13. Czy masz jakieś sugestie dotyczące ulepszenia symulacji?
14. Czy wyciągnąłeś/aś z symulacji jakąś naukę na przyszłość?
15. Jakie umiejętności lub cechy charakteru przydają się podczas rozgrywki?

Powyższe pytania to tylko propozycja. Możesz je dowolnie modyfikować, w zależności od ćwiczenia, które przeprowadzasz i Twoich celów edukacyjnych. Zachęć młodzież do otwartego dzielenia się swoimi przemyśleniami. Niech spróbują zastanowić się, jak to, co wydarzyło się w symulacji można odnieść do ich życia.

### *Ćwiczenia dodatkowe – dzielenie się odczuciami*

Jak już wspomnieliśmy wcześniej, niektórym osobom może być trudno wyrazić swoje emocje i myśli na forum. Jeśli grupa potrzebuje więcej czasu i wsparcia w tym zakresie, możesz wykorzystać któreś z poniższych ćwiczeń:

#### **1. Dzielenie się w kręgu - karty emocji**

Zachęć młodzież, by usiadła w kręgu i na zmianę dzieliła się swoimi przemyśleniami i odczuciami na temat symulacji - daj im zestaw kart z rysunkami przedstawiającymi emocje. Każdy niech wybierze kartę, która odzwierciedla jego/jej odczucia i spróbuje opowiedzieć o tym, co mu/jej się podobało, co było dla niego/jej wyzwaniem i czego się nauczył/a.

#### **2. Dyskusje w podgrupach:**

Podziel uczestników/czki na mniejsze grupy (ważne, żeby były to te same grupy, w których wcześniej pracowali/ły) i przydziel każdej grupie konkretny temat dyskusji związany z symulacją. Po dyskusji w podgrupach zachęć młodzież, by podzieliła się swoimi spostrzeżeniami z całą klasą.

#### **3. Napisz i podziel się:**

Daj każdej osobie kartkę papieru i poproś o zapisanie jednej rzeczy, która podobała jej się w symulacji i jednej rzeczy, która była dla niej wyzwaniem. Następnie poproś wszystkich o podzielenie się swoimi przemyśleniami z grupą.

#### **4. Dyskusje w parach:**

Połącz uczniów i uczennice w pary i poproś, aby podzieleni się swoimi doświadczeniami z drugą osobą. Zachęć młodzież, by omówiła momenty podczas symulacji, które były szczególnie trudne i sposoby radzenia sobie z wyzwaniami. Następnie pary mogą podzielić się najciekawszymi spostrzeżeniami z całą grupą.

#### **5. Refleksja wizualna:**

Zapewnij niezbędne materiały plastyczne i poproś młodzież o stworzenie wizualnej reprezentacji swoich doświadczeń podczas symulacji. Mogą to być rysunki, wykresy, a nawet kolaże stworzone z obrazów i słów. Po skończonej pracy, zachęć uczniów i uczennice do zaprezentowania i omówienia swoich doświadczeń na forum.

#### 6. Skecze:

- Podziel klasę na drużyny i przydziel każdej z nich jakiś pamiętny moment z rozgrywki (np. najzabawniejsze wydarzenie, wyzwanie lub ciekawą strategię).
- Poproś każdą drużynę o stworzenie krótkiego skeczu lub scenki, która w humorystyczny sposób przedstawi przydzielone im wydarzenie.

#### 7. Fotobudka:

Przygotuj prowizoryczną fotobudkę i wyposaż ją w rekwizyty i kostiumy.

- Zachęć młodzież do robienia zdjęć przedstawiających to, co czuła lub czego doświadczyła podczas symulacji.
- Następnie poproś każdą osobę o zaprezentowanie zdjęcia i wyjaśnienie jego związku z jej doświadczeniem podczas symulacji.

#### 8. Odwrócenie ról:

- Niech uczniowie i uczennice zamienią się rolami z moderatorem/ką.
- Zachęć ich/je, by wyjaśnili przebieg symulacji ze swojej perspektywy, uwzględniając to, co udało im się zaobserwować, co im się podobało i co stanowiło dla nich wyzwanie.

#### 9. Histore emoji:

- Podaj listę emoji i poproś uczniów i uczennice o wybranie kilku, które najlepiej odzwierciedlają ich uczucia i doświadczenia podczas symulacji.
- Zachęć ich do stworzenia komiksów lub plakatów z wykorzystaniem wybranych przez siebie emoji, a następnie poproś ochotników/czki do zaprezentowania swoich prac i przybliżenia ich znaczenia pozostałym osobom.

#### 10. Przeciąganie liny:

- Zastosuj podejście metaforyczne, tworząc wizualną reprezentację "przeciągania liny".
- Poproś uczestników/czki o umieszczenie drobnych przedmiotów reprezentujących ich pozytywne i negatywne doświadczenia podczas symulacji po obu stronach "liny",
- Przedyskutujcie, co przyczyniło się do "przeciągnięcia liny" w konkretną stronę.



## Odnajdywanie powiązań między światem przedstawionym w symulacji a światem rzeczywistym

W ramach podsumowania rozgrywki, możesz zwrócić uwagę młodzieży na związki między tym, czego doświadczyła w symulacji a procesami zachodzącymi w świecie rzeczywistym.

Na platformie edukacyjnej *Up to You!* znajdziesz dużo interesujących filmów, quizów i ćwiczeń dodatkowych. Dobierz ich tematykę w zależności od tego, o czym chcesz z młodzieżą porozmawiać (np. o kwestii różnic ekonomicznych między krajami; wyścigu o zasoby; wpływie przemysłu na przyrodę; różnicach interesów, itp.).



## INNE ĆWICZENIA EDUKACYJNE

W tej sekcji przedstawimy kilka dodatkowych ćwiczeń, które można wykorzystać w klasie po zakończeniu rozgrywki. Niekoniecznie są one bezpośrednio związane z sesją symulacji. Można je spokojnie przeprowadzić w innym czasie, aby pogłębić społeczne/emocjonalne aspekty doświadczenia lub przekazać uczniom i uczennicom więcej informacji na temat zrównoważonego rozwoju.

Zebrane tutaj ćwiczenia są nie tylko angażujące, ale także wzmacniają komunikację i współpracę. Ćwiczenia są podzielone według obszarów tematycznych, takich jak: kształtowanie inteligencji emocjonalnej, współpraca, odpowiedzialność i rozwijanie myślenia ekologicznego. Można w nie grać stacjonarnie lub online.

25

### Ćwiczenia kształtujące inteligencję emocjonalną

Poniższe ćwiczenia pomogą dzieciom i młodzieży tworzyć i utrzymywać relacje, dostrajać się do siebie nawzajem, poznawać emocje i je odczytywać. Im bardziej grupa otwiera się na siebie nawzajem, tym lepsza, bezpieczniejsza i bardziej przyjazna panuje w niej atmosfera. Dlaczego jest to takie ważne? Ponieważ bezpieczne środowisko edukacyjne wpływa na sposób i jakość przyswajania informacji. Chcesz, żeby Twoja grupa zaangażowała się w temat zrównoważonego rozwoju? Spraw, by uczniowie i uczennice czuli się na tyle komfortowo, by chłonąć wiedzę.

#### 1. Termometr emocji

Poziom trudności: proste ćwiczenie zarówno dla prowadzącego/ej, jak i uczestników/czek.

Metoda: praca indywidualna

Czas trwania ćwiczenia: mniej niż 5 minut

Narzędzia: tablica, długopisy, ewentualnie karteczki samoprzylepne dla każdego/ej uczestnika/uczestniczki.

Instrukcje:

Narysuj termometr na tablicy. Możesz wybrać skalę od 0 do 10 stopni lub skalę od minus 5 do plus 5. Najwyższa wartość wskazuje najbardziej pozytywną emocję, a najniższa na najbardziej negatywną. Ważne jest, aby podkreślić, że zmęczenie jest emocją neutralną.

- Na początku lekcji lub dnia szkolnego każda osoba zaznacza swój stan emocjonalny na termometrze, używając wymyślonego przez siebie znaku lub inicjału. (Aby przyspieszyć ćwiczenie, możesz przygotować karteczki samoprzylepne, na których



uczestnicy/uczestniczki mogą narysować swój znak lub napisać swoje imię i po prostu przykleić je do termometru),

- Ochotnicy i ochotniczki mogą również krótko wyjaśnić, dlaczego ocenili/ły swój stan emocjonalny w określony sposób.
- Pod koniec lekcji/dnia powtórz ćwiczenie: czy coś zmieniło?

Wersja online: narysuj termometr emocjonalny na cyfrowej tablicy do współpracy. Poproś uczestników i uczestniczki rozgrywki online o umieszczenie swoich znaczników na początku i na końcu spotkania w zależności od tego, jak się czują.

Możesz skorzystać z Google Jamboard, Padlet lub innej platformy online.

## 2. Drabina emocji

Poziom trudności: proste ćwiczenie zarówno dla prowadzącego/ej, jak i uczestników/czek.

Metoda: praca w grupach

Czas trwania ćwiczenia: 15-20 minut

Narzędzia: Papier, długopis dla każdej grupy

Instrukcje:

- Utwórz grupy.
- Każda grupa otrzymuje podstawową emocję (radość, smutek, złość, zdziwienie, strach, obrzydzenie).
- Zadaniem każdej z grup jest znalezienie synonimów do swojej emocji i zapisanie ich. Następnie poleć im uporządkować od najlżej nacechowanych emocjonalnie do najsilniej nacechowanych emocjonalnie.
- Po skończonej pracy grupowej każda drużyna prezentuje klasie swoje drabiny.

Wersja online: wybierz platformę do wideokonferencji, na której możesz zorganizować pracę w podgrupach. Zalecamy, by grupy pracujące online były mniejsze - w przypadku tego ćwiczenia jedna grupa powinna liczyć maksymalnie 2-3 osoby.

## 3. Szum emocji

Poziom trudności: Ćwiczenie wymaga kreatywności od uczestników/czek.

Metoda: Ćwiczenie grupowe

Czas trwania ćwiczenia: 5-8 minut

Narzędzia: Nie są wymagane.

Instrukcje:





- Uczestnicy i uczestniczki stają w kręgu.
- Każda osoba myśli o prostej sytuacji z dnia codziennego. Ważne jest, aby nie była to sytuacja życia prywatnego grających, lecz sytuacja, która może dotyczyć dowolnej fikcyjnej postaci (np. pierwszy dzień w szkole nowego ucznia / zawodniczka przegrywa finałowy mecz po roku ciężkich treningów / X przytępuje swojego najlepszego przyjaciela na kłamstwie / Y gubi się w mieście, ale otrzymuje pomoc od życzliwej nieznajomej, itp.)
- Ktoś wchodzi do środka kręgu i w jednym zdaniu opisuje wymyśloną przez siebie sytuację. Pozostali, jeden po drugim, wchodzi do kręgu i dotykając ramienia osoby znajdującej się centrum, nazywają emocję, która mogła narodzić się w umyśle stworzonej przez nią postaci (ekscytacja, strach, ulga, złość itp.). Jeśli nie są w stanie określić stanu emocjonalnego postaci jednym słowem, mogą spróbować określić, co postać mogła sobie w tej sytuacji pomyśleć.
- Nie każdy musi się wypowiadać, wejście do kręgu powinno być dobrowolne.
- Jeśli nie ma więcej uczestników wchodzących do kręgu, wszyscy powinni stanąć z powrotem w kręgu, a następna runda może rozpocząć się od nazwania następnej sytuacji.
- Ćwiczenie nie powinno trwać dłużej niż 5-6 rund na raz, w przeciwnym razie stanie się nużące.
- Jeśli z jakiegoś powodu młodzież ma trudności z wymyślaniem sytuacji, możesz z wyprzedzeniem przygotować kilka gotowych scenariuszy.

#### 4. Karty emocji

Poziom trudności: Ćwiczenie jest proste do przeprowadzenia i łatwo je dostosować do poziomu inteligencji emocjonalnej uczestników i uczestniczek.

Metoda: Cała grupa, mała grupa, ćwiczenia w parach i indywidualne.

Czas trwania ćwiczenia: od 5-6 minut do całej lekcji - w zależności od celu pedagogicznego i sytuacji.

Narzędzia: Karty emocji (np. emotikony, pocztówki z krajobrazami lub dziełami sztuki itp.)

Instrukcje:

- Wybierz kartę emocji, która reprezentuje twój obecny stan emocjonalny (ważne, aby prowadzący/a także uczestniczył/a w kręgu i wybrał/a kartę).
- Najprostsza wersja ćwiczenia polega na tym, że każdy wyjaśnia w kilku zdaniach, dlaczego wybrał konkretną kartę.
- Inna wersja: uczestnicy i uczestniczki wykonują powyższe ćwiczenie w parach.

- (W tej i kolejnych wersjach ćwiczenia prowadzący /a nie powinien brać udziału).
- W małych grupach można wykorzystać karty emocji do tworzenia historii. Daj grupom 2-3-4 emocje i zaproś ich do wymyślenia ciekawej historii., którą następnie spiszą i przedstawią klasie.

Wariant online: w dwie ostatnie warianty można grać online. Skorzystaj z funkcji udostępniania ekranu, breakout roomów i czatu. Udostępnij lub wyślij karty poszczególnym parom/pogrupom.

## 5. Ciało i emocje

Poziom trudności: Jest to złożone ćwiczenie, a więc ważne jest to, aby nauczyciel/ka przeprowadził/a je punkt po punkcie.

Metoda: Praca w małych grupach.

Czas trwania ćwiczenia: 25-35 minut.

Narzędzia: Papier, długopisy, kolorowe ołówki lub kredki, papier do flipcharta lub papier pakowy.

Instrukcje:

- Stwórz małe grupy składające się z 3-5 osób.
- Daj każdej grupie karteczkę z nazwą jednej emocji. Zadaniem grupy będzie wypisanie jak największej liczby objawów psychosomatyczne towarzyszących tej konkretnej emocji. (np. strach: skurcze żołądka, przyspieszony puls, rozszerzone źrenice, drżenie rąk, itp.).
- Niech każda grupa narysuje postać ludzką na dużym arkuszu papieru i zaznaczy na rysunku, gdzie dana emocja odczuwana jest w ciele i jak na nie wpływa. Zachęć młodzież do używania kolorów, które najlepiej korespondują z daną emocją.
- Każda grupa odczytuje na głos zebrane przez siebie objawy i prezentuje klasie swoje rysunki. Warto zwrócić uwagę młodzieży na fakt, że nie wszyscy odczuwają daną emocję w ten sam sposób - powinniśmy zaakceptować zaprezentowane prace jako tak samo "właściwe".

Wersja online: ćwiczenie można przeprowadzić również online, korzystając z platformy Jamboard lub Padlet.

## 6. Emocje a muzyka

Poziom trudności: Różne warianty ćwiczenia w zależności od potrzeb grupy.

Metoda: Cała grupa, podgrupy lub ćwiczenie indywidualne.

Czas trwania ćwiczenia: 15-30 minut.

Narzędzia: Teledyski, odtwarzacz, projektor i akcesoria do prezentacji, głośnik.

Instrukcje:

- Wyświetl grupie wyjątkowo emocjonalną scenę filmową z wyciszoną muzyką (możesz na przykład użyć sceny z filmu Romeo i Julia Zefirellego).
- Następnie odtwórz grupie kilka utworów muzycznych o różnym nastroju. Zastanówcie się (wspólnie, w podgrupach lub indywidualnie), który utwór najlepiej wyraża to, co przedstawia scena. Czy scena z podkładem muzycznym ma inny odbiór?
- Jeśli chcesz poświęcić więcej czasu na ćwiczenie, poproś uczniów i uczennice, by sami (w podgrupach) znaleźli najlepszy podkład muzyczny do sceny. Zachęć każdą grupę do odtworzenia sceny z wybranym podkładem na forum. Na koniec obejrzyjcie scenę z oryginalną muzyką. Omówcie doświadczenie.

## 7. Scenki

Poziom trudności: Dla grup, które przyzwyczajone są do współpracy, ćwiczenie nie będzie przedstawiało trudności. Ważne jest dobre monitorowanie czasu, ponieważ każda podgrupa będzie pewnie mieć różne tempo pracy.

Metoda: Ćwiczenie w podgrupach.

Czas trwania ćwiczenia: 15-20 minut.

Narzędzia: Karty emocji

Instrukcje:

- Utwórz grupy składające się z 5-8 osób.
- Każda grupa powinna dostać kartę emocji.
- Zadaniem każdej grupy jest wymyślenie krótkiej historii, w której pojawia się dana emocja. Po ustaleniu kolejności wydarzeń w historyjce, grupa powinna podzielić się na role i odegrać scenkę (na razie bez widzów).
- Teraz każda grupa zaprezentują swoją scenkę na forum klasy. Widzowie tymczasem będą próbować odgadnąć, jakiej emocji byli świadkami.

## Ćwiczenia usprawniające współpracę

Umiejętność współpracy jest niezbędna do skutecznego działania na rzecz zrównoważonego rozwoju. Praca zespołowa to nie tylko wspólnie realizowane zadania, ale także - lub przede wszystkim - słuchanie siebie nawzajem, wypracowanie kompromisów i wspólnej wizji przyszłości. Wymaga to uświadomienia sobie, że choć jesteśmy różni, potrafimy te różnice

respektować i wciąż działać razem. Każdy z nas posiada bowiem jakieś talenty, które przydadzą się w pracy zespołowej.

## 1. Prowadzenie przedmiotów w parze

Poziom trudności: Ćwiczenie jest proste do przeprowadzenia, ale wymaga koordynacji i synchronizacji ruchów. Rozegraj maksymalnie trzy rundy ćwiczenia.

Metoda: ćwiczenie w parach

Czas trwania ćwiczenia: 15-20 minut łącznie z dyskusją.

Narzędzia: Po jednej małej piłeczce lub długopisie na parę.

Instrukcje:

- Dobierz uczestników/czki w pary.
- Wręcz każdej parze małą piłeczkę, długopis lub inny drobny przedmiot.
- Ustaw pary twarzami do siebie i umieść przedmiot między ich dłońmi. Poinstruj młodzież, że wspólnym celem każdej pary jest nie dopuścić, by przedmiot upadł na ziemię.
- Przed rozpoczęciem ćwiczenia, poproś, by każda para wyznaczyła lidera/kę, która będzie decydować o ruchach swoich i partnera/ki. Zadaniem drugiej osoby będzie podążanie za liderem/ką, pamiętając o tym, by nie dopuścić do upuszczenia przedmiotu.
- Warto dodać, żeby początkowo ruchy ograniczyły się do np. poruszania jedynie dłońmi, a po dojściu do wprawy, zaczęły obejmować bardziej skomplikowane ruchy w przestrzeni.
- Po kilku minutach poproś, by osoby w parach zamieniły się rolami.
- Po kilku kolejnych minutach utwórz nowe pary i powtórz ćwiczenie.
- Zachęć pary do wypróbowania bardziej złożonych ruchów. Niech wykorzystają przestrzeń, spróbują zejść na podłogę, poruszać się szybciej lub wolniej itp.
- Na koniec przeprowadź dyskusję: kto czuł się komfortowo, co było trudne, a co łatwe.

## 2. Efektywna współpraca

Poziom trudności: Osoba prowadząca musi zwracać uwagę na to, aby w kręgu znajdowała się tylko jedna osoba na raz. Równocześnie staraj się monitorować stan zaangażowania grupy, gdyż może się zdarzyć, że tylko niektórzy będą brać udział w zabawie, a pozostali biernie się przyglądać.

Metoda: Ćwiczenie dla całej klasy.

Czas trwania ćwiczenia: 15-20 minut.

Narzędzia: Lina, karteczki o wymiarach 10x10 cm, na których wypisane będą pojedyncze litery (litery składające się na wyrażenie "efektywna współpraca"), stoper, tablica i kreda (lub flipchart i marker).

Instrukcje:

- Wymieszaj litery składające się na wyrażenie "efektywna współpraca" i umieść je w przypadkowej kolejności wewnątrz okręgu, który wyznaczysz przygotowaną linią. Zadanie młodzieży polega na wyciągnięciu liter z okręgu we właściwej kolejności i jak najszybszym ułożeniu wyrażenia "efektywna współpraca". Jeśli chcesz, możesz powtórzyć ćwiczenie kilka razy, za każdym razem monitorując czas.
- Zanim uruchomisz stoper, daj młodzieży czas na opracowanie wspólnej strategii.
- Po jej ustaleniu przystąpcie do zabawy.
- Czasy z poszczególnych rund są zapisywane są na tablicy/flipcharcie.
- Zachęcaj grupę do pobijania swoich rekordów, aż wszyscy będą zadowoleni ze swojego czasu.
- Ćwiczenie kończy się wspólną analizą i omówieniem doświadczenia.
- Ważne zasady, których należy przestrzegać w każdej rundzie:
  - - Litery muszą być wyciągane w prawidłowej kolejności.
  - - Słowa "efektywna współpraca" muszą zostać umieszczone w linii prostej na zewnątrz okręgu.
  - - Tylko jedna osoba może znajdować się wewnątrz koła w danym momencie. W momencie, gdy w środku znajduje się więcej niż jedna osoba, należy zatrzymać stoper i rozpocząć rundę od nowa.

### 3. Od koła do kwadratu

Poziom trudności: Proste, stosunkowo krótkie ćwiczenie.

Metoda: Ćwiczenie dla całej grupy.

Czas trwania ćwiczenia: 5-15 minut, w tym dyskusja.

Narzędzia: Nie są potrzebne.

Instrukcje:

- Stańcie w kręgu.
- Poproś wszystkich o zamknięcie oczu.
- Zadaniem uczestników i uczestniczek jest utworzenie kwadratu z pierwotnego okręgu. Nie mogą przy tym otwierać oczu, jedynie rozmawiać.
- Kiedy uznacie, że osiągnęliście cel, możecie otworzyć oczy.
- Omów doświadczenie z młodzieżą.

#### 4. Gorące krzesło

Poziom trudności: Bardzo ekscytujące, ale dość trudne ćwiczenie. Osoba prowadząca ma do wykonania wiele zadań jednocześnie: obserwowanie grupy, rejestrowanie czasu i odgrywanie roli "robota".

Metoda: Ćwiczenie dla całej grupy.

Czas trwania ćwiczenia: 35-60 minut łącznie z dyskusją.

Narzędzia: Jedno krzesło więcej niż liczba osób w grupie, stoper, tablica z przyborami do pisania.

Instrukcje:

- W sali ustawiamy tyle krzeseł, ile jest osób w grupie: powinny być rozlokowane w różnych miejscach i kierunkach, z zachowaniem odstępu umożliwiającego swobodne poruszanie się.
- Pozycja krzeseł nie zmienia się podczas zabawy.
- Krzesło osoby prowadzącej ćwiczenie pozostaje puste i powinno znajdować się możliwie najdalej od niej.
- Osoba prowadząca ćwiczenie zaczyna w roli "robota". Porusza się w stałym, wolniejszym niż uczestnicy/czki tempie i stara się usiąść na pustym miejscu.
- Celem pozostałych osób jest niedopuszczenie do tego, by "robot" usiadł. Jedynym sposobem na osiągnięcie tego celu jest zwolnienie swojego krzesła. Poskutkuje to tym, że "robot" obierze sobie to krzesło jako nowy cel.
- Gdy ktoś zwolni swoje krzesło, nie może na nie powrócić - musi zdobyć inne miejsce.
- Gracze i graczki mogą przemieszczać się między krzesłami w dowolnym tempie.
- Monitoruj czas trwania każdej rundy. Dobrze, by grupa założyła odgórnie, jak długo chce powstrzymać "robota" przed zajęciem miejsca. Cel można oczywiście zmienić w trakcie gry.
- Ważną częścią zabawy jest opracowanie wspólnej strategii. Aby to zrobić, grupa powinna odbyć spotkanie taktyczne przed każdą rundą.
- Pamiętaj, żeby omówić doświadczenie z grupą i zapewnić czas na opanowanie emocji.

#### 5. Zestaw trzelementowy

Poziom trudności: Proste ćwiczenie.

Metoda: Ćwiczenie dla całej grupy.

Czas trwania ćwiczenia: 5-8 minut.

Narzędzia: Nie są potrzebne.

Instrukcje:

- Stańcie w kręgu. Wybierz jedną osobę, która stanie w środku i powie, co lub kogo się wciela. Może to być cokolwiek; przedmiot, osoba, budynek, pojęcie abstrakcyjne, itp. Osoba ta staje się pierwszym elementem zestawu.
- Osoba w centrum wybiera, kto do niej dołączy. Nowy/a gracz/ka dodaje drugi element pasujący do pierwszego.
- W końcu dołącza do nich trzecia osoba i także dodaje element do "zestawu".
- Gdy zestaw jest już kompletny, pierwsza osoba wybiera jeden z dwóch pozostałych elementów i opuszcza z nim krąg.
- Gracz/ka, który/a pozostał/a w środku, powtarza głośno swoją nazwę. W kolejnych krokach dołączają do niego/j dwie inne osoby, które starają się stworzyć nowy zestaw pasujących do siebie elementów - i tak dalej.
- Na przykład: A: Jestem domem. B: Jestem oknem. C: Jestem zasłoną w oknie. "A" (dom) zabiera "B" (okno) z kręgu, a zasłona staje się początkowym elementem kolejnego zestawu. A: Jestem zasłoną. B: Jestem sceną. C: Jestem lampą, która oświetla scenę.

## Ćwiczenia rozwijające odpowiedzialność

Uznanie zrównoważonego rozwoju za jeden z celów osobistych wiąże się z zaakceptowaniem odpowiedzialności nie tylko za swój dobrobyt, ale także za dobrobyt otaczających nas ludzi. W idealnym świecie takie poczucie odpowiedzialności kształtowane jest od najmłodszych lat przez rodzinę i najbliższe otoczenie. Jeśli jednak rodzina zawiodła w tym temacie, odpowiedzialność można rozwijać przy wsparciu szkoły i innych jednostek i instytucji pracujących z młodzieżą. W tej sekcji znajdziesz kilka przydatnych ćwiczeń kształtujących poczucie odpowiedzialności wśród młodych ludzi.

### 1. Riksza

Poziom trudności: Wymaga zaangażowania, skupienia i wzajemnego zaufania.

W tym celu warto przygotować uczestników/czki, np. przeprowadzić kilka ćwiczeń skupionych na budowaniu relacji.

Metoda: Ćwiczenie w parach.

Czas trwania ćwiczenia: Sama gra trwa 5-6 minut, ale zwykle wymaga dłuższego omówienia. łącznie około 20-45 minut.

Narzędzia: Po jednej przepasce na oczy na każdą parę

Instrukcje:





- Dobierz uczestników/czki w pary. Poinformuj, że jedna osoba z pary będzie miała zawiązane oczy.
- Jest to gra niewerbalna, w której nie wolno rozmawiać (ani wydawać żadnych dźwięków).
- Jedna osoba z pary będzie "kierowcą/czynią" rikszy, a druga (ta, której oczy są zasłonięte) rikszą.
- Kierowca/czyni kładzie rękę na ramieniu swojego/ej partnera/ki i porusza się po sali, starając się omijać przeszkody.
- Po ok. półtorej minuty wydaj polecenie: "stop" i poproś kierowców/czynie, by wymienili się rikszeniami, wciąż zachowując milczenie. Tym samym osoba z zawiązanymi oczyma nie będzie wiedziała, kto będzie ją prowadzić (doświadcz utraty kontroli).
- Po półtorej minuty ponownie zatrzymaj grę, prosząc kierowców/czynie o zamianę rikszeniami. W ten sposób riksze będą prowadzone przez trzy różne osoby, z czego dwie o nieznanym im tożsamości.
- Po trzeciej rundzie usiądźcie w kręgu i omówcie doświadczenie.
- Następnie przeprowadźcie kolejną serię gry o tym samym przebiegu: tym razem kierowcy/czynie będą rikszeniami.
- Po trzech rundach znów przeprowadźcie dyskusję. Spytaj, czy riksze mogły ufać swoim kierowcom/czynią? Jakie to uczucie być przewodnikiem i brać odpowiedzialność za innych?

## 2. Przewodnik po ludzkości dla kosmitów

Poziom trudności: Długie ćwiczenie, wymagające skupienia, kreatywności i zaangażowania.

Metoda: Praca w podgrupach

Czas trwania ćwiczenia: 35-60 minut.

Narzędzia: Papier do flipcharta, materiały piśmiennicze.

Instrukcje:

- Podziel klasę na kilka podgrup.
- Powiedz im, że wkrótce grupa kosmitów odwiedzi Ziemię. Aby nieco przybliżyć turystom zwyczaję panujące na nowej dla nich planecie, uczestnicy/czki zabawy będą musieli przygotować listę 8-10 podstawowych zasad, których trzyma się społeczeństwo. Daj każdej grupie papier i markery do zapisania swoich pomysłów.
- Ustal limit czasowy (na przykład 10-15 minut) na wykonanie tego zadania. Po tym czasie, poproś wszystkich, by usiedli w kręgu. Przedyskutujcie razem listy. Znajdźcie podobieństwa i różnice. Postaraj się dowiedzieć, dlaczego zdecydowali się zawrzeć

akurat te zasady a nie inne. Możesz także podpytać, które z zasad z ich list, odnoszą się do ich klasy.

Wersja online: Przebiega tak samo, jak ćwiczenie twarzą w twarz, z tym wyjątkiem, że możesz utworzyć mniejsze podgrupy.

### 3. Uprzywilejowani

Poziom trudności: Ćwiczenie może być dla niektórych trudnym doświadczeniem, ponieważ unaocznia nierówności społeczne i wyzwania, z jakimi spotykają się osoby z mniej uprzywilejowanych grup. Z tego powodu sugerujemy użycie kart postaci, ponieważ prawdziwe doświadczenia młodzieży mogą być zbyt trudne i negatywnie wpłynąć na przebieg ćwiczenia.

Metoda: ćwiczenie dla całej grupy

Czas trwania ćwiczenia: 35-60 minut

Narzędzia: Karty postaci

Instrukcje:

- Celem ćwiczenia jest pokazanie młodzieży, jak działa przywilej w społeczeństwie.
- Wręcz każdej osobie kartę postaci (Załącznik nr 2.). Daj im 3-4 minuty na wejście w rolę i zrozumienie, jakie ograniczenia lub przywileje się z nią wiążą.
- Kiedy każdy zapozna się już ze swoją rolą, poproś wszystkich by ustawili się w jednym rzędzie na końcu sali (tak by swobodnie mogli poruszać się do przodu w miarę wykonywania poleceń). Przekaż następujące instrukcje:

*Będę teraz odczytywać różne zdania.*

*Jeśli czujesz, że dotyczy ono ciebie, wykonaj krok na przód.*

*Jeśli nie potrafisz jednoznacznie ocenić, czy cię ono dotyczy, zostań w miejscu.*

- Następnie rozpocznij czytanie listy zdań (Załącznik nr 3.). Czytaj głośno i wyraźnie, robiąc przerwę po każdym pojedynczym zdaniu.
- Gdy odczytasz już wszystkie sytuacje, poproś uczestników/czki ćwiczenia, by zapamiętali/ły swoje położenie względem pozostałych.
- Zaproś teraz wszystkich do kręgu i przedyskutuj doświadczenie. Możesz użyć pytań z poniższej listy:
  - Jak wam się podobało to ćwiczenie?
  - Jak oceniacie pozycję, w której znaleźliście się na końcu?
  - Czy coś was zaskoczyło?
  - Czy jakieś stwierdzenia były dla ciebie (twojej postaci, roli) szczególnie trudne?
  - Co chcielibyście, żeby inni wiedzieli o tobie (twojej postaci)?

- Jak sądzicie, co by się stało, gdybyśmy przeprowadzili to ćwiczenie bez kart postaci?
- Co to jest przywilej? W jaki sposób posiadanie przywilejów wpływa na relacje społeczne?

## Ćwiczenia rozwijające świadomość ekologiczną

Poniższe aktywności skupiają się na rozwijaniu ekologicznego podejścia do życia. Osoby emocjonalnie związane z naturą łatwiej akceptują osobistą odpowiedzialność za jej ochronę. Z tego powodu niektóre z prezentowanych ćwiczeń mają na celu uświadomienie lub wzbudzenie w sobie pozytywnych uczuć do otaczającej nas przyrody.

### 1. Ja i natura

Poziom trudności: Proste ćwiczenie, ale wymaga spokojnego, cichego i przyjaznego otoczenia.

Metoda: Praca indywidualna.

Czas trwania ćwiczenia: 15-30 minut (jeśli prowadzisz zajęcia plastyczne, poświęć na nie całą godzinę lekcyjną).

Narzędzia: Papier i przybory plastyczne dla każdego.

Instrukcje:

- Rozdaj uczestnikom/czkom kartki i przybory plastyczne. Zapewnij spokojne otoczenie, w którym będą mogli skupić się na pracy. Możesz także puścić łagodną muzykę w tle.
- Poproś wszystkich, żeby zamknęli oczy przywołali wspomnienie i miejsce, w którym natura grała ważną rolę i w pozytywny sposób wpłynęła na ich ówczesny nastrój.
- Jeśli któryś uczestnik lub uczestniczka ćwiczenia nie może przypomnieć sobie takiej zachęć jego/ją do wyobrażenia sobie miejsca, w którym czułby/łaby się bezpiecznie.
- Poinstruuuj wszystkich, żeby otworzyli oczy i spróbowali narysować to miejsce, zastanawiając się równocześnie, co czyni to miejsce wyjątkowym.
- Zaproś ochotników/czki do zaprezentowania swoich prac i podzielenia się swoimi przemyśleniami dotyczącymi doświadczenia. Uszanuj, jeśli ktoś nie będzie miał na to ochoty.

Wersja online: Ćwiczenie zadaj jako pracę domową i podzielcie się refleksją nad nim online. Możesz poprosić uczniów/uczennice o przesłanie skanów rysunków i zaprezentowanie prac innym bez zdradzania ich autorstwa. Ochotnicy/czki mogą oczywiście powiedzieć coś więcej na temat swojej pracy i odczuć z nią związanych.

## 2. Storytelling czyli sztuka snucia opowieści

Poziom trudności: Ćwiczenie nie jest trudne, ale wymaga skupienia i umiejętności słuchania innych. Osoba prowadząca także powinna w nim uczestniczyć. Może np. pierwsza przywołać jakąś historię, która pomoże młodzieży zrozumieć charakter ćwiczenia.

Metoda: Dyskusja grupowa; może być również przeprowadzona online.

Czas trwania ćwiczenia: 10-60 minut.

Narzędzia: Nie są potrzebne.

Instrukcje:

- Usiądźcie w kręgu. Powiedz, że chciałbyś/ałabyś zaprosić wszystkich do podzielenia się jakąś historią (prawdziwą, ze swojego życia lub zasłyszaną), która w jakiś sposób odnosi się do przyrody, kwestii środowiskowych lub zrównoważonego rozwoju.
- Zaczynaj od siebie - opowiedz historię, która może wzbudzić zainteresowanie młodzieży i zainicjuj dyskusję. Spytaj grupę, co myśli o wydarzeniu.
- Poproś kolejną osobę do podzielenia się swoją opowieścią i znów chwilę o niej porozmawiajcie. Kontynuujcie, dopóki znajdują się ochotnicy i ochotniczki, pragnący/e podzielić się swoimi historiami.

## 3. Etykiety

Poziom trudności: Ćwiczenie o średnim poziomie trudności, ale dosyć długie.

Metoda: Ćwiczenia indywidualne, w parach lub w małych 3-4 osobowych grupach. Dyskusja grupowa. Ćwiczenie można również przeprowadzić online.

Czas trwania ćwiczenia: 35-45 minut na samo zadanie, 15-35 minut na dyskusję.

Narzędzia: Telefony komórkowe / aparaty fotograficzne, dostęp do Internetu.

Instrukcje:

- Na kilka dni przed planowaną dyskusją poproś uczestników i uczestniczki, aby poszukali w supermarkecie etykiet informujących, że kupując dany produkt zmniejszasz swój negatywny wpływ na środowisko, chronisz przyrodę, lub że produkt jest organiczny, ekologiczny, zrównoważony, itp.
- Poproś, żeby zrobili zdjęcia tych etykiet i stworzyli kolekcję co najmniej 6-8 takich etykiet.
- Mogą też wyszukać etykiet w internecie i zweryfikować ich autentyczność.
- Przedyskutujcie to doświadczenie i wyciągnijcie wnioski.

## 4. Zdjęcia tematyczne

Poziom trudności: Ćwiczenie jest raczej proste, jedyna trudność wiąże się z koniecznością skupienia się na jednym zadaniu przez dłuższy czas.

Metoda: Ćwiczenie indywidualne lub w parach.

Czas trwania ćwiczenia: minimum 1-2 tygodnie; można je też przeprowadzić online.

Narzędzia: Aparaty fotograficzne lub smartfony, wydrukowane zdjęcia lub rzutnik

Instrukcje:

- Wymyśl temat, który będzie również tytułem przyszłej wystawy fotograficznej, np. Zanieczyszczenie, Woda lub Odpady.
- Wyznacz termin realizacji zadania, powiedzmy 1-2 tygodnie. W tym czasie młodzież będzie szukać motywów fotograficznych związanych z tematem wystawy.
- Prezentację zdjęć można zorganizować na dwa sposoby. Możecie wydrukować po jednym lub dwie fotografie każdego/ej uczestnika zabawy i zorganizować prawdziwą wystawę, lub wyświetlić zdjęcia za pomocą rzutnika i przeprowadzić dyskusję na ich temat.

Wersja online: W wersji online przygotujcie prezentację PowerPoint ze zdjęciami.

## 5. Teatrzyk obrazkowy

Poziom trudności: Jest to czasochłonne, kreatywne ćwiczenie, ale większość grup ma przy nim świetną zabawę.

Metoda: Ćwiczenie w podgrupach.

Czas trwania ćwiczenia: co najmniej 70-90 minut.

Narzędzia: Przybory do pisania i rysowania, duże kartki.

Instrukcje:

- Podziel klasę na kilka 4-6 osobowych grup.
- Zadaniem każdej grupy będzie opracować wizualnie historię, której celem jest kształtowanie świadomości ekologicznej. Na początek muszą stworzyć głównego/ą bohatera/kę (Czy będzie to człowiek - kto? A może zwierzę? Przedmiot? Planeta?), a następnie wymyśleć fabułę.
- Następnie identyfikują pięć lub sześć najważniejszych momentów swojej opowieści, które będą stanowić kluczowe sceny.
- Kolejnym krokiem jest zilustrowanie owych kluczowych scen.
- Każda grupa następnie ustala wspólnie, w jaki sposób przedstawi swoją historię i zaprezentujecie rysunki - tytułowy teatrzyk obrazkowy. Jeśli chcą, mogą także używać efektów dźwiękowych.
- Zorganizujcie prezentację teatrzyków na forum klasy. Omówcie doświadczenie.

## 6. Tworzenie plakatów



Poziom trudności: Ćwiczenie jest raczej proste, ale wymaga kreatywności i współpracy.

Metoda: Ćwiczenie w podgrupach.

Czas trwania ćwiczenia: 25-45 minut.

Narzędzia: Karton, kolorowy papier, nożyczki, klej, gazety z wyciętymi obrazkami, materiały do rysowania, materiały zebrane wcześniej przez grupę: ulotki, reklamówki, zużyte kubeczki, butelki, puszki po napojach, nakrętki, itp.

Instrukcje:

- Podziel klasę na kilka 3-4 osobowych grup.
- Zadaniem każdej grupy będzie zaprojektowanie i stworzenia plakatu lub grafiki przestrzennej, której tematem będzie ochrona środowiska.
- Uczniowie i uczennice mogą rysować lub wykorzystać zebrane przez siebie materiały.
- Kiedy grupy skończą, zorganizuj wystawę ich prac. Wspólnie omówcie doświadczenie.

## 7. Miasta z klocków

Poziom trudności: Ćwiczenie jest raczej proste, ale wymaga kreatywności i współpracy.

Metoda: Ćwiczenie w podgrupach.

Czas trwania ćwiczenia: 40-60 minut.

Narzędzia: Klocki konstrukcyjne lub Lego w dużych ilościach, karty zagrożeń.

Instrukcje:

- Podziel klasę na kilka 3-4 osobowych grup i daj każdej wystarczającą ilość klocków.
- Zadaniem każda grupy będzie wybudowanie zrównoważonego miasta.
- Po skończonej pracy, każda grupa prezentuje swoją makietę na forum klasy.
- Następnie każda grupa losuje kartę zagrożeń. W zależności od tego, jakie zagrożenie wylosuje, każda drużyna musi opracować strategię zarządzania ryzykiem i poczynić odpowiednie modyfikacje swoich miast. Omówcie doświadczenie.

Przykładowe zagrożenia:

- tajfun
- powódź
- ekstremalna susza
- trzęsienie ziemi
- ekstremalne i długotrwałe upały
- zamiecie, burze śnieżne
- niedobór wody pitnej

## 8. W zasięgu ręki

Poziom trudności: Proste ćwiczenie, które można zadać jako pracę domową, a następnie wspólnie omówić.

Metoda: Ćwiczenie indywidualne. Dyskusja grupowa. Można je także przeprowadzić online.

Czas trwania ćwiczenia: 10-20 minut na pracę indywidualną, 15-35 minut na dyskusję w grupie.

Narzędzia: Kartka papieru i materiały piśmiennicze dla każdego, tablica i marker.

Instrukcje:

- Poproś uczestników/czki o obrysowanie jednej ze swoich dłoni.
- Następnie poinstruj ich, żeby na każdym palcu napisali jedno działanie, które mogą podjąć, by chronić środowisko. Działanie może być małe, najważniejsze, żeby było łatwe do osiągnięcia - „w zasięgu ręki”.
- Teraz poproś, by każdy wymyślił krótki plan, który pomoże im wcielić działania w życie. Mogą napisać lub przedstawić go symbolicznie za pomocą rysunków w środku obrysowanej dłoni.
- Czas, by młodzież podzieliła się swoimi pomysłami z resztą klasy. Niech wytypuje kilka działań, które pojawiają się najczęściej i opracuje grupowy plan ich realizacji.

## 9. Wizje przyszłości

Poziom trudności: Ćwiczenie jest raczej proste, ale wymaga kreatywności i współpracy.

Metoda: Ćwiczenie w podgrupach. Dyskusja grupowa.

Czas trwania ćwiczenia: co najmniej 30 minut na pracę w podgrupach, 15 minut na dyskusję grupową.

Narzędzia: Kartka papieru i materiały piśmiennicze dla każdego, tablica i marker.

Instrukcje:

- Poproś każdą grupę, by wspólnie stworzyła wizję przyszłości wybranej przez siebie kategorii: na przykład przyszłość rodziny, sposobu wykonywania pracy, środowiska naturalnego, sposobu wykorzystania zasobów cyfrowych, produkcji odpadów czy klimatu na Ziemi.
- Niech uczniowie i uczennice spróbują zidentyfikować wyzwania, z którymi przyjdzie nam się w przyszłości borykać i zaproponują możliwe rozwiązania.
- Wspólnie omówcie wizje, wyzwania i zaproponowane rozwiązania.



## KONSPEKTY ZAJĘĆ

### Zalecenia metodyczne

Konspekty lekcji prezentowane poniżej powinny zostać potraktowane jedynie jako inspiracja do samodzielnego opracowania lekcji na interesujący dla Ciebie temat.

Niektóre z ćwiczeń są bezpośrednio powiązane z jednym z Celów Zrównoważonego Rozwoju, inne - niekoniecznie. Często celem dydaktycznym jest po prostu nakłonienie dzieci i młodzieży do uważniejszego przyjrzenia się własnym nawykom i zrozumienie, jak osobiste wybory mogą wpływać na otaczający nas świat. Niezależnie od tematyki Twojej lekcji, staraj się przede wszystkim angażować swoją grupę: w dyskusję, w działanie, w myślenie. Nie ma lepszej metody uczenia się niż poprzez osobiste doświadczenie!

41

#### 1. TEMAT: WODA I WYZWANIA Z NIĄ ZWIĄZANE

Cel dydaktyczny: promowanie myślenia skoncentrowanego na rozwiązaniach, opracowywanie strategii rozwiązań.

**Cel Zrównoważonego Rozwoju: nr 6, nr 14**

Czas trwania: 45 min + ok. 2 godziny pracy domowej

**Rozgrzewka:** (materiały: duży dzbanek i butelki / kubki dla młodzieży)

Przebieg rozgrzewki:

Wizualizacja: (2 minuty, z zamkniętymi oczami)

"Jak by to było żyć w świecie bez wystarczającej ilości wody? Wyobraź sobie, że mieszkasz w miejscu, w którym - z powodu usterki sieci wodno-kanalizacyjnej - tymczasowo brakuje wody. Wszyscy mieszkańcy muszą więc chodzić po wodę do studni oddalonej o 5 kilometrów. W domu trzeba ją dodatkowo przegotować przed spożyciem, aby zminimalizować ryzyko zatrucia się".

Postaw duży dzbanek z wodą na swoim biurku. Uczniowie i uczennice z plecakami na plecach podchodzą do dzbanka. Napełnij ich kubki lub butelki wodą. Nie lej wody po równo: niektórym nalej mniej, innym więcej. Poleć uczniom i uczennicom wrócić na swoje miejsca.

Dyskusja: (cała klasa)

Ile wody dostałeś/aś? Jakie to uczucie stać w kolejce po wodę z ciężkim plecakiem na plecach? Jakie masz przemyślenia na temat tego ćwiczenia? Jak to jest żyć w świecie, w którym zdobycie wody jest wyzwaniem?

Po rozgrzewce przejdź do realizacji poniższego konspektu:



Czas	Tytuł i opis bloku	Zadania do wykonania	Metodologia / forma pracy	Materiały / przygotowanie
15 min	Utrudniony dostęp do wody	Obejrzyj z młodzieżą podsumowanie filmu "Zero Day Capetown": <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XxZAgswJfL4">https://www.youtube.com/watch?v=XxZAgswJfL4</a> – zanotujcie, jakie ograniczenia wprowadzono	cała klasa	internet, rzutnik
5 min	Proponowanie własnych rozwiązań dot. utrudnionego dostępu do wody	Czy niedobór wody grozi jedynie krajom Globalnego Południa? Burza mózgów: co możemy zrobić, aby zmniejszyć zużycie wody	cała klasa	tablica, markery
15 min	Szukanie optymalnego rozwiązania	Wybierając spośród różnych pomysłów, młodzież opracowuje plan działania i przedstawia go na forum klasy.	praca w podgrupach, prezentacja na forum klasy	papier pakowy lub papier do flipchartów, kolorowe markery, przybory piśmiennicze
5 min	Podsumowanie, wnioski końcowe	Wybierzcie wspólnie jeden plan działania i spróbujcie go wcielić w życie.	cała klasa	tablica, markery

## 2. TEMAT: ZIELONA ENERGIA

Cel dydaktyczny: kształtowanie postawy proaktywnej, skoncentrowanej na rozwiązaniach, rozwijanie krytycznego myślenia

Cel Zrównoważonego Rozwoju: Nr 7, Nr 9

Czas trwania: 45 minut

**Przygotowanie/praca domowa:** upewnij się, że przed lekcją lub w ramach rozgrzewki młodzież przeczyta artykuł <https://www.eea.europa.eu/signals-archived/signals-2022/articles/secure-affordable-and-clean-energy> - (dostępny również w języku węgierskim, polskim i niemieckim)

Czas	Tytuł i opis bloku	Zadania do wykonania	Metodologia / forma pracy	Materiały / przygotowanie
5 min	Wejście w temat	Spytaj młodzież, skąd wg nich pochodzi energia wykorzystywana w krajach UE? Niech wszyscy zapiszą swoje przypuszczenia na flipcharcie.	cała klasa	tablica / flipchart
20 min	Źródła energii	Sprawdźcie, jak faktycznie przedstawia się koszyk energetyczny w Europie pod poniższym linkiem <a href="#">Koszyk energetyczny UE – Europejska Agencja Środowiska (europa.eu)</a> . Omówcie zalety i zagrożenia związane z poszczególnymi źródłami energii.	research w podgrupach	urządzenie z dostępem do internetu dla wszystkich grup
5 min	Konsultacje	Każda grupa spisuje listy zalet i zagrożeń związanych z danym źródłem energii i wybiera przedstawicieli/ki do wspólnej debaty.	dyskusja grupowa	papier pakowy lub papier do flipcharta, kolorowe markery, przybory piśmiennicze
20 min	Debata	Jak wygląda zrównoważony system energetyczny? Czy nasz koszyk energetyczny jest zrównoważony? Jeśli nie, co musiałoby się zmienić? Dlaczego?	Akwarium - metoda pracy polegająca na tym, że jedna grupa dyskutuje w mniejszym kręgu otoczona pozostałymi uczestnikami/czka mi, którzy/re pełnią rolę obserwatorów/ek.	
5 min	Podsumowanie, wnioski końcowe	Gdybyś miał/a 150 tysięcy EUR, w jaki rodzaj produkcji energii byś zainwestował/a?	sonda, cała klasa	tablica, markery

### 3. TYTUŁ: ZIELONE profesje

Cel dydaktyczny: developing critical thinking, developing one's own vision of the future, career image

Cel Zrównoważonego Rozwoju: Nr 4, Nr 8, Nr 10, Nr 16

Czas trwania: 45 min + 60 min przed lekcją (zadanie domowe):

Poproś młodzież o przeczytanie w domu tego artykułu: [najbardziej poszukiwane zielone miejsca pracy w 2023 r. \(europa.eu\)](#). Artykuł wymienia kilka „zielonych zawodów”, w tym także te mniej oczywiste

Poproś uczniów i uczennice, by podali/ły kilka przykładów, a także ocenili/ły, które z nich wydają im się najbardziej interesujące.

Czas	Tytuł i opis bloku	Zadania do wykonania	Metodologia / forma pracy	Materiały / przygotowanie
40 min	Prezentacja zielonych zawodów	Zbierzcie z młodzieżą listę zielonych zawodów i upewnijcie się, że wszyscy wiedzą, czym każdy zawód się zajmuje. Przydziel każdej podgrupie jakąś profesję z listy i poproś, by przygotowała plakat na temat przydzielonego jej zawodu.	prezentacje plakatów na forum klasy	internet, rzutnik
5 min	Podsumowanie: Co byś wybrał/a?	Rozwieś plakaty w różnych częściach sali. Niech każdy uczeń i każda uczennica stanie obok tego, który wydaje się mu/jej najciekawszy. Jeśli chcą, mogą uzasadnić swój wybór.	dyskusja grupowa	blutack lub taśma klejąca

### 4. TYTUŁ: ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁĘCZNA

Cel dydaktyczny: kształtowanie postawy proaktywnej, skoncentrowanej na rozwiązaniach, rozwijanie krytycznego myślenia

Cel Zrównoważonego Rozwoju: Nr 5, Nr 11, Nr 12

Czas trwania: 45 minut

Czas	Tytuł i opis bloku	Zadania do wykonania	Metodologia / forma pracy	Materiały / przygotowanie
10 min	Zrozumienie koncepcji odpowiedzialności społecznej.	Obejrzyjcie z młodzieżą wideo (skorzystajcie z opcji automatycznego tłumaczenia na język polski): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=odNTQRJ2nTQ">https://www.youtube.com/watch?v=odNTQRJ2nTQ</a> - oceńcie stosowność praktyk, o których w nich mowa	cała klasa	rzutnik
20 min	Co duża firma może zrobić dla społeczeństwa i środowiska?	Przyjrzyjcie się z młodzieżą koncepcji społecznej odpowiedzialności biznesu na konkretnych przykładach dużych firmach. Wykorzystajcie zasoby internetu. Czy duże korporacje stwarzają zagrożenie dla społeczeństwa i zrównoważonego rozwoju? A może jest właśnie nie? Jeśli tak, to co Jeśli duża firma szkodzi społeczności, co można z tym zrobić?	praca w podgrupach	internet, smartfony
15 min	O świadomych zakupach	Na czym polega rola konsumenta? Jak stać się świadomym nabywcą? Co już robisz w tym celu, a co jeszcze można zrobić?	cała klasa	flipchart

## ZAŁĄCZNIK NR 1.

### Karty bingo:

Karta 1:

Gra na instrumencie muzycznym	Zna dwa języki obce	Ma rodzeństwo w tej samej szkole	Interesuje się biologią
Ma zwierzątko	Uwielbia czytać książki fantazy	Lubi robić zdjęcia	Nie lubi pomidorów
Lubi grać w gry komputerowe	Był przynajmniej trzy razy za granicą	Był/a na koncercie	Nie toleruje pikantnych potraw
Ma dorywczą pracę	Nie je mięsa	Lubi tańczyć	Nigdy nie jeździł/a na nartach

Karta 2:

Nie umie gwizdać	Jest wolontariuszem w organizacji charytatywnej	Uwielbia konkretny serial	Ma jakiś ukryty talent
Potrafi jeździć na deskorolce	Lubi rysować lub malować	Interesuje się technologią	Jest fanem/ką jakiegoś pisarza/rki
Ma ulubionego superbohatera	Wygrał/a zawody sportowe	Spędza dużo czasu na mediach społecznościowych	Ma ulubiony przedmiot szkolny
Jest fanem konkretnej grupy muzycznej	Ma niezwykle hobby	Ma lęk wysokości	Uwielbia majsterkować

Karta 3:

Jest członkiem drużyny sportowej	Lubi konkretny gatunek muzyczny	Ma unikalny styl ubierania się	Pracuje w gastronomii
Posługuje się ksywką	Ma osiągnięcia sportowe	Nigdy nie farbował/a włosów	Uwielbia rozwiązywać krzyżówki
Lubi konkretny gatunek filmów	Jest fanem/fanką jakiegoś/jś influencera/ki	Jest rannym ptaszkiem	Uwielbia biwakowanie i piesze wędrówki
Umie pariodować kogoś sławnego	Ma rodzeństwo w innej szkole	Ma ulubiony przedmiot szkolny	Należy do szkolej grupy teatralnej

## ZAŁĄCZNIK NR 2.

DO DRUKU – Karty postaci ☞				
<b>Twoi rodzice ciągle się kłóca.</b>	<b>Mieszkaś z mamą, jej mężem i dwójką jego dzieci.</b>	<b>Masz krzywy zgryz.</b>	<b>Ty i Twoja rodzina pochodzicie z Iranu. Mieszkacie w Polsce od 3 lat. Nie znacie j. polskiego.</b>	<b>Masz dysleksję.</b>
<b>Jesteś jedynaczką.</b>	<b>Żyjesz w bardzo ubogiej rodzinie, a pod koniec miesiąca ledwo starcza wam na chleb.</b>	<b>Twoja rodzina jest dwujęzyczna.</b>	<b>Przeprowadziłaś się z odległej wioski do miasta.</b>	<b>Gdy się denerwujesz, zaczynasz się jąkać.</b>
<b>Boisz się psów.</b>	<b>Urodziłeś się z czterema palcami u prawej ręki.</b>	<b>Jesteś adoptowana.</b>	<b>Mieszkaś w domu dziecka.</b>	<b>Poruszasz się na wózku inwalidzkim.</b>
<b>Jesteś pochodzenia muzułmańskiego.</b>	<b>Jesteś córką prezesa firmy wartej miliardy.</b>	<b>Your mother is now serving a 3-year prison sentence.</b>	<b>Twój tata służy w wojsku.</b>	<b>Zostałeś wybrany do udziału w programie telewizyjnym o utalentowanych dzieciach i młodzieży.</b>
<b>Mieszkaś w wiosce oddalonej o 50 km od szkoły.</b>	<b>Jesteś kapitanem szkolnej drużyny piłkarskiej.</b>	<b>Jesteś najstarsza z siedmiorga rodzeństwa.</b>	<b>Twoi rodzice są rozwiedzeni; mieszkasz z matką.</b>	<b>Twoi rodzice są lekarzami.</b>



## ZAŁĄCZNIK NR 3.

### Zestaw sytuacji do gry Uprzywilejowani:

#### 1. Możliwości edukacyjne:

- Zrób krok w przód, jeśli twoi rodzice mają wyższe wykształcenie.
- Zrób krok w tył, jeśli w twojej szkole brakowało podstawowych pomocy dydaktycznych.

#### 2. Stabilność finansowa:

- Zrób krok w przód, jeśli nigdy nie martwiłeś/aś się o to, czy w domu będzie co jeść.
- Zrób krok w tył, jeśli kiedykolwiek musiałeś/aś podjąć pracę, by utrzymać rodzinę.

#### 3. Świadomość kulturowa:

- Zrób krok w przód, jeśli kiedykolwiek byłeś/aś na zagranicznych wakacjach.
- Zrób krok w tył, jeśli kiedykolwiek dokuczano ci z powodu twojego pochodzenia.

#### 4. Dostęp do technologii:

- Zrób krok w przód, jeśli zawsze miałeś/aś dostęp do komputera i Internetu w domu.
- Zrób krok w tył, jeśli kiedykolwiek miałeś/aś ograniczony dostęp do komputera i Internetu.

#### 5. Zdrowie i dobre samopoczucie:

- Zrób krok w przód, jeśli nigdy nie miałeś/aś poważnych problemów zdrowotnych.
- Zrób krok w tył, jeśli ty lub członek twojej rodziny stanęliście w obliczu wyzwań związanych ze zdrowiem.

#### 6. Płeć i tożsamość:

- Zrób krok w przód, jeśli czujesz się komfortowo, wyrażając swoją tożsamość płciową.
- Zrób krok w tył, jeśli kiedykolwiek spotkałeś/aś się z dyskryminacją ze względu na płeć lub tożsamość płciową.

#### 7. Stabilna sytuacja rodzinna:

- Zrób krok w przód, jeśli, jeśli masz dwoje rodziców, którzy nadal są małżeństwem.
- Zrób krok w tył, jeśli pochodzisz z niepełnej lub rozbitej rodziny.

**8. System prawny:**

- Zrób krok do przodu, jeśli nigdy nie zostałeś/aś zatrzymany/a lub przesłuchiwany/a przez policję bez powodu.
- Zrób krok w tył, jeśli kiedykolwiek czułeś/aś się niesprawiedliwie potraktowany/a przez organy ścigania.

**9. Dostęp do możliwości:**

- Zrób krok w przód, jeśli uczęszczasz na jakieś zajęcia dodatkowe.
- Zrób krok w tył, jeśli twoja sytuacja finansowa uniemożliwia ci uczestnictwo w zajęciach dodatkowych.

**10. Język i komunikacja:**

- Zrób krok w przód, jeśli biegle posługujesz się więcej niż jednym językiem.
- Zrób krok w tył, jeśli polski nie jest Twoim pierwszym językiem i doświadczyłeś/aś z tego powodu nieprzyjemności