



MODERÁTORI KÉZIKÖNYV

Az Up to You! szimulációs játék a [Centre for Systems Solutions](#)
az [ÖFSE - Austrian Foundation for Development Research](#), a [Vienna University Children's Office](#),
és a [Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány](#) közös munkájának eredménye.
A szimuláció fejlesztése a *Making Europe's Future Sustainable! A simulation-based learning program for schools*
projekt keretén belül az Európai Unió [Erasmus+](#) programjának társfinanszírozásával valósult meg.



Co-funded by
the European Union

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

INDEX

Tartalom

Index	2
Hogyan használjuk a kézikönyvet	4
Mit takar az Up to You! szimuláció?	5
Felkészülés	5
Célcsoport	5
Időkeret	6
A szimuláció előkészítése	6
A foglalkozás helyszínének berendezése és a foglalkozás előkészítése	11
Élőben (jelenléti oktatás során) megvalósított foglalkozások levezetése	12
Online foglalkozás levezetése.....	15
Leggyakoribb kérdések a foglalkozásra való felkészülés kapcsán	22
Hány e-mailt küldjek a résztvevőknek a foglalkozás előtt?	22
Valóban szükséges egy 30 négyzetméteres terem a jelenléti foglalkozás megtartásához?	22
A webes felület és a szimuláció egyes elemei	22
Az Up to You szimuláció világa	23
Országok	24
Szerepek és felelősségi körök	25
A szimuláció elemei	26
A játékosok felhasználói felülete	27
Társadalom	29
Technológiák és kutatás	31
Lehetséges projektek	32
Térkép	35
Moderátori felhasználói felület	36
A szimuláció elemeivel kapcsolatos leggyakoribb kérdések	36
Facilitáció	38
Technikai áttekintés	39
A játék menete	40
Bemutatkozások	43
Bevezetés a társadalmi szimulációba – bevezetés minta.....	44
A társadalmi szimuláció szabályai	45

Up to You! – Bevezetés a szimuláció világába	46
Gyakorló játék	49
Az eredmények szakasza	51
Térkép -> 1 – 3. lépések	52
Társadalom -> 4 – 7 lépések.....	53
Térkép -> 8 – 12. lépések	53
.....	55
Piac -> 13. lépés.....	56
Összegzés.....	56
Műveleti fázis	56
A megbeszélés levezetése.....	57
Összefoglalás és következő lépések	61
A foglalkozással kapcsolatban leggyakrabban felmerülő kérdések	61
Tippek és trükkök.....	62
Technikai tippek.....	62
Tippek a foglalkozás facilitálásához	63
Foglalkozások vezetése	64

HOGYAN HASZNÁLJUK A KÉZIKÖNYVET

A kézikönyvvel az Up to You szimuláció levezetésére képzett moderátoroknak szeretnénk segítséget nyújtani. Kézikönyvünk praktikus instrukciókat tartalmaz egy, a szimuláción alapuló foglalkozás levezetéséhez. A kézikönyv használóját a foglalkozás gyakorlati oldalára fókuszálva, lépésről lépésre vezetjük végig az előkészületektől kezdve a szimulációs gyakorlatokon és a felület használatán keresztül a foglalkozás lezárásáig.

Hogy megkönnyítsük az Up to You! szimuláción belüli tájékozódást készítettünk egy részletes tartalomjegyzéket is.

A szimuláción alapuló tanulás elméletéről, annak jelentőségéről a fenntarthatósági ismeretek terjesztésében, valamint a foglalkozás során felvetett témákat bemutató és elmélyítő további gyakorlatokról a moderátori kézikönyvet kiegészítő **tanári kézikönyvben** találnak további információt.

Bízunk benne, hogy az Up to You! moderátori kézikönyv megfelelő segítséget fog nyújtani a szimuláció-alapú foglalkozás levezetéséhez. Amennyiben a kézikönyvben nem találta választ a kérdésére, kérjük keressen minket bizalommal az info@rogersalapitvany.hu e-mail címen!

MIT TAKAR AZ UP TO YOU! SZIMULÁCIÓ?

Az Up to You egy 14 éven felüli tinédzserek, illetve fiatal felnőttek számára kidolgozott többszereplős (multiágens) társadalmi szimuláció. A szimuláció feltárja a fenntartható fejlődési célok (FFC / SDG) egymással való összefüggéseit, miközben a játékosok egy-egy fiktív ország: Rosa, Magnolia és Triland minisztériumait személyesítik meg. A szimuláció előrehaladtával a játékosok megtapasztalják a rájuk nehezedő nyomást és felelősséget, ami a fenntartható fejlődés érdekében elkerülhetetlen kompromisszumkötésekben rejlik ugyanakkor a szinergiák keresésének izgalmát is.

Felkészülés

A szimuláció webes alapú alkalmazás, bármilyen számítógépen, illetve okostelefonon futtatható, a gyakran használt böngészők, mint Chrome, Firefox vagy Safari felületén. A böngészőn kívül nincs szükség semmilyen további alkalmazás letöltésére.

Célcsoport

Az Up to You! elsősorban diákcsoportok számára készült, tanóra keretén belül vezetett, vagy tanórán kívüli foglalkozásokra. A szimuláció alapjainak megértéséhez javasolt minimum életkor 13-14 év. Tehát elsősorban gimnáziumi osztályok, nyolcadikos általános iskolai osztályok, illetve egyetemi szemináriumok és felnőtt foglalkozások számára ajánljuk.

Ebben a fejezetben összefoglaljuk, hogy hogyan lehet előkészülni egy ilyen szimuláció-alapú foglalkozás megtartására iskolai keretek között – ahogy az a pályázatban is felvázolt tervekben szerepelt.

Az óra kezdete előtt bizonyosodjunk meg róla, hogy ismerjük annyira a csoportot, akikkel dolgozunk, hogy valódi élményt nyújtó foglalkozást tudunk nyújtani számukra.

Gondoljuk végig a következőket:

- milyen korú diákokkal dolgozunk
- a diákok ismerik-e egymást? – ha egy összeszokott társasággal dolgozunk, az nagyban befolyásolhatja a csoport dinamikáját, és más kihívások elé állíthatja a facilitátort.
- a diákok korábbi tanulmányaik során talákoztak-e már a Fenntartható Fejlődési Célokkal,
- mit szeretnének elérni a foglalkozás kimeneteként. (például van-e valami konkrét elvárásunk, megfogalmazott tanulási eredmény, aminek elérésére törekszünk)

Amennyiben a tanulók nem ismerik a Fenntarthatósági Fejlődési Célokat lehet, hogy érdemes néhány bevezető gyakorlattal kezdeni. Ezekre találnak ajánlásokat a Tanári kézikönyvben

(jelenléti oktatás keretein belül). Amennyiben erre nincs lehetőség, megkérhetjük őket, hogy előzetesen készüljenek fel, olvassanak a témában ajánlott irodalmat.

Ha a tanulók nem ismerik egymást korábbról, jól jöhet néhány ismerkedési játék, ami segít az oldottabb hangulat megteremtésében. Válasszon néhányat a Tanári kézikönyvben bemutatott gyakorlatok közül és csinálják meg a csoporttal, mielőtt nekifognak a szimulációs foglalkozásnak.

A Fenntarthatósági Fejlődési Célokhoz kapcsolódó tananyagot a Tanulási Platformon találunk, illetve magyar nyelven többek között a Globális nevelés platformon: <https://globnev.hu/fenntarthato-fejlodesi-celok/>

A facilitációt és a csoportokkal való munkát segítő anyagokat találunk a Tanári kézikönyvben.

Időkeret

A foglalkozás körülbelül 90 percet vesz igénybe, azaz két 45 perces tanórát, beleértve a 10 perces bemutatkozást, bevezetést, illetve a 15 perces megbeszélést is. Maga a számítógépes szimuláció 4-5 körös, ebbe már bele van kalkulálva a gyakorló mód is.

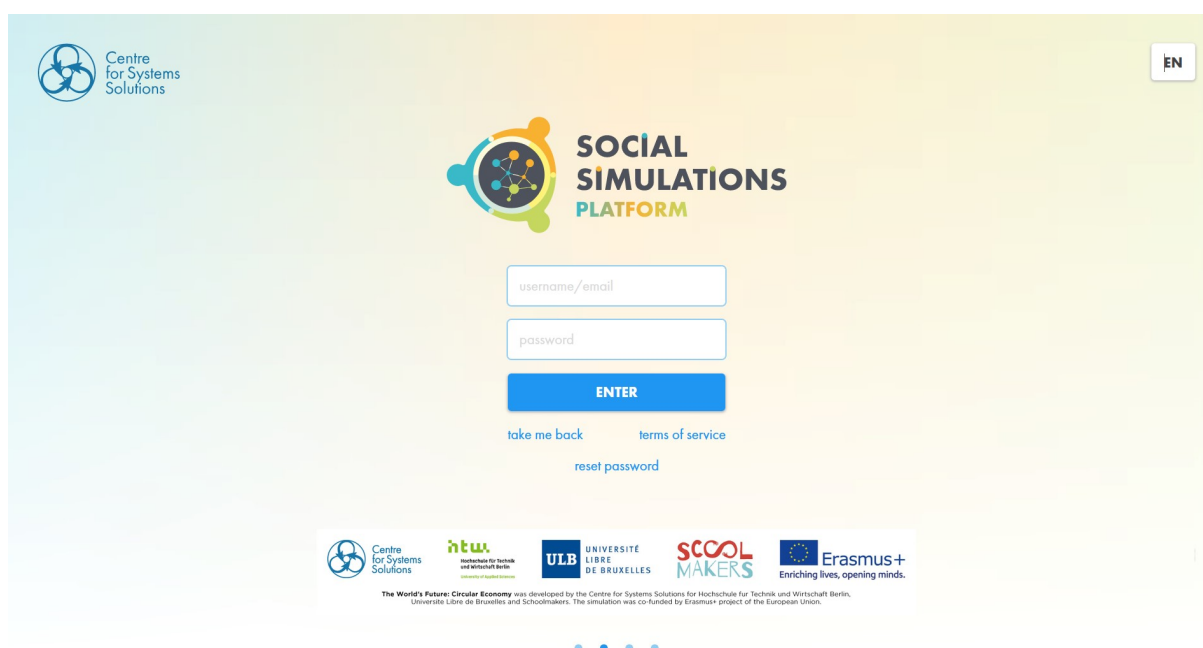
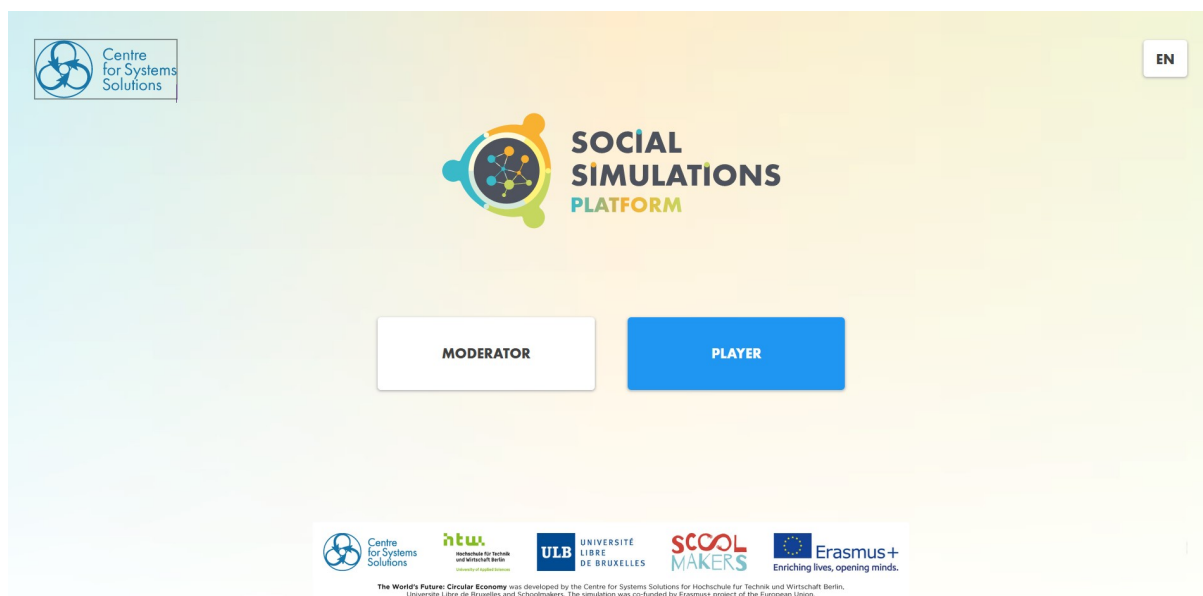
Ez a 4-5 kör elég ahhoz, hogy a játékosok beletanuljanak a szimuláció világába és körülbelül öt évtizedet kijátsszanak. A játék maga a jövőben játszódik, valamikor 2050 után. A szimulációt követő megbeszélésnek legalább akkora jelentősége van, mint magának a játéknak, tehát erre mindenképpen hagyjunk elegendő időt! A megbeszélés során a diákok reflektálnak arra ahogyan játszottak: átbeszéljük a döntéshozatali folyamatokat, hogy mit miért és hogyan csináltak, illetve, hogy a szimuláció milyen viszonyban van a valósággal. Ez elengedhetetlen ahhoz, hogy a játék valódi nyomot hagyjon a gyerekekben.

A szimuláció osztálytermi használata túlmutat azon, hogy egy digitális felületet bemutatunk és megismertetjük a diákokat egy elmélettel. Fontos, hogy a játékot támogató teret tudjunk kialakítani (pl. az osztályterem megfelelő átrendezésével) és hogy a kísérőanyagokat is előkészítsük. Az óra tervezéséhez ezen felül hozzá tartozik a nem várt helyzetek kezelésére való felkészülés, illetve az, hogy átgondoljuk, hogy hogyan tudunk igazán konstruktív élményt nyújtani a résztvevőinknek.

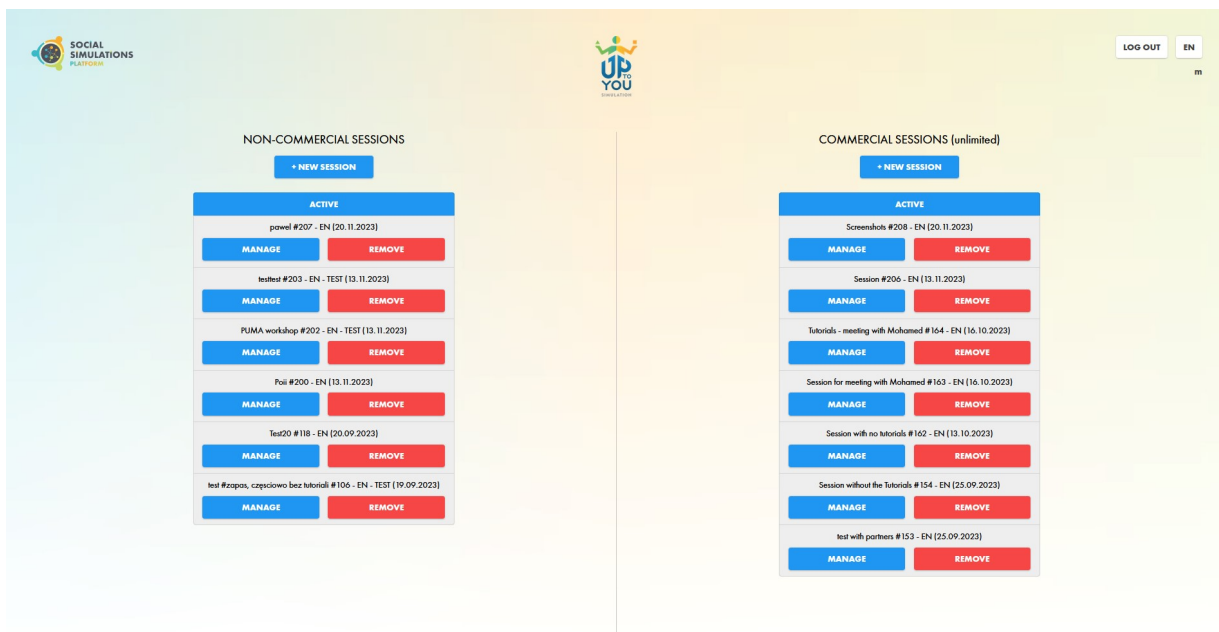
A gondos tervezés és a szakszerű levezetés jobb felhasználói élményt nyújt a résztvevőknek, és elősegíti, hogy mind a játékosok, mind a foglalkozás vezetője a szimuláció lényegére tudjanak fókuszálni, a technikai problémák helyett.

A szimuláció előkészítése

A belépéshez először is nyissa meg a böngészőjét és navigáljon a play.socialsimulations.org oldalra. Ez lesz a kiinduló és érkezési oldal (landing page). Ezen az oldalon tudnak a játékosok is belépni. Válassza a „moderátor” opciót és lépjen be a felhasználónevével és jelszavával.



A belépést követően látni fogja a korábban létrehozott munkameneteket, azaz, a már levezetett szimulációkat.

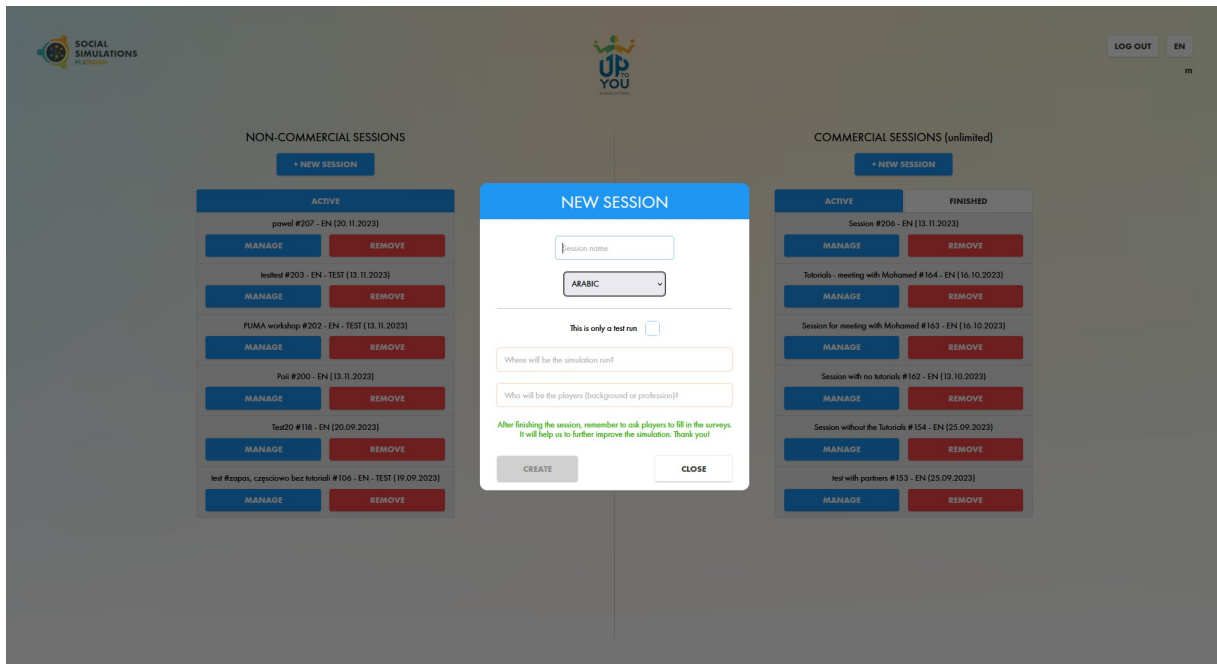


8

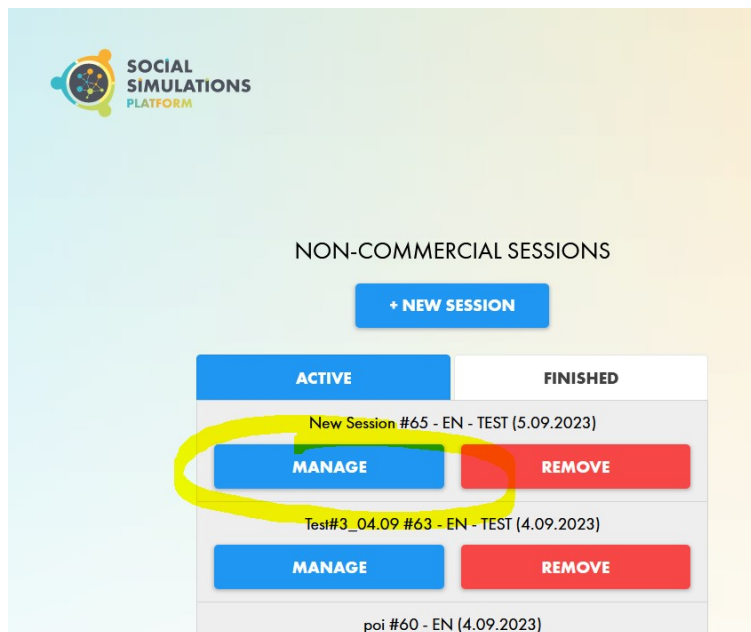
Ha egy korábban már befejezett szimulációra kattint, látni fogja a térképen, vagy a társadalmi mutatókat megjelenítő képernyőn, hogy mi történt.



Ez csak kipróbálásra szolgál, illetve arra, hogy lássa a különbséget az „aktív” illetve a „befejezett” státusz között. Most már nyugodtan kiléphet a „Főmenü”-re kattintva



Válassza ki a munkamenet nevét és a használt nyelvet. Írja be, hogy kivel fogja játszani a szimulációt. Miután létrehozta a munkamenetet, kattintson a "Manage", vagyis a Játék irányítása gombra, hogy a játékosoldalra jusson. Most hozza létre a játékosokat a „Játékosok” gombra kattintva.



A játék nem kezdődött el.

Térkép

Keresk. & szállítás

Társadalom

Tervezés & Eredmény

Teljes képernyő

Főmenü

Kilépés

Moderátor

Játék indítása

Eredmények szakasza lépés 1/13

Készletek visszaállítása

Játék szüneteltetése

Játékosok

Játék befejezése

ÜHG Felhalmozódás

10

Játékosok

Rosa

- Gazdaság & Kereskedelem **9993**
- Társadalom & Munkaügy **3021**
- Vízügy- & Környezetvédelem **6015**
- Oktatás & Kutatás **7455**

Triland

- Gazdaság & Kereskedelem **6716**
- Társadalom & Munkaügy **2168**
- Vízügy- & Környezetvédelem **7415**
- Oktatás & Kutatás **7617**

Magnolia

- Gazdaság & Kereskedelem **9776**
- Társadalom & Munkaügy **7499**
- Vízügy- & Környezetvédelem **4155**
- Oktatás & Kutatás **8748**

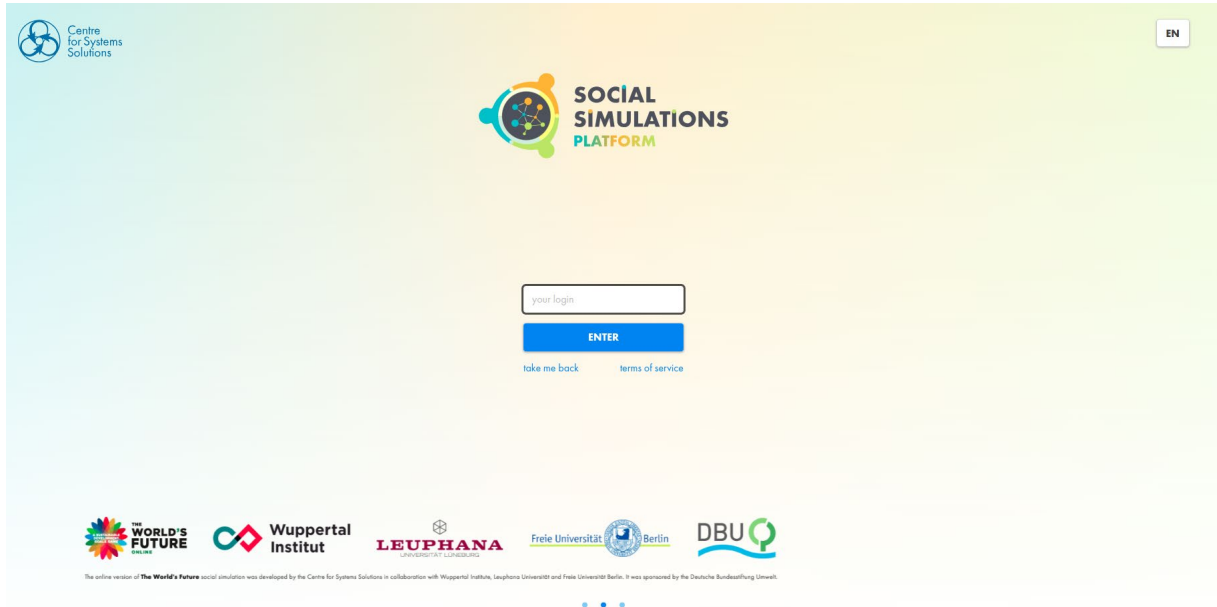
Nyomtatás

Minden bemutató megszakítása

Bezár

Amint látszik, erre a képernyőre érve a játékmenet még nem kezdődik el. Ekkor van lehetősége a facilitátornak a bevezető elmondására, illetve a belépési kódok kiosztására.

Ossza meg a játékosokkal a megfelelő kódokat, hogy beléphessenek a felületre.



A foglalkozás helyszínének berendezése és a foglalkozás előkészítése

A szimulációban 12 szerep van. Ez azt jelenti, hogy általában több játékosunk van, mint ahány szerepet ki tudunk osztani. Mit tehetünk ebben az esetben?

Amennyiben egy tanórán, iskolai osztállyal játszunk, általában 2-3 játékos fog jutni egy szerepre. Egy-egy ilyen kis csapat fogja megismerkedni az adott szerepet (pl. Rosa Gazdasági és Kereskedelmi Minisztériuma). Egy eszközön (pl. tablet, számítógép, telefon) játszanak és közösen hoznak döntéseket. Elvileg használhatják a saját eszközeiket, de ilyenkor is javasolt, hogy legalább a bemutató játékot egy közös gépen vigyék végig. Ennek a felállásnak az az előnye, hogy a szerepek közötti tárgyalásokon túl, maguknak a kis csapatoknak is meg kell beszélniük egymás között, hogy milyen döntésekkel álljanak elő a többi szereplő (más minisztériumok) felé.

Amennyiben online találkozót vezetünk le, akkor javasoljuk, hogy online szoftverek valamelyikét használják annak érdekében, hogy egy szerephez több résztvevőt is hozzá tudjanak rendelni.

További információ: [online foglalkozások levezetése részben](#)

A következő szekciókban elsősorban a jelenléti foglalkozások levezetésére fókuszálunk, hiszen ezek igényelnek komolyabb logisztikai előkészületeket, de az online foglalkozások levezetéséhez is adunk iránymutatást.

Élőben (jelenléti oktatás során) megvalósított foglalkozások levezetése

Időkeret: 45-90 perc. A szimulációt úgy terveztük, hogy két tanórába beleférjen a teljes foglalkozás. Bárhol megállítható, tehát nem feltétlenül szükséges, hogy a két tanóra közvetlenül egymás után következzen.

A játékosok száma: 12-36 fő. A játékosok számának megfelelő nagyságú teremre lesz szükségünk. Például, ha egy játékosunk van minden szerepre, plusz a moderátor, akkor egy 30-40 m²-es helyiség megfelelő. Ha egy-egy szerepre több játékosunk van, akkor nagyobb térre lesz szükségünk. Átlagban minimum 2 m² plusz térrel érdemes számolni hozzáadott emberenként.

Elsőként hozzunk létre külön térrészeket minden ország számára. Akárhány emberrel is játszunk, fontos, hogy mindenki kényelmesen el tudjon helyezkedni az országát jelképező asztalnál, miközben ahhoz is maradjon elég hely, hogy a játékosok körbe tudjanak járni, el tudjanak menni a másik országok képviselőihez tárgyalni.

Egy szokásos osztályterem esetében, ahol általában 25-30 diák van és három padosor, használhatjuk például a következő elrendezést: egy-egy osztálytermi sor (vagy hosszúkás elrendezés esetén oszlop) képvisel egy-egy nemzetet: Triland, Rosa és Magnolia országait.

Mivel minden ország esetében négy szerepre lesz szükségünk, az egyes sorokban úgy fordítjuk egymáshoz az asztalokat (kettesével), hogy az így kialakított nagyobb asztaloknál helyezkedjenek el az egy-egy szerephez tartozó diákok. Ha kevesebb diákkal dolgozunk, akkor természetesen egy asztal is elég lehet egy szerephez.

Mindenesetre bizonyosodjunk meg róla, hogy az így kialakított asztalok között marad elég tér ahhoz, hogy szabadon mozogjanak és tudjanak beszélni egymással a különböző szerepekben lévő játékosok, a saját országuk „határain” túl is.

Ez az átrendezési mód különösen hasznos akkor, amikor kevés az időnk, és gyorsan kell megoldanunk, hogy az osztályterem mindennapi elrendezését a játékra alkalmas módon alakítsuk át.



1. Ábra: Kivetítővászon

Ahhoz, hogy biztosak legyünk benne, hogy a játékot zavartalanul végig tudjuk játszani, jó, ha néhány dolgról már előre gondoskodunk: ellenőrizzük le, hogy működik-e a projektor a hozzá csatlakoztatott géppel, hogy megvan-e a Bevezető prezentációnk (Power point), illetve, hogy kinyomtattuk-e a Bevezető forgatókönyvét

Próbáljuk el a saját bevezetőket néhányszor, mielőtt élesben belevágunk. Lehet, hogy változtatni szeretnénk néhány dolgon, vagy le akarjuk fordítani a bevezetést a saját nyelvünkre. A gyakorlás során ki fog derülni, hogy hiányzik-e még valami.

Megkönnyíthetjük a moderátori munkánkat, ha magunknál tartjuk a Moderátori csomag kinyomtatott változatát. Ha jobban szeretünk digitális felületeket használni természetesen képernyőn is magunk előtt tarthatjuk az anyagokat.

Végül lépünk be mindkét eszközünkön: Az egyik eszközön, ami a projektorhoz van kapcsolva, illetve egy másik eszközön, például telefonon, amin a moderátor accountot tudjuk majd kezelni. Segíthet, ha a játékmenet és a megbeszélés vázlatát is magunknál tartjuk, hogy szükség esetén bele tudjunk nézni, illetve hivatkozni tudjunk rájuk.

Szükséges kellékek a szimuláció levezetéséhez (jelenléti foglalkozás)

- Egy darab számítógép + projektor (vagy nagyobb méretű monitor, okos tábla) a bevezetéshez és az eredmények megjelenítéséhez.
- 13 (vagy amennyiben két eszközt használunk 14) tablet/okostelefon/laptop. Ezeket az eszközöket a tanulók hozhatják magukkal. Fontos, hogy mindegyikhez legyen tápegység/töltő is. Így tehát lesz szerepenként egy eszköz, plusz egy, amelyiken az eredményt tudjuk megjeleníteni (illetve még egy, ha a moderátori szerephez külön eszközünk van)

Támogatott böngészők:

- Windows: Edge 107+, Firefox 100+, Chrome 108+
- Mac: Safari 16+, Firefox 100+, Chrome 108+
- Linux: Firefox 100+, Chrome 108+
- Egy moderátori csomag
 - Bevezető szövege + Bevezető prezentáció
 - A játék menete (Gameflow)
 - A gyakorlójáték szövege
 - Instrukciók minden játékos számára kinyomtatva
 - A szimuláció utáni megbeszélés vázlata
 - Játékosokazonosítók
 - Értékelő kérdőív
- Egy mobilinternet router, ami képes arra, hogy legalább 13 eszközt elbírjon, és stabil internetkapcsolatot biztosítson (amennyiben a helyszínen nincs stabil internetkapcsolat)

A foglalkozás előtt

Töltsük fel a tableteket/eszközöket – vagy emlékeztessük a résztvevőket, hogy hozzák a saját feltöltött eszközeiket, illetve tápot, töltőkábelt. – tanulók esetén legjobb, ha van néhány extra töltő alkalmatosságunk.

Ellenőrizzük le, hogy az internetböngésző megfelelő verziója telepítve van (frissítve van) a gépeken

Futtassunk le egy kört a játékból moderátori és játékos szerepben is

Lépjünk be játékosként minden eszközön és ellenőrizzük le gyorsan, hogy a szimuláció egyes lépései megfelelően működnek-e. (amennyiben a tanulók saját eszközt hoznak, lehetséges, hogy erre csak közvetlenül a foglalkozást megelőzően lesz módunk, de akkor is szánjunk rá időt, vagy legyen néhány pót eszközünk)

A foglalkozás napján

Készítsük elő az ülőhelyeket (a fent leírtak követésével, vagy saját elképzelésünk szerint), úgy, hogy minden országnak és azon belül minden szerepnek saját asztala legyen.

Kapcsoljuk be az eszközöket (tabletek, laptopok) és lépjünk be, vagy osszuk meg a belépési kódot a résztvevőkkel.

Készítsük elő a kiválasztott eszközünkön a bevezető prezentációt és ellenőrizzük, hogy a projektoron látszik-e a kivetített kép.

Lépjünk be a szimulációba moderátor módban azon a gépen, amin futtatni fogjuk.

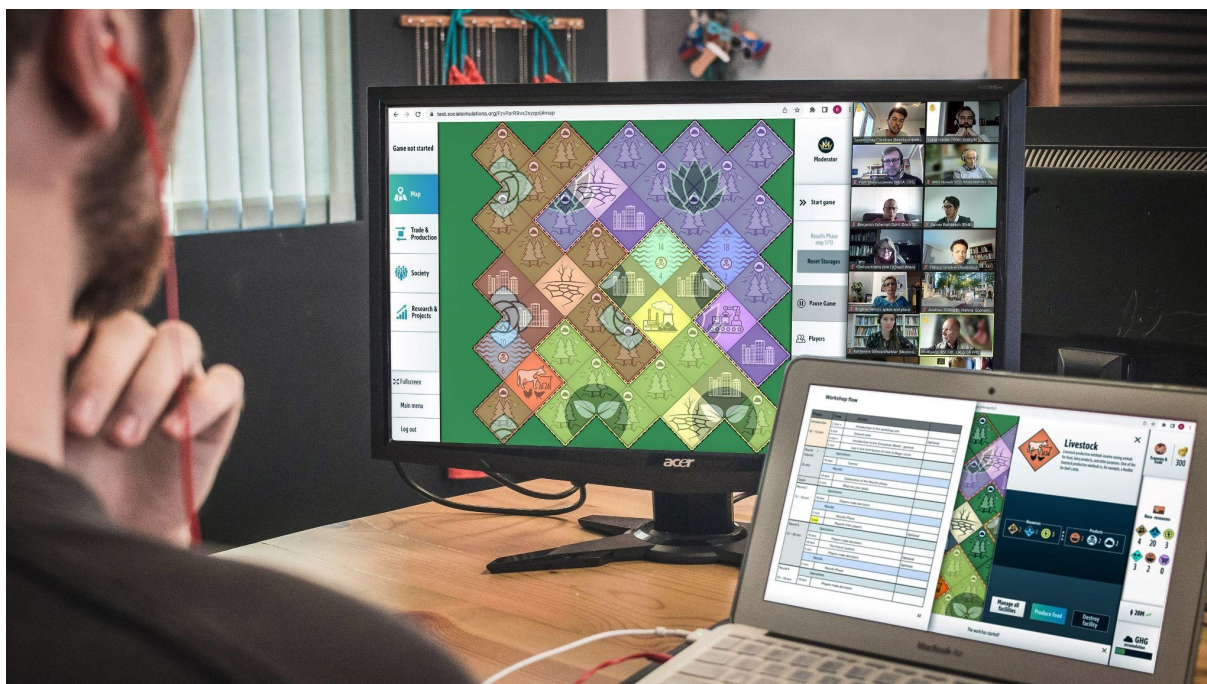
Lépjünk be egy másik gépen is, szintén moderátor módba, amin a térképet és az eredményeket fogjuk kivetíteni.

Végülként még egyszer ellenőrizzük az internetkapcsolatot/sávszélességet a teremben.

Online foglalkozás levezetése

A foglalkozás online levezetése bizonyos szempontból egyszerűbb, ebben az esetben azonban más nehézségekkel kell szembenéznünk. Egyrésztől igaz, hogy nem kell előkészítenünk a teret, ugyanakkor kihívást jelenthet a résztvevők menedzselése az online térben, illetve a figyelem fenntartása hosszú időn keresztül úgy, hogy nem látjuk az embereket.

Ebben az esetben is hasznos lehet néhány anyag kinyomtatása a könnyebb levezetés érdekében. Természetesen digitálisan is dolgozhatunk, ami környezetvédelmi szempontból előnyösebb, de ha nagyobb biztonságot nyújt, hogy bizonyos anyagok nyomtatásban előttünk vannak, akkor engedjük meg magunknak ezt. Ha digitálisan dolgozunk jó, ha van még egy plusz monitor, amit használni tudunk, így könnyebb lesz a szimuláció nyomon követése, miközben a játék menetének leírását is magunk előtt tudjuk tartani. Természetesen az is lehet, hogy a mobiltelefonunkat használjuk az egyik képernyő gyanánt úgy, hogy mindkettőn belépünk a saját moderátor accountunkkal.



Online foglalkozás esetén lehetőleg olyan platformot használjunk, ahol a résztvevők is be tudnak mutatkozni kamerával (nem kötelező, de bátorítsuk őket, hogy tegyék meg), illetve láthatják azt, aki prezentál. Így személyesebbé tudjuk tenni a foglalkozást. Feltétlenül teszteljük az alkalmazást és ha belépési kódra van szükség, azt időben küldjük ki a résztvevőknek. Az online konferenciára alkalmas szoftverek segítségével a kérdés és válaszadás is egyszerűbb, nem kell gépelni, hanem lehet szóban kérdezni, mivel egyszerre vannak hívásban a résztvevők.

Mindeközben készülünk fel a bemutatkozásra is. – gyakoroljunk. Amennyiben lehetséges, a belépési kódokat már előre küldjük ki a játékosoknak, a szükséges belépési instrukciókkal együtt. Nem árt, ha a játék napján még egy emlékeztetőt is küldünk mindezekekről.

Szükséges kellékek

- 1 számítógép (2 képernyő javasolt)
- online konferenciaprogram

Rendszerkövetelmények:

- Szélessávú internetkapcsolat – vezetékes vagy vezeték nélküli (3G or 4G/LTE)
- Hangszóró és mikrofon – beépített, vagy csatlakoztatható (Bluetooth, vezetékes)
- Webkamera (lehetőleg HD minőségű) – beépített, vagy csatlakoztatható, vagy HD videofelvevő memóriakártyával

Támogatott böngészők:

- Windows: Edge 107+, Firefox 100+, Chrome 108+
- Mac: Safari 16+, Firefox 100+, Chrome 108+
- Linux: Firefox 100+, Chrome 108+



1 Moderátori csomag

- Bevezető szövege + Bevezető prezentáció
- A játék menete (Gameflow)
- A gyakorlójáték szövege
- Instrukciók minden játékos számára
- A szimuláció utáni megbeszélés vázlata
- Játékosazonosítók
- Értékelő kérdőív

Javasolt szoftverek

Konferenciaalkalmazások:

- Zoom, vagy
 - Bármely olyan alkalmazás, ami lehetővé teszi, hogy a moderátor:
 - o megossza a képernyőjét,
 - o kisebb csoportokba tudja osztani a résztvevőket (breakout rooms)
 - o közös, mindenki számára látható üzenetet tud írni,
 - o a résztvevőknek egyenként is tud üzenetet írni
 - Ezekon kívül jó, ha van lehetőségünk:
 - fájlok küldésére
 - prezentálásra
- virtuális tábla használatára, mint például:
- o Miro board
 - o Mural
 - o Jam boards

Egyéb hasznos szoftver lehet az értékeléshez a:

- Mentimeter

Hogyan készítsük fel a résztvevőket?

Mindenképpen beszéljük meg a játékosokkal, hogy hogyan készüljenek elő, milyen technikai háttérrel kell rendelkezniük és saját magunk is készüljünk fel arra, hogy segítsük őket, ha bármilyen problémájuk adódna. Tanuljuk meg kezelni az online konferenciaalkalmazást olyan szinten, hogy válaszolni tudjunk, ha a hanggal vagy a képpel kapcsolatban bármi kérdésük lenne a résztvevőknek.

Regisztráció – tanórán kívüli foglalkozás esetén

Előfordulhat, hogy a játékosok különböző földrajzi helyekről jelentkeznek be. Ilyenkor tegyük egyértelművé, hogy a játék milyen időzónában hány órakor kezdődik. Amennyiben ez a helyzet, küldjünk ki egy időzóna-kalkulátort is. (egy példa ilyen időzóna-átszámoló weboldalra):

<https://www.timeanddate.com/worldclock/converter.html>,

<https://www.worldtimebuddy.com>)

A szerepeket véletlenszerűen is kioszthatjuk, de az is lehet, hogy a regisztrációnál rákérdezzünk, hogy ki melyik szerepet szeretné és ezt figyelembe vesszük az elosztásánál. Létrehozhatunk egy online dokumentumot is, ahol a résztvevők beírják magukat egy-egy szerephez.

A foglalkozás előtt két nappal

Ellenőrizzük, hogy a böngésző megfelelő (frissített) verziója van-e telepítve

Küldjük ki egy meghívót az online konferencia linkjével! – a résztvevők ne behívással csatlakozzanak!

Egy nappal a foglalkozás előtt:

Nyomtassuk ki a játék menetét és a szimuláció bevezető szövegét

E-mailben küldjük ki a belépési kódokat és a szimuláció linkjét a játékosoknak

A foglalkozás napján:

Lépünk be az online konferenciaalkalmazásba

Próbáljuk ki az online prezentációs módot az bevezető prezentáció megosztására

Amennyiben szükséges, a konferenciaalkalmazás segítségével is kiküldhetünk belépési kódokat

Lépünk be a szimulációba moderátor módban azon a gépen, amin futtatni fogjuk.

Lépünk be egy másik gépen is, szintén moderátor módba, amin a térképet és az eredményeket fogjuk megosztani.

Minta az Up to You! Szimulációs foglalkozás játékosainak küldhető e-mailre:

Kedves Résztvevők,

Üdvözlünk a társadalmi szimulációk világában!

A holnapi napon az Up to You! szimulációs játékban veszel részt. A szimuláció célja, hogy segítsen jobban megismerni és megérteni az ENSZ Fenntartható Fejlődési Céljait és az ezek közötti összefüggésrendszert.

A Fenntartható Fejlődési Célokról bővebben például az alábbi oldalakon olvashatsz:

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>

<https://globnev.hu/fenntarthato-fejlodesi-celok/>

vagy nézz körül a [Tanulási Platformon összegyűjtött anyagok között](#)

Az alábbiakban megtalálod a holnapi foglalkozással kapcsolatos legfontosabb tudnivalókat

Beosztás:

A foglalkozásnak két része van: a szimulációs játék, illetve az ezt követő megbeszélés

CSATLAKOZÁS:

Az online foglalkozást a Zoom platformon tartjuk. Belépéshez kérjük kattints az alábbi linkre:

Időpont:

Join Zoom Meeting link: <https://.....>

konferenciaazonosító (Meeting ID): ...

jelszó (Password):

Magyar nyelvű – nem hivatalos – leírások, útmutatók a zoom használatához és beállításához:

<https://levelezoversenyek.hu/zoom-utmutato/>

<https://techblogger.hu/uzleti-streaming/zoom-hasznalata-es-beallitasa-utmutato/>

Rendszerfeltételek:

- Stabil internetkapcsolat – szélessávú vezeték, vagy vezeték nélküli (3G or 4G/LTE)

- Hangszóró és mikrofon – számítógépbe épített, vagy csatlakoztatott
- Webkamera – beépített vagy csatlakoztatott, vagy videofelvevő memóriakártyával

Támogatott böngészők:

- Windows: Edge 107+, Firefox 100+, Chrome 108+
- Mac: Safari 16+, Firefox 100+, Chrome 108+
- Linux: Firefox 100+, Chrome 108+

A támogatott operációs rendszerek, illetve eszközök (számítógépek, tabletek és mobileszközök listája megtalálható a fenti weboldalon)

Itt tudod tesztelni az eszközöd hangfunkcióját (angol nyelvű):

<https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/201362283-How-Do-I-Join-or-Test-My-Computer-Audio->

Számos gyakran ismételt kérdésre találsz választ az alábbi oldalon (angol nyelvű):

<https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/206175806-Top-Questions>

BELÉPÉS A SZIMULÁCIÓS JÁTÉKBA

A szimulációs játékba való belépéshez navigálj a <https://play.socialsimulations.org/> oldalra, majd lépj be játékosként: A PLAYER gombra kattintva add meg a belépési azonosítódát és jelszavadat.

Technikai feltételek a szimulációs játékhoz

Az Up to You! szimuláció játszásához nincs szükség a böngészőn kívül semmilyen alkalmazás letöltésére. Mindössze egy – frissített – és a fentiek között felsorolt támogatott böngészőre (legjobb a Chrome) lesz szükséged. Javasoljuk, hogy megfelelő képernyőmérettel rendelkező gépet (PC, MAC, laptop, tablet) használj.

Instrukciók a szimulációhoz

A Tanulási Felületen (learn.socialsimulations.org/course/up-to-you-hu/) megtalálász minden, a szimuláció játszásához fontos instrukciót és útmutatást. Ezeket bővebben be fogjuk mutatni és el fogjuk magyarázni a bevezető során.

Amennyiben bármi kérdésed van, erre az e-mailre válaszolva tudod azt feltenni.

Várunk holnap – kor a Zoom felületen!

Üdvözlettel,

A moderátorok

LEGGYAKORIBB KÉRDÉSEK A FOGLALKOZÁSRA VALÓ FELKÉSZÜLÉS KAPCSÁN

Hány e-mailt küldjek a résztvevőknek a foglalkozás előtt?

Ez a regisztrációs folyamaton múlik. Ha már egy hónappal a foglalkozást megelőzően megnyitjuk a regisztrációs felületet, akkor jó, ha küldünk később néhány emlékeztető e-mailt, illetve visszajelzést kérünk, hogy valóban részt fognak-e venni a foglalkozáson azok, akik regisztráltak. Az előző szekcióban írtunk példát egy kiküldhető e-mailre, de természetesen a helyzettől függően kell megítélnünk, hogy mit és hány alkalommal írunk.

22

Valóban szükséges egy 30 négyzetméteres terem a jelenléti foglalkozás megtartásához?

A helyiség nagysága a résztvevők számától függ. Lehet, hogy még ennél is nagyobb teremre lesz szükség. Bár nem használunk nagy táblákat/eszközöket, és maga a szimuláció a digitális környezetben zajlik, fontos, hogy a játékosok ne egy zsúfolt helyen legyenek, legyen elég levegő, hely pl. átülni egymáshoz, a tárgyalásokhoz, hogy a résztvevők ezáltal is komfortosan érezzék magukat a térben.

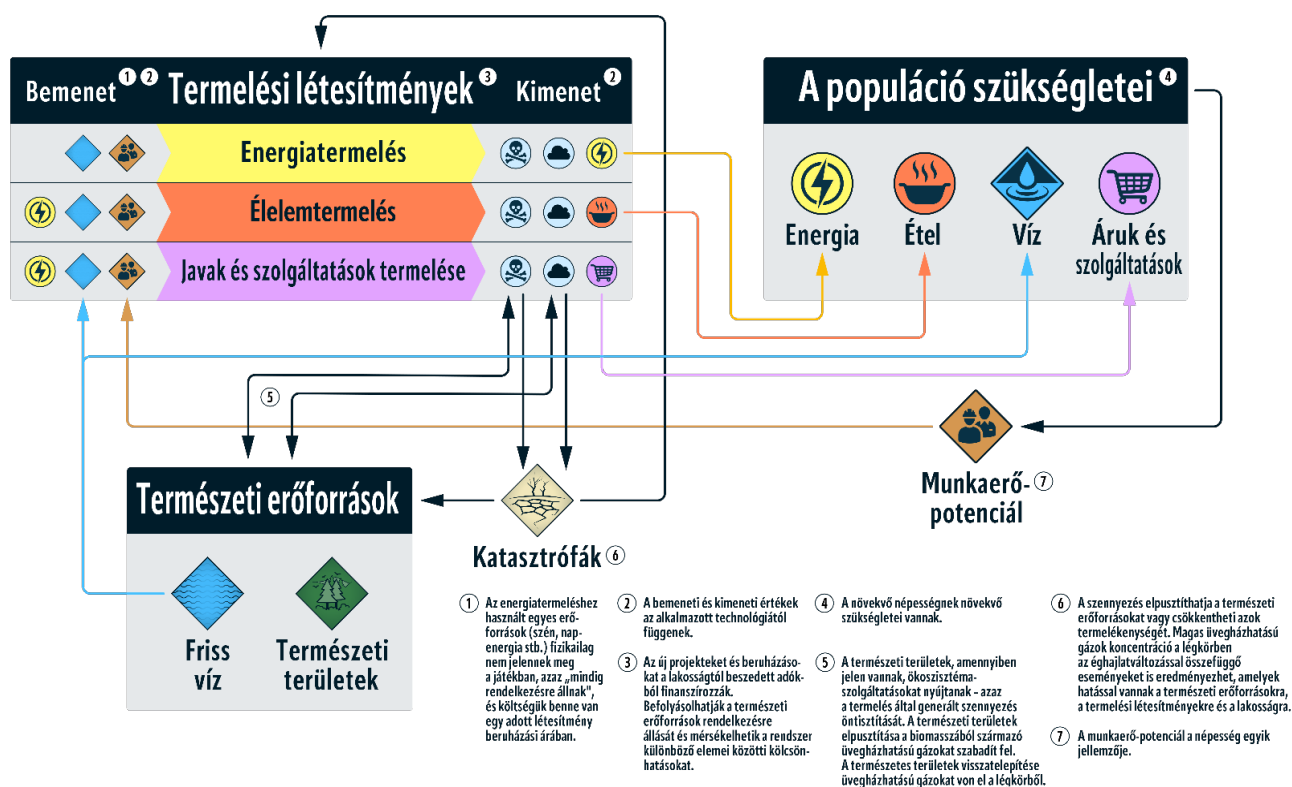
A WEBES FELÜLET ÉS A SZIMULÁCIÓ EGYES ELEMEI

Ebben a szekcióban segítünk megérteni, hogy mi az, amit a moderátor és a játékosok látnak, és ezek mit jelentenek. A szimuláció elsőre igen összetettnek tűnhet. A játékosok különböző szerepekbe helyezkednek, és az élet olyan területein hoznak döntéseket, amelyek valószínűleg nem ismertek számukra. A bevezetésben sok mindenre fény derül, de fontos, hogy a moderátor olyan mélységében értse a játékot, hogy a közben felmerülő kérdésekre is tudjon válaszolni!

Moderátorként ismernünk kell a szimuláció egyes elemei mögött rejlő mechanizmusokat ahhoz, hogy megfelelően tudjuk facilitálni a folyamatot. A kérdések leggyakrabban arra vonatkoznak, hogy egy játékos mit tehet meg és mit nem, illetve, hogy a szimuláció egyes műveletei mit jelentenek.

Az Up to You szimuláció világa

A Up to You szimulációban a három (kitalált) ország kormánya különböző módokat vizsgál meg arra, hogy miként lehet kielégíteni a növekvő népesség igényeit. Biztosítaniuk kell, hogy a városok és a falvak elegendő édesvízhez, élelmiszerhez, energiához, valamint egyéb javakhoz és szolgáltatásokhoz jussanak. Ennek megvalósulását több tényező befolyásolja. Az édesvízhez való hozzáférés a természeti környezet állapotától és a terület szennyezettségi szintjétől függ. Az élelmiszert, az energiát, illetve az árukat és szolgáltatásokat az ország maga is előállíthatja, vagy importálhatja a szomszédos országokból. Minden egyes tárca hozhat olyan döntéseket és kezdeményezhet olyan beruházásokat, amelyek befolyásolhatják hogy az erőforrásoknak hogyan áramlanak a közösségekhez. A legtöbb új létesítménybe (amelyeket a szereplők hoznak létre) be is kell táplálni valamit ahhoz, hogy termelni tudjon, vagy fejlődjön. Továbbá, néhány kimenet, mint például a szennyezés vagy az üvegházhatású gázok, hosszú távon problémákat okozhat az országok számára a közeljövőben. Az inputokra, outputokra és az erőforrások általános áramlására vonatkozó információkat a moderátornak kell bemutatnia.



Országok

Az Up to You! szimuláció cselekménye három országban játszódik: Rosa, Triland és Magnolia. Minden országnak van egy szakterülete: Élelmiszer, Energia vagy Áruk és szolgáltatások, de fejlődésük nem korlátozódik a saját szakterületükre. Rosa például építhet erőművet, Magnolia pedig élelmiszertermelő létesítményt, akkor is, ha az másik országnak a szakterülete.



TRILAND



Triland ipari ország. Az ülészak elején az energiatermelésre összpontosít. Az éghajlati viszonyok miatt csak 14 egység édesvízhez jut hozzá.

ROSA



Rosa a térség fő élelmiszertermelője. Az ország éghajlati viszonyai 20 édesvízi egységhez biztosítanak hozzáférést az szimuláció kezdetén.

MAGNOLIA







Magnolia az áruk és szolgáltatások fő termelője. Éghajlatának köszönhetően a lakosság és az ipar a szimuláció kezdetén 18 édesvíz-egységgel rendelkezik.

Szerepek és felelősségi körök

Minden országnak négy minisztériuma van: Gazdaság és Kereskedelem, Társadalom és Munkaügy, Vízügy és Környezetvédelem, valamint Oktatás és Kutatás. Mindegyik szerepkörnek vannak feladatai, amelyeket elvégezhet.

Sok esetben a szimulációban elvégezhető műveleteket szándékosan megosztották a szerepek között az együttműködés ösztönzésének érdekében. A játékosoktól függ, hogy ezt az utat választják-e vagy sem, mindenesetre a szerepekbe beépítettek néhány olyan helyzetet, amely kedvező lehetőséget nyújt az együttműködésre.

Ikon	Szerep	Felelősség
 <p>Gazdaság & Kereskedelem</p>		Energiát, élelmiszert vagy árukat és szolgáltatásokat előállító létesítmények építése és működtetése.
 <p>Társadalom & Munkaügy</p>		A társadalom igényeinek kielégítése és az ország munkaerő-potenciáljának fejlesztése.
 <p>Vízügy- & Környezetvédelem</p>		Az ország édesvízkészletének kezelése és környezetvédelmi beruházások.
 <p>Oktatás és Kutatás</p>		Az ország oktatási rendszerének igazgatása, és innovatív kutatási beruházások kezelése.

Ne feledd, hogy a játékosok költségvetése a végrehajtott műveletekből származik, amelyek adóként halmozódnak fel. Ez a Társadalmi mutatók táblán látható. Az ország költségvetése négyfelé oszlik: 40%-ot kap a Társadalom és Munkaügy, 20%-ot pedig a többi három minisztérium.

Ha megérted, hogy ki miért felelős az Up to You! játékban, az segíthet neked, mint moderátornak, hogy probléma esetén a megfelelő személyhez fordulj. Mindegy, hogy ki melyik szerepet játssza, biztosan érdekes ülést fogtok tartani. A szerepek kiosztásának stratégiájáról később még beszélni fogunk egy kicsit.

A játékosok a workshop elején, közvetlenül a bemutató után ismerkednek csak meg játékban betöltött szerepükkel és feladataikkal.

A szimuláció elemei

A szimulációban nagyon sok elem van jelen, mivel a fenntartható fejlődési célok a Föld rendszerének és a társadalmi rendszereknek minden aspektusára kiterjednek. Mielőtt belefognánk a szimuláció levezetésébe meg kell győződnünk arról, hogy kellő mélységben értjük ezeket. Ez segíteni fog abban, hogy ne csak a szimulációt mozgató mechanizmusokat, hanem a nagyobb rendszert is megértsük. Ezek összefoglalva a következő oldalakon láthatók, azon a felhasználói felületen ábrázolva, amit a szimulációban is látni fogunk.

A játékosok felhasználói felülete

Az x. ábra egy játékos képernyőjét mutatja a szimuláció elindítása után. A játékos Trilandból származik, ezért van a térképen kiemelve a terület. A többi terület kissé szürkén van megjelenítve. A játékos minden országban rákattinthat a földterületekre, hogy többet tudjon meg az ott lévő területekről, de csak a saját területén, a szerepkörének határain belül végezhet műveleteket.



Year 2020
00:07:00
Operations

Map

Trade & Production

Society

Research & Projects

Fullscreen

Help

Log out

Jelenlegi időpont a szimulációban

Köridőzítő és a fázis neve

Szerep és a hozzá tartozó büdzsé

A térkép mutatja a létesítményeket, természeti területeket, és az édesvizeket az egész régióban

Gazdaság és kereskedelem tudja:
- Létesítmények építése és/vagy lerombolása, a termelés irányítása

Víz és környezet tudja:
- Természeti területek védelme, - édesvízi projektek végrehajtása

Ez a lap lehetővé teszi, hogy erőforrásokat vásároljon és erőforrásokat és pénzt küldjön a többi játékosnak

Gazdaság és kereskedelem tudja:
- Források eladása és a létesítmények listájának kezelése

Ez a lap lehetővé teszi, hogy ellenőrizze társadalmi igényeket és megfigyelheti játékosok cselekedeteinek következményeit

Oktatás és kutatás tudja:
- Befektetni az oktatási rendszerbe

Társadalom és munkaerő tudja:
- Forrásokat biztosíthat a lakosság számára
- Befektessenek az egészségügyi és a jogrendszerbe

Az ország zászlója és erőforrásai:
- Munkaerő-potenciál
- Víz
- Energia
- Kutatási potenciál
- Élelmiszer
- Termékek és szolgáltatások

Ez a lap lehetővé teszi a célzott projektek finanszírozását és a fejlesztés jelenlegi szintjének ellenőrzését.

Az Oktatás és kutatás tudja:
- Kutatási pontokat fektethet be új technológiák kutatásába

Az ország népessége demográfiai előrejelzéssel

Üvegházhatású gázok (ÜHG) felhalmozódásának jelzője

Economy & Trade 129

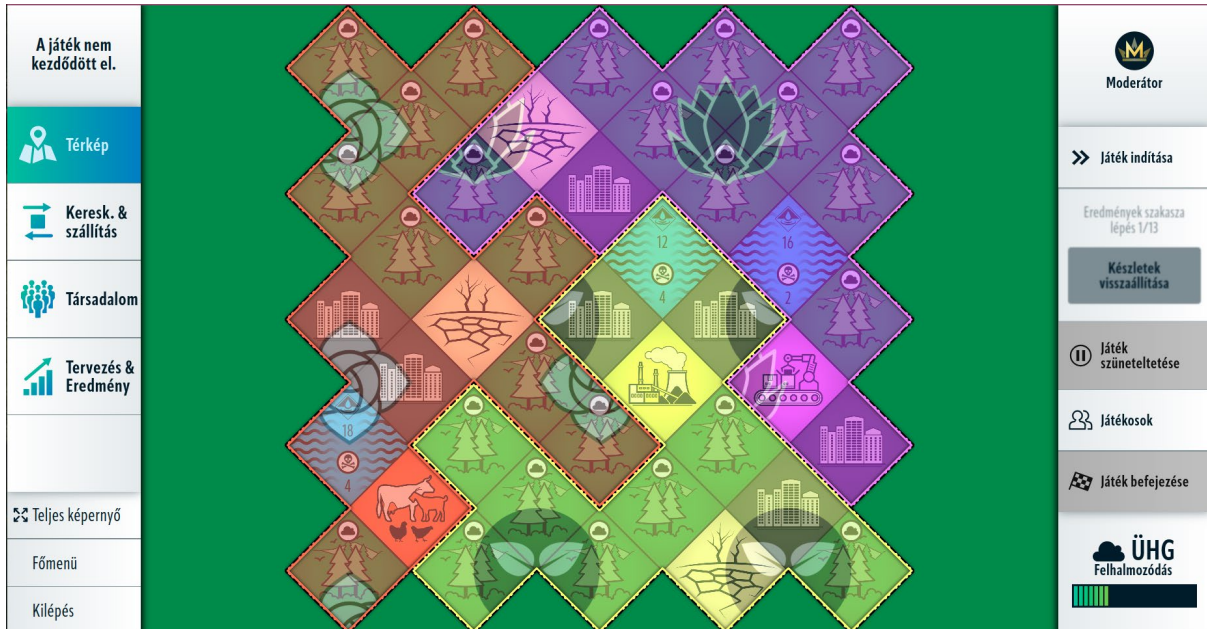
Rosa - resources:

2	17	0
3	4	0

20M

GHG accumulation

A képernyő nagyítása / kicsinyítése gombok a nagyításhoz vagy kicsinyítéshez és a képernyő kívánt részének megkereséséhez



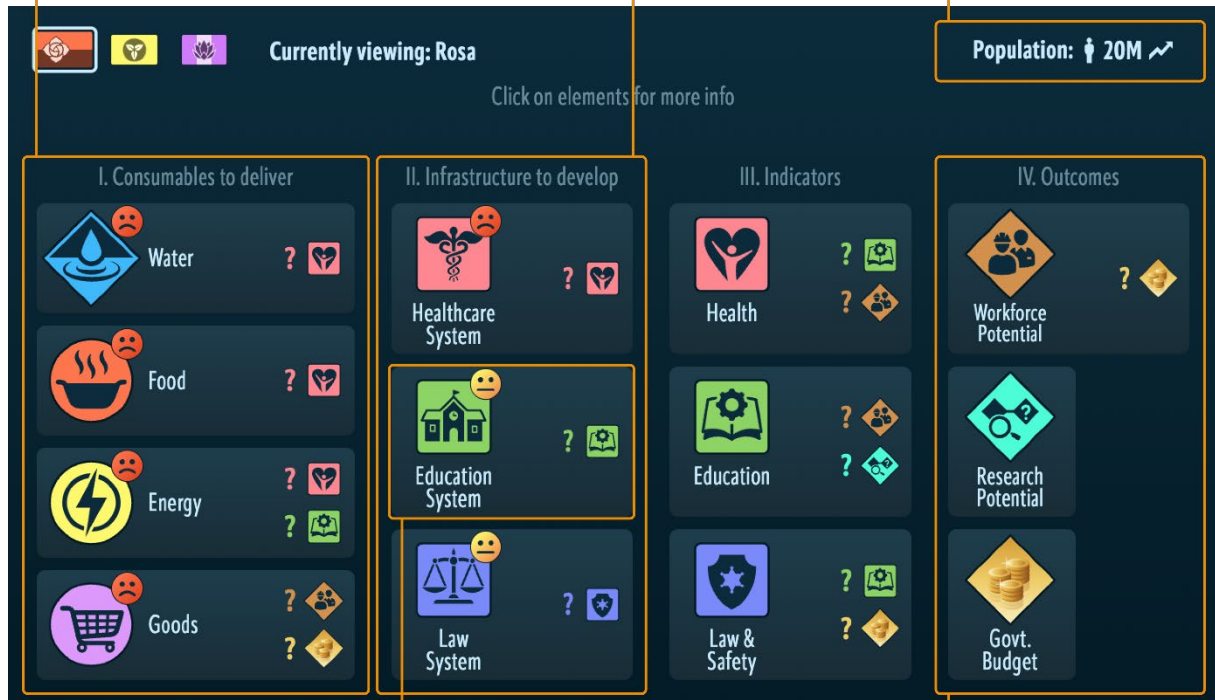
Társadalom

Ha többet szeretne megtudni egy kiválasztott elemről a Társadalom diagramon, kattintson az ikonjára.

Társadalom és munkaerő tud:

- Forrásokat biztosítani a **Fogyasztási cikkek oszlopban**
- befektetni az **infrastruktúrákba**

Az ország népessége demográfiai előrejelzéssel. Minél nagyobb a népesség, annál nagyobbak az igények is.



29



Oktatás és kutatás tud:
- befektetni az **oktatási rendszerbe**

Az emojik azt jelképezik, hogy az ország lakossága milyennek érzi a jelenlegi helyzetet.

Itt - a lakosság nem túl boldog. Ez negatív következményekkel járhat a Társadalom diagram más elemeire.

Ha a társadalom az elvártnál többet kap, akkor egy zöld, boldog emoji jelenik meg. Azok az elemek, amelyek ilyen emojikat kaptak, pozitív hatással vannak a Társadalom diagram más elemeire.

Az eredmények a társadalom szükségleteinek kielégítésével elért sikerek összességét mutatják. Olyan erőforrásokat, amelyeket a következő fordulóban fel lehet majd használni.



Technológiák és kutatás

A technológiákat csak a Gazdasági és Kereskedelmi Minisztérium tudja bevezetni a létesítményekben a termelés fokozására. Ezt megelőzi azonban az adott technológia kutatása, amit pedig az Oktatási és Kutatási Minisztérium végez.

A kutatási lehetőségek és technológiák három területen léteznek:



Mezőgazdaság

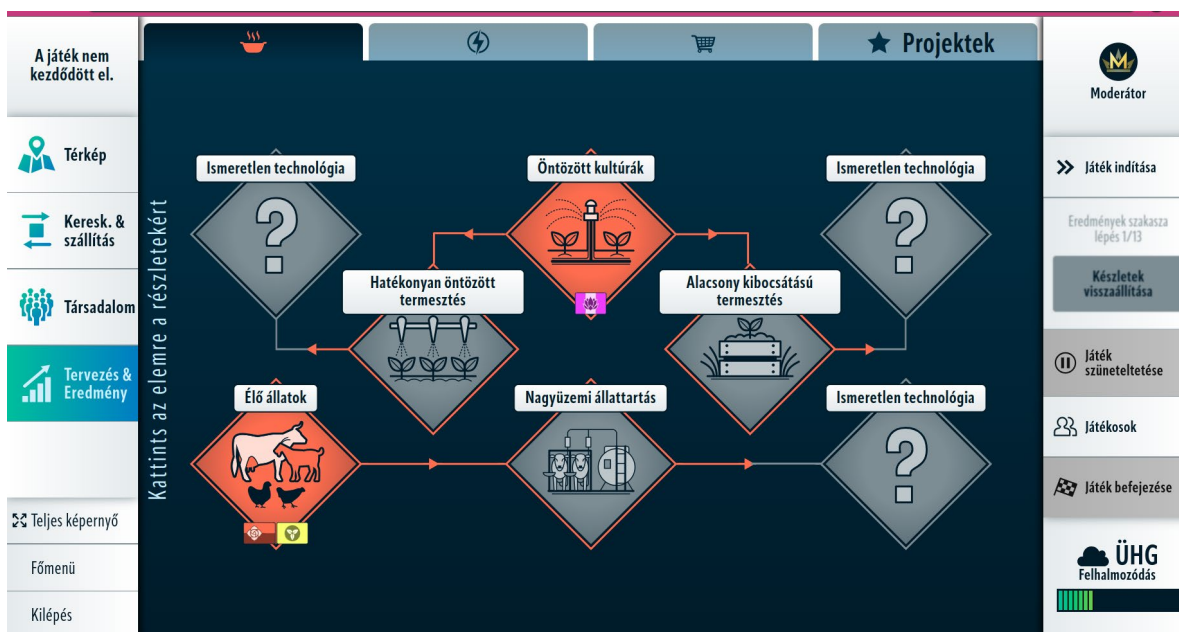


Energia



Áruk és szolgáltatások

Moderátorként a "Kutatás és projektek" menüpont alatt ellenőrizhetjük az egyes kutatási és technológiai lehetőségek részleteit és költségeit. Az opciók alatti zászlók jelzik, hogy ki fektethet be a konkrét technológiába (x. ábra). Azok a megvalósított technológiák, amelyekkel valamilyen létesítményt hoztunk létre, vagy fejlesztettünk, közvetlenül láthatóak a térképen



A megtermelt vagy a termeléshez szükséges nyersanyagokkal a Kereskedelem és termelés szekcióban lehet kereskedni (Vásárlás, Eladás, Küldés). A Gazdasági és Kereskedelmi tárca ugyanebben a szakaszban kezelheti az összes létesítmény termelését is.

Lehetséges projektek

Az egyes szerepkörök különböző projektekhez férnek hozzá, amelyek hosszú távú befektetést kínálnak az országok számára.

	Gazdasági és Kereskedelmi Minisztérium	Vízügyi és Környezetvédelmi Minisztérium	Társadalom és Munkaügyi Minisztérium	Oktatási és Kutatási Minisztérium
Rekultiváció (területek újrahasznosítása)		✓		
Nemek közti egyenlőség iskolai programja (1. szakasz)				✓
Nemek közti egyenlőség programja a munkahelyeken (2. szakasz)			✓	
Diszkrimináció-ellenes törvények (3. szakasz)			✓	

Nemzeti Park létrehozása		✓		
„Árukat szolgáltatás-ként” modell támogatása				✓
Környezettudatos tömegközlekedés támogatása	✓			
Gyorstranzit-támogatások	✓			
Új irányelvek az újrahasznosításban		✓		
A nyílt tudomány ösztönzése				✓
Nyilvános wifi hálózat/digitális integrációs programok				✓
A vízellátás javítása (1. szakasz)		✓		
A vízellátás javítása (2. szakasz)		✓		
A víztisztítás javítása (1. szakasz)		✓		
A víztisztítás javítása (2. szakasz)		✓		
Élelmiszerhulladék csökkentése				✓
Az energiafelhasználás csökkentése				✓
A katasztrófakockázat-kezelés javítása (1. szakasz)			✓	
A katasztrófakockázat-kezelés javítása (2. szakasz)			✓	

A "Kutatás és projektek" gomb alatt ellenőrizhetjük, hogy mely projekteket melyik országban hajtották végre (x. ábra).

A játék nem kezdődött el.

Több infoért kattints egy projektre

Projekt	Leírás	Ár	Iconok
Nemzeti Park	Egy kiválasztott erdőt Nemzeti Parkká (védelem területté) alakíthat.	60	
Takarítási műveletek	1 szennyezési egység eltávolítása egy kiválasztott erdőből	60	
Személtelakó rehabilitációja	Egy kiválasztott Személtelcepet Természeti területté alakíthat.	200	
Nemek közti egyenlőség iskolai programja (1. szakasz)	Minden évtizedben adj +1-et az Oktatáshoz, ha az Oktatási szint magasabb, mint 0.	200	
Nemek közti egyenlőség programja (2. szakasz)	Minden évtizedben +1 Munkaerő érték hozzáadása, ha a Munkaerő szintje magasabb, mint 0.	150	
Diszkrimináció-ellenes törvények (3.)	Adj +1-et a Jog és biztonságához minden olyan évtizedben, amikor a Jog és	100	

Térkép
 Keresk. & szállítás
 Társadalom
Tervezés & Eredmény
 Teljes képernyő
 Főmenü
 Kilépés

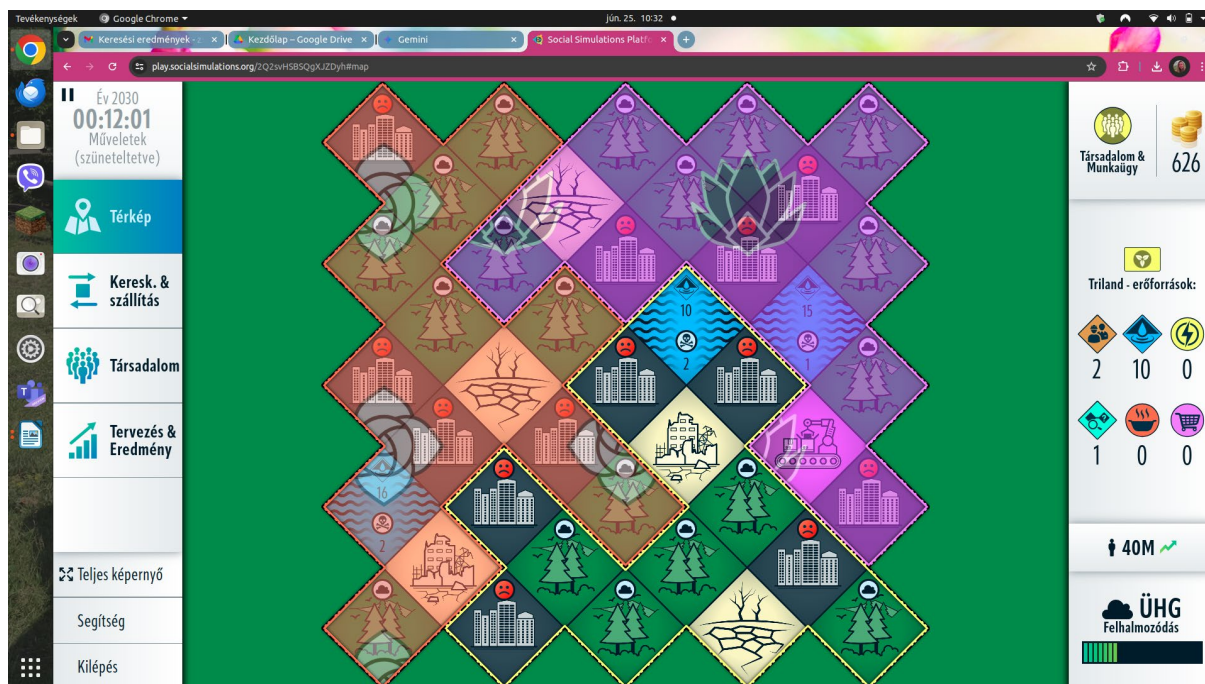
Game not started

Click on a project to read more

Project	Description	Cost	Icons
National Park	Turn a selected Forest into a National Park (Protected area).	60	
Clean-up operations	Remove 1 pollution unit from a selected Forest.	60	
Wasteland Regeneration	Turn a selected Wasteland into a Nature area.	200	
Gender parity in education programme (stage 1)	Add +1 to Education in every decade when the Education level is higher than 0.	200	
Gender equality in a workplace programme (stage 2)	Add +1 Workforce in every decade when Workforce level is higher than 0.	150	
Anti-discrimination laws (stage 3)	Add +1 to Law & Safety in every decade when the Law & Safety is higher than 0.	100	
Promote Goods as a Service model	Deliver +1 Goods & Services that will serve	80	

Map
 Trade & Production
 Society
Research & Projects
 Fullscreen
 Main menu
 Log out

Térkép



35

A TÉRKÉP ELEMEI



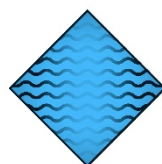
Lakott terület



Természeti terület



Védett terület



Ivóvíz forrás



Pusztaság

Minden országban vannak lakott területek. Ezek száma a szimuláció során a népesség növekedése vagy csökkenése miatt változik.

Az Up to You! édesvízforrásai tavaknak tűnnek, de nem azok. Bár víztározóként vannak ábrázolva, ezek felszín alatti vizek. Minden ország más-más mennyiségű édesvízzel indul és a készlet az országon belül a szerepek között meg van osztva. Az édesvízkészlettel nem lehet kereskedni.

Minden országnak van néhány fejletlen természeti területe. Bár a három ország különböző terepen helyezkedik el, feltételezzük, hogy ugyanazokhoz az alapvető felszín alatti természeti erőforrásokhoz, például szénhez és geotermikus energiához férnek hozzá.



A pusztaságok a szennyezés, katasztrófák vagy emberi tevékenység által tönkretett természeti területek, amelyek a játékosok számára használhatatlanok.

Moderátori felhasználói felület

Ha készen állsz, indítsd el a szimulációt az "Játék indítása" ikon segítségével. Ez automatikusan megnyitja az egyes szerepekhez tartozó oktatóanyagokat. Az egyes szerepek oktatóprogramjában való előrehaladás követéséhez kattints a "Játékosok" gombra.

36

A szimuláció elemeivel kapcsolatos leggyakoribb kérdések

Mi az összefüggés a Technológiák, a Létesítmények és a Kutatási potenciál között?

A technológiák egy az egyben lefordíthatók a lehetséges termelési létesítményekre. Egy új gyártóüzem megépítéséhez a következőkre van szükség:

1. Rendelkezzenek az adott technológiával (az Oktatási és Kutatási Minisztériumnak előbb kutatnia kell a technológiát).
2. A Gazdasági és Kereskedelmi Minisztérium egyik részlege tud új üzemet építeni
3. A térképen elegendő helynek kell lennie egy új létesítmény építéséhez.
4. Megfelelő mennyiségű pénznek kell rendelkezésre állnia az építési költségekhez

Hogyan oszlik meg az ország költségvetése a különböző területek között?

Az ország költségvetése négyfelé oszlik: 40 % jut a Társadalom és a munkaerőre, és egyenként 20 % a többi minisztériumra.

A szimulációban szereplő országok: Rosa, Triland és Magnolia létező országokról lettek mintázva?

Az Up to You! szimuláció minden egyes országa a fejlődés három szakaszának egyikét képviseli: Rosa alacsony jövedelmű, Triland közepes jövedelmű, Magnolia pedig magas jövedelmű ország.

Melyik minisztérium milyen tevékenységekbe fektethet be?

	Gazdaság és Kereskedelem	Társadalom és Munkaügy	Vízügy és Környezetvédelem	Oktatás és Kutatás
Befektetés projektekbe	IGEN (különbözik a többi szereptől)	IGEN (különbözik a többi szereptől)	IGEN különbözik a többi szereptől)	IGEN (különbözik a többi szereptől)
Műveletlen területek rekultivációja (projekt)	Nem	Nem	IGEN, a saját területén	Nem
Létesítmények építése	IGEN, de csak természeti területeken	Nem	Ne	Nem
Erőforrások vásárlása	IGEN	IGEN	IGEN	IGEN
Erőforrások eladása	IGEN	Nem	Nem	Nem
Pénz-átadása (küldése)	IGEN, minden ország és minden szereplő számára	IGEN, minden ország és minden szereplő számára	IGEN, minden ország és minden szereplő számára	IGEN, minden ország és minden szereplő számára
Erőforrások átadása (küldése)	IGEN, más országok számára	Nem	Nem	Nem
Kutatási potenciál használata	Nem	Nem	Nem	IGEN

Társadalmi ellátás	Nem	IGEN, minden fogyasztási cikk és infrastruktúra számára, de az Oktatás számára nem!	Nem	IGEN, de kizárólag az oktatási rendszer számára
Tárgyalás és Stratégia	IGEN	IGEN	IGEN	IGEN

Ha az ország valamilyen okból kifolyólag nem rendelkezik elegendő mennyiségű erőforrással (különösen vízzel, élelemmel vagy energiával), akkor az ország munkaerő-potenciálja valószínűleg csökkenni fog.

Ez nemcsak az adott országra van hatással (amely nem tudja működtetni a létesítményeit), hanem a többi országra is (amelyeknek további erőforrásokra van szükségük). Ebben az esetben a moderátornak valószínűleg közbe kell lépnie, és át kell csoportosítania az erőforrásokat.

Átcsoportosítható-e az országok között a munkaerő-potenciál?

Nem. A munkaerő-potenciál a három nem átruházható erőforrás egyike. Hasonlóképp nem átruházható erőforrás a kutatási potenciál és a víz.

FACILITÁCIÓ

A moderátor fontos szerepet játszik a társadalmi szimulációkban. Ő a szimuláció mestere, facilitátora és segítője. A moderátoroknak azonban vigyázniuk kell, hogy ne avatkozzanak bele túlságosan a játék menetébe. Bár az ő feladatuk, hogy felvázolják, mi a fontos tudnivaló a szimulációban, a jó az, ha inkább távolságtartó tanácsadóként, mint egyfajta mindenható mágusként lépnek fel.

A moderátorok felelősek azért, hogy a játékosok ne kövessenek el kritikus hibákat a játék kezdetén, és az ő feladatuk a technikai kérdések megválaszolása is. Igyekeznük kell azonban elkerülni, hogy megmondják a játékosoknak, hogyan, milyen stratégiát kövessenek, vagy hogy pontosan milyen lépéseket tegyenek.

Társadalmi szimulációink gyakran rengeteg információt tartalmaznak. A moderátoroknak nem szabad megpróbálniuk minden információt egyszerre megosztani. Amennyire csak lehetséges, csak akkor mutassák be a releváns információkat, amikor arra éppen szükség van. A túl sok vagy

túl kevés információ megadása azt eredményezheti, hogy a játékosok túlterheltek vagy frusztráltak érzik magukat, ami ahhoz vezet, hogy kivonják magukat a játékból, passzívakká válnak. Moderátorként könnyen késztetést érezhetünk rá, hogy az akció részévé váljunk és előfordulhat, hogy az érzelmek hatása alá kerülünk – különösen akkor, ha egyes lépésekből előre tudjuk, hogy mi következik utána.

Legyenünk tudatosak és visszafogottak! A cél az, hogy a megfelelő mennyiségű információt a megfelelő időben adjuk meg, majd hagyjuk a játékosokat kibontakozni.

Tegyük	Ne tegyük
<p>Legyünk magabiztosak és asszertívek</p> <p>Engedjük a játékosokat kérdezni</p> <p>Tegyük az élményt élvezetessé és törekedjünk a résztvevők elköteleződésére</p> <p>Gyakoroljuk a bevezető prezentációt</p> <p>Legyünk megerősítőek a játékosokkal. „Teljesen természetes, hogy ha össze vagytok zavarodva”</p> <p>A bevezetőnél legyünk figyelmesek. Fontos, hogy az alapvető információk mindenkire eljussanak.</p> <p>A bevezetőben a szimuláció bemutatására fókuszáljunk. A világ történéseit és az összefüggéseket majd a megbeszélésnél lesz lehetőség megvitatni</p>	<p>Ne határozzunk meg célokat!</p> <p>Ne foglalkozunk túl sokat a leírt szöveggel</p> <p>Ne ugrándozzunk egyik témáról a másikra</p> <p>Ne helyezünk hangsúlyt a nyeresre/vesztésre</p> <p>Ne figyeljük megszállottan az idő múlását a bevezető és a megbeszélés során</p>

A facilitálásról, különösen a csoportok irányításával és az erőszakmentes kommunikáció alkalmazásával kapcsolatban további információk találhatóak a Tanári kézikönyvben.

Technikai áttekintés

Az Up to You! szimuláció körülbelül 90 percig (vagy tovább) tart. A szimuláció körökre van osztva, amelyeket a szimulációban évtizedekként írnak le. Minden évtized két fázisra (szakaszra) oszlik:

1) Műveletek fázis (szakasz), 2) Eredmények fázis (szakasz). A Műveletek fázisban a játékosok döntéseket hoznak, az Eredmények fázisban pedig megismerik azok következményeit. Az első évtized egy gyakorló kör, amely sok mindent felfed a szimulációval kapcsolatban. Minden foglalkozást egy rövid bevezető előz meg, a szimuláció levezetését követően pedig egy megbeszélésnek kell következnie.

A játék menete

Szakasz	Időtartam	Művelet	
Bevezetés	2 perc +	Bevezető – A foglalkozás célja	
	3 perc	Alapszabályok	Opcionális
	3 perc +	Bevezetés a szimuláció világába – Általános információk	
	5 perc	Belépés, a szerepek kiosztása & a Bűvös kör	
Első kör 1 - Bemutató játék	Műveletek		
	15 perc	Gyakorló játék - Bemutató	
	Eredmények		
	25 perc	Az eredmények szakasz magyarázata	
Goals	10 minp	Mik a céljaid?	
	3 minp		
Műveletek			

Második kör	10 perc	A játékosok döntéseket hoznak	
	Eredmények		
	5 perc	Eredmények szakasz	
	3 perc	A játékosok beszámolója	Opcionális

Harmadik kör	Műveletek		
	10 perc	A játékosok döntéseket hoznak	
15 - 30 perc	10 perc	The Future Summit - A jövő csúcstalálkozó	Opcionális
	5 perc	A játékosok döntéseket hoznak	Opcionális
	Eredmények		
	5 min	Results Eredmények szakasz	

Ötödik kör Opcionális 15- 30 perc	Műveletek		
	10 perc	A játékosok döntéseket hoznak	
	10 perc	A jövő csúcstalálkozó	Opcionális
	5 perc	A játékosok döntéseket hoznak	Opcionális
	Eredmények		
5 perc	Eredmények		
A szimuláció vége			
Megbeszélés 15- 60 perc	5-10 perc +	Összefoglalás	
	5-15 perc +	Kiscsoportos megbeszélések – célok, kihívások, kapcsolatok	Opcionális
	5-30 perc +	Plenáris – mit viszünk haza, kapcsolódás a világi történéseihez	
	3-5 perc +	Kérdőívek	

Bemutkozások

A bevezetés az első alkalom, ahol a játékosok megismerkedhetnek az új világgal, amelyben tevékenykedni fognak. Fontos, hogy a bevezetés gördülékenyen menjen, és a játék elkezdéséhez éppen elegendő de nem túlságosan sok információt tartalmazzon.

Nem feltétlenül szükséges, hogy pontosan azt a mintát használjuk, amit itt olvasható - a facilitátor ismeri legjobban a csoportot akivel dolgozni fog, lehet, hogy egyik csoportnak több, másoknak kevesebb előzetes információra van szüksége. Miközben a bevezetőt a közönségéhez igazítjuk, tartsuk szem előtt, hogy van egy határa, hogy egyszerre mennyi új információt képes befogadni valaki. Egyesek többet, egyesek kevesebbet és ez függhet a korosztálytól, a csoport milyenségétől is, de az senkinek sem jó, ha egyszerre túl sok információval árasztjuk el. Nem baj, ha viszonylag gyorsan áttérünk a bemutató körre, ahol gyakorolhatnak és kontextusban kérdezhetnek a játékosok

A bemutatkozás során beszélnünk kell a társadalmi szimulációk háttéréről és szabályairól, az Up to You! szimuláció felépítéséről és az online felületről, amit használunk.

Fontos, hogy a bemutatózó prezentációt úgy tudjuk kivetíteni, hogy mindenki láthassa és követni tudja, amit mondunk. Ha a szimulációt egy workshopon mutatjuk be, a Bevezető bemutatóval együtt használjuk a Bevezető leírását (forgatókönyvét) is, hogy ne felejtsünk ki semmit!

Bevezetés a társadalmi szimulációba – bevezetés minta

<p>A FOGLALKOZÁS CÉLJA</p>	<p><i>Sziasztok! A mai foglalkozásunk célja....</i></p>
<p>ALAPSZABÁLYOK</p> <p>Opcionális ha a saját osztályunkkal dolgozunk, vagy olyan csapattal, akit ismerünk, lehet, hogy ezek a szabályok egyértelműek és nem kell külön kitérni rájuk.</p>	<p><i>Elsőként megegyezünk a foglalkozás kereteiben, annak érdekében, hogy egy védett teret tudjunk biztosítani mindannyiótoknak. A következő néhány szabályt tartjuk be mindannyian:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Egyszerre mindig egy ember beszéljen</i> ● <i>Nyugodtan kérdezz rá arra, amit nem értesz;</i> ● <i>Mindig tisztelettel, a másikat segítő módon fejtsd ki a véleményedet azzal kapcsolatban, hogy más mit hogyan csinál.</i> ● <i>Mindenki kifejezheti az érzéseit. Egymás érzéseit nem vonjuk kétségbe, és nem utasítjuk el.</i> ● <i>Amennyiben a játék során valami rossz érzést kelt benned, szólj bátran! Ha kell, megállítjuk a játékot, és megoldjuk a felmerült problémát.</i>
<p>NINCSENEK GYŐZTESEK ÉS VESZTESEK</p>	<p><i>Bár a szimulációt néha játéknak nevezzük, az Up to You-ban nincsenek győztesek vagy vesztesek. Nincs "végső" cél – legtöbb pont vagy legtöbb pénz, vagy bármi más, amit el kell érned. A fő cél az, hogy megtapasztald a szimuláció világát, és részt vegyél olyan folyamatokban, amelyek kihívást jelentenek számodra!</i></p>
<p>NINCSENEK ELŐRE MEGHATÁROZOTT CÉLOK</p>	<p><i>A játékosok saját maguk határozzák meg céljaikat a szerepükben. Van néhány általános feladat, amit el kell végeznetek ahhoz, hogy a világ működőképes legyen. Az, hogy ezeket hogyan fogjátok megtenni, már rajtatok múlik!</i></p>
<p>MEGBESZÉLÉS</p>	<p><i>A foglalkozás második felében megbeszéljük a tapasztalataitokat és beszélünk arról, hogy kinek milyen céljai voltak.</i></p> <p><i>Tehát akkor mik is a szabályai az Up to You! szimulációnak?</i></p>

A társadalmi szimuláció szabályai

<p>Mindig hallgasd figyelmesen a bejelentéseket</p>	<p><i>A moderátor megszólalásaira mindig nagyon figyeljetek. Tartalmazhatnak a műveletek szempontjából fontos információkat</i></p>
<p>Visszajelzés</p>	<p><i>Ha technikai kérdéseid vannak a szimulációval kapcsolatban (mit hogyan kell csinálni), kérlek, kérdezz bátran! Ha a véleményed szeretnéd kifejezni, visszajelzést szeretnél adni a szimulációval, a modellel vagy a törtétekkel kapcsolatban van kérlek, ezt majd a szimulációt követő megbeszélés alatt tedd meg.</i></p>
<p>Komplexitás és bizonytalanság</p>	<p><i>Ne aggódj! Az elején sok az információ, de idővel minden értelmet nyer, általában az első vagy második kör után. Időben kapod az információkat - kérdezz, ha kíváncsi vagy, de ne lepődj meg, ha a moderátor olyan választ ad, mint például: "Erre mindjárt rátérünk, vagy: ez majd később ki fog derülni".</i></p>

Up to You! – Bevezetés a szimuláció világába

<p>Keretek</p>	<p><i>Up to You! szimulációban három ország vesz részt: Rosa, Triland és Magnolia</i></p>
<p>A környezet</p>	<p><i>Minden országban megjelennek a természeti területek, vannak létesítmények, azaz: erőművek, élelmiszert vagy különböző termékeket termelő üzemek, és vannak lakott területek.</i></p>
<p>Szerepek</p>	<p><i>A játékban négyféle minisztériumi tárca szerepébe lehet helyezkedni: Gazdaság és Kereskedelem, Vízügy és Környezetvédelem, Társadalom és Munkaügy, valamint Oktatás és Kutatás</i></p> <p><i>Az már az egyes játékosokon múlik, hogy az egyes szerepekben milyen döntéseket hoznak.</i></p>
<p>Mágikus kör</p> <p>Ennél a résznél javasoljuk a résztvevőknek, hogy válasszák ki a szerepeiket / vagy nézzük meg, hogy ki mit választott korábban / vagy mi magunk kiosztjuk azokat</p>	<p><i>Annak érdekében, hogy egy biztonságos teret hozzunk létre, megalkotunk egy „bűvös kört”. Ez a bizalom és a tisztelet köre. A szimuláció alatt mindannyian különböző szerepekbe fogtok helyezkedni.</i></p> <p><i>A választott szerepben lehet, hogy olyan dolgokat fogtok tenni, amiket egyébként is tennétek, de lehet, hogy a szokásaitoktól eltérően fogtok cselekedni. Az, ami a szimuláció során történik a szimuláció része. Amikor lezárjuk a játékot, tudatosan kilépünk ebből a mágikus körből és újra a mindennapi életben megszokott ismerősök vagy barátok leszünk</i></p> <p><i>Most lépj be az azonosítóddal, és változtasd meg a neved a Zoom felületen is!</i></p>
<p>A jövő</p>	<p><i>Az országok korábbi kormányai megegyeztek, hogy lépéseket tesznek a Fenntartható Fejlődési Célok elérése érdekében Az, hogy ez számodra és az országod jövőjét illetően mit jelent, már csak RAJTATOK MÚLIK!</i></p>

Gyakorló mód: Tudnivalók

A gyakorló módban az összes játékos, aki ugyanabban a szerepben lesz egy eszközön lépjen be, és közösen vigye végig a gyakorlókört. Online játék esetén ezt úgy lehet megvalósítani, hogy az egyik játékos végzi el a lépéseket, miközben képernyőjét megosztja a többiekkel.

Az elődjeitek készítettek számotokra egy összefoglalót, amelyben leírják a fontos tudnivalókat és megosztják tanácsaikat az országok irányításával kapcsolatban.

Most kérlek lépj be a megadott linken!

A szerepek kiosztása

Tegyük fel a kérdést, hogy ki milyen szerepet szeretne. Ez a szerepválasztás általában a jelenléti foglalkozások esetében gördülékenyebben megy. Ne feledjük, hogy már előkészítettük az asztalokat az egyes szerepekhez. Ha online foglalkozást tartunk, érdemes a szerepek kiválasztását már a foglalkozást megelőzően megtenni. Ezt a korábbiakban felvázoltak szerint például egy online táblázatban is megtehetjük.

Mielőtt a gyakorló módot elindítanánk:

1. Kérdezzünk rá, hogy van-e valakinek kérdése

Általában jó, ha rákérdezzünk, hogy mindenki ért-e mindent. Arra is biztathatjuk a résztvevőket már a prezentáció megkezdése előtt, hogy a közben felmerülő kérdéseiket írják össze, és a bevezetés végén tegyék fel.

Ha olyan dolgokra kérdeznek rá, amiket a gyakorló kör közben fogunk elmondani, vagy amelyeket szándékosan nem említettünk, akkor udvariasan mondjuk el, hogy ezeket a legteljesebb szimulációs élmény elérése érdekében később fogjuk érinteni.

2. Hozzunk létre kommunikációs csatornákat.

A játékosoknak nem mindig világos, hogy hogyan kommunikáljanak a társaikkal. Ott helyben személyesen menjenek oda egymáshoz? A chat funkción keresztül a szimulációban? vagy online játék esetében a zoom felületen?

Gondoljuk át előre, hogy hogyan szeretnénk csinálni és bármit is választunk, legyen világos, hogy melyik kommunikációs csatornákat lehet vagy nem lehet használni és melyik hogyan működik

CSAK AZ ONLINE FOGALKOZÁSOKNÁL:

3. Hozzunk létre virtuális szobákat (breakout room), vagyis teret a kis csoportnak az alkalmazáson belül.

Ha egy szerepben több játékos van, akkor fel kell készülnünk rá, hogy az azonos szerepben lévő játékosokat különálló csoportokba tegyük. Így a résztvevőket többszintű együttműködésre ösztönözzük: az azonos szerepben lévő játékosoknak a saját szerepükön belül is egyezségekre kell jutniuk, hogy mit képviselnek a többiek felé. A közös térben fognak zajlani a plenáris megbeszélések.

Mielőtt létrehozunk ezeket a tereket egyértelmű információt kell adnunk a játékosoknak, hogy mi fog következni, és hogy ez hogyan fogja befolyásolni a köztük lévő kommunikációt.

4. Legyünk felkészülve a jegyzetelésre

Készüljünk fel rá, hogy megfigyeljük és le is jegyzeteljük az érdekes interakciókat, reakciókat, megnyilvánulásokat, amik a szimuláció közben történnek. Néhány dolgot, amit különösen érdekesnek találunk érdemes leírunk magunknak, hogy jobban emlékezzünk rá majd a megbeszéléskor.

Gyakorló játék

A gyakorlókör fő célja, hogy jobban megismerjük a szerepeket, illetve a szimuláció működését. Ebben a játékban az útmutató lépéseit követve minden országnak és minden szerepnek (minisztériumok) lehetősége lesz megismerkedni a felelősségi körével. Ez a gyakorlókör elengedhetetlen ahhoz, hogy a játékosok megtanulják használni a felhasználói felületet. Minden szerep számára egy kicsit különböző a felület. Mielőtt belevágunk, moderátorként is nézzük át a gyakorló játék útmutatásait, mert ezeken keresztül tudunk legjobban megismerkedni a szimulációval.

A játékosok nem tudnak kilépni a gyakorló módból. A moderátor tudja a Játékosok gombra kattintva a szereplőket egyenként kiléptetni, ha valami technikai problémával szembesülnek, vagy együttesen kiléptetni őket a gyakorló mód végétével.

Játékosok

Rosa 	Triland 	Magnolia 
 Gazdaság & Kereskedelem 1109 1 / 58 Folyamatban Bemuta megszaki	 Gazdaság & Kereskedelem 3950 1 / 58 Folyamatban Bemuta megszaki	 Gazdaság & Kereskedelem 4477 1 / 58 Folyamatban Bemuta megszaki
 Társadalom & Munkaügy 5981 1 / 53 Folyamatban Bemuta megszaki	 Társadalom & Munkaügy 8331 1 / 53 Folyamatban Bemuta megszaki	 Társadalom & Munkaügy 4107 1 / 53 Folyamatban Bemuta megszaki
 Vízügy- & Környezetvédelem 3340 1 / 50 Folyamatban Bemuta megszaki	 Vízügy- & Környezetvédelem 6313 1 / 50 Folyamatban Bemuta megszaki	 Vízügy- & Környezetvédelem 1347 1 / 50 Folyamatban Bemuta megszaki
 Oktatás & Kutatás 7301 1 / 53 Folyamatban Bemuta megszaki	 Oktatás & Kutatás 3868 1 / 53 Folyamatban Bemuta megszaki	 Oktatás & Kutatás 3169 1 / 53 Folyamatban Bemuta megszaki

Nyomtatás

Minden bemutató megszakitása

Bezár

Ezen a képernyőn látszani fog az is, ha a játékosok valamelyik lépésnél megakadtak. Az Útmutatóban segítséget kapunk, hogy mit kell tenni ilyenkor.

A gyakorló mód során:

Folyamatosan figyeljük a játékosokat

Ha a játékosok nem beszélnek, még nem feltétlenül jelenti azt, hogy mindent értenek!

Jelenléti foglalkozás esetén:

Figyeljük a játékosokat. Ha valakit tanácstalannak látunk, kérdezzük meg, hogy szüksége van-e segítségre

Online foglalkozás esetén:

Nézzünk utána, hogy milyen kérdések merülhetnek fel a konferencia-alkalmazással kapcsolatban. Ha használjuk a virtuális szobákat, időről időre nézzünk be minden szobába, hogy lássuk, hogyan alakul a helyzet.

A gyakorló mód a "Játék indítása" gombra kattintva azonnal indul.

Mielőtt az eredmény szakaszt indítjuk:

1. Bizonyosodjunk meg róla, hogy a résztvevők figyelnek.

Bizonyosodjunk meg róla, hogy valóban, minden egyes játékos figyel! Előfordul, hogy valaki könnyen benne ragad a játékban, és az Eredmény szakaszban is tovább próbál játszani és tárgyalni. Ezt kezeljük.

2. Készüljünk kérdésekkel

Sikerült megfigyelni a játékosokat? Nagyszerű! Akkor most a megfigyelések alapján az Eredmény szakaszban is megpróbálhatjuk szóra bírni őket. Az Eredmény szakaszba érve a játékosok energiaszintje általában már elég alacsony. Mivel meg van hagyva nekik, hogy a moderátorra figyeljenek, valószínűleg nem lesznek olyan aktívak, mint a műveleti szakaszban. Ez viszont befolyásolhatja, hogy mennyire értik meg a történéseket. Próbáljuk a játékosokat aktivitásra és figyelemre bírni kérdésekkel. Például: Hogy érezték magukat a játék közben? Milyen problémákkal szembesültek? És hasonló kérdések.

3. Készüljünk fel rá, hogy kérdéseket fogunk kapni

Az Eredmények szakasz egyik gyakori kérdése a: MIÉRT? Könnyen lehet, hogy a nem értik, hogy miért ezek az eredmények születtek. Attól függően, hogy milyen kérdéseket tesznek fel, lesz olyan, amit megválaszolunk, de lehetnek olyanok is, amiket visszadobunk a körbe, hogy a játékosok egymással vitassák meg a kérdéseket.

Az eredmények szakasza

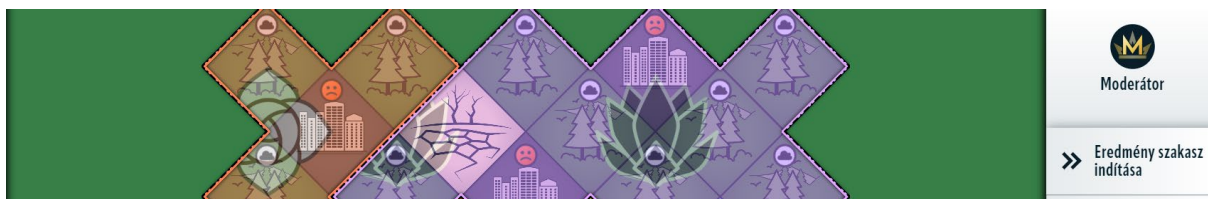
Ahogy már annyiszor említettük: a társadalmi szimulációk valódi ereje nem a tárgyalásokban zajlik, még ha azok is teszik ki a játék nagy részét. A szimuláció legfőbb ereje és értéke, hogy a játékos a saját bőrén tapasztalja meg a döntéseinek hatását. Az Up to You! szimuláció résztvevői döntéseket hoznak, amely döntések hatásait azonnal látni fogják az Eredmények szakaszban. Az előrehaladást számos aspektusból vizsgálhatjuk. Ez a szekció segíteni fog ennek megértésében.

Bár a társadalmi szimulációknak nincsenek kinevezett győztesei és vesztesei, számos lehetőség van a fejlődés és előrehaladás mérésére. Éppen ez az egyik olyan aspektus, ami a mi szimulációnkat megkülönbözteti más szimulációs játékoktól. Míg általában a szimulációs játékokban, ha gyakoroljuk is a tárgyalást, nem kerülünk olyan helyzetbe, hogy az elképzeléseinket meg tudjuk valósítani és a várt és nem várt eredményekkel szembesülnünk.

A műveleti szakasz során a képernyőnkön folyamatosan látni fogunk egy: „Az eredmény szakasz indítása” gombot. a képernyő jobb felső részén.

» Eredmény szakasz indítása

A bal felső sarokban látható időzítőn alapértelmezetten be van állítva egy időtartam (15 perc a műveleti szakaszra, 7 perc az Eredmények szakaszra). Nem szükséges ezt az időt kivárni az Eredmények szakasz indításához. Az adott kör időtartamát moderátorként meg tudjuk változtatni, vagy pedig el tudjuk indítani az Eredmények szakaszt bármikor. (x ábra). Amint az Eredmények szakaszt elindítjuk, a játékosok nem tudnak lépéseket végrehajtani.





The screenshot shows the simulation interface with a central timer at 00:14:27. The timer is divided into three sections: 'órák' (hours), 'percek' (minutes), and 'másodpercek' (seconds). Above the timer are three '+' buttons, and below are three '-' buttons. A 'Beállít' (Settings) button is located below the timer. The interface is divided into three main sections: 'Az aktuális fázis idejének megváltoztatása', 'Időzítő állítása a Műveletek fázishoz', and 'Időzítő állítása az Eredmények fázishoz'. On the left side, there is a sidebar with menu items: 'Térkép', 'Kereskedelem & szállítás', 'Társadalom', 'Tervezés & Eredmények', 'Teljes képernyő', 'Főmenü', and 'Kilépés'. At the top left, it shows 'Év 2030' and '00:14:27 Műveletek (szüneteltetve)'. At the bottom, a message reads: 'Ez egy új kezdés évtized. A Műveleti szakasz ideje 00:15:00.'

Az Eredmények fázisban 13 egymást követő lépésben láthatják részletesen a játékosok a Műveleti szakaszban végzett munkájuk eredményeit. A lépésekben minden szereplő kap egy összesítést az eredményekről. Moderátorként minden ország összesítőjét látni fogjuk.

Az Eredmények szakasz minden lépésénél

Hagyjunk egy percet az üzenetek elolvasására. Mindig kérdezzük meg, hogy van-e valakinek kérdése, érthető-e minden. Amennyiben szükséges, állítsuk meg a számlálót a „Játék szüneteltetése” gombbal és adjunk a játékosoknak még időt az olvasásra és feldolgozásra.

Térkép -> 1 – 3. lépések

- Készletek visszaállítása – A fel nem használt erőforrások (Élelmiszer, Energia, Áruk és szolgáltatások) nullázódnak minden ország esetében.
- Öntisztítás – Az édesvíz eltávolítja a medencéből a szennyeződés felét. Ugyanez történik a természeti területekkel: fele részben megtisztulnak. A változások a térképen kiemeléssel láthatók.

Társadalom -> 4 – 7 lépések

- Fogyasztási cikkek – Az országok lakói felhasználták a rendelkezésre álló erőforrásokat. A társadalmi mutatók első oszlopában látható a többi elemre (víz, élelem, energia, áruk) gyakorolt hatás.
- Indikátorok – Az infrastruktúrát érintő beruházásokat és a fogyasztási cikkek hatásait az egészségügyi, oktatási, jogi és biztonsági mutatók foglalják össze
- Eredmények– A fogyasztási cikkekre, az infrastruktúrára és az egyes indikátorokra gyakorolt hatás az Eredményekben csúcsosodik ki. A munkaerő-potenciál, a kutatási potenciál és a kormányzati költségvetés mutatói változtak.

Társadalom

Minden bizonnyal ez a szimuláció legösszetettebb része. Bátorítsuk a játékosokat – különösen azokat, akik a Társadalom és Munkaügyi Minisztérium szerepében vannak – hogy igyekezzenek még több információt beszerezni az egyes elemekről, úgy, hogy egyenként rájuk kattintanak. Kérdezzük őket, hogy milyen összefüggéseket látnak ezek között az elemek között. Értik ezeket az összefüggéseket?

Az egyes elemek részletes leírása a Társadalom fülön található. Az első Eredmények szakasz során ezeket megmutatva mélyrehatóbb magyarázatokkal is szolgálhatunk a játékosok számára. A népesség minimum szükséglete mindig a népesség számából következik.

Küldj értéket és egyebeket – Ebben a lépésben minden szereplő megismeri a következő időszakra vonatkozó költségvetését. A költségvetés a beszedett adókból keletkezik. A munkaerőpotenciál és a kutatási potenciál frissítésre kerül a játékosok Erőforrásainál.

Térkép -> 8 – 12. lépések

- Eszközök visszaállítása – Ebben a lépésben összesítésre kerülnek az új Létesítmények és az új Természeti területek és védett területek. A térképen ezek a területek kiemeléssel láthatók.
- A szennyezés elosztása – A létesítményekből eredő szennyezés a létesítményekkel határos területeken oszlik el. Ha nagyon magas a szennyezés mértéke, akkor a természeti területek pusztasággá válnak. Ezek a változások is kiemeléssel láthatók a térképen.
- Szennyvíz – A szennyezés belekerül az édesvizekbe mindhárom országban. A következő évtizedre rendelkezésre álló édesvízkészlet mennyisége megváltozott. A változások a térképen kiemeléssel láthatók.



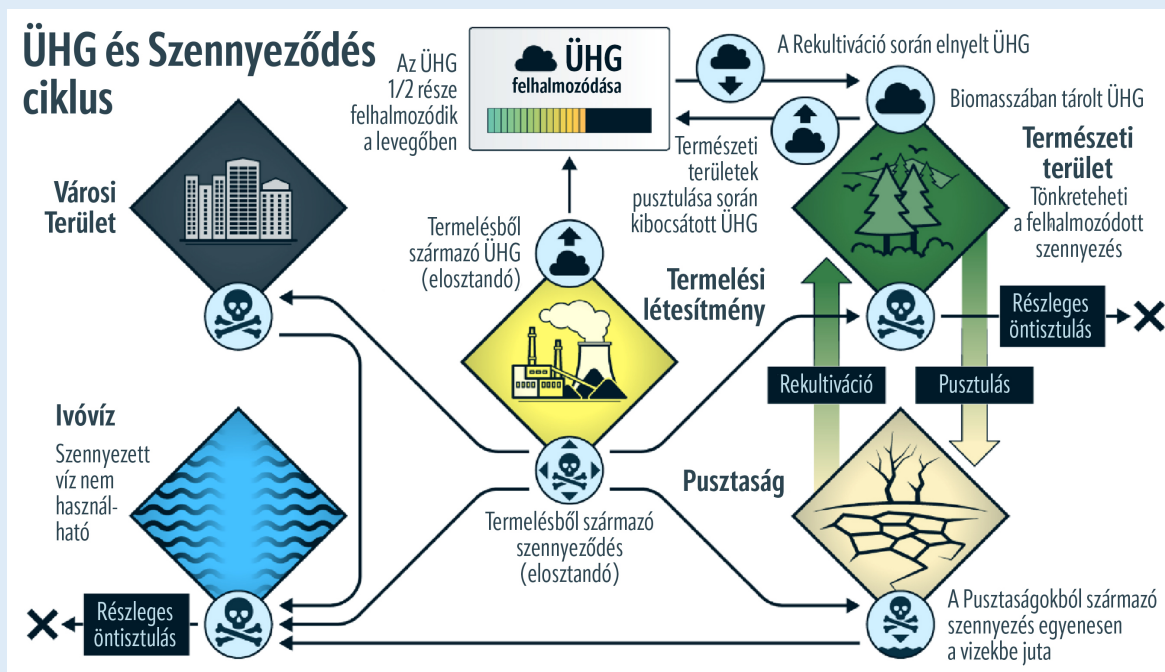
- Üvegházhatású gázok elosztása – A természeti területek elpusztítása során kibocsátott üvegházhatású gázok a légkörbe és az óceánba kerülnek. A változás a jobb oldali oldalsávban legalul, az üvegházhatású gázok felhalmozódása alatt látható.
- Katasztrófák - Ha túlságosan nagy mennyiségű üvegházhatású gáz kerül a levegőbe, az olyan éghajlati és időjárási eseményekhez vezethet, mint például erdőtüzek, hurrikánok, árvizek, amelyek tönkretehetik a létesítményeket is.



Üvegházhatású gázok és környezetszennyezés

A fejlődés környezetvédelmi aspektusai fontos szerepet játszanak az Up to You! szimulációban. A gyakorló játék során a játékosok meghatározó információkat szereznek ezekről az aspektusokról. Fontos, hogy a moderátor is tisztában legyen ezekkel folyamatokkal, hiszen csak így tud hitelesen válaszolni az esetlegesen felmerülő kérdésekre.

Az energiatermelés, az élelmiszerek előállítása és az árucikkek és szolgáltatások biztosítása gyakran jár környezetszennyezéssel és üvegházhatású gázok kibocsátásával. A szennyezés a létesítmények működésének mellékterméke. Helyi szinten a szennyezés eljut a Lakott területekre, a Természeti területekre és az Édesvizekbe is. Az üvegházhatású gázok fejlődése is a létesítmények működésének egyik mellékterméke, ám ezek a gázok akkor is nagyobb mennyiségben termelődnek, ha egy természeti terület helyett pusztaság jön létre. A szennyezőanyagok azonban nem maradnak meg helyi szinten, tágabb környezetben, globálisan is szennyezik a légkört és az óceánokat.



A pusztaságok, azaz növényzettel nem borított területek a túlságosan szennyezett természeti területekből jönnek létre, amelyek így már nem képesek az ökoszisztémában játszott alapvető feladatuk ellátására. Abban az esetben is pusztaság jön létre, ha egy létesítmény, vagy egy földterület éghajlati/időjárási esemény áldozatává válik, vagy ha lakott területek elnéptelenednek.

A játékosok is létre tudnak hozni pusztaságot létesítmények direkt lerombolásával. A pusztasággá alakult földterületek újra használatbavételéhez rekultivációra van szükség, amelyet a Vízügyi és Környezetvédelmi Minisztérium tud végrehajtani. Amennyiben az üvegházhatású gázok kibocsátása elér egy bizonyos szintet a szimuláció automatikusan ellenőrzi, hogy mely országoknál vezeték be a Katasztrófa kockázatkezelési projektet és ahol nem, azt elpusztítja a természeti katasztrófa.

Piac -> 13. lépés

Piac visszaállítása -> A Kereskedelem és Termelés szekció Eladás és Küldés fülén az árak változtak. Új erőforrások is rendelkezésre állnak

Az erőforrások árai

Az erőforrások árai a szimuláció során változhatnak az egyes termékek iránti kereslet ingadozása miatt. Ha az évtized végén egy adott fajtaból sok erőforrás áll rendelkezésre, ez azt jelenti, hogy a kínálat nagyobb, mint a kereslet. Az árak csökkenni fognak. Ha a kereslet nagyobb, mint a kínálat, vagyis az évtized végén nincsen elég erőforrás, akkor az árak emelkedni fognak

56

Összegzés

Az eredmények szakasz lezárása előtt minden szereplő kap egy összefoglalót a lépésekről.

Vita, tudósítások, főcímek – hogyan fejezzük be a játékot minél ütősebben?

A fordulók végén hagyjunk időt a játékosok észrevételeinek meghallgatására. Kérdezzük meg őket, hogy milyennek látják most az országok helyzetét, illetve milyen reményeik vannak a jövőre vonatkozóan.

Műveleti fázis

Miután végeztünk az Eredmény szakasszal, elkezdjük a következő Műveleti szakaszt. Ez az első alkalom, hogy a játékosok saját döntéseket hoznak!

Mivel ez az első kör, amiben önálló döntéseket hoznak a játékosok, teljesen rendben van, ha jobban odafigyelünk rájuk, és közbelépünk, ha durvát hibáznak, például olyan lépéseket hoznának, amikről mi tudjuk, hogy tönkretesz az országot, vagy bedönti az egész szimulációt. Ahogy haladunk előre a játékban, egyre kevésbé lépünk közbe, egyre kevésbé szólunk bele, hogy milyen lépéseket tesznek a játékosok! A műveleti szakasz végén a következő Eredmények szakaszban úgyszemint szembesülni fognak a döntéseik következményeivel.

A JÖVŐ- Csúcstalálkozó

Ha több, mint másfél óras a foglalkozás, akkor beleférhet az időbe, hogy a műveleti szakaszok egyikében egy „csúcstalálkozót” szervezzünk. Eldönthetjük, hogy egy országból hány minisztérium képviseltetheti magát a jövőről szóló megbeszélésen. A szimuláció közben – a feszített tempó miatt – gyakran akad az a kommunikáció az országok között, sőt sokszor még egy országon belül is. Egy ilyen közös megbeszélés ösztönzőleg tud hatni a játékosokra, hogy elmondják a gondolataikat, a szükségleteiket, esetleg támogatást kérjenek a többi minisztériumtól, országtól. A csúcstalálkozó végeztével adjunk elég időt a játékosoknak a döntéshozásra!

A találkozó facilitálásához összegyűjtöttünk néhány lehetséges, segítő jellegű kérdést:

- Mire lenne szükségetek?
- Van valami, amit ti tudnátok felajánlani a többieknek?
- Mik a terveitek?
- Kinek a támogatására volna szükségetek?

A megbeszélés levezetése

A foglalkozás utolsó fázisa a megbeszélés. Ez valójában a társadalmi szimuláció legfontosabb szakasza! Ekkor nyílik alkalom rá, hogy a játékosok ránézzenek arra, hogy milyen döntéseket hoztak, miért ezeket a lépéseket hajtották végre, és ezek a döntések és lépések mit jelentettek valójában. Ez az a fázis, amikor összeköttetést tudunk teremteni a szimuláció világa és a valóság között. A megbeszélés fázisában lezárjuk a tapasztalati tanulás szakaszát. A tapasztalati tanulás arra szolgál, hogy átéljünk egy problémát, kipróbálhassunk megoldási módokat, és lássuk, hogy ezek közül mi működik és mi nem.

Az elvonatkoztatás és a reflexió legalább ilyen fontos részét képezi a folyamatnak, hiszen ezek teszik lehetővé, hogy megértsük miért is működik valamelyik megoldás, míg egy másik nem, hogyan tudunk változtatni és hogy ezeket a megoldási sémákat hogyan tudnák még hatásosabbá tenni.

A szimuláció befejezése

4-5 kör után attól függően, hogy hogy állunk időben, lezárhatjuk a játékot. Ezt mindig az Eredmények szakasz után tesszük meg, a „Játék befejezése” gombbal (mielőtt a következő Műveleti szakaszba lépnénk)

Ekkor a játékosok értesítést kapnak a játék végéről egy automatikus köszönő üzenet formájában. Lehet, hogy többen meg fogják kérdezni, hogy miért éppen most ért véget a játék. Elmondhatjuk nekik, hogy eltelt 40-50 évtized és eljött az idő, hogy a fiatalabb generáció átvegye az országok irányítását. Ez egy jó átvezető gondolat a megbeszélés szakasz első kérdéséhez.

A megbeszélés szakasza két részből áll. Elsőként úgy teszünk fel néhány kérdést, hogy a résztvevők még a szimulációban betöltött szerepeikben vannak. Ezt követően megkérjük őket, hogy lépjenek ki a szerepekből. Jelenléti foglalkozásnál ez lehet pl. a kitűzőik visszaadása, egy nyújtózkodás, vagy valamilyen rövid levezető mozdulat. Online workshop esetében ez lehet az a pillanat, amikor a résztvevők a zoom felületen visszaváltoztatják a játékban használt nevüket a saját nevükre. Ezek után folytassuk a beszélgetést!

Valószínűleg lesznek olyan résztvevők, akik alig várják, hogy megoszthassák a tapasztalataikat és gondolataikat. Tegyük lehetővé, hogy a visszahúzódebb résztvevők is meg tudjanak szólalni! Ha valaki egyértelműen helytelen megállapítást tesz a szimulációval vagy a való élettel kapcsolatosan, nyugodtan helyesbítsünk, de arra mindig figyeljünk oda, hogy véleményt ne korigáljunk.

A tanári kézikönyvben további tippeket találhatunk a beszélgetés facilitálásához

Az összefoglaláshoz használjuk a szimulációról készített jegyzeteinket!

Ha kevés az idő, inkább rövidítsük le az általunk tartott összefoglalót a szimulációról, és adjunk teret a résztvevőknek, hogy reflektáljanak a szimulációban hozott döntéseikre. Ha úgy találjuk, hogy a beszélgetés akadozik, vagy lassú, akkor tegyük fel konkrét kérdéseket.

Gyakran eljutunk az „és most hogyan tovább” pontra. Ne ijedjünk meg tőle. Ez a kis tanácsalanság időt ad a játékosoknak, hogy felépítsék a kapcsolatot a játékban történtek és a jelen realitása között. Ez az az idő, amikor a résztvevők a már meglévő tudásukhoz hozzá tudják kapcsolni a most megszerzett tapasztalataikat, ezzel egy újfajta tudást létrehozva.

A megbeszélés befejeztével osszuk ki a „szimulációs kérdőívet”. A jelenléti foglalkozásokon adhatjuk kinyomtatott változatban, vagy – az online foglalkozásokon – megoszthatjuk egy link formájában. Ennek a kérdőívnek a segítségével gyűjtünk visszajelzést a workshopról. A

kérdőívre kapott válaszokat megoszthatjuk a Centre for Systems Solution-nal, ezzel segítve a szimuláció további fejlesztését.

Összefoglaltuk az eredményeket, a játékosok visszajelzést adtak a saját tapasztalataikról, megbeszélésünk során feltártuk az összefüggéseket a szimuláció és a realitás között.

Egy ideális világban körülbelül másfél óránk lenne arra, hogy mindent megbeszéljünk. Tanórai keretek között valószínűleg 15, maximum 45 percünk lesz erre. Gondoljuk át, hogy mit szeretnénk, és annak megfelelően tervezzük a foglalkozás hosszúságát, illetve a megbeszélés menetét.

Alább egy körülbelül 15 perces megbeszélés vázlata olvasható, amelyből egyes részek kihagyhatók. Tehát a saját és a csoport igényeinek megfelelően változtathatjuk, hogy melyik szekcióra mennyi időt szánunk, illetve rávezető, vagy további megbeszélő foglalkozásokat is tarthatunk.

I. Mi? -> még a szerepekben maradva

a. Az eredmények összegzése

Témakörök és kérdések, amiket a résztvevőknek feltehetünk.

- ⇒ Mi történt? Milyen lépéseket tettél?
- ⇒ Mire vagy büszke?
- ⇒ Mit tanácsolnál a soron következő kormányzatnak?

II. És még mi? -> Kérjük meg a résztvevőket, hogy vegyék le a játékban használt névtáblájukat, állítsák vissza a konferenciahívásban a saját nevüket. Mondjuk el, hogy most kilépünk a mágikus világból, és ránézünk, hogy mi történt.

a. Reflektálás a szimuláció során szerzett tapasztalatokra

Témakörök és kérdések:

⇒ Célok: *Volt konkrét célod a saját szerepedben, illetve az országodra vonatkozóan? Ha igen, mik voltak ezek a célok? Sikerült elérni vagy részben elérni ezeket a célokat?*

⇒ Kihívások: Szembesültél kihívásokkal vagy problémákkal? Ha igen, mik voltak azok? Hogyan oldottad meg őket? Mik voltak azok a nehézségek, amiken nem sikerült továbbjutnod?

⇒ Összefüggések a rendszeren belül: Észrevettél-e valamilyen összefüggést az egyes cselekvések és eredményeik között? Volt-e valami meglepő? Mit csinálnál most másképpen?

Megbeszélés csoportokban

Ha elég idő áll rendelkezésre a megbeszélésre javasoljuk, hogy először kisebb csoportokban történjen a megosztás. Így a mi történt és miért történt kérdésekbe mélyebben bele lehet menni.

Egy lehetséges csoportalkotási mód: A csoportokban legyen legalább egy képviselője minden országnak és minden szereplőnek. Tehát egy csoport ideális esetben négy vagy több személyből áll. A kiscsoportos megbeszélés után egy rövidebb összefoglalót tartunk plenárisan is. A kiscsoportok csinálhatnak például flipchart papírra jegyzeteket, amit bemutatnak az egész csoportnak.

III. És most mi legyen?

b. Híd a valóságba

A résztvevőknek ajánlható témák és kérdések:

⇒ Valóság: *Mit gondoltok, a Fenntartható Fejlődési Célok közül melyiket a legnehezebb elérni. Miért? Milyen megoldásokkal talákoztatok a szimulációban, amelyek a valóságban is kezdenek népszerűek lenni? Melyek azok a megoldások, amelyek túl bonyolultak, vagy népszerűtlenek?*

⇒ Együttműködés és nyereség: *A valóságban milyen együttműködések vannak az országok, illetve kormányaik között? Milyen megoldásokat találnak? Ezek működőképes megoldások? Mostani tudásod birtokában milyen célokra fókuszálnál leginkább és milyen intézkedéseket hajtanál végre a valóságban?*

⇒ Tanulás: *Mit tanultál? Mire fogsz emlékezni ebből az élményből?*

A megbeszélés során a résztvevők megosztották a tapasztalataikat és reflektáltak a szimulációban véghez vitt tetteikre. Megállapodásra jutottak azzal kapcsolatban, hogy mi történt volna, ha másképpen cselekszenek, más döntéseket hoznak.

Jó, ha arról is tudunk beszélni, hogy mit fogunk kezdeni ezekkel a konklúziókkal. Van-e bárkinek máris konkrét ötlete, hogy mi az, amit ki fog próbálni a valóságban, milyen intézkedéseket tud tenni, amik, ha kisebb léptékben is, de befolyással tudnak lenni a világra? El tudunk-e köteleződni máris egy-egy kisebb cselekvés irányába?

Természetesen ezek helyett, vagy ezeken túl, bármilyen más kérdést is megfogalmazhatunk a szimuláció és a valóság összekötésére.

Összefoglalás és következő lépések

A foglalkozás utolsó lépéseként osszuk ki a kérdőíveket. Általában a személyes kitöltéssel jobban járunk, de lehet, hogy egyszerűbbnek találják a résztvevők, ha online töltik ki a kérdőívet és visszaküldik nekünk. Ezek a kérdőívek segítenek az Up to You! szimuláció kidolgozóinak megérteni, hogy a szimuláció mely aspektusai a leginkább informatívak, és mik azok az üzenetek, amiket jobban is lehetne közvetíteni.

A foglalkozás lezárásához hozzá tehetünk még saját ötleteket, gyakorlatokat, ez már a facilitátor döntése. Akár otthoni feladatként is adhatjuk, hogy néhány, a megbeszélésen felmerülő kérdésre válaszoljanak a tanulók.

61

A foglalkozással kapcsolatban leggyakrabban felmerülő kérdések

Milyen hosszú ideig tart egy kör?

Az alapértelmezett beállítás alapján tizenöt perc a Műveleti szakasz és hát perc az Eredmények szakasz. Javasoljuk a műveleti szakasz lerövidítését 10 percre. A rövidítést az óra átállítása helyett úgy is megtehetjük, hogy előbb elindítjuk a következő szakaszt vagy a következő kört.

Mit tegyünk, ha a játékosok valamiért nem tudják elindítani a szimulációt, nem tudják megnyitni a fájlokat vagy nem tudnak belépni a konferenciahívásba?

Mindig kell lennie egy „B tervnek”. A felkészülés a foglalkozásra fejezetben írtunk arról, hogy hogyan készüljünk fel a nehéz helyzetekre. A fájlokkal kapcsolatban például jó, ha előre e-mailben elküldjük őket, az instrukciókkal együtt.

A legfontosabb egy ilyen helyzetben, hogy ne essünk pánikba. Nem kell közölni minden játékosal, hogy valami gond van, így a csoport élményét nem rontjuk. A problémamegoldással fókuszáljunk arra a konkrét személyre, akit ez érint. Legjobb, ha párban tudjuk tartani a foglalkozást. Ha van egy segítőnk, aki a technikai, logisztikai kérdésekkel tud foglalkozni, akkor mi teljes egészében a szimuláció moderálására fókuszálhatunk. Ha erre nincs lehetőség kérjük a problémával küzdő játékos türelmét, majd várjuk meg azt a pillanatot, amikor nem kell az egész csoporthoz fordulnunk, és minél diszkrétebben igyekezzünk megoldani a problémát.

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

Technikai tippek

1. *A Szimuláció tesztelése:* Legjobb, ha a foglalkozás vezetését megelőzően van lehetőségünk tesztelni a szimulációt néhányszor moderátor és játékos szerepben is, hogy lássuk, mi az, amit játékosként, és mi az, amit moderátorként tudunk tenni. Ehhez egyszerre kell belépni ugyanabba a játékba moderátorként és játékosként. Ezt a következőképp lehet megtenni. Egyik lehetőség: különböző eszközökön lépünk be. Másik lehetőség: ugyanazon az eszközön, de különböző böngészők segítségével, Harmadik lehetőség: ugyanabban a böngészőben, de az egyik belépéshez egy inkognitó ablakot nyitunk meg.

PRO-TIP: A Firefoxnak van egy telepíthető újítása (Add-on), aminek segítségével több inkognitó ablakot is meg lehet nyitni egyszerre. Az a neve, hogy "Firefox Multi-Account Containers", maga a Firefox fejlesztette és [ezen linken](#) érhető el.

2. Segítség lehet a moderátornak, ha az első néhány alkalommal egy időzítőt állít be magának, ahol figyelemmel tudja kísérni, hogy mennyi ideje beszél. Az is jó, ha a bevezetést és a megbeszélést néhányszor elgyakorolja mielőtt a foglalkozást tartaná.

3. *Internetkapcsolat:* Olyan megbízható internetkapcsolatra van szükség, ami legalább 13 eszközt elbír egyszerre. Ha nem biztos, hogy a helyszínen, ahol a foglalkozást tartjuk rendelkezésre áll stabil internetkapcsolat, inkább vegyünk egy megfelelő kapacitású mobil routert. Ha még így is problémák adódnak, kérjük meg a résztvevőket, hogy a saját eszközeikkel kapcsolódjanak le a hálózatról. Online workshop esetén bizonyosodjunk meg róla még a foglalkozást megelőzően, hogy mindenki megértette, hogy a foglalkozás idejére stabil internetkapcsolatra lesz szüksége ahhoz, hogy részt tudjon venni a szimulációban!

4. *A Google Chrome frissítése:* A szimuláció a Chrome böngészőben fut legbiztosabban, annak is a legfrissebb változatára lesz szükség. Ha semmiképpen nem tudunk Chrome-ot használni, akkor a Firefox a második választás, ebből is a legfrissebb verzió. Erre is kérdezzünk rá a játékosoknál jó előre, hogy mindenkinek rendelkezésére áll-e az említett böngészők valamelyikének frissített változata. (technikai feltételeket lásd a korábbi szekciókban)

5. *Mindig legyen egy „a legrosszabb esetben” forgatókönyvünk. Ha a játékosok sok helyről lépnek be, szinte mindig van olyan, hogy valakinél bizonyos ideig akadozik a hálózat, vagy kidobja az alkalmazás. Legyünk felkészülve rá, hogy mit teszünk ilyen*

esetben. Mennyi ideig várunk az adott játékosra? Van egy segítőnk, aki kapcsolatba tud lépni vele a zoom-on kívül? Esetleg van a játékosokhoz telefonos elérhetőségünk? Ha letelt a várakozási idő, és a játékos nem tudott visszalépni átveszi valaki a szerepét? Vagy együtt menedzseljük a kieső szereplőt? A többi miniszter eldönti, hogy mit tegyen, a moderátor pedig végrehajtja az utasítást? Esetleg valaki szerepet vált? Gondoljunk ilyen esetekre is!

6. *Legyünk tisztában a képernyőfelbontással és a képernyő méretével. Ha a játékosoknak az a problémájuk, hogy nem látnak mindent egyszerre, emlékeztessük őket, hogy lehetséges nagyítani és kicsinyíteni a képernyőt, illetve fel-le görgetni.*

7. *A moderátor túl gyorsan lép az Eredmények szakaszba:* Ha moderátorként túlságosan gyorsan átlépünk az Eredmények szakaszba, mielőtt a játékosok végre tudták volna hajtani az alapvető lépéseket a műveleti fázisban (például, hogy elérjék a népesség alapvető szükségleteinek biztonságos szintjét), akkor a játékosoknak nem lesz elég munkaerő potenciáljuk a következő körben ahhoz, hogy működtetni tudják a létesítményeiket!

8. *Túl hosszú egy kör:* Ha úgy érzékeljük, hogy túl hosszúak a körök, vagy hogy már eleget játszottak a játékosok, akkor megállíthatjuk a játékot, és áttérhetünk a megbeszélésre. Ezt mindig egy Eredmények szakasz után tegyük meg!

Tippek a foglalkozás facilitálásához

1. *Az országok nem érik el a biztonságos működéshez szükséges szintet: Fontos, hogy az alapvető szükségletek szintjét egy-egy fogyasztási cikkből, vagy az Egészségügy, Oktatás és Jog terén (a Társadalmi mutatók oldalán mosolygós fej jelzi) minden ország elérje. Ha azt látjuk, hogy valaki erre nem fordít nagy figyelmet, jelezzük, hogy a szint elérése mindenképp legyen prioritás.*

a. Ha valamilyen okból egy ország mégsem éri el ezt az alapszintet, különösen, ha ez valamelyik erőforrásból (víz, élelmiszer, energia) adódik így, az valószínűleg azzal fog szembesülni, hogy az ország munkaerőpotenciálja nullára fog csökkenni. Ennek nem csak az adott országra van súlyos kihatása, amely nem tudja így működtetni a létesítményeit, hanem a többi országra is, amelyeknek többlet erőforrásokra lesz szükségük.

2. *Különösen figyeljünk oda az át nem csoportosítható erőforrásokra!* Ezek az erőforrások a víz, a munkaerőpotenciál, illetve a kutatási potenciál. A második körben figyelmeztessük a játékosokat, ha azt látjuk, hogy a munkaerőpotenciáljuk vagy az édesvízkészletük szintje nagyon alacsony. A harmadik körtől fogva óvatosan

figyelmeztessük őket még egyszer, de aztán hagyjuk, hogy játsszanak maguk. A munkaerőpotenciált és az édesvízkészletet moderátorként sem tudjuk feltölteni, de amennyiben ez a világ működésképtelenségéhez vezetne át tudunk csoportosítani Energiát, Élelmiszert, illetve Árucikket és szolgáltatásokat az országok számára a Kereskedelem és Szállítás fülön.

3. *Az Eredmények szakasz időzítése:* Elsőre ne siessünk! Hagyjunk elég időt a játékosoknak, hogy elolvassák az üzeneteket. Az Eredmények szakasz ütemezését úgy tudjuk legjobban begyakorolni, ha saját magunk végigvisszük a szimulációt legalább egyszer játékos szerepben is és megnézzük, hogy körülbelül mennyi időre van szükségünk egy-egy lépés végrehajtásához. A második körtől kezdve próbáljuk meg az aktuális csoport üteméhez igazítani az Eredmények szakasz hosszát. Van úgy, hogy nagyon gyorsan megértene a játékosok mindent, máskor hosszabb időre van szükségük. Ilyenkor érdemes plusz 5 percet hozzáadni a szakasz hosszához, hogy biztosak legyünk benne: mindenki érti azt ami történik, illetve, hogy mi fog történni.

a. Ha túl gyorsan átlépünk egy lépésen, vagy épp nem mondtunk róla semmit, ne aggódjunk túlságosan. Később majd elmagyarázzuk.

4. *Fogalmazzuk meg előre magunknak, hogy milyen stratégiát fogunk követni moderátorként:* Attól függően, hogy kikkel játszunk eldönthetjük, hogy mennyire vagyunk engedékenyek. Illetve érdemes a játékbeli szerepünket is meghatározni. Tehát például, ha erőforrásokat akarunk adni egy országnak, akkor az erőforrást nem a moderátor, hanem mondjuk a Világbank adja, vagy esetleg valamilyen nemzetközi segélyszervezet – ezzel fenn tudjuk tartani a mágikus világ képzetét.

Foglalkozások vezetése

Jelenléti foglalkozások vezetése

1. Készítsünk egy prezentációt a bevezetéshez (ne használjuk a szimulációt a bemutatáshoz)
2. Amikor az Eredmény szakaszt mutatjuk be, a Térképet, illetve a Társadalmi mutatókat egy nagy képernyőn, vagy projektorral kivetítve mutassuk be, de az Eredmények szakaszt a saját telefonon vagy egy másik tableten futtassuk, hogy a kü.
3. A játékosok közvetlenül az eszközeiken fogják látni az országuk eredményeit.
4. A belépési kódokat küldjük el e-mailben, vagy egyszerűen írjuk fel egy táblára.
5. Ha elég résztvevőnk van*, felkérhetünk valakit az Újságíró szerepére, aki tudósítani fog a történésekről. Lehet akár egy játékos, vagy egy másik foglalkozásvezető.

Ha élünk ennek a szerepnek a lehetőségével, akkor lehetőleg olyannak adjuk ezt a posztot, aki jártas az írásban, vagy legalábbis lelkesen csinálja. Ő interjút fog készíteni a játékosokkal, megkérdezi, hogy mi történik, aztán „megírja a hírekben” – azaz kiírja a táblára, vagy valamilyen módon terjeszti a játékosok között.

*Tizenkettőnél több játékos esetén.

Online foglalkozások:

1. Készítsünk prezentációt a bevezetéshez, vagy alakítsuk át a jelenléti foglalkozáshoz készített prezentációt úgy, hogy alkalmas legyen online bemutatásra.
2. Használjuk a Microsoft Teams, a Zoom, a Google Meet, vagy más konferenciaalkamazást a résztvevőkkel való kommunikációra a bevezetéshez és a megbeszéléshez. Használhatjuk a konferenciaalkalmazást az Eredmények szakasz levezetéséhez is.
3. Küldjük ki a belépési kódokat a foglalkozás megkezdése előtt. Az országok/szereplők misszióiról, illetve az instrukciókról a szimuláció chat funkciójában tájékoztassuk a játékosokat. A missziókat és az instrukciókat már előre szedjük össze egy dokumentumba, hogy jobban kezelhető legyen a foglalkozás alatt.
4. Hozzunk létre egy online elérhető dokumentumot (pl. etherpad, GoogleDoc és egy megosztható hivatkozást, figyeljünk rá, hogy legyen jogosultságuk a résztvevőknek!) Küldjük ki a linkeket időben, hogy használhassák a dokumentumot jegyzetelésre, illetve le tudják írni a kérdéseiket a játék közben. Ezeket majd a megbeszélés folyamán fogjuk megnézni.