



CENTRUM
ROZWIĄZAŃ
SYSTEMOWYCH

RAPORT MERYTORYCZNY

2 0 1 6

SPIS TREŚCI

03 PROJEKTY

04	Zielone Gry
06	Wspólne Zarządzanie Przyrodą
07	Gra o Budżet
09	EDUCEN
11	CNH
12	Nowa Ziemia
13	ACCURENT
15	Innowacje przyspieszające transformację energetyczną
16	Games4Sustainability

18 GRY

19	Laudato Si
20	Transformacja Energetyczna
	Water-Energy Nexus Game
21	Gifts of Culture
	Flood Resilience Game

22 INNE WYDARZENIA

PROJEKTY



ZIELONE GRY

BIBLIOTEKI I ORGANIZACJE POZARZĄDOWE WŁĄCZAJĄ MŁODYCH DO GRY O PRZYRODĘ

TERMIN

Maj 2014 - grudzień 2016

KOORDYNATORZY PROJEKTU

Jakub Damurski, Marcin Serweta,
Wioleta Hutniczak

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Kwiecień

■ Ogólnopolski Festiwal Gier dla Zrównoważonego Rozwoju – Zielone Gry

4 kwietnia 2016 roku w Warszawie odbył się Ogólnopolski Festiwal Gier dla Zrównoważonego Rozwoju – Zielone Gry.

W ramach wydarzenia zaprezentowaliśmy zbiór sprawdzonych gier, które można wykorzystać podczas prowadzenia szkoleń, warsztatów oraz lekcji. Jednym z najważniejszych celów festiwalu było zebranie i prezentacja szerokiej gamy gier ekologicznych dostępnych na polskim rynku. Festiwal był zwieńczeniem dwuletniej pracy nad wykorzystaniem potencjału poważnych gier (ang. serious games) w edukacji dla zrównoważonego rozwoju. Wydarzenie dedykowane było: trenerom, edukatorom, nauczycielom, animatorom oraz wszystkim osobom, które są zainteresowane wykorzystaniem tego rodzaju gier w swojej działalności edukacyjnej.



Zielone Gry. Biblioteki i organizacje pozarządowe włączają młodych do gry o przyrodę to projekt edukacyjno-ekologiczny. Ale edukacja odbywa się w nim w bardzo atrakcyjny sposób: za pomocą gier. Celem projektu jest zwiększenie wiedzy młodych ludzi (od gimnazjalistów po studentów) na temat bioróżnorodności, zmian klimatu oraz ekonomicznej wartości ekosystemów. Projekt inspirowany jest ideą serious games, czyli gier, które nie tylko bawią, ale również skłaniają do refleksji, przekazują wiedzę lub pozwalają nabywać umiejętności.

W ramach projektu Centrum Rozwiązań Systemowych oferowało bezpłatne komplety gier wraz ze scenariuszami, materiały promocyjne oraz odpowiednie przeszkolenie dla pracowników bibliotek szkolnych, publicznych i organizacji pozarządowych.

W projekcie przygotowane i wdrożone zostały dwie gry planszowe o tematyce ekologicznej i dwie gry internetowe o zmianach klimatu.

Projekt był realizowany przez Stowarzyszenie Centrum Rozwiązań Systemowych w partnerstwie z Fundacją Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego i Fundacją Ekorozwoju w ramach programu PL02 Ochrona bioróżnorodności i ekosystemów, finansowanego z Funduszy EOG.



grazklimatem.zielonegry.pl

Gra z Klimatem 2.0

W mobilnej Grze z Klimatem 2.0 gracze wyruszają na podbój zielonej wyspy niekniętej dotąd ludzkiej ręką.

Nowi mieszkańcy muszą zmierzyć się z problemami związanymi z zarządzaniem wspólnym lasem i zabudową wyspy, a także z decyzjami swoich współmieszkańców. Decyzje te mogą wywołać zmiany klimatu, które z kolei powodują huragany i zalewanie wyspy.

Gra nie odwzorowuje wiernie rzeczywistych procesów prowadzących do zmian klimatu, ale stanowi ich doskonałą analogię, dzięki czemu umożliwia graczom zrozumienie najważniejszych ich przyczyn.

Przestrzeń



Czas

min max
Czas trwania 1 2h
Czas na przygotowanie 10 15 min
Rodzaj gry internetowa
Sprzęt tablety

Ludzie

min max
Liczba graczy 5 30
Liczba osób prowadzących 1 3
Wiek 10 +

Grupa odbiorców

Uczniowie ●●●●●
Biznes ●●●●●
Studenci ●●●●●
Społeczności lokalne ●●●●●
Administracja publiczna ●●●●●
NGO ●●●●●

Kontekst

Zmiany klimatu ●●●●●
Zarządzanie dobrami wspólnymi ●●●●●
Nierówności ekonomiczne ●●●●●
Bioróżnorodność ●●●●●

Jak zdobyć grę

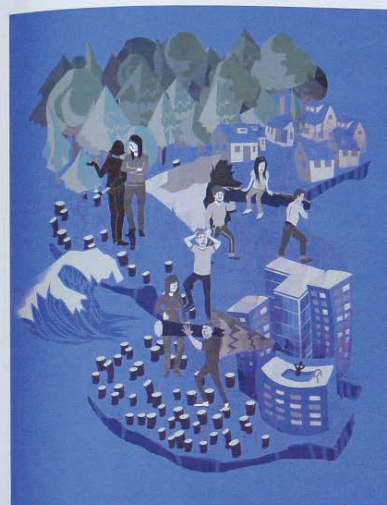
Ogólnodostępna gra internetowa.
Instrukcję oraz dostęp do panelu moderatora znajdziesz tutaj:
(grazklimatem.zielonegry.pl).

Interakcje

- Konflikt
- Negocjacje
- Przywództwo
- Wykluczenie
- Współpraca: wspólne wypracowywanie zasad i podejmowanie zbiorowych decyzji
- Rywalizacja
- Jazda na gapę (free-riding)

Wyzwania

- Zadbanie o to, żeby wyspa przetrwała i w przyszłości wciąż mogła pozostawać źródłem utrzymania jej mieszkańców
- Zrównoważone gospodarowanie wyspą i porastającym lasem
- Porozumienie z sąsiadami, którzy mogą mieć inne cele i aspiracje



Decyzje

- Użytkowanie lasu
- Sadzenie nowych drzew
- Rozwój – stawianie nowych budynków
- Monitoring działań innych graczy
- Nakładanie sankcji na innych graczy

Konsekwencje decyzji graczy:

(-) negatywne
(+) pozytywne

- (-) Kurczy się las
- (-) Wzrost stężeń gazów cieplarnianych
- (-) Zmiany klimatu: wywołujące huragany i stopniowe zalewanie wyspy
- (-) Nierówności ekonomiczne pomiędzy graczami
- (+) Dobrze zarządzany las przynosiący stałe dochody wszystkim graczom
- (+) Dobrze współpracująca społeczność mieszkańców wyspy

Lekcje

- Nadmierne zużycie surowców prowadzi do wyczerpywania się zasobów naturalnych, co wstrzymuje produkcję i rozwój gospodarki.
- Zmiany klimatu mogą spowodować katastrofy naturalne (huragany, powodzie).
- Działając w pojedynkę, nie da się osiągnąć założonych celów. Przy nadmiernej rywalizacji wszyscy tracą.
- Niekontrolowany rozwój gospodarczy ma wpływ na zwiększoną emisję gazów cieplarnianych, co prowadzi do zmian klimatu.

Publikacja *Gry dla Zrównoważonego Rozwoju*

Publikacja jest zbiorem doświadczeń i przemyśleń na temat wykorzystania gier w edukacji dla zrównoważonego rozwoju. Autorzy tekstów przedstawiają w niej dobre praktyki oraz pomocne narzędzia w skutecznym przybliżaniu tematów takich jak m.in. zmiany klimatu, zarządzanie dobrami wspólnymi czy też bioróżnorodność. Oprócz współpracowników CRS i osób uczestniczących w projekcie, w *Grach dla Zrównoważonego Rozwoju* przeczytać można kilka gościnnych artykułów, w tym *Retorykę Gier* Wideo Iana Bogosta. Publikacja ta jest adresowana zarówno do osób, które w swojej działalności edukacyjnej używają gier, jak i dla tych, które dopiero rozważają włączenie ich do swoich działań. Obydwie grupy znajdą tutaj inspirację oraz konkretne przykłady gier do osiągnięcia upragnionych celów edukacyjnych. Publikację można ściągnąć [pod tym linkiem](#) albo [na stronie projektu](#).



Przez doświadczenie i refleksję
do zrozumienia i odpowiedzialności

WSPÓLNE ZARZĄDZANIE PRZYRODĄ



Celem projektu jest usprawnienie uczestnictwa lokalnych społeczności w zarządzaniu obszarem Natura 2000 Dolinki Jurajskie. Cel ten osiągnięty zostanie poprzez przeprowadzenie modelowego procesu dialogu z wykorzystaniem innowacyjnego narzędzia internetowego opartego o technikę mapowania partycypacyjnego (tzw. PP GIS). Umożliwiło to licznej (800 os.) i różnorodnej grupie interesariuszy (tj. mieszkańcom, sołtysom, przedsiębiorcom, deweloperom, politykom, organizacjom pozarządowym) na wyrażenie swoich preferencji i potrzeb odnośnie wykorzystania przestrzeni. Realizacja projektu wzmocniła pozycję mieszkańców w procesie zarządzania obszarem, co jest ich realną potrzebą, a także pogłębi dialog interesariuszy i zapewni diagnozę społecznego postrzegania obszaru chronionego. Partner projektu - Regionalna Dyrekcja Ochrony Środowiska w Krakowie - zaangażowany w konsultacje i spotkania na każdym etapie projektu zapewni wykorzystanie efektów projektu w partycypacyjnym ustalaniu planów zadań ochronnych.

Projekt finansowany przez Fundację Batorego w ramach programu *Obywatele dla Demokracji* z Funduszy EOG.

TERMIN

Kwiecień 2015 - kwiecień 2016

KOORDYNATOR PROJEKTU

Anna Dubel

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Kwiecień

■ Konferencja *Wspólne Zarządzanie Przyrodą – partycypacyjne mapowanie terenów chronionych*

22 kwietnia 2016 r. w Małopolskim Ośrodku Doradztwa Rolniczego w Karniowicach odbyła się konferencja wieńcząca projekt *Wspólne Zarządzanie Przyrodą – partycypacyjne mapowanie terenów chronionych*, poświęcona wspólnemu zarządzaniu na obszarze Natura 2000 Dolinki Jurajskie PLH120005. Podczas spotkania przedstawiono i przedyskutowano rezultaty podjętych w projekcie działań oraz wyniki przeprowadzonego mapowania partycypacyjnego.

Bardzo interesujący był panel dyskusyjny z udziałem uczniów-wolontariuszy, którzy wzięli udział w projekcie. Podzielili się oni swoimi doświadczeniami z przeprowadzonego geoankietowania mieszkańców Dolinek. Wyniki ocenili oni jako użyteczne źródło wiedzy o potrzebach i oczekiwaniach mieszkańców, które władze gmin powinny brać pod uwagę podczas planowania rozwoju. Podczas kolejnego panelu z udziałem zaproszonych gości i w dyskusji plenarnej wskazywano na to, że metoda mapowania partycypacyjnego jest interesująca i z dużym potencjałem do wykorzystania nie tylko w ochronie przyrody, ale także w planowaniu przestrzennym.

■ Publikacja podsumowująca projekt *Wspólne Zarządzanie Przyrodą – partycypacyjne mapowanie terenów chronionych*

30 kwietnia zakończono realizację projektu *Wspólne Zarządzanie Przyrodą – partycypacyjne mapowanie terenów chronionych*. Zapraszamy do zapoznania się z wynikami zebranymi w książce dostępnej [tutaj](#).

GRA O BUDŻET

OBYWATELSKIEGRY.PL

TERMIN

Marzec 2014 - luty 2016

KOORDYNATOR PROJEKTU

Anna Koch

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Styczeń

- **Gra o Budżet. Jak zaangażować mieszkańców do współdecydowania o swoim mieście?** Konferencja we Wrocławiu

Wydarzenie adresowane było do przedstawicieli instytucji publicznych, NGO i firm. Wśród przybyłych gości znaleźli się m.in. przedstawiciele miast: Wrocław, Lublin, Łódź, Warszawa, Kraków, Poznań, Gorzów Wielkopolski, Ostrów Wielkopolski, Toruń a nawet reprezentanci odległego Białegostoku. Nie zabrakło również licznie przybyłych samorządowców z miast Dolnego Śląska, takich jak między innymi: Oława, Strzelin, Trzebnica, Oleśnica czy Świdnica.

W trakcie konferencji zaprezentowaliśmy innowacyjne narzędzie konsultacji społecznych *Gra o Budżet*, które z powodzeniem zastosowane zostało do informowania obywateli, edukacji młodzieży i aktywizacji mieszkańców Lublina i Świdnika. Swoimi doświadczeniami i obserwacjami podzielili się m.in.: Dyrektor Biura Związku Miast Polskich – Pan Andrzej Porawski oraz jego zastępcą dr Tomasz Potkański, Pani Katarzyna Szymczak – Pomianowska Zastępczyni Dyrektora Biura ds. Partycypacji Społecznej UM Wrocław, dr Piotr Magnuszewski z Centrum Rozwiązań Systemowych, Gunnar Grimsson reprezentujący islandzką Citizens Foundation oraz przedstawiciele trzeciego sektora i miast, które wdrożyły już innowacyjne narzędzia wzmacniania partycypacji obywateli w zarządzaniu miastem.

- **Publikacja *Gra o budżet. Narzędzie zwiększające partycypację w zarządzaniu miastem***

Oddaliśmy do rąk czytelników książkę, która po pierwsze porusza temat angażowania się obywateli w zarządzanie swoim miastem, po drugie przedstawia dobre praktyki w tym obszarze stosowane w Polsce i na świecie, po trzecie prezentuje innowacyjne narzędzie, jakim jest *Gra o Budżet*.



Projekt *Gra o Budżet. Aktywizacja obywateli Lublina i Świdnika w zakresie budżetu partycypacyjnego* promuje aktywny udział mieszkańców w ustalaniu miejskiego budżetu.

Osią projektu była gra symulacyjna zainspirowana amerykańską *Budget Games* stworzoną przez Innovation Games®. Amerykański pierwowzór od 2011 r. pomaga mieszkańcom i władzom San Jose w dyskusji na temat budżetu miasta. Gra została zaadaptowana do polskich realiów a jej celem jest zwiększenie poczucia współodpowiedzialności mieszkańców za miejskie finanse.

Pierwsze rozgrywki zostały wykorzystane do konsultacji na temat budżetów rad dzielnic Lublina oraz budżetu partycypacyjnego Świdnika.

Projekt *Gra o Budżet. Aktywizacja obywateli Lublina i Świdnika w zakresie budżetu partycypacyjnego* jest realizowany przez Centrum Rozwiązań Systemowych w partnerstwie z Gminą Lublin, Gminą Świdnik, Związkiem Miast Polskich i Citizens Foundation. *Gra Budget Games* została opracowana przez Innovation Games®.

Projekt jest realizowany w ramach programu Obywatele dla Demokracji, finansowanego z Funduszy EOG.

Jako kontynuacja działań powstał wewnętrzny projekt CRS *obywatelskie gry.pl*. Prezentujemy tu innowacyjne narzędzia edukacji i aktywizacji obywatelskiej, encyklopedię gier dla demokracji i bezpłatne gry do wykorzystania niekomercyjnego. W ramach projektu będziemy realizowali Akademię Moderatorów Gry o Budżet oraz Akademię Gier Obywatelskich dla Edukatorów.

Czerwiec

■ **Angażująca demokracja. Jak poważne gry wzmacniają partycypację** - Forum Partycypacji Obywatelskiej

Aktywizacja mieszkańców do procesu podejmowania decyzji jest jednym z najważniejszych wyzwań we współczesnej Polsce. Badania (*Decydujemy Razem 2012*) pokazują, że zdecydowanie częściej jako społeczeństwo wolimy jednak na różne sposoby oprotestowywać decyzje, niż wpływać na ich podejmowanie przez udział w aktywnościach obywatelskich. Łatwiej coś oprotestować niż zaangażować się w wypracowanie zmiany. Dla wielu ludzi partycypacja nie jest atrakcyjna.

Anna Koch z Centrum Rozwiązań Systemowych pomogła odpowiedzieć na to pytanie podczas sesji śniadaniowej na Forum Partycypacji Obywatelskiej. Uczestnicy spotkania śniadaniowego mieli okazję zapoznać się z grą symulacyjną *Gra o budżet* przygotowaną przez CRS, a nawet doświadczyć jej potencjału w **mini rozgrywce śniadaniowej** – na dobry i energetyzujący początek dnia.

■ **WBO 2016**

W partnerstwie z Urzędem Miasta Wrocławia zrealizowaliśmy w czerwcu dwie rozgrywki *Gry o WBO*, która została przygotowana na podstawie projektów zgłoszonych do WBO 2016. Zaprosiliśmy liderów projektów, aktywistów, społeczników, mieszkańców i użytkowników miasta do udziału w innowacyjnych konsultacjach z użyciem poważnej gry symulacyjnej stworzonej na bazie *Gry o Budżet*.

Rozgrywki odbyły się w czerwcu 2016 roku. Zapraszamy do zapoznania się z **wynikami gry ogólnomiejskiej (projekty ogólnomiejskie)** oraz **gry, która odbyła się na projektach zgłoszonych do WBO 2016 w Rejonie 2 (Kleczków, Karłowice, Różanka).**

Październik

■ **Gra o Budżet w Częstochowie**

W Częstochowie wzorowa frekwencja na Grze o Budżet przygotowanej we współpracy z CRS. Były emocje ale i konstruktywne dyskusje. Przedstawiciele różnych grup społecznych mieli szansę przekonać się, że choć potrzeby w mieście są różne, to w procesie deliberacji wszyscy są w stanie dojść do kompromisowych decyzji. Co więcej różne grupy zrealizowały te same projekty! Gratulujemy organizatorom.



EDUCEN

EUROPEAN DISASTERS IN URBAN CENTRES: A CULTURE EXPERT NETWORK



Czynniki kulturowe i różnorodność kulturowa mogą rodzić wyzwania dla społeczności, które są narażone na katastrofy. Jednak przy odpowiednim podejściu, kultura może być źródłem rozwiązań przydatnych przy zapobieganiu, łagodzeniu, przygotowaniu i radzeniu sobie ze skutkami katastrof. Projekt EDUCEN (*European Disasters in Urban centres: a Culture Expert Network*) skupia się na znaczeniu kultury w zarządzaniu katastrofami i ryzykiem w europejskich miastach. EDUCEN jest interdyscyplinarną platformą łączącą ekspertów z dziesięciu organizacji z siedmiu europejskich krajów.

CRS odpowiada w projekcie za opracowanie otwartych symulacji, wykorzystywanych podczas studiów przypadków realizowanych m.in. w hiszpańskiej Lorce (zagrożenia powodziowe) i we włoskiej L'Aquila (trzęsienia ziemi). Zajmujemy się też innymi zadaniami związanymi z zastosowaniem i tworzeniem poważnych gier na potrzeby projektu.

Projekt jest realizowany ze środków UE w ramach programu Horyzont 2020 (umowa grantowa nr 653874).

TERMIN

Maj 2015 - kwiecień 2017

KOORDYNATOR PROJEKTU

Piotr Magnuszewski

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Maj

■ Spotkanie projektowe w L'Aquila, we Włoszech

W maju w L'Aquila, we Włoszech, odbyło się kolejne już spotkanie projektu EDUCEN. Dane zebrane przez stakeholderów podczas spotkania zostały użyte do zaprojektowania nowej symulacji, która ma badać efektywność planu reagowania kryzysowego. Oprócz zbierania danych, uczestnicy zaprezentowali ciekawe wizje i pomysły w temacie disaster risk management, szczególnie w kontekście różnic kulturowych.

Członek CRS-u, Piotr Magnuszewski, w swojej prezentacji *Games for resilience: How to apply gaming methodologies to explore the role of culture in disaster risk management?* wytłumaczył czemu gry mogą się przysłużyć "poważnym" celom i w jaki sposób używać gier, żeby je osiągnąć, ze specjalnym naciskiem na rolę kultury w zarządzaniu ryzykiem.

Lipiec

■ Spotkanie projektowe w Volos, w Grecji

Między 7 a 8 lipca w greckim mieście Volos odbyło się spotkanie projektu EDUCEN. W spotkaniu z ramienia CRSu uczestniczył Łukasz Jarząbek. Tematem spotkania było *Cultural memory – City – Disaster management*, uczestnicy dyskutowali nad tym w jaki sposób kultura i pamięć kulturowa mogą pomóc w informowaniu o, i polepszeniu zarządzania kryzysowego.

Listopad

■ Warsztaty *Gatekeepers, Volunteers, and Communication Strategies*

Nasza gra *Gifts of Culture*, stworzona w ramach projektu EDUCEN, pojechała do Sztokholmu! Piotr Magnuszewski z CRS wziął udział w 2nd Workshop on Culture and Learning *Gatekeepers, Volunteers, and Communication Strategies*.

Podczas warsztatów, Piotr poprowadził specjalną rozgrywkę *Gifts of Culture*. Dlaczego specjalną? Otóż gra rozgrywana była w 3 językach: włoskim, hiszpańskim i angielskim. W związku z tym, uczestnicy musieli stawić czoła nie tylko barierom komunikacyjnym wpisanym w grę, ale również prawdziwym barierom językowym.

Pamiętajmy jednak o tym, że chociaż kultura i różnorodność mogą prowadzić do nieporozumień, mogą być również wartościowym darem od losu. Kultura może pomóc na wiele sposobów, o czym przekonali się uczestnicy sztokholmskich warsztatów.



Grudzień

■ Spotkanie projektowe w Valladolid, w Hiszpanii

Łukasz Jarząbek wziął udział w spotkaniu projektu EDUCEN w Valladolid, w Hiszpanii. Podczas spotkania Łukasz poprowadził krótki kurs moderowania rozgrywki *Flood Resilience Game*. Uczestnicy spotkania mieli również okazję zagrać w *Evacuation Challenge Game*, która prezentuje wyzwania związane z reagowaniem kryzysowym i ewakuacją w obliczu katastrof w zróżnicowanym kulturowo społeczeństwie.



THE EMERGENCE OF ADAPTIVE GOVERNANCE ARRANGEMENTS FOR TROPICAL FOREST ECOSYSTEMS

TERMIN

Wrzesień 2011 - grudzień 2016

KOORDYNATOR PROJEKTU

Piotr Magnuszewski

Podstawowym problemem w konwencjonalnych programach ochrony lasu jest poleganie na centralnie narzucanych rozwiązaniach, które ignorują złożoną lokalną dynamikę systemów społeczno-ekologicznych. Proponowany projekt ma na celu opracowanie nowej wiedzy na temat warunków, w których pojawić mogłyby się skuteczne rozwiązania w zakresie zarządzania lokalnymi tropikalnymi ekosystemami leśnymi. Poprzez pryzmat skomplikowanej teorii systemów adaptacyjnych, badania określają trzy dynamiczne relacje, które mają szczególne znaczenie dla zrozumienia różnic w skuteczności lokalnie opracowywanych systemów zarządzania adaptacyjnego. Główną hipotezą projektu jest to, że pojawienie się zarządzania adaptacyjnego związane jest z lokalną rozpowszechnioną wiedzą na tematy ekologiczne, lokalnymi wartościami i przekonaniami kulturowymi oraz nierównościami społeczno-ekonomicznymi.

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Grudzień

■ Artykuły na zakończenie projektu CNH

Projekt CNH: *The Emergence of Adaptive Governance Arrangements for Tropical Forest Ecosystems* dobiegł końca. Na zakończenie projektu przygotowywane zostały artykuły podsumowujące wyniki badań organizowanych w ramach projektu. W pierwszym z artykułów, analizie poddany został wpływ opłat za usługi ekosystemów na zarządzanie wspólnymi dobrami.

Drugi artykuł skupia się na osobistych wartościach w podejmowaniu decyzji w kontekście zarządzania dobrami wspólnymi. W trzecim artykule opisane zostało podejmowanie decyzji w dynamicznym modelu zarządzania dobrami wspólnymi. Wśród autorów artykułów znajdują się członkowie i pracownicy CRSu, między innymi Piotr Magnuszewski, Michał Pająk, Joanna Stefańska, Jan Sendzimir oraz Katarzyna Ostasiewicz.



NOWA ZIEMIA

KATECHECI ZWIĘKSZAJĄ WRAŻLIWOŚĆ MŁODYCH KATOLIKÓW NA ZMIANY KLIMATU



Założeniem projektu *Nowa Ziemia* – katecheci zwiększają wrażliwość młodych katolików na zmiany klimatu realizowanego przez Centrum Rozwiązań Systemowych w partnerstwie z Obserwatorium Społecznym jest zwiększenie świadomości i wrażliwości młodych katolików oraz ich rodzin na zmiany klimatu. Projekt nawiązuje do przesłania zawartego w encyklice Papieża Franciszka *Laudato Si'*. Cel ten chcemy osiągnąć poprzez przygotowanie i przekazanie katechetom innowacyjnych, interaktywnych narzędzi edukacyjnych, które wzbogacą lekcje religii prowadzone w szkołach.

Każdy uczestniczący w projekcie katecheta otrzyma komplet materiałów edukacyjnych w tym komplet 5 gier planszowych dedykowanych młodzieży w wieku 10 – 15 lat wraz z omówieniem oraz scenariusze lekcji. W projekcie weźmie udział do 50 katechetów, którzy przeprowadzą lekcje z setką uczniów każdy.

TERMIN

Lipiec - grudzień 2016

KOORDYNATOR PROJEKTU

Magdalena Liszka

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Lipiec

■ Oficjalna inauguracja projektu *Nowa Ziemia*

Oficjalnie rozpoczęliśmy działania związane z projektem *Nowa Ziemia*. W ramach projektu przygotowana została gra planszowa oraz scenariusze lekcji katechezy inspirowane przesłaniem zawartym w encyklice Papieża Franciszka *Laudato Si'*.

Wrzesień

■ Zapisy na warsztaty dla katechetów

We wrześniu ruszyły zapisy na warsztaty dla katechetów prowadzone w ramach projektu *Nowa Ziemia*. Zapisy na warsztaty prowadzone były poprzez naszą stronę [www](#).

Październik

■ Warsztaty dla katechetów

W ramach projektu *Nowa Ziemia* zorganizowaliśmy warsztaty z grą *Laudato Si'*. Uczestnikami warsztatów byli nauczyciele religii z polskich szkół, którzy z entuzjazmem podeszli do gry i przygotowanych przez zespół projektowy scenariuszy lekcji. Warsztaty odbyły się we Wrocławiu. Uczestniczyło w nich 50 katechetów z dolnośląskich szkół.

Grudzień

■ Projekt *Nowa Ziemia* w Radiu Rodzina

Jakub Damurski został zaproszony do studia Radia Rodzina, gdzie udzielił krótkiego wywiadu podsumowującego nasz projekt *Nowa Ziemia*. Nagranie wywiadu dostępne jest pod [tym linkiem](#).

■ Konferencja prasowa projektu *Nowa Ziemia*

Na konferencji prasowej podsumowującej projekt *Nowa Ziemia* zorganizowanej na Ostrowie Tumskim koordynatorka projektu – Anna Koch miała okazję podzielić się wynikami projektu z szerszą grupą odbiorców. Zachęcamy do zapoznania się z [raportem](#) podsumowującym projekt *Nowa Ziemia*. Zapraszamy również do odwiedzenia strony gry *Laudato Si'* używanej w projekcie.

ACCURENT

PRZYSPIESZANIE MIEJSKIEJ TRANSFORMACJI ENERGETYCZNEJ



W ramach projektu zostanie opracowane i przetestowane narzędzie wspomagające inicjatywy związane ze zmianą w sektorze energetycznym ze źródeł kopalnych na odnawialne źródła energii. Na narzędzie składa się gra symulacyjna *Transformacja Energetyczna* oraz facylitowana sesja i jest realizowane w ramach dwudniowych warsztatów, których uczestnicy będą mogli opracować systemowe innowacje. Taka konstrukcja narzędzia pozwala uczestnikom spojrzeć na temat transformacji energetycznej z wielu perspektyw, poprawić współpracę pomiędzy aktorami systemu energetycznego i dostrzeżenie synergii pomiędzy aspektami technologicznymi, instytucyjnymi i społecznymi. Perspektywa systemowa połączona z unikalną formą zaangażowania uczestników warsztatów może przyspieszyć lokalne i regionalne transformacje energetyczne w takich obszarach jak generowanie energii, wydajności energetycznej, czy też społecznych innowacji energetycznych. W zależności od lokalnych potrzeb i wyzwań narzędzie może być dostosowane do poszczególnych gmin i regionów.

Adresatami projektu są gminy, przedsiębiorstwa sektora energetycznego (również start-upy energetyczne) oraz pozostali aktorzy zaangażowani w temat transformacji energetycznej (np. naukowcy). Warsztaty z wykorzystaniem gry symulacyjnej *Transformacja Energetyczna* zostaną przeprowadzone w trzech krajach – Polsce, Niemczech i Estonii.

Przedsięwzięcie realizowane jest w ramach programu *Climate-KIC Pathfinder*, finansowanego ze środków Komisji Europejskiej (Climate-KIC), w partnerstwie z Wuppertal Institute for Climate, Environment and Energy, Climate and Radiation Department, Estonian Ministry of the Environment i Stowarzyszeniem Wolna Przedsiębiorczość.

TERMIN

Lipiec - grudzień 2016

KOORDYNATOR PROJEKTU

Jakub Damurski

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Październik - listopad

■ Pierwszy warsztat w projekcie ACCURENT

W ramach projektu **ACCURENT**, gra *Transformacja Energetyczna* po raz kolejny zawita w Berlinie. Wydarzenie organizowane jest we współpracy z **Wuppertal Institut** i **THEMA1**, i realizowane jest w ramach programu *Climate-KIC Pathfinder*, finansowanego ze środków Komisji Europejskiej (**Climate-KIC**).

Zapisy na wydarzenie prowadzone były na [tej stronie](#).

W listopadzie w Berlinie odbył się pierwszy warsztat w projekcie ACCURENT. Uczestnicy berlińskiego warsztatu mieli okazję zagrać w grę *Transformacja Energetyczna*, w której sami mogli decydować o przyszłości sektora energetycznego.

Adresatami warsztatu były gminy, przedsiębiorstwa sektora energetycznego (również start-upy energetyczne) oraz pozostali aktorzy zaangażowani w temat transformacji energetycznej (np. naukowcy).

Grudzień

■ Polski warsztat ACCURENT

Polska edycja dwudniowego warsztatu w ramach projektu ACCURENT przedstawiła grę Transformacja Energetyczna polskim interesariuszom z sektora energetycznego. Warsztat odbył się w Świdnicy, w Centrum Technologii Energetycznych – uczestnicy byli otoczeni panelami słonecznymi i turbinami wiatrowymi, co było dodatkowym nawiązaniem do głównego tematu projektu.

Po grze, odbyły się prelekcje ekspertów, po których dyskutowano na tematy związane z dzisiejszym stanem polskiego sektora energetycznego.

Drugi dzień warsztatu poświęcony był klastrom energetycznym i temu jak tworzyć wspólnie strategie w celu osiągnięcia jak najlepszych rezultatów.



■ Warsztat ACCURENT w Tallinnie, w Estonii

W ramach zaangażowania szerszej publiczności w dialog na temat strategii wyjścia z sektora oleju ropy, zorganizowaliśmy warsztat *Transformacja Energetyczna*, tym razem w Tallinie, w Estonii! Podobnie jak w przypadku pozostałych warsztatów w ramach projektu ACCURENT, część pierwsza – gra *Transformacja Energetyczna* była prowadzona przez Piotra Magnuszewskiego, a drugą, poświęconą dzisiejszej kondycji sektora energetycznego i planowaniu przyszłych działań moderował Felician Rydzak.



INNOWACJE PRZYSPIESZAJĄCE TRANSFORMACJĘ ENERGETYCZNĄ

TERMIN

24-25 listopada 2016

KOORDYNATOR PROJEKTU

Jakub Damurski



Celem tego profesjonalnego krótkiego szkolenia jest zwiększenie przedsiębiorczości i wspieranie innowacji w międzynarodowym i międzykulturowym środowisku koncentrujących się na zagadnieniach transformacji energetycznych. W ramach kursu przeprowadzona zostanie gra symulacyjna *Transformacja Energetyczna* oraz facylitowana sesja. Perspektywa systemowa połączona z unikalną formą zaangażowania pozwoli uczestnikom dostrzec synergie pomiędzy aspektami technologicznymi, instytucyjnymi i społecznymi, a w wyniku tego przyspieszyć transformację energetyczną ze źródeł kopalnych na odnawialne źródła energii. Adresatami kursu są przedstawiciele władz publicznych, menedżerowie przedsiębiorstw sektora energetycznego i start-upów energetycznych, naukowcy i badacze.

Przedsięwzięcie finansowane ze środków Komisji Europejskiej (Climate-KIC). Climate-KIC (Climate Knowledge and Innovation Community) jest największym Europejskim stowarzyszeniem zaangażowane w tematykę zmian klimatycznych i zrzeszającym dynamiczne przedsiębiorstwa, najlepsze instytucje akademickie i sektor publiczny.

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Październik

■ Zapisy na kurs *Innowacje Przyspieszające Transformację Energetyczną*

Centrum Rozwiązań Systemowych organizuje krótki kurs – *Innowacje Przyspieszające Transformację Energetyczną*. Kurs będzie składał się na grę symulacyjną *Transformacja Energetyczna* oraz facylitowanej sesji, skupionej na zwiększaniu przedsiębiorczości i wspieraniu innowacji w międzynarodowym i międzykulturowym środowisku koncentrując się na zagadnieniach transformacji energetycznej.

Rejestracja była otwarta do końca października.

Listopad

■ Kurs *Innowacje Przyspieszające Transformację Energetyczną*

24-25 listopada „naświetliliśmy” transformację energetyczną z [Climate-KIC Polska](#).

Dwudniowy kurs rozpoczęła ekscytująca gra *Transformacja Energetyczna*. Gra wprowadziła graczy w temat transformacji energetycznej, przedstawiając również największe wyzwania stojące przed uczestnikami procesu. Każdy z uczestników miał okazję stworzyć własną strategię działania i obserwować rezultaty podjętych decyzji.

Drugi dzień kursu, prowadzony przez Felicjana Rydzaka, poświęcony był tworzeniu innowacji dotyczących transformacji sektora energetycznego. Uczestnicy, w grupach, pracowali nad nowymi pomysłami, planując jak krok po kroku wprowadzić je w życie.

Games4Sustainability to źródło inspiracji dla wykładowców, trenerów, nauczycieli, aktywistów i innych edukatorów, którzy chcą wykorzystać w swojej działalności gry na temat zrównoważonego rozwoju.

Na stronie można znaleźć encyklopedię gier z ponad 100 wpisami oraz artykuły na temat zastosowań poważnych gier w edukacji.

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Marzec

■ Nowa inicjatywa na Światowy Dzień Wody

W związku z Światowym Dniem Wody, we współpracy z International Institute for Applied Systems Analysis (IIASA), Centrum Rozwiązań Systemowych stworzyło bazę gier dotyczącą zarządzania zasobami wodnymi. Baza gier dostępna jest pod [tym linkiem](#). Nasza inicjatywa została oficjalnie zaakceptowana przez UN-Water.







G R Y

LAUDATO SI

W grze, zainspirowanej encykliką Papieża Franciszka, gracze otrzymują we wspólne zarządzanie piękny zielony las pełen starych, rozłożystych drzew. Las jest ich domem - daje im schronienie, zapewnia wszystko, co potrzebne do życia i rozwoju. Na nich natomiast spoczywa odpowiedzialność za skutki gospodarowania wspólnym dobrem.

Dzięki krótkiej rozgrywce gracze:

- doświadczają współzależności i wpływu człowieka na przyrodę,
- poznają wartość współpracy i dialogu z innymi członkami wspólnoty,
- mają szansę zrozumieć skąd biorą się nierówności społeczne,
- poznają konsekwencje nadmiernego konsumpcjonizmu i indywidualizmu,
- uczą się odpowiedzialności za powierzony nam przez Boga świat i jego mieszkańców.

Gra planszowa *Laudato Si* integruje i wzmacnia więzi. W prosty, przystępny sposób uczy o trudnych rzeczach i złożonych tematach.

Uczestnicy gry przekonują się, jak ważne jest racjonalne gospodarowanie powierzonym nam przez Boga wspólnym dobrem. Dowiadują się, w jaki sposób brak współpracy i komunikacji oraz nastawienie tylko i wyłącznie na odnoszenie indywidualnych korzyści, utrudnia życie we wspólnocie i osiągnięcie wyznaczonych celów.

Gra, stworzona przez zespół Centrum Rozwiązań Systemowych powstała, jako narzędzie edukacyjne na lekcje katechezy w ramach projektu *Nowa Ziemia* finansowanego ze środków Komisji Europejskiej (Climate-KIC). Specjalista z Obserwatorium Społecznego przygotował scenariusze lekcji dla katechetów. Powstały również materiały edukacyjne dla rodziców i wychowawców.



TRANSFORMACJA ENERGETYCZNA

Transformacja Energetyczna to gra symulacyjna, w której to ty decydujesz jak będzie wyglądać przyszłość sektora energetycznego.

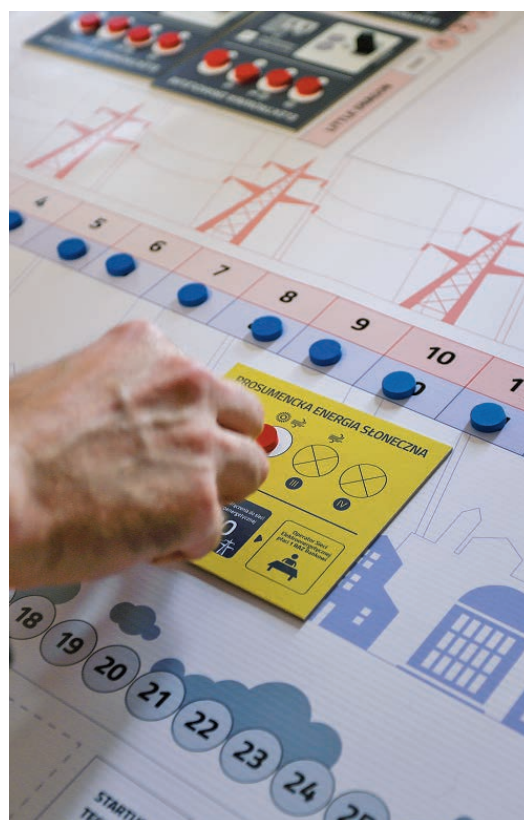
W mikro-świecie gry, gdzie energia jest podstawą jakości życia mieszkańców, wciel się w rolę producenta energii, dostawcy usług energetycznych, start-upu technologicznego, reprezentanta jednego z ministerstw rządowych czy organizacji pozarządowej. I twórz nowe rozwiązania w systemie energetycznym!

Osiągnięcie celu nie będzie jednak łatwe. Ceny energii, koszt zmian, zapotrzebowanie na energię, ostra konkurencja i zadowolenie konsumentów – wszystko to wpływa na rezultaty twoich decyzji.

W otwartym świecie gry wszyscy gracze mogą swobodnie wchodzić w interakcje ze sobą, tworzyć umowy, wprowadzać wspólnie nowe polityki, oraz wymyślać nowe nieszablonowe rozwiązania. W ten sposób, gra nie tylko symuluje złożoność prawdziwego procesu transformacji sektora energetycznego, ale również tworzy środowisko dla innowacji.

Podejmiesz wyzwanie transformacji sektora energetycznego?

Gra współfinansowana przez Climate-KIC w projekcie *Przyspieszanie Miejskiej Transformacji Energetycznej* (ACCURENT).



WATER-ENERGY NEXUS GAME

Gra *Water-Energy Nexus* daje uczestnikom niespotykaną możliwość wglądu w zarządzanie potrzebami wodnymi w procesie produkcji energii i poprawy zarządzania wodą dla redukcji luk w systemie wodnym. Gra została stworzona jako narzędzie szkoleniowe do użytku na warsztatach w krajach Wspólnoty Rozwoju Afryki Południowej (SADC). Uczestnicy muszą odpowiedzieć na problemy związane z potrzebami populacji, przemysłu i rolnictwa, reagować na zmiany klimatu, a to wszystko w kontekście bezpieczeństwa wodnego i energetycznego.

Gracze wcielają się w różnych uczestników procesu decyzyjnego, żyjących w dwóch sąsiadujących krajach mających dostęp do tej samej rzeki. Muszą balansować podaż i popyt na wodę i energię. Osiągnięcie sukcesu wymaga współpracy i wymiany informacji pomiędzy interesariuszami wewnątrz kraju. Wyniki obu krajów są wzajemnie powiązane co tworzy przesłanki do konfliktów i okazje do współpracy na poziomie międzynarodowym.

Gra *Water-Energy Nexus* daje graczom strategiczny przegląd powiązań między dopływem wody i energii oraz konsumpcją w kontekście aktualnych problemów krajów SADC.



GIFTS OF CULTURE

Gifts of Culture to symulacja zróżnicowanego kulturowo społeczeństwa. Gracze zostają reprezentantami różnych grup zamieszkujących nawiedzaną powodzią dolinę rzeczny. Mimo, że reprezentują różnorodne poglądy i ideały, wszyscy mają ten sam nadrzędny cel – żeby grupie, którą reprezentują żyło się lepiej. Jak to zrobić, kiedy groźba powodzi wisi nad ich głowami? Każde działanie podjęte przez graczy ma swoje wady i zalety. Dzielenie się informacjami i współpraca może poprawić ich wyniki. Nie będzie to jednak łatwe w tak niejednorodnym społeczeństwie.

Gra *Gifts of Culture* pozwala graczom doświadczyć jak różnice kulturowe mogą stać się źródłem problemów, ale równocześnie prawdziwym darem dla całej społeczności. Użyj "daru kultur" do lepszego przystosowania się społeczności do życia w sytuacji zagrożenia powodzią i ich skutkami

Gra została zaprojektowana i stworzona w ramach projektu EDUCEN (*European Disasters in Urban Centres: a Culture Expert Network*) w programie Unii Europejskiej *Horizon 2020 Programme*.



FLOOD RESILIENCE GAME

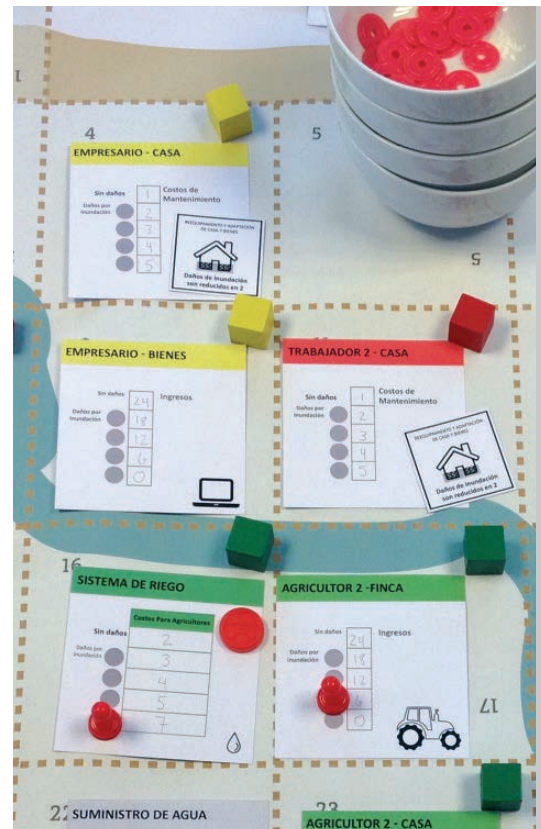
Flood Resilience Game to gra edukacyjna, która pozwala graczom zrozumieć ryzyko powodziowe i rozważyć strategie, które pomogą społeczności przystosować się do życia w sytuacji zagrożenia powodzią i ich skutkami.

Gra została zaprojektowana w taki sposób, żeby ułatwić uczestnikom rozgrywki – np. przedstawicielom organizacji rządowych zajmującym się projektami przeciwpowodziowymi – zidentyfikowanie nowych pomysłów i strategii radzenia sobie z zagrożeniami i skutkami powodzi.

Akcja *Flood Resilience Game* skupia się wokół społeczności mieszkającej w regionie narażonym na powódź o różnym nasileniu. Gracze wcielają się w role członków różnych grup społecznych (robotników, farmerów, przedsiębiorców, przedstawiciela instytucji finansowej).

Mechanika gry i bezpośrednie relacje pomiędzy uczestnikami rozgrywki sprawiają, że rozgrywka jest doświadczeniem, które poddane dyskusji i analizie może doprowadzić do konkretnych wniosków i działań. Gracze doświadczają problemów związanych z powodzią i badają możliwości ich rozwiązywania. Dzięki temu, po rozgrywce lepiej rozumieją współzależności pomiędzy członkami społeczności i potencjał współpracy między nimi.

Gra została stworzona we współpracy z International Institute for Applied Systems Analysis (IIASA), dzięki funduszom z Zurich Flood Resilience Alliance.



INNE WYDARZENIA



Luty

■ *System Innovation Lab* w Berlinie

W lutym gra *Transformacja Energetyczna* została wykorzystana na *System Innovation Lab* w Berlinie. Motywem przewodnim warsztatu z grą była transformacja systemu energetycznego.

Marzec

■ G&G dla SFBCC

Łukasz Jarząbek i Michalina Kułakowska poprowadzili warsztat z grą *Green&Great* dla członków Studenckiego Forum Business Centre Club we Wrocławiu.

Gracze wcielili się w menedżerów dużych przedsiębiorstw i zmierzili się z konkurencją i oczekiwaniami swoich pracowników i klientów.



■ Światowy Dzień Wody w International Institute for Systems Analysis (IIASA)

Światowy Dzień Wody w 2016 roku świętowaliśmy z International Institute for Systems Analysis (IIASA). Poprzez gry i symulacje chcieliśmy i podnieść świadomość na temat największych wyzwań związanych z wodą, oraz zwiększyć naszą zdolność do rozwiązywania tych problemów. W związku z tym Piotr Magnuszewski zaprezentował w Wiedniu, w siedzibie IIASA, prostą poważną grę na temat niedoborów wody i tego jakie konsekwencje niosą za sobą.

■ *Personal Democracy Forum* w Gdańsku

Jakub Damurski i Anna Koch z Centrum Rozwiązań Systemowych wzięli udział w *Personal Democracy Forum* w Gdańsku.

Poprowadzili warsztat, podczas którego zademonstrowali w jaki sposób gra *About That Forest* może wspomóc w budowaniu zrozumienia i dialogu pomiędzy różnymi grupami interesu.



Maj

■ Summer School 2016 *Planetary. Boundaries Art of Modelling*

W maju Piotr Magnuszewski przeprowadził warsztat z grą symulacyjną podczas Summer School 2016 *Planetary. Boundaries Art of Modelling* w Zvenigorodzie w Rosji. Uczestnicy z Summer School poznali grę *Lords of the Valley*, która umożliwia przećwiczenie strategii i współpracy w złożonym środowisku oraz uczy zarządzania ryzykiem i zmianą.

Tegoroczny program Summer School jest dostępny pod linkiem: <http://mmschool-2016.ru/program/>.



Czerwiec

■ Warsztat *Pioneers into Practice*

Głównym celem międzynarodowego warsztatu dla uczestników programu *Pioneers into Practice* był networking ze specjalnym naciskiem na podniesienie miękkich umiejętności uczestników i międzynarodowy kontekst spotkania.

Warsztat współprowadził Michał Pająk z Centrum Rozwiązań Systemowych.

Lipiec

■ *Systems Dynamics Conference* w Delft, w Holandii

Piotr Magnuszewski i Felicjan Rydzak z Centrum Rozwiązań Systemowych uczestniczyli w tegorocznej *Systems Dynamics Conference* w Delft, w Holandii. Podczas sesji warsztatowych poprowadzili rozgrywkę gry *Transformacja Energetyczna*.

Transformacja Energetyczna jest symulacją, w której gracze odgrywając role decydentów doświadczają wyzwań związanych z przejściem z paliw kopalnych na odnawialne źródła energii.

Gra prezentuje też ogólne problemy towarzyszące zmianom systemowym, dzięki czemu *Transformacja Energetyczna* można z łatwością odnieść również do kwestii transformacji systemowej.

Warsztat gry uzupełniła prezentacja *Experiential Learning Environments as a Means for Transformation* przygotowana i przeprowadzona we współpracy z Paulem Monusem z BP.



■ Testy gry *Water-Energy Nexus Game*

Gra *Water-Energy Nexus Game* została przetestowana w IIASA. W rozgrywce uczestniczyli pracownicy i współpracownicy IIASA zaangażowani w tworzenie gry. Gra ilustruje powiązania pomiędzy zasobami wodnymi, produkcją żywności i energii.

Wrzesień

■ Wystawa *Patrz w przyszłość. Dolnoślązacy w programie Horizon2020*

Wrocław University of Technology i Wrocławskie Centrum Transferu Technologii zorganizowało na ulicy Kuźnicznej we Wrocławiu wystawę *Patrz w przyszłość. Dolnoślązacy w programie Horizon 2020*, dzięki czemu mamy okazję pochwalić się przed całym Wrocławiem naszym uczestnictwem w projekcie **EDUCEN**.

■ Gra *Transformacja Energetyczna* na obchodach 30. rocznicy powstania niemieckiego ministerstwa środowiska Centrum Rozwiązań Systemowych wzięło udział w obchodach 30 rocznicy powstania niemieckiego ministerstwa środowiska. Festiwal *Environmental Policy 3.0 – the Festival of the Future* odbył się pomiędzy 10 a 11 września w Berlinie. Oprócz paneli tematycznych prowadzonych przez niemiecką minister środowiska Barbarę Hendricks, luksemburską minister środowiska Carole Dieschbourg, czy byłego prezydenta Kiribati Anote Tonga oraz wielu innych znamienitych gości, uczestnicy festiwalu mogli wziąć też udział w wielu interesujących warsztatach. Jednym z takich warsztatów była gra *Transformacja Energetyczna*, prowadzona przez naszych partnerów z **Thema1**, przy wsparciu Piotra Magnuszewskiego. Zdjęcia z warsztatu możecie obejrzeć na naszym profilu na **Facebooku** lub na **Instagramie** Games4Sustainability.

■ Spotkanie Grupy Balaton

Migranci i Migracje były głównym tematem tegorocznego spotkania **Balaton Group**. Jak co roku, członkowie grupy nazywanej oficjalnie **International Network of Resource Information Centers** spotkali się nad węgierskim jeziorem Balaton, by rozmawiać o problemach dotyczących współczesny świat. Podczas spotkania Piotr Magnuszewski z Centrum Rozwiązań Systemowych poprowadził serię warsztatów z poważnymi grami związanymi z tematem zrównoważonego rozwoju, a konkretniej z grami CRSu *Gra z Klimatem* i *Gifts of Culture*. Szczególnie ta ostatnia, dotycząca kultur i wzajemnego zrozumienia, spotkała się z ciepłym przyjęciem i entuzjazmem.



■ *Students' Science Conference* we Wrocławiu

Michał Pająk z CRS wziął udział w *Students' Science Conference* we Wrocławiu. Jego artykuł *Multi-agent tournament in common-pool resource research* został wyróżniony w kategorii *Management and Algorithm*.

“Zrównoważone zarządzanie wspólnymi zasobami (CPR) jest kluczowym czynnikiem w długoterminowej ochronie wielu ekosystemów. Zbyt intensywne używanie zasobów prowadzi do ich wyczerpania. Przypisuje się to do konfliktu między racjonalnością indywidualną a grupową.”

Cały artykuł w języku angielskim dostępny jest [tutaj](#).



Listopad

■ Konferencja *Virtual Game Method in Higher Education* w Poznaniu

Michał Pająk z Centrum Rozwiązań Systemowych i Karolina Daszyńska-Żygadło z Wrocławskiego Uniwersytetu Ekonomicznego wzięli udział w konferencji *Virtual Game Method in Higher Education* w Poznaniu. Zaprezentowali wystąpienie *Educating about Complexity and Sustainability through Serious Games*, w którym skupili się na edukacji zrównoważonego rozwoju w kontekście złożoności problemu i potencjału poważnych gier w procesie nauczania.

Uczestnicy konferencji *Virtual Game Method in Higher Education* dyskutowali na temat roli wirtualnych gier strategicznych jako metody edukacyjnej z punktu widzenia i teoretycznego i praktycznego.

Po-konferencyjny artykuł napisany przez Michała i Karolinę [można znaleźć tu](#).

Wszystkie artykuły napisane przez uczestników konferencji zebrane są w po-konferencyjnej publikacji pt: *Perspective on Computer Gaming in Higher Education*.

■ Warsztat w Stockholm Resilience Centre

Piotr Magnuszewski poprowadził warsztat z użyciem gry *Gifts of Culture* w [Stockholm Resilience Centre](#). Piotr skupił się na stosowaniu metodologii gier w rozwiązywaniu złożonych problemów i usprawnianiu procesu podejmowania decyzji politycznych w niepewnych sytuacjach. Gry pozwalają decydentom na analizowaniu wytłaniania się problemów w złożonych systemach. Ponieważ gier można realnie doświadczyć, gracze są w stanie zapamiętać więcej informacji, uczą się szybciej. Może się to przełożyć na proces podejmowania decyzji w prawdziwym świecie. Dzięki temu gry stają się coraz bardziej atrakcyjne dla administracji lokalnej i państwowej.



Grudzień

■ *Green&Great* w Collegium Civitas w Warszawie

W ramach studiów podyplomowych *Menedżer CSR*, które organizuje Collegium Civitas we współpracy CSRIinfo, przeprowadziliśmy rozgrywkę gry symulacyjnej *Green&Great* w Warszawie. Uczestnicy w praktyce mogli wypróbować swoje umiejętności zarządzania przedsiębiorstwem. Warsztat poprowadził Piotr Magnuszewski.

■ Pokaz filmu *Before the Flood*

Centrum Rozwiązań Systemowych zorganizowało projekcję *Before the Flood* w biurze CRS przy ul. Jaracza 80B/10 we Wrocławiu. Film bardzo dobrze ukazuje obecne wyzwania związane ze zmianami klimatu i jest powiązany zarówno z *Laudato Si* jak i *Transformacją Energetyczną* – grami edukacyjnymi, które w tym roku opracował zespół CRS. Projekcja filmu była wydarzeniem otwartym.