ролевая игра

ЧИСТОЕ ЧУДСКОЕ!

что нужно для сохранения экосистемы озера?

как найти баланс между экономическим развитием и экологическим равновесием?

ПСКОВСКАЯ ОБЛАСТНАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

"ЧУДСКОЙ ПРОЕКТ"

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

ПРЕДИСТОРИЯ

Интенсивное эвфтрофирование (старение) сравнительно мелководного Псковско- Чудского озерного комплекса началось в 1970-е гг. В результате эвтрофикации в Чудско-Псковском озере ежегодно в летне-осенний период наблюдается «цветение» воды различной интенсивности, связанное с массовым развитием сине-зеленых водорослей. Это наносит ущерб экосистеме озера и снижает ее способность удовлетворять потребности заинтересованных групп, существующих в регионе.

ЭВФТРОФИКАЦИЯ

Процесс связан с поступлением в водный объект избыточного количества биогенных веществ — соединений азота и фосфора. Основные источники биогенных веществ в озере:

- стоки с полей и ферм,
- стоки с мусорных свалок,
- попадание синтетических моющих средств,
- разложение рыбных отходов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выступая в роли различных групп водопользователей, участники смогут оценить свое влияние на экосистему Чудского озера, а также принять участие в разработке совместного Плана для улучшения его экологического состояния.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

АРГУМЕНТ –

сформулированное группой краткое обоснование для получения **БОНУСА.**

АЛЬТЕРНАТИВА –

сформулированное группой краткое предложение в **СОВМЕСТНЫЙ ПЛАН** по улучшению состояния Чудского озера.

БОНУС –

эквивалент игровой валюты. Позволяет группам приобретать **ЭКОТЕХНОЛОГИИ**, **ЭКОПРОЕКТЫ**, а также включать дополнительные **АЛЬТЕРНАТИВЫ** в **СОВМЕСТНЫЙ ПЛАН**.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ –

особые свойства ролевых групп, которыми они могут пользоваться в течение игры.

ОБЩЕЕ ГОЛОСОВАНИЕ –

индивидуальное голосование всех участников Игры (кроме представителей группы **АДМИНИСТРАЦИЯ**) за представленные группами **АРГУМЕНТЫ** и **СОВМЕСТНЫЙ ПЛАН.**

СОВМЕСТНЫЙ ПЛАН –

план по улучшению состояния Чудского озера, состоящий из нескольких последовательных АЛЬТЕРНАТИВ различных групп водопользователей. Принимается решением группы **АДМИНИСТРАЦИЯ** в конце Игры.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

ЭКОТЕХНОЛОГИИ –

разрабатываются группой **УЧЕНЫЕ** и позволяют уменьшить негативное влияние на экологию Чудского озера.

ЭКОПРОЕКТЫ –

разрабатываются группой **ОБЩЕСТВЕННИКИ (НКО)** и позволяют уменьшить негативное влияние на экологию Чудского озера.

ФАЗЫ ИГРЫ –

игра делится на 2 игровые этапа: в ходе **I ИГРОВОЙ ФАЗЫ** участники борются за **БОНУСЫ**, в ходе **II ИГРОВОЙ ФАЗЫ** — работают над созданием **СОВМЕСТНОГО ПЛАНА**.

ИГРОВЫЕ РОЛИ

РАСТЕНИЕВОДЫ

Занимаются выращиванием сельскохозяйственных культур. Обладают необходимыми знаниями и умениями для производства зерновой и овощной продукции. Для растениеводов самое главное, чтобы они могли производить и сбывать свою продукцию.
Представители группы участвуют в **ОБЩЕМ ГОЛОСОВАНИИ**.
ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: могут один раз за игру получить **1 БОНУС**, так как обеспечивают занятость населения.

ЖИВОТНОВОДЫ

Обладают необходимыми знаниями и умениями для производства мясной продукции. Для животноводов самое главное, чтобы они могли производить и сбывать свою продукцию.
Представители группы участвуют в **ОБЩЕМ ГОЛОСОВАНИИ**.
ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: могут один раз за игру получить **1 БОНУС**, так как обеспечивают занятость населения.

РЫБОЛОВЫ

Занимаются добычей рыбы и ее переработкой. Заинтересованы в поддержании высокой продуктивности экосистемы Чудского озера.
Представители группы участвуют в **ОБЩЕМ ГОЛОСОВАНИИ**.
ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: группа может один раз за игру включить в план **1 ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ АЛЬТЕРНАТИВУ**, так как поддерживает традиционный вид занятости местного населения.

ТУРОПЕРАТОРЫ

Владельцы предприятий турбизнеса обладают существенными денежными ресурсами и влиянием в разных сферах. Обеспечивают туристическую привлекательность региона.
Представители группы участвуют в **ОБЩЕМ ГОЛОСОВАНИИ**.
ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: могут получить **1 БОНУС** и включить в план **1 ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ АЛЬТЕРНАТИВУ**.

ИГРОВЫЕ РОЛИ

САДОВОДЫ

Сотрудники местных предприятий и организаций, а также пенсионеры. Хотят отдыхать на дачных участках с комфортом: использовать воду из озера для хозяйственных нужд, а также купаться в чистом озере.
Представители группы участвуют в **ОБЩЕМ ГОЛОСОВАНИИ**.
ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: могут удвоенно засчитывать свои голоса, так как имеют общественное влияние, как избиратели (извещают об этом до голосования)..

МЕСТНЫЕ ЖИТЕЛИ

Население, постоянно проживающее в собственных домах в сельской местности вокруг Чудского озера. Группа заинтересована в ведении подсобного хозяйства и продаже излишков.
Представители группы участвуют в **ОБЩЕМ ГОЛОСОВАНИИ**.
ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: могут удвоено засчитывать свои голоса, так как имеют общественное влияние, как избиратели (извещают об этом до голосования).

УЧЕНЫЕ

Изучают явления вокруг нас, заботятся о сохранении экосистем, обладают знаниями о способах снижения нагрузки на окружающую среду.
Разрабатывают технологии очистки сточных вод для разных водопользователей.
Представители группы участвуют в **ОБЩЕМ ГОЛОСОВАНИИ**.
ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: один раз за игру могут забрать **1 БОНУС** у группы, которая наносит большой ущерб экосистеме Чудского озера.
ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: разрабатывают для групп водопользователей **ЭКОТЕХНОЛОГИИ**, снижающие негативное воздействие на озеро.
Во время работы над **СОВМЕСТНЫМ ПЛАНОМ** могут добавлять собственные **АЛЬТЕРНАТИВЫ** в обмен на имеющиеся у группы **БОНУСЫ**.

ИГРОВЫЕ РОЛИ

ОБЩЕСТВЕННИКИ (НКО)

Стремятся к обеспечению условий для устойчивого развития региона Чудского озера: сохранению экосистемы, обеспечению занятости населения, туристической привлекательности региона.
Занимаются экологическим просвещением, лоббируют проекты, способствующие устойчивому развитию.
Представители группы участвуют в **ОБЩЕМ ГОЛОСОВАНИИ**.
ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: разрабатывают совместные проекты и инициативы, способствующие снижению негативного воздействия на озеро. Могут предложить до 3-х проектов для различных групп водопользователей, но внедрить можно только 2 проекта, получивших наибольшую поддержку. То, какие проекты будут реализованы, решается голосованием.
Во время работы над **СОВМЕСТНЫМ ПЛАНОМ** могут добавлять собственные **АЛЬТЕРНАТИВЫ** в обмен на имеющиеся у группы **БОНУСЫ**.

АДМИНИСТРАЦИЯ

Регулирует общественные отношения и заботится о населении. Администрация стремится к тому, чтобы население было довольно, налоги поступали в бюджет, и Чудское озеро удовлетворяло потребности населения.
ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: владеет **5 БОНУСАМИ**, которые распределяются среди групп в ходе **I ИГРОВОЙ ФАЗЫ**.
По окончании **II ИГРОВОЙ ФАЗЫ** группа принимает один из **СОВМЕСТНЫХ ПЛАНОВ** для последующей реализации.

ПЛАН-СЦЕНАРИЙ

ОБОРУДОВАНИЕ

- Проектор
- Экран

МАТЕРИАЛЫ

План-сценарий для Ведущего — 1 экз.
Карточки групп — 19 шт. (минимальный состав участников)
Информация о каждой группе — 9 шт. (минимальный состав участников)
Карта озера — 1 шт.
Маркеры загрязнения озера — 50 шт.
Карточки БОНУСОВ — 16 шт. (минимальный состав участников)
Тесты для группы «УЧЕНЫЕ» — 5 шт.
Карточки ЭКОТЕХНОЛОГИЙ — 5 шт.

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ

Минимальное количество участников 20 человек:

- 6 групп по 2 человека
- 2 человека в группу **УЧЕНЫЕ**
- 2 человека в группу **ОБЩЕСТВЕННИКИ (НКО)**
- 3 человека в группу **АДМИНИСТРАЦИЯ**
- 1 Ведущий

Если количество участников больше 20 человек, то при распределении ролей нужно учитывать, чтобы число в группах **УЧЕНЫЕ** и **НКО** было кратно количеству участников в других группах. Если в группах по 2 участника, то количество групп **УЧЕНЫЕ** и **НКО** должно быть кратно 2; если в группах по 3 участника, то должно быть кратно 3 и т.д. Это делается для того, чтобы во **II ИГРОВОЙ ФАЗЕ** в командах было одинаковое количество человек. В группе **АДМИНИСТРАЦИЯ** может быть любое количество человек, но желательно не больше 5, чтобы им было проще принимать решения.

ПЛАН-СЦЕНАРИЙ

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Накануне, за несколько дней до планируемой даты проведения игры, нужно дать будущим участникам домашнее задание для погружения в тему. Например, попросить их выяснить текущее экологическое состояние Чудского озера и основные факторы, влияющие на его экологическое состояние.

КАРТА ОБЩЕГО ОЗЕРА

Перед Игрой для наглядности нужно повесить/разместить в аудитории **КАРТУ ОЗЕРА**. Каждая группа отвечает за свой условный участок озера, состоящий из 12 ГЕКСОВ. Для удобства рядом с каждым участком размещаются карточки групп. Каждый участок уже наполовину загрязнен — имеет 6 маркеров загрязнения (для удобства можно использовать маркеры загрязнения разного цвета). Получаемые группами **БОНУСЫ**, если они не обмениваются на **ЭКОТЕХНОЛОГИИ** и **ЭКОПРОЕКТЫ**, приводят к загрязнению озера. Однако напрямую эта информация участникам не сообщается. Одна из задач игры — чтобы участники самостоятельно оценивали свои действия, и смогли прийти
к выводу об общности водных ресурсов озера для всех групп.
Пространство организуется так, чтобы все группы могли хорошо видеть КАРТУ общего озера и его текущее состояние. В конце **I ИГРОВОЙ ФАЗЫ** Ведущий вносит коррективы в текущее состояние озера (ставит или убирает маркеры загрязнения). Каждый **БОНУС**, оставшийся у группы на конец **I ИГРОВОЙ ФАЗЫ**, приводит к загрязнению 1 ГЕКСА ОЗЕРА. Каждая **ЭКОТЕХНОЛОГИЯ** снимает от 1 до 2-х ГЕКСОВ ЗАГРЯЗНЕНИЯ, каждый **ЭКОПРОЕКТ** — 1 ГЕКС ЗАГРЯЗНЕНИЯ.

ПЛАН-СЦЕНАРИЙ

1. ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОСТРАНСТВА – 3 МИН.

При входе в помещение, предназначенное для проведения Игры, участники (кроме Ведущего) выбирают разложенные на столе (перевернутые, как экзаменационные билеты) карточки, на которых написаны или обозначены рисунком роли в Игре. Такие же обозначения/надписи расположены на столах, за которыми будут работать
соответствующие группы. Участники Игры рассаживаются за столы по группам.

2. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ НАЧАЛЬНЫХ БОНУСОВ – 1 МИН.

Каждая группа, кроме УЧЕНЫХ и ОБЩЕСТВЕННИКОВ (НКО), начинает игру с 2 БОНУСАМИ.

3. ИНФОРМАЦИЯ О ПРОБЛЕМЕ – 5 МИН.

Ведущий делает краткую Презентацию для участников о состоянии Чудского озера, а также дает описание игрового процесса.

I ИГРОВАЯ ФАЗА

4. РАБОТА В ГРУППАХ – 8 МИН.

Группы водопользователей обсуждают возможные АРГУМЕНТЫ для получения дополнительного БОНУСА. Также обсуждается возможность использования особых способностей (запрос БОНУСОВ, удвоенный учет голосов).
В этой Фазе УЧЕНЫЕ приступают к разработке ЭКОТЕХНОЛОГИЙ для групп водопользователей, выполняя заранее подготовленные тесты. Успешное прохождение каждого теста приводит к появлению ЭКОТЕХНОЛОГИИ. Всего УЧЕНЫЕ могут открыть до 5 ЭКОТЕХНОЛОГИЙ.
ОБЩЕСТВЕННИКИ (НКО), в свою очередь, разрабатывают ЭКОПРОЕКТЫ, способствующие снижению негативного воздействия за озеро. То, для каких групп будут разрабатываться ЭКОПРОЕКТЫ, решает жребий. В конце I ИГРОВОЙ ФАЗЫ можно вынести на голосование до 3-х ЭКОПРОЕКТОВ, при этом реализовано может быть не более 2-х, набравших больше всего голосов участников.
В это время АДМИНИСТРАЦИЯ изучает и обсуждает возможные АРГУМЕНТЫ всех групп (по 3 на каждую группу).

5. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ АРГУМЕНТОВ – 15 МИН.

Группы водопользователей по очереди представляют свои АРГУМЕНТЫ для возможности получения дополнительного БОНУСА.
После выступления всех групп АРГУМЕНТЫ записываются и располагаются на стене или доске на расстоянии не менее 1 метра друг от друга для последующего ГОЛОСОВАНИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ.
Группа ТУРОПЕРАТОРЫ может использовать свою способность и получить 1 БОНУС от АДМИНИСТРАЦИИ.
После выступлений всех групп УЧЕНЫЕ могут использовать свою особую способность — забрать 1 БОНУС у одной группы, которая, по их мнению, наносит наибольший ущерб экосистеме Чудского озера.

I ИГРОВАЯ ФАЗА

6. ГОЛОСОВАНИЕ – 2 МИН.

Участники индивидуально голосуют за представленные АРГУМЕНТЫ. В голосовании не участвуют только представители АДМИНИСТРАЦИИ и ВЕДУЩИЙ.
ВНИМАНИЕ! Не обязательно голосовать за АРГУМЕНТ своей группы. Каждый участник делает свой собственный выбор!
Участники встают со своих мест и каждый подходит к тому АРГУМЕНТУ, который считает самым убедительным. Если помещение не позволяет провести ГОЛОСОВАНИЕ таким образом, возможен вариант голосования карточками. В этом случае каждый участник кладет свою карточку на тот АРГУМЕНТ, который считает самым весомым.
После общего голосования перемещением группы АГРОКОМПЛЕКС и ЖИВОТНОВОДЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС могут заявить об использовании своих особых способностей — потребовать 1 дополнительный БОНУС у АДМИНИСТРАЦИИ.

7. РЕШЕНИЕ О ВЫДАЧЕ БОНУСОВ – 2 МИН.

АДМИНИСТРАЦИЯ кратко поясняет свой выбор и выдает группам дополнительные БОНУСЫ. При этом АДМИНИСТРАЦИЯ может принять решение о распределении любого количества оставшихся БОНУСОВ, в том числе может не выдавать ни одного, если на ее взгляд ни одна группа не была достаточно убедительной.

I ИГРОВАЯ ФАЗА

8. ВНЕДРЕНИЕ ЭКОПРОЕКТОВ – 5 МИН.

После распределения БОНУСОВ группа ОБЩЕСТВЕННИКИ (НКО) кратко представляет разработанные ЭКОПРОЕКТЫ. Если группа успела разработать только 1 ЭКОПРОЕКТ, он принимается без голосования. Группа, для которой он предназначен, может потратить 1 БОНУС и снять 1 ГЕКС загрязнения со своего участка озера.
Если разработано 2 или 3 ЭКОПРОЕКТА, они выносятся на голосование. При этом голосовать могут только следующие группы:
АДМИНИСТРАЦИЯ, УЧЕНЫЕ, а также группа водопользователей, для которой разработан ЭКОПРОЕКТ. Каждый участник может проголосовать только за 1 ЭКОПРОЕКТ.
Из 2-х разработанных ЭКОПРОЕКТОВ принимается только 1, набравший наибольшее число голосов. Из 3-х разработанных ЭКОПРОЕКТОВ принимаются 2, набравшие наибольшее число голосов.
Группы, для которых предназначены ЭКОПРОЕКТЫ, могут потратить 1 БОНУС и снять 1 ГЕКС загрязнения со своих участков озера.

9. ВНЕДРЕНИЕ ЭКОТЕХНОЛОГИЙ – 5 МИН.

Группа УЧЕНЫЕ предлагает водопользователям разработанные ЭКОТЕХНОЛОГИИ. Их количество зависит от того, насколько успешно УЧЕНЫЕ прошли предложенные тесты, но не более 5-ти. Каждая ЭКОТЕХНОЛОГИЯ имеет свои особенности — дает разным группам различные преимущества. Покупка ЭКОТЕХНОЛОГИЙ происходит через торги. ЭКОТЕХНОЛОГИИ выставляются на торги последовательно (порядковый номер указывается на карточке). Каждая группа в закрытую пишет количество БОНУСОВ, которые она хочет потратить на покупку. В результате, ЭКОТЕХНОЛОГИЯ достается группе, указавшей наибольшую цену. Если победителей несколько, решение о передаче принимают УЧЕНЫЕ.
Таким образом, на продажу выставляются все имеющиеся ЭКОТЕХНОЛОГИИ.

I ИГРОВАЯ ФАЗА

10. ОЦЕНКА СОСТОЯНИЯ ОЗЕРА – 2 МИН.

В заключение I ИГРОВОЙ ФАЗЫ происходит обновление экологического состояния озера. Ведущий вносит коррективы с учетом внедренных ЭКОПРОЕКТОВ и купленных ЭКОТЕХНОЛОГИЙ.
Кроме того, каждый оставшийся на руках и групп водопользователей БОНУС (без учета БОНУСОВ УЧЕНЫХ и НКО) приводит к загрязнению 1 ГЕКСА озера.

11. РЕФЛЕКСИЯ – 3 МИН.

Каждый участник записывает свои ощущения:

- легко ли было аргументировать необходимость получения БОНУСОВ?
- предполагали ли вы, какое воздействие на экосистему Чудского озера оказывает получение дополнительных БОНУСОВ? Если да, что стало для вас самым весомым мотивом в необходимости их получения? Почему?

II ИГРОВАЯ ФАЗА

1. СМЕШАННЫЕ КОМАНДЫ – 5 МИН.

Все участники, кроме АДМИНИСТРАЦИИ, перераспределяются в смешанные команды. При минимальном составе участников образуются 2 команды, в которую направляются: 1 представитель от каждой группы, 1 УЧЕНЫЙ, 1 представитель группы ОБЩЕСТВЕННИКИ (НКО.)

2. ОБСУЖДЕНИЕ АЛЬТЕРНАТИВ – 12 МИН.

Вначале каждый участник самостоятельно изучает варианты АЛЬТЕРНАТИВ группы, которую представляет, и размышляет, что можно сделать его группе для снижения сбросов биогенных веществ в Чудское озеро. Для каждой группы 3 АЛЬТЕРНАТИВЫ уже предложены, но каждый участник может сформулировать свои варианты АЛЬТЕРНАТИВ. Нужно учитывать цель своей группы.
Затем участники команды обсуждают, какие 2 АЛЬТЕРНАТИВЫ включить в План. Его можно расширить АЛЬТЕРНАТИВАМИ, используя БОНУСЫ или особые способности групп (РЫБОЛОВЫ и ТУРОПЕРАТОРЫ). Представители этих групп должны заявить об использовании своих особых способностей до принятия командой решения о содержании Плана.
Вместе с представителями групп в обсуждении участвуют УЧЕНЫЕ и НКО. Ученые помогают в формулировке и выборе АЛЬТЕРНАТИВ, а также в определении очередности их внедрения. НКО помогает представителям разных групп выработать общее мнение. Кроме того, представители этих групп могут использовать имеющиеся у них БОНУСЫ в обмен на включение в совместный План собственных АЛЬТЕРНАТИВ — по 1-й за каждый БОНУС.
Если команде не удается договориться, решение о включении АЛЬТЕРНАТИВ в План принимается открытым голосованием всех участников команды. В этом случае, до начала голосования в команде, представители групп МЕСТНЫЕ ЖИТЕЛИ и САДОВОДЫ могут заявить об использовании своих особых способностей — голоса представителей этих групп будут удваиваться.

II ИГРОВАЯ ФАЗА

3. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПЛАНОВ – 15 МИН.

Команды по очереди представляют свои ПЛАНЫ.
После выступления ПЛАНЫ располагаются на стене или доске на расстоянии не менее 1 метра друг от друга для последующего ГОЛОСОВАНИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ.

4. ГОЛОСОВАНИЕ – 2 МИН.

Участники индивидуально голосуют за представленные ПЛАНЫ. В голосовании не участвуют только представители АДМИНИСТРАЦИИ.
ВНИМАНИЕ! Не обязательно голосовать за ПЛАН своей команды. Каждый участник делает свой собственный выбор!
Участники встают со своих мест и каждый подходит к тому ПЛАНУ, который считает самым эффективным. Если помещение не позволяет провести ГОЛОСОВАНИЕ таким образом, возможен вариант голосования карточками. В этом случае нужно выделить отдельный стол для размещения ПЛАНОВ.

II ИГРОВАЯ ФАЗА

5. РЕШЕНИЕ АДМИНИСТРАЦИИ О ПРИНЯТИИ СОВМЕСТНОГО ПЛАНА – 2 МИН.

АДМИНИСТРАЦИЯ кратко поясняет свой выбор и решает, какой ПЛАН принять к исполнению (выделить субсидии, предоставить налоговые льготы и т.п.).

6. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ОЦЕНКА ПРИНЯТОГО ПЛАНА – 3 МИН.

Каждый игрок самостоятельно оценивает принятый план по 10-бальной шкале. Подсчитывается средняя оценка. Например, если средняя оценка — 7, то снимается 7 гексов загрязнения с озера.
Проводится сравнительный анализ состояния озера на начало и конец игры.

7. РЕФЛЕКСИЯ – 5 МИН.

Каждый участник записывает свои ощущения, желающие могут поделиться своими ощущениями в общем обсуждении.

- Что было легче — бороться за АРГУМЕНТЫ или за АЛЬТЕРНАТИВЫ? Почему?
- Удалось ли настоять на своем мнении?
- Удалось ли найти решение, которое понравилось всей команде?
- Какие качества нужны человеку, чтобы обсуждение привело к положительному результату?
- Где было сложнее в группе или в команде? Почему? Какие чувства это вызвало?

8. ВЫХОД ИЗ РОЛЕЙ – 1 МИН.

Участники выходят из своих ролей, ВЕДУЩИЙ благодарит участников за ИГРУ.

Ролевая игра "Чистое Чудское!" подготовлена Псковской областной общественной организацией "Чудской проект" в рамках проекта "Экомыслители", реализуемого с использованием гранта Президента РФ, предоставленного Фондом президентских грантов.