

Gra o Lublin

Uczniowie z klasy 2a i 3a wzięli udział w „Grze o Lublin”. Badanie w postaci gry, której scenariusz jest oparty na inteligentnych rozwiązaniach, pozwala zidentyfikować lokalne problemy definiowane przez mieszkańców i zweryfikować, które z rozwiązań mogłoby pomóc w ich zniwelowaniu. Wprowadzając określony kontekst, gra pozwala rozmawiać o inteligentnym mieście (ang. *smart city*) wychodząc poza ramy abstrakcyjnych twierdzeń i sztywnych definicji.

Gra ma za zadanie edukować mieszkańców w zakresie inteligentnego miasta, uczyć myślenia o mieście jako splocie systemów wpływających na jakość życia i zwrócić uwagę na potrzebę myślenia w długiej perspektywie czasowej.

Inteligentne miasto przedstawione w grze jest uproszczone, jednak stworzone w oparciu o analizę już istniejących dostępnych danych pochodzących z różnych źródeł, jak prasa, Internet, raporty analityczne (ang. *desk research*). Dzięki temu gracze mogą wybierać rozwiązania, podejmować decyzje, obserwować efekty i zależności pomiędzy innymi rozwiązaniami z myślą o specyfice swojego miasta i rzeczywistych problemach, które ich dotyczą. Istotne jest to, że uczestnicy widzą konsekwencje swoich działań, co pozwala na lepsze zrozumienie mechanizmów, które działają w realnym świecie.

Mechanizm gry

Pomiędzy graczy przy każdym stole dzielona jest określona suma fikcyjnych pieniędzy, które mogą wykorzystać do sfinansowania interesującego ich projektu inwestycyjnego – proponowanych przez nas inteligentnych rozwiązań. Projekt może zostać sfinansowany, gdy złożą się na niego co najmniej dwie osoby. Gracze finansujący projekt oznaczają na mapie miasta miejsce jego realizacji. W przypadku projektów dotyczących całego miasta gracze mogą wyznaczyć miejsce/a, w których projekt powinien być wdrożony w pierwszej kolejności. Każdy projekt inwestycyjny ma określony na dwóch skalach (od -5 do +5) stopień, który wskazuje:

- generowane przez niego dodatkowe koszty dla miasta (skala minusowa) lub jego oszczędność (skala plusowa)
- wpływ na obniżenie (skala minusowa) lub podniesienie (skala plusowa) jakości życia

Gra składa się z 3 rund inwestycyjnych. Grę wygrywa stół, który zdobędzie najwięcej punktów przy największych oszczędnościach budżetowych.

Przygotował:

Marcin Kożuch