Co-funded by
the European Union

DEMOCRACTICS

DEMOCRACTICS TOOLKIT

Odkrywaj demokrację, partycypację i aktywne obywatelstwo z grą Member States.

Materiały edukacyjne dla osób pracujących z młodzieżą, edukatorów i osób prowadzących warsztaty.

Democractics: Echo your voice with every choice

SPIS TREŚCI

01 | O PROJEKCIE DEMOCRACTICS p. 04

02 | POTENCJAŁ EDUKACYJNY GRY MEMBER STATES p. 07

03 | OD GRY DO WARSZTATÓW p. 16

04 | REFLEKSJA, EWALUACJA I DOSTOSOWANIE p. 32

05 | DODATKOWE MATERIAŁY I BIBLIOGRAFIA p. 38

Co-funded by the European Union

PROJEKT W SKRÓCIE

Pełna nazwa projektu:
Democractics: Echo your voice with every choice

Numer projektu:
2024-3-PL01-KA210-YOU-000277865

Okres realizacji:
01/03/2025 - 31/08/2026

Program:
Erasmus+

Koordynator:
Fundacja Pedra, Polska

Partnerzy projektu:
- Fundacja Pedra, Polska
- Youth Society for Peace and Development of the Balkans (YSPDB), Bułgaria
- Elektrenu kulturos centras, Litwa
- Absentia APS, Włochy

Projekt Democractics: Echo your voice with every choice został dofinansowany przez Unię Europejską. Wyrażone w nim poglądy i opinie są wyłącznie poglądami autorów i nie muszą odzwierciedlać stanowiska Unii Europejskiej ani instytucji przyznającej dofinansowanie. Unia Europejska ani instytucja przyznająca dofinansowanie nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

ROZDZIAŁ

01.

O PROJEKCIE DEMOCRACTICS

Projekt, w ramach którego powstała gra Member States, zasady rozgrywki i wskazówki dotyczące korzystania z tych materiałów.

O PROJEKCIE

Demokracja jest częścią naszego codziennego życia. Wpływa na sposób podejmowania decyzji, funkcjonowanie społeczności i to, jak wiele mamy do powiedzenia w sprawach, które nas dotyczą. Jednak rozumienie demokracji i umiejętność uczestniczenia w niej to nie zawsze to samo.

Wielu młodych ludzi interesuje się tym, co dzieje się wokół nich, ale nie zawsze wie, jak się zaangażować lub ma poczucie, że ich głos może coś zmienić. Poznawanie wartości demokratycznych jest ważne, ale równie istotne są okazje do dyskusji, podejmowania decyzji, współpracy i obserwowania efektów wspólnych działań. Właśnie z tej potrzeby powstał projekt Democractics: Echo your voice with every choice.

Democractics to projekt Erasmus+, w którym uczestniczyły cztery organizacje z Polski, Włoch, Bułgarii i Litwy. Jego głównym celem było uczynienie edukacji demokratycznej bardziej angażującą i dostępną dla młodych ludzi, a także wyposażenie osób pracujących z młodzieżą i edukatorów w nowe sposoby poruszania tych tematów.

Projekt skupiał się na kilku ważnych obszarach:

- Pogłębianiu wiedzy młodych ludzi o demokracji, prawach obywatelskich i procesach decyzyjnych, szczególnie w Unii Europejskiej.
- Zachęcaniu młodzieży do aktywniejszego udziału w życiu lokalnych społeczności.
- Rozwijaniu umiejętności krytycznego myślenia, komunikacji, współpracy i negocjacji.
- Wspieraniu osób pracujących z młodzieżą i edukatorów w stosowaniu interaktywnych metod edukacji pozaformalnej.
- Stworzeniu edukacyjnej gry planszowej, którą można wykorzystywać w różnych krajach i środowiskach edukacyjnych.

Co robiliśmy w ramach projektu?

Zaczęliśmy od sprawdzenia, jak młodzi ludzie rozumieją demokrację oraz co zachęca ich do udziału w życiu obywatelskim, a co ich przed tym powstrzymuje. Dzięki badaniom i grupom fokusowym w czterech krajach partnerskich poznaliśmy ich doświadczenia, opinie i pomysły dotyczące nauki poprzez gry.

Na podstawie zebranych informacji powstała Member States, edukacyjna gra planszowa, która pozwala graczom zmierzyć się z wyzwaniami związanymi z demokratycznym podejmowaniem decyzji.

W ramach projektu odbyło się również międzynarodowe szkolenie dla osób pracujących z młodzieżą. Uczestnicy zgłębiali zagadnienia demokracji i aktywnego obywatelstwa poprzez działania z zakresu edukacji pozaformalnej, w tym ćwiczenia polegające na tworzeniu demokratycznych społeczeństw i analizowaniu nierównych możliwości uczestnictwa.

Następnie zorganizowaliśmy działania lokalne, podczas których młodzież, edukatorzy i organizacje młodzieżowe w krajach partnerskich mogli poznać grę.

Efektem tych działań są dwa główne materiały edukacyjne projektu: gra planszowa Member States oraz niniejszy przewodnik, który pomaga edukatorom wykorzystywać grę do pracy z młodzieżą nad tematami związanymi z demokracją.

O czym właściwie jest Member States?

W tej grze planszowej uczestnicy wcielają się w państwa członkowskie Unii Europejskiej. Każde państwo ma własne interesy i cele, ale wszystkie muszą też mierzyć się z wyzwaniami dotyczącymi całej Unii.

Podczas rozgrywki gracze podejmują decyzje związane z gospodarką, społeczeństwem, środowiskiem i bezpieczeństwem międzynarodowym. Dyskutują nad

rozwiązaniami, negocjują z innymi państwami, budują sojusze i głosują nad kolejnymi działaniami. Oczywiście nie wszystkim zależy na tym samym. Decyzja korzystna dla jednego państwa może zaszkodzić innemu. Czasem trzeba pójść na kompromis, a czasem zdecydować, czy ważniejsza jest ochrona własnych interesów, czy dobro całej Unii.

Jest jednak pewien haczyk: jeśli Unia się rozpadnie, wszyscy przegrywają. To właśnie równowaga między indywidualnymi celami a wspólną odpowiedzialnością stanowi sedno gry. Member States nie jest dokładną symulacją funkcjonowania instytucji UE. Gra przedstawia uproszczoną rzeczywistość, w której młodzi ludzie mogą doświadczyć negocjacji, współpracy, głosowania i konsekwencji wspólnych decyzji. Można ją wykorzystać jako samodzielne ćwiczenie edukacyjne lub część dłuższych warsztatów o demokracji, wartościach europejskich czy aktywnym obywatelstwie.

Jak korzystać z tych materiałów?

W edukacji pozaformalnej sama rozgrywka to tylko część zajęć. Równie ważne są późniejsza dyskusja i refleksja, dzięki którym uczestnicy mogą przyjrzeć się swoim decyzjom, zrozumieć przebieg wydarzeń i odnieść doświadczenia z gry do rzeczywistych sytuacji.

- Dlaczego ktoś odmówił współpracy?
- Kto miał największy wpływ na podjętą decyzję?
- Czy każdy miał możliwość zabrania głosu?
- Czy w rzeczywistości ta sytuacja potoczyłaby się inaczej?

Rozmowa o takich kwestiach pomaga uczestnikom zastanowić się nad własnymi wyborami, dostrzec różne punkty widzenia i powiązać wydarzenia z gry z rzeczywistymi procesami demokratycznymi.

Materiały te powstały z myślą o osobach pracujących z młodzieżą, edukatorach, osobach prowadzących warsztaty i organizacjach, które chcą wykorzystywać Member States w swoich działaniach edukacyjnych. Opierają się na badaniach przeprowadzonych w ramach projektu Democractics i zawierają praktyczne wskazówki dotyczące wykorzystania gry do poznawania demokracji i partycypacji obywatelskiej.

W środku znajdziesz:

- Omówienie potencjału edukacyjnego gry, w tym umiejętności rozwijanych przez uczestników oraz powiązań między mechaniką rozgrywki a procesami demokratycznymi.
- Tematy, które można poruszyć podczas gry, takie jak negocjacje, współpraca, władza, solidarność i wspólna odpowiedzialność.
- Cztery scenariusze warsztatów wykorzystujących Member States do realizacji różnych celów edukacyjnych.
- Cztery ćwiczenia z zakresu edukacji pozaformalnej, które można dostosować do potrzeb grupy i przeprowadzić w połączeniu z grą lub niezależnie od niej.
- Pytania do refleksji, proste metody ewaluacji oraz wskazówki, jak dostosowywać zajęcia do różnych grup i zwiększać ich dostępność.

Dostosuj materiały do swoich potrzeb

Nie musisz wykorzystywać wszystkiego, co znajduje się w tym przewodniku. Możesz skorzystać z jednego ze scenariuszy warsztatów, wybrać ćwiczenia odpowiednie dla swojej grupy lub wykorzystać pytania do refleksji po zakończeniu rozgrywki.

Materiały są elastyczne, dzięki czemu możesz je dobierać i modyfikować zależnie od celów edukacyjnych, uczestników i dostępnego czasu.

Oficjalna instrukcja Member States wyjaśnia zasady gry. Ten przewodnik skupia się na jej wykorzystaniu w edukacji, prowadzeniu dyskusji i pomaganiu uczestnikom w dostrzeganiu związków między doświadczeniami z rozgrywki a demokracją i uczestnictwem w życiu obywatelskim.

ROZDZIAŁ

02.

POTENCJAŁ EDUKACYJNY GRY *MEMBER STATES*

Jak gra Member States pomaga zrozumieć demokrację, podejmowanie decyzji i uczestnictwo w życiu obywatelskim.

DLACZEGO WARTO WYKORZYSTYWAĆ GRY PLANSZOWE W EDUKACJI POZAFORMALNEJ?

Gry planszowe mogą być cennym narzędziem w edukacji pozaformalnej, ponieważ pozwalają uczestnikom doświadczyć różnych sytuacji, zamiast jedynie o nich rozmawiać. Podczas warsztatów poświęconych współpracy, negocjacjom czy podejmowaniu decyzji dyskusja jest ważna, ale możliwość przećwiczenia tych umiejętności pomaga lepiej zrozumieć, jak działają w praktyce.
Gry stwarzają właśnie taką okazję. Uczestnicy muszą dokonywać wyborów, reagować na działania innych i mierzyć się z konsekwencjami swoich decyzji. Sami stają się częścią sytuacji, którą analizują, a wspólne doświadczenia stanowią później punkt wyjścia do dyskusji i refleksji.

Nauka przez doświadczenie

Jedną z głównych zalet wykorzystywania gier planszowych w edukacji jest możliwość rozwijania różnych umiejętności podczas dążenia do określonego celu. Uczestnicy muszą czasem wyjaśnić swoje stanowisko, wysłuchać innych, porównać możliwe rozwiązania lub przekonać kogoś do swojego pomysłu. Niekiedy trzeba też zmienić strategię, gdy sytuacja nie rozwija się zgodnie z planem.
Takie sytuacje angażują wiele kompetencji jednocześnie, w tym komunikację, współpracę, krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów. Zamiast ćwiczyć każdą umiejętność osobno, uczestnicy wykorzystują je wspólnie w miarę rozwoju rozgrywki.
Gry pomagają również zrozumieć, jak podejmowane decyzje wpływają na innych. Na przykład gracz może wybrać rozwiązanie korzystne dla siebie, które jednocześnie utrudni sytuację pozostałym. Innym razem osiągnięcie wspólnego celu może wymagać współpracy mimo różnych priorytetów. Zasady i mechanika gry ułatwiają dostrzeżenie tych zależności. Uczestnicy widzą, jak ich wybory wpływają na dalszy przebieg rozgrywki i jak indywidualne decyzje kształtują końcowy wynik.

Eksperymentowanie i uczenie się od siebie

Kolejną zaletą gier planszowych jest możliwość wypróbowywania różnych podejść bez ponoszenia takich konsekwencji, jakie mogłyby wystąpić w rzeczywistości.
Gracze mogą podejmować ryzyko, testować strategie, nie zgadzać się z innymi czy podejmować decyzje, które ostatecznie okazują się nietrafione. Gdy coś nie działa, mogą zastanowić się, dlaczego tak się stało i co następnym razem zrobiliby inaczej.
Jest to szczególnie przydatne podczas pracy nad tematami związanymi ze sprzecznymi interesami i trudnymi wyborami. Na przykład brak porozumienia nie musi oznaczać, że ćwiczenie się nie udało. Może stać się okazją do rozmowy o tym, co utrudniało współpracę, czy każdy mógł wyrazić swoje zdanie i co pomogłoby grupie podjąć wspólną decyzję.
Ważną częścią procesu uczenia się są również interakcje między uczestnikami. Podczas gry trzeba reagować na różne osobowości, opinie i sposoby rozwiązywania problemów. Niektórzy chętnie przejmują inicjatywę, inni wolą najpierw obserwować, a dopiero później się włączyć. Takie sytuacje pozwalają grupie przyjrzeć się temu, jak w praktyce działają komunikacja, wpływ i współpraca.
Badania nad wykorzystaniem gier planszowych w edukacji wskazują na ich potencjał we

wspieraniu komunikacji, współpracy, zaangażowania i eksperymentowania (Sousa et al., 2023). Inne badania analizują ich wpływ na rozwiązywanie problemów oraz rozwój umiejętności społecznych i poznawczych, choć rezultaty zależą od rodzaju gry, uczestników i kontekstu edukacyjnego (Assapun and Thummaphan, 2023; Hofmann, 2025).

Rola osoby prowadzącej

Choć gry planszowe oferują wiele możliwości uczenia się, sama rozgrywka nie gwarantuje, że uczestnicy zrozumieją wszystko, czego miała ich nauczyć. Dlatego tak ważna jest rola osoby prowadzącej.
Przed rozpoczęciem warto zastanowić się, jakie zagadnienia uczestnicy mają zgłębić podczas zajęć. Czy najważniejsza będzie komunikacja, współpraca, podejmowanie decyzji, czy może coś innego? Jasno określony cel pomaga dobrać odpowiednią aktywność i zdecydować, na które elementy doświadczenia warto zwrócić uwagę.
Podczas gry osoba prowadząca może obserwować, jak uczestnicy ze sobą współpracują, podejmują decyzje i reagują na wyzwania. Nie zawsze trzeba interweniować. Czasem samodzielne rozwiązanie konfliktu czy poradzenie sobie z nieoczekiwaną sytuacją jest częścią procesu uczenia się, o ile zajęcia przebiegają w atmosferze wzajemnego szacunku i nikogo nie wykluczają.
Po zakończeniu gry przychodzi czas na refleksję. Uczestnicy mogą omówić swoje wybory, zastosowane strategie, napotkane trudności i to, jak inni odbierali te same sytuacje. Osoba prowadząca pomaga następnie powiązać te obserwacje z tematem warsztatów i doświadczeniami spoza gry.
Dlatego gry planszowe są szczególnie wartościowe jako część szerszego procesu edukacyjnego, obejmującego przygotowanie, rozgrywkę i refleksję. Każdy etap pełni inną funkcję: przygotowanie wprowadza uczestników w temat, gra pozwala im zdobyć doświadczenie, a refleksja pomaga je przeanalizować i wyciągnąć wnioski.

JAK MEMBER STATES WSPIERA PROCES UCZENIA SIĘ?

Mechanika Member States opiera się na wyzwaniach związanych z podejmowaniem decyzji na poziomie europejskim. Gracze reprezentują różne państwa członkowskie UE, reagują na wspólne problemy i starają się realizować własne cele, dbając jednocześnie o stabilność Unii.

Wartość edukacyjna gry wynika z powiązania jej zasad z decyzjami, które muszą podejmować uczestnicy. Negocjacje, głosowanie, współpraca i sprzeczne interesy nie są jedynie tematami do dyskusji. Stanowią część samej rozgrywki.

Przyjrzyjmy się, jak poszczególne elementy Member States mogą wspierać uczenie się.

Podejmowanie decyzji i ich konsekwencje

Każda runda rozpoczyna się od Karty Agendy, która przedstawia wyzwanie dotyczące Unii Europejskiej. Może ono dotyczyć gospodarki, społeczeństwa, środowiska lub bezpieczeństwa międzynarodowego. Gracze muszą rozważyć trzy możliwe rozwiązania i zdecydować, które poprzeć. Każde z nich niesie inne konsekwencje i nie zawsze istnieje opcja, która zadowoli wszystkich. Uczestnicy muszą więc porównywać priorytety, przewidywać skutki i podejmować decyzje nawet wtedy, gdy żadne rozwiązanie nie jest idealne.

Konsekwencje tych decyzji wpływają na cztery wspólne wskaźniki: gospodarkę, społeczeństwo, środowisko i bezpieczeństwo międzynarodowe. Dzięki temu gracze widzą, jak decyzja w jednym obszarze może wpłynąć na całą Unię.

Dla edukatorów mechanika ta stanowi punkt wyjścia do rozmowy o tym, jak podejmowane są wspólne decyzje, dlaczego różne priorytety prowadzą do sporów i czemu wybory polityczne często wymagają kompromisów.

Różne role i sprzeczne interesy

W Member States uczestnicy nie grają po prostu jako oni sami. Każdy reprezentuje państwo członkowskie UE i otrzymuje Ukryty Cel, który wpływa na jego strategię.

Choć wszyscy należą do tej samej Unii, ich priorytety mogą się znacznie różnić. Niektóre decyzje pomagają jednemu państwu realizować jego cele, a jednocześnie utrudniają sytuację innym. Pozwala to ćwiczyć patrzenie na sytuację z różnych perspektyw i analizować napięcie między własnymi interesami a wspólną odpowiedzialnością. Uczestnicy mogą znaleźć się w sytuacji, w której muszą bronić stanowiska, z którym normalnie by się nie zgodzili, lub próbować zrozumieć, dlaczego inny gracz nie chce ustąpić.

Ukryte Cele wprowadzają też element niepewności. Gracze nie zawsze wiedzą, do czego dążą pozostali, dlatego muszą interpretować ich działania, budować zaufanie i decydować, ile informacji ujawnić.

Takie sytuacje pomagają zastanowić się, jak różne interesy wpływają na przebieg dyskusji i dlaczego osiągnięcie porozumienia nie zawsze jest proste.

Negocjacje, głosowanie i wpływ

Przed głosowaniem gracze mogą omówić Agendę, negocjować porozumienia i budować sojusze. Przedstawiają swoje stanowiska, oferują poparcie i próbują przekonać innych do określonego wyboru.

Dzięki temu uczestnicy ćwiczą komunikację, argumentowanie, słuchanie i negocjowanie. Czasem muszą zmienić podejście, pójść na ustępstwa lub znaleźć wspólny język z kimś, kto ma zupełnie inne priorytety.

Punkty Wpływu i różne sposoby wykorzystywania zasobów dodają tym interakcjom kolejny wymiar. Gracze zastanawiają się nie tylko, którą decyzję poprzeć, ale również jak wzmocnić swoją pozycję w grze.

Gracz pełniący funkcję Prezydencji ma dodatkowe obowiązki związane z prowadzeniem rundy i głosowania. Pozwala to zaobserwować, jak podział ról i odpowiedzialności wpływa na sposób podejmowania decyzji przez grupę.

Po zakończeniu negocjacji gracze głosują nad dostępnymi rozwiązaniami. Wynik określa, która decyzja zostanie przyjęta. Jeśli głosowanie wielokrotnie kończy się remisem, może zakończyć się niepowodzeniem i przynieść konsekwencje dla Unii.

Dla edukatorów to okazja do rozmowy o różnicy między posiadaniem prawa głosu a rzeczywistym wpływem. Komu udało się przekonać innych? Czy wszyscy uczestniczyli na równych zasadach? Czy o decyzjach przesądzały argumenty, sojusze, czy indywidualne interesy?

Indywidualny sukces i wspólna odpowiedzialność

Jednym z najważniejszych elementów Member States jest to, że gracze jednocześnie rywalizują i współpracują.

Każdy chce osiągnąć swój Ukryty Cel i zdobywać Punkty Wpływu. Jednocześnie wszyscy zależą od przetrwania Unii Europejskiej. Jeśli któryś ze wspólnych wskaźników osiągnie próg upadku, a zgodnie z zasadami gry nie uda się uratować Unii, wszyscy przegrywają.

Oznacza to, że skupienie się wyłącznie na własnym sukcesie może zagrozić całej grupie. Gracze mogą być zmuszeni poprzeć decyzję, która nie przynosi im bezpośrednich korzyści, pomóc innemu państwu lub zmienić strategię, by ochronić Unię. Innym razem mogą uznać, że realizacja własnych interesów jest warta podjęcia ryzyka.

To napięcie daje okazję do rozmowy o solidarności, współzależności i wspólnej odpowiedzialności. Pomaga też zrozumieć, jak indywidualne decyzje wpływają na zbiorowe rezultaty.

Łączenie gry z rzeczywistością

Member States czerpie inspirację z europejskich procesów decyzyjnych, ale nie jest dokładną symulacją działania instytucji UE ani procedur legislacyjnych. Gra upraszcza procesy polityczne, aby umożliwić uczestnikom doświadczenie negocjacji, głosowania i ścierania się różnych interesów podczas jednych zajęć.

Warto pamiętać o tym podczas pracy edukacyjnej.

Osoba prowadząca może wykorzystać wydarzenia z rozgrywki jako punkt wyjścia do szerszej dyskusji o demokracji i partycypacji, jednocześnie pomagając uczestnikom dostrzec różnice między grą a rzeczywistością.

Celem nie jest przekonanie uczestników, że instytucje europejskie działają dokładnie tak jak w Member States. Chodzi o wykorzystanie sytuacji z gry do zrozumienia, co wpływa na podejmowane decyzje, dlaczego współpraca bywa trudna i co się dzieje, gdy interesy jednostki i całej grupy są ze sobą sprzeczne.

CZEGO MOGĄ NAUCZYĆ SIĘ UCZESTNICY?

Member States pozwala zgłębiać różne aspekty demokracji i partycypacji obywatelskiej. To, czego nauczą się uczestnicy, zależy od tematu warsztatów, ich wcześniejszych doświadczeń oraz sposobu, w jaki osoba prowadząca pokieruje późniejszą dyskusją.

Gra daje możliwość zdobywania wiedzy, rozwijania umiejętności i refleksji nad postawami związanymi z uczestnictwem w życiu demokratycznym. Podczas rozgrywki obszary te często się przenikają

ZROZUMIENIE PROCESÓW DEMOKRATYCZNYCH	ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNYCH	REFLEKSJA NAD POSTAWAMI I WARTOŚCIAMI
Dzięki grze uczestnicy mogą przekonać się, jak podejmowane są wspólne decyzje, gdy zaangażowane strony mają różne priorytety. Mogą zaobserwować, dlaczego osiągnięcie porozumienia nie zawsze jest łatwe, jak indywidualne interesy wpływają na decyzje i co się dzieje, gdy współpraca zawodzi Gra pokazuje również, na czym polega współzależność. Gracze realizują własne cele, ale ich decyzje wpływają na całą grupę. Pomaga to lepiej zrozumieć związki między indywidualnymi interesami, wspólną odpowiedzialnością a rezultatami zbiorowych działań.	Podczas gry Member States uczestnicy mogą ćwiczyć umiejętności przydatne zarówno w życiu demokratycznym, jak i codziennej pracy w grupie Muszą czasem przedstawić swoją opinię, uzasadnić stanowisko, wysłuchać różnych punktów widzenia i negocjować z innymi. Porównują też dostępne rozwiązania, rozważają ich możliwe konsekwencje i dostosowują strategie do zmieniającej się sytuacji. Umiejętności te są ze sobą powiązane. Na przykład osiągnięcie porozumienia może wymagać zrozumienia priorytetów innego gracza, przedstawienia argumentów i zdecydowania, w jakich kwestiach można pójść na kompromis.	Oprócz zdobywania wiedzy i rozwijania umiejętności gra zachęca uczestników do zastanowienia się nad własnym podejściem do współpracy, różnic zdań i wspólnej odpowiedzialności. Mogą zastanowić się, na ile są gotowi słuchać innych, akceptować odmienne perspektywy czy iść na kompromis. Sytuacje związane ze sprzecznymi interesami skłaniają też do rozmowy o sprawiedliwości, solidarności i wpływie poszczególnych graczy na wspólne decyzje. Celem nie jest wskazywanie uczestnikom, jakie postawy powinni przyjmować. Osoba prowadząca pomaga im przyjrzeć się własnym wyborom, zrozumieć doświadczenia innych i zastanowić się, jak sytuacje z gry odnoszą się do uczestnictwa w życiu demokratycznym poza warsztatami.

OSIEM TEMATÓW DO ZGŁĘBIENIA

Member States pozwala poruszać wiele zagadnień związanych z demokracją, Unią Europejską i aktywnym obywatelstwem. Poniższe tematy nie są osobnymi trybami gry. Osoby prowadzące mogą wybrać jeden lub dwa, zależnie od zainteresowań grupy i celów edukacyjnych zajęć.

01.
UE i podejmowanie decyzji

Jak różne priorytety wpływają na wspólne decyzje podejmowane na poziomie europejskim.

02.
Demokracja i partycypacja

Kto uczestniczy, czyj głos jest słyszany i kto ma wpływ.

03.
Aktywne obywatelstwo

Branie odpowiedzialności za decyzje dotyczące społeczności..

04.
Współpraca i wspólne dobro

Współpraca mimo różnic interesów.

05.
Negocjacje i kompromis

Osiąganie porozumienia i radzenie sobie z różnicami zdań.

06.
Sprzeczne interesy

Podejmowanie trudnych decyzji, gdy żadne rozwiązanie nie jest idealne.

07.
Władza i reprezentacja

Zrozumienie, jak działa wpływ w grupie.

08.
Wspólna odpowiedzialność

Godzenie indywidualnego sukcesu z potrzebami całej grupy.

OD BADAŃ DO GRY

Przed stworzeniem Member States partnerzy projektu Democractics sprawdzili, jak młodzi ludzie rozumieją demokrację, co utrudnia im uczestnictwo w życiu obywatelskim i czego oczekują od gier edukacyjnych. Badania obejmowały ankiety, grupy fokusowe i analizę istniejących opracowań w Polsce, Włoszech, Bułgarii i Litwie. Choć metody różniły się między krajami, pojawiło się kilka wspólnych wniosków: młodzi ludzie chcą wyrażać swoje opinie, uczestniczyć w podejmowaniu decyzji i czuć, że ich zaangażowanie ma znaczenie. Cenią też działania, które są interaktywne, dostępne i powiązane z rzeczywistymi sytuacjami.

Uczestnictwo i realny wpływ

Jednym z najważniejszych wniosków była potrzeba rzeczywistego wpływu na podejmowane decyzje. We Włoszech 75% respondentów uważało, że młodzi ludzie nie mają wystarczających możliwości, przestrzeni lub wsparcia, by uczestniczyć w życiu demokratycznym. Z kolei 62,5% wskazało możliwość zrobienia czegoś pożytecznego, co przynosi realne efekty, jako główną motywację do zaangażowania. Podobne problemy dostrzeżono w Polsce, gdzie 63,2% respondentów uznało poczucie braku wpływu za barierę w aktywności obywatelskiej.

Nauka przez działanie

Badania w Polsce pokazały różnicę między ogólnym rozumieniem demokracji a wiedzą o tym, jak w praktyce podejmowane są decyzje. Respondenci ocenili swoje rozumienie demokracji średnio na 3,53 w pięciostopniowej skali, natomiast znajomość procesów decyzyjnych na 3,11. Wyniki te pokazują, jak ważne są działania, podczas których młodzi ludzie mogą ćwiczyć dyskusję, negocjacje i podejmowanie decyzji..

Uczestnictwo powinno mieć realny wpływ.

75%

Wskazało na brak możliwości lub wsparcia dla aktywności młodzieży.

62.5%

Uznało realny wpływ za główną motywację do zaangażowania.

Źródło: Badanie Democractics we Włoszech, pytania 9 i 10. Dwa osobne pytania jednokrotnego wyboru.

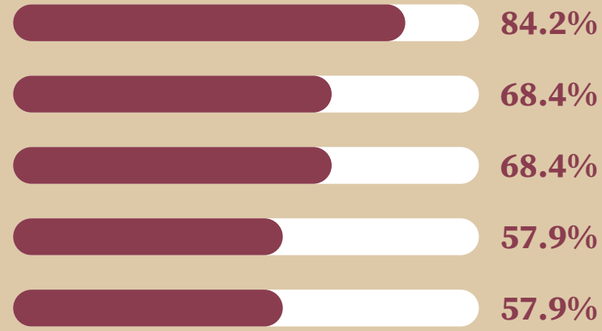
Rozumienie demokracji nie oznacza znajomości procesów decyzyjnych.

3.53 / 5
Rozumienie demokracji

3.11 / 5
Znajomość procesów decyzyjnych

Źródło: Badanie Democractics w Polsce, sekcja 4.1. Średnia samoocena w pięciostopniowej skali.

Co chcieliby robić gracze?



Źródło: Badanie Democractics w Polsce, sekcja 4.6. Można było wybrać kilka odpowiedzi, dlatego wartości procentowe są niezależne.

RÓŻNE POTRZEBY, RÓŻNE PODEJŚCIA

Badania pokazały również, że doświadczenia młodych ludzi związane z demokracją różnią się w zależności od kraju.

BUŁGARIA

Zwrócono uwagę na brak zaufania do instytucji i wątpliwości, czy głos młodych ludzi ma wpływ na podejmowane decyzje.

LITWA

Dwie grupy fokusowe wskazały różne potrzeby: przystępne wprowadzenie dla młodszych uczestników i bardziej złożone dylematy dla starszych.

POLSKA

Podkreślano znaczenie dyskusji, jasnych zasad i możliwości obrony własnych pomysłów.

WŁOCHY

Preferowano praktyczne ćwiczenia, przystępny język i nieformalną atmosferę.

CO TO OZNACZA DLA OSÓB PROWADZĄCYCH?

- Dawać uczestnikom realny wpływ na decyzje i pokazywać ich konsekwencje.
- Zadbać o przystępność zajęć oraz jasne i proste instrukcje.
- Dostosować przebieg zajęć i samą grę do potrzeb, doświadczeń i zainteresowań grupy.

ROZDZIAŁ

03.

OD GRY DO WARSZTATÓW

Praktyczne wskazówki, scenariusze warsztatów i ćwiczenia pomagające edukatorom wykorzystywać grę Member States w pracy z młodzieżą.

PRZYGOTOWANIE I PROWADZENIE SESJI

Poniższe wskazówki opierają się na naszych doświadczeniach z tworzenia i testowania Member States, międzynarodowego szkolenia zorganizowanego w kwietniu 2026 roku w Płowdiwie w Bułgarii oraz lokalnych działań edukacyjnych w ramach projektu. Podczas tych wydarzeń prezentowaliśmy grę, obserwowaliśmy, jak uczestnicy radzą sobie z zasadami i wyzwaniami, wypróbowywaliśmy różne metody prowadzenia zajęć i zbieraliśmy opinie. Dzięki temu mogliśmy określić, na co edukatorzy powinni zwrócić szczególną uwagę podczas przygotowywania i prowadzenia rozgrywki

Poniższe wskazówki nie są sztywną instrukcją. To praktyczne zalecenia, które możesz (a nawet warto!) dostosować do swojej grupy, jej potrzeb, celów edukacyjnych i warunków, w jakich pracujesz. Przygotowaliśmy też przykładowe scenariusze i ćwiczenia, które ułatwią Ci to zadanie.

STANDARDOWA ROZGRYWKA	3-6 graczy*	6 rund	~60 minut rozgrywki

PRZED AKTYWNOŚCIĄ

Wybierz cel edukacyjny	Zdecyduj, jakie zagadnienia chcesz poruszyć z uczestnikami, np. negocjacje, głosowanie i reprezentację czy solidarność. Nie musisz omawiać wszystkiego podczas jednych zajęć.
Poznaj zasady gry	Dokładnie przeczytaj instrukcję i, jeśli to możliwe, rozegraj przynajmniej jedną rundę. W Płowdiwie uczestnicy najpierw rozegrali rundę wprowadzającą z pomocą trenerów, a następnie grali już samodzielnie.
Przygotuj przestrzeń i grupę	Zorganizuj przestrzeń tak, aby wszyscy widzieli materiały i mogli uczestniczyć w dyskusjach. Uwzględnij wiek i doświadczenie uczestników oraz ich wiedzę o UE. Ustalcie kilka podstawowych zasad komunikacji.

* Gra ma również wariant dla dwóch osób i większych grup, dzięki czemu może w niej uczestniczyć od 2 do 18 graczy. Więcej informacji znajdziesz w instrukcji i dodatkowym pliku dostępnym na Dysku Google.

PODCZAS GRY

Jasno wyjaśnij zasady	Przedstaw cel gry, wskaźniki, role i przebieg głosowania. Nie przekazuj zbyt wielu informacji naraz i upewnij się, że wszyscy rozumieją zasady. Na początku zawsze są one nieco trudne, nawet jeśli staraliśmy się je uprościć.
Obserwuj i wspieraj	Zwracaj uwagę na to, jak uczestnicy się komunikują, negocjują i podejmują decyzje. W większych grupach warto podzielić się obowiązkami, tak jak zrobiliśmy to w Płowdiwie, wyznaczając osoby do wyjaśniania zasad, pilnowania czasu i obserwacji.
Pilnuj przebiegu zajęć	Pełna rozgrywka obejmuje sześć rund. Zapewnij wystarczająco dużo czasu na dyskusje i podejmowanie decyzji. Pamiętaj też o zaplanowaniu czasu na wprowadzenie do gry i późniejszą refleksję.

PO GRZE

Zaplanuj czas na refleksję	Daj uczestnikom możliwość podzielenia się swoimi doświadczeniami i decyzjami. Następnie porozmawiajcie o tym, jak prowadzili negocjacje, reagowali na różnice zdań i godzili indywidualne cele z dobrem grupy.
Odnieś doświadczenia do rzeczywistości	Porozmawiajcie o tym, czy podobne sytuacje zdarzają się poza grą, np. sprzeczne priorytety, konieczność kompromisu czy kwestie reprezentacji. Pamiętaj, że Member States to uproszczona gra edukacyjna, a nie dokładna symulacja działania instytucji UE.
Zbierz opinie uczestników	Zapytaj, co im się podobało, co sprawiło trudność i co chcieliby zmienić. Możesz przeprowadzić krótką dyskusję lub wykorzystać prosty formularz ewaluacyjny. Ich opinie pomogą Ci ulepszyć kolejne zajęcia.

Prowadzenie zajęć z Member States wymaga znalezienia równowagi między wspieraniem uczestników a pozostawieniem im swobody podejmowania decyzji. Podczas gry mogą pojawiać się różnice zdań, sojusze, sprzeczne interesy czy decyzje, które negatywnie wpływają na Unię. Takie doświadczenia stanowią część wartości edukacyjnej gry. Osoba prowadząca nie musi rozwiązywać każdego konfliktu ani kierować graczy ku określonemu wynikowi. Jej zadaniem jest stworzenie atmosfery wzajemnego szacunku, w której każdy może swobodnie wyrażać swoje zdanie i aktywnie uczestniczyć w rozgrywce.
Ważne jest również odróżnianie ról przyjmowanych podczas gry od osobistych przekonań uczestników. Gracz może bronić określonego stanowiska, ponieważ pomaga mu ono osiągnąć Ukryty Cel, nawet jeśli w rzeczywistości wcale by go nie popierał. Nie należy więc oceniać poglądów uczestników na podstawie ich zachowania podczas gry.
Pamiętaj też, że o sukcesie zajęć nie decyduje to, czy Unia przetrwa ani kto wygra rozgrywkę. Liczy się zaangażowanie uczestników, ich otwartość na różne perspektywy i refleksja nad podejmowanymi decyzjami.

Na kolejnych stronach znajdziesz cztery scenariusze warsztatów z wykorzystaniem Member States. Możesz skorzystać z nich w proponowanej formie lub dostosować je do potrzeb swojej grupy.

SCENARIUSZ WARSZTATÓW 01

CZY KAŻDY GŁOS SIĘ LICZY?

Głosowanie, reprezentacja i wpływ na demokratyczne podejmowanie decyzji.

Posiadanie prawa głosu nie oznacza, że każdy ma taki sam wpływ na podejmowane decyzje. Niektórzy potrafią skuteczniej przekonywać innych, mają dostęp do większej ilości informacji lub łatwiej budują sojusze. Warsztaty wykorzystują Member States do zbadania zależności między głosowaniem a rzeczywistym wpływem. Uczestnicy przekonują się, jak negocjacje, sprzeczne interesy i strategiczne wybory kształtują decyzje, a następnie zastanawiają się, jak podobne mechanizmy działają w życiu demokratycznym poza grą.

Cel edukacyjny:	• Poznanie zależności między głosowaniem, reprezentacją a wpływem na decyzje. • Zrozumienie, jak argumenty, sojusze i sprzeczne interesy wpływają na wspólne decyzje. • Refleksja nad znaczeniem sprawiedliwości i przejrzystości w procesach demokratycznych.
Grupa docelowa:	Młodzież od 15. roku życia.
Wielkość grupy:	6-18 uczestników, podzielonych na grupy po 3-6 osób.
Czas trwania:	Około 120 minut.
Materiały:	Zestawy gry Member States i instrukcje, papier, długopisy, flipchart lub tablica.

PRZEBIEG WARSZTATÓW

01 — Kto ma wpływ na decyzje? (15 min)

Poproś uczestników o wskazanie decyzji, która dotyczy młodych ludzi. Porozmawiajcie o tym, kto ją podejmuje i kto może na nią wpływać. Zadaj pytanie: Czy prawo głosu oznacza taki sam wpływ na decyzję?

02 — Wprowadzenie do Member States (15 min)

Podziel uczestników na grupy po 3–6 osób i przedstaw cele gry, zasady głosowania, rolę Prezydencji oraz Punkty Wpływu. W razie potrzeby przeprowadź rundę wprowadzającą.

03 — Rozgrywka (60 min)

Przeprowadź grę zgodnie z oficjalnymi zasadami. Poproś uczestników, by zwracali uwagę na to, jak dochodzi do porozumień, w jaki sposób gracze wpływają na siebie nawzajem i czy powstają sojusze.

04 — Analiza podjętych decyzji (10 min)

Poproś uczestników o przypomnienie sobie jednego ważnego głosowania. Porozmawiajcie o tym, co wpłynęło na jego wynik i czy ktoś zmienił zdanie podczas negocjacji..

05 — Dyskusja podsumowująca (20 min)

Zaproś uczestników do wspólnej refleksji nad rozgrywką, korzystając z poniższych pytań.

1. Jak decydowaliście, na którą opcję zagłosować?
2. Co wpływało na Wasze decyzje podczas negocjacji?
3. Czy wszyscy mieli takie same możliwości wpływania na wynik?
4. Czy zauważyliście różnicę między prawem głosu a rzeczywistym wpływem?
5. Gdzie dostrzegacie podobne sytuacje w rzeczywistych procesach demokratycznych?

OD GRY DO RZECZYWISTOŚCI

Wyjaśnij, że głosowanie jest ważnym elementem demokracji, ale nie jedynym sposobem wpływania na decyzje. Znaczenie mają również debaty publiczne, działania rzecznicze, aktywność w organizacjach i możliwość kontaktu z osobami podejmującymi decyzje. Dostęp do tych możliwości nie zawsze jest jednak równy. Zachęć uczestników do zastanowienia się, jak młodzi ludzie mogą wpływać na decyzje w szkołach, społecznościach lokalnych czy instytucjach, również wtedy, gdy nie mają formalnego prawa głosu.

DOSTOSOWANIE SCENARIUSZA

Dla mniej doświadczonych grup:: wykorzystaj znane przykłady, takie jak samorząd uczniowski czy decyzje podejmowane w świetlicy młodzieżowej. Poświęć też więcej czasu na wyjaśnienie zasad głosowania.

Dla bardziej doświadczonych grup: omów różnicę między uprawnionym reprezentowaniem interesów a nieuczciwym wywieraniem wpływu. Porozmawiajcie o tym, jak przejrzystość, reprezentacja i dostęp do informacji wpływają na demokratyczne decyzje.

Dla większych grup: wykorzystaj kilka zestawów gry i porównaj, jak przebiegały negocjacje i głosowania przy różnych stołach.

NA CO ZWRÓCIĆ UWAGĘ

Obserwuj, czy uczestnicy potrafią wskazać różne sposoby wpływania na wspólne decyzje i odróżnić formalne prawo głosu od nieformalnego wpływu.

Podczas podsumowania zwróć uwagę, czy potrafią wyjaśnić swoje obserwacje na przykładach z gry i powiązać je z sytuacjami z życia codziennego.

SCENARIUSZ WARSZTATÓW 02

SZTUKA KOMPROMISU

Negocjowanie różnych priorytetów i szukanie porozumienia..

W demokratycznym podejmowaniu decyzji różne grupy często mają sprzeczne priorytety, a osiągnięcie porozumienia nie zawsze jest łatwe. Negocjacje wymagają obrony własnych interesów, słuchania innych i zastanowienia się, w jakich kwestiach można ustąpić. Podczas tych warsztatów uczestnicy wykorzystują Member States, by przekonać się, jak przebiegają negocjacje, gdy ich cele są sprzeczne z interesami innych graczy, oraz jak gotowość do kompromisu lub jej brak może wpłynąć na całą Unię.

Cel edukacyjny:	• Ćwiczenie negocjacji, aktywnego słuchania i osiągania kompromisów. • Zrozumienie, jak sprzeczne interesy wpływają na wspólne decyzje. • Refleksja nad różnicą między współpracą a rezygnacją z własnych priorytetów.
Grupa docelowa:	Młodzież od 15. roku życia.
Wielkość grupy:	6-18 uczestników, podzielonych na grupy po 3-6 osób.
Czas trwania:	Około 120 minut.
Materiały:	Zestawy gry Member States i instrukcje, papier, długopisy, flipchart lub tablica.

PRZEBIEG WARSZTATÓW

01 — Szukanie porozumienia (15 min)

Przedstaw prosty dylemat, np. jak rozdysponować ograniczony budżet lokalnej społeczności. Poproś uczestników o wskazanie różnych priorytetów i zastanowienie się, jak osoby o sprzecznych interesach mogą dojść do porozumienia.

02 — Wprowadzenie do Member States (15 min)

Podziel uczestników na grupy po 3-6 osób. Przedstaw cele gry, Ukryte Cele, zasady negocjacji i wspólne wskaźniki. Wyjaśnij, że gracze będą musieli uwzględniać zarówno własne priorytety, jak i stabilność Unii.

03 — Rozgrywka (60 min)

Przeprowadź grę zgodnie z oficjalnymi zasadami. Zachęć uczestników do obserwowania, kiedy negocjują, idą na ustępstwa, tworzą sojusze lub odmawiają kompromisu.

04 — Analiza negocjacji (10 min)

Poproś każdą grupę o przypomnienie sobie jednych szczególnie udanych lub trudnych negocjacji. Porozmawiajcie o tym, czego chcieli poszczególni gracze i jak rozwiązano

sytuację.

05 — Dyskusja podsumowująca (20 min)

Zaproś uczestników do wspólnej refleksji nad rozgrywką, korzystając z poniższych pytań.

1. W przypadku których decyzji najtrudniej było osiągnąć porozumienie i dlaczego?
2. Co pomagało Wam przekonywać innych lub rozumieć ich priorytety?
3. Czy zdarzyło Wam się pójść na kompromis w kwestii Ukrytego Celu lub preferowanego rozwiązania? Dlaczego?
4. Czy odmowa kompromisu miała kiedyś wpływ na całą Unię?
5. Jak podobne negocjacje przebiegają w rzeczywistych społecznościach lub instytucjach demokratycznych??

OD GRY DO RZECZYWISTOŚCI

Demokratyczne decyzje często wymagają porozumienia między osobami lub grupami o różnych priorytetach. Kompromis pomaga znaleźć wspólne rozwiązanie, ale nie oznacza, że zawsze da się pogodzić wszystkie interesy. Zachęć uczestników do zastanowienia się, kiedy warto iść na kompromis, a które zasady nie powinny podlegać negocjacjom.

DOSTOSOWANIE SCENARIUSZA

Dla mniej doświadczonych grup: zacznij od znanego dylematu i wyjaśnij różnicę między kompromisem a zwykłym zaakceptowaniem cudzej decyzji.

Dla bardziej doświadczonych grup: omów sytuacje, w których strony mają nierówną pozycję negocjacyjną lub kompromis może naruszać podstawowe prawa.

Dla większych grup: porównaj negocjacje przy różnych stołach i porozmawiajcie o tym, dlaczego niektórym grupom łatwiej było osiągnąć porozumienie.

NA CO ZWRÓCIĆ UWAGĘ

Zwróć uwagę na to, jak gracze prowadzą negocjacje, jakie argumenty pomagają im osiągnąć porozumienie i w jakich kwestiach są gotowi ustąpić. Obserwuj, czy uwzględniają priorytety innych, czy skupiają się głównie na własnych Ukrytych Celach.

Sprawdź, co dzieje się, gdy negocjacje kończą się niepowodzeniem i czy gracze zmieniają podejście, kiedy stabilność Unii jest zagrożona.

SCENARIUSZ WARSZTATÓW 03

MÓJ KRAJ, NASZA UNIA

Wspólna odpowiedzialność, sprzeczne priorytety i dobro wspólne.

W demokratycznym podejmowaniu decyzji państwa i społeczności często muszą godzić własne priorytety z odpowiedzialnością wobec innych. Decyzja korzystna dla jednej grupy może stwarzać trudności innej, a skupienie się wyłącznie na własnych interesach może zagrozić wspólnym celom. Warsztaty z wykorzystaniem Member States pozwalają przyjrzeć się tym zależnościom. Uczestnicy pracują w małych delegacjach, omawiają priorytety swojego państwa i podejmują decyzje wpływające na całą Unię.

Cel edukacyjny:	• Poznanie zależności między indywidualnymi interesami a wspólną odpowiedzialnością. • Ćwiczenie wspólnego podejmowania decyzji w małych zespołach. • Refleksja nad tym, jak wspólne zasoby i priorytety wpływają na całą społeczność.
Grupa docelowa:	Młodzież od 16. roku życia.
Wielkość grupy:	12-24 uczestników, podzielonych na 4-6 delegacji państw.
Czas trwania:	Około 110 minut.
Materiały:	Zestawy gry Member States i instrukcje, papier, długopisy, flipchart lub tablica.

PRZEBIEG WARSZTATÓW

01 — Czyje priorytety są ważne? (10 min)

Przedstaw sytuację, w której kilka społeczności musi uzgodnić wspólne priorytety, np. dotyczące transportu publicznego, ochrony środowiska czy bezpieczeństwa. Porozmawiajcie o tym, dlaczego różne grupy mogą preferować inne rozwiązania.

02 — Tworzenie delegacji państw (10 min)

Podziel uczestników na 4-6 zespołów, z których każdy reprezentuje jedno państwo członkowskie. Rozdaj materiały do gry i pozwól uczestnikom omówić we własnym gronie stanowisko państwa oraz Ukryty Cel. Każda delegacja podejmuje decyzje wspólnie i działa w grze jako jeden gracz.

03 — Rozgrywka (60 min)

Przeprowadź grę zgodnie z oficjalnymi zasadami, przy czym każda delegacja kieruje jednym państwem. Poproś zespoły, by zastanawiały się, jak ich decyzje wpływają zarówno na ich pozycję, jak i na cztery wspólne wskaźniki.

04 — Porównanie priorytetów (10 min)

Po grze poproś każdą delegację o wskazanie jednej decyzji korzystnej dla jej państwa i jed-

nej, która wpłynęła na całą Unię. Porównajcie, czy interesy te były zgodne, czy sprzeczne.

05 — Dyskusja podsumowująca (20 min)

Zaproś uczestników do rozmowy o decyzjach podjętych podczas gry i ich szerszych konsekwencjach.

1. Jak Wasza delegacja decydowała, które interesy są najważniejsze?
2. Czy interesy Waszego państwa były czasem sprzeczne z potrzebami Unii?
3. Czy Wasza delegacja poparła kiedyś decyzję korzystniejszą dla innych niż dla niej samej? Dlaczego?
4. Co się działo, gdy gracze skupiali się głównie na własnych celach?
5. Jak w rzeczywistości państwa i społeczności godzą własne priorytety ze wspólną odpowiedzialnością?

OD GRY DO RZECZYWISTOŚCI

Państwa i społeczności często są od siebie zależne w kwestiach takich jak stabilność gospodarcza, ochrona środowiska czy bezpieczeństwo. Decyzje jednych mogą wpływać na wiele innych. Zachęć uczestników do refleksji nad tym, dlaczego współpraca i solidarność są potrzebne nawet wtedy, gdy różne grupy mają sprzeczne priorytety.

DOSTOSOWANIE SCENARIUSZA

Dla mniejszych grup: rozegraj standardową wersję gry z 3–6 indywidualnymi graczami zamiast delegacji państw.

Dla bardziej doświadczonych grup: poproś każdą delegację o krótkie wyjaśnienie, jak godzi interesy swojego państwa z szerszymi konsekwencjami podejmowanych decyzji.

Przy ograniczonym czasie: rozegraj tylko wybrane rundy jako ćwiczenie edukacyjne, zaznaczając, że nie jest to pełna rozgrywka zgodna z oficjalnymi zasadami.

NA CO ZWRÓCIĆ UWAGĘ

Zwróć uwagę na to, jak delegacje podejmują wewnętrzne decyzje i czy wszyscy członkowie zespołu mają możliwość udziału. Obserwuj, jak gracze reagują na pogarszający się stan wspólnych wskaźników i czy zmieniają priorytety, by chronić Unię.

Sprawdź, czy delegacje uwzględniają konsekwencje dla innych państw, czy skupiają się głównie na realizacji własnych Ukrytych Celów.

SCENARIUSZ WARSZTATÓW 04

DEMOKRACJA POD PRESJĄ

Trudne decyzje, sprzeczne priorytety i demokratyczna odpowiedzialność w sytuacjach kryzysowych.

Podejmowanie demokratycznych decyzji staje się szczególnie trudne w sytuacjach kryzysowych. Gdy czasu jest mało, a konsekwencje niepewne, osoby decyzyjne mogą odczuwać presję, by działać szybko, czasem kosztem dyskusji, przejrzystości czy uczestnictwa. Podczas tych warsztatów uczestnicy rozgrywają wybrane rundy Member States, by sprawdzić, jak reagują na trudne wybory, godzą sprzeczne priorytety i łączą potrzebę szybkiego działania ze wspólną odpowiedzialnością.

Cel edukacyjny:	• Zrozumienie, jak presja czasu wpływa na wspólne podejmowanie decyzji. • Ćwiczenie oceny różnych rozwiązań i ich możliwych konsekwencji. • Refleksja nad znaczeniem zasad demokracji w sytuacjach kryzysowych.
Grupa docelowa:	Młodzież od 16. roku życia.
Wielkość grupy:	6-12 uczestników, podzielonych na dwie grupy po 3-6 osób.
Czas trwania:	Około 75 minut.
Materiały:	Zestawy gry Member States i instrukcje, papier, długopisy, flipchart lub tablica.

PRZEBIEG WARSZTATÓW

01 — Podejmowanie decyzji pod presją (10 min)

Przedstaw fikcyjną sytuację kryzysową, np. zagrożenie środowiskowe lub bezpieczeństwa publicznego. Zapytaj uczestników, co powinno być priorytetem, gdy trzeba szybko podejmować decyzje i czy procedury demokratyczne powinny zmieniać się w czasie kryzysu.

02 — Przygotowanie do gry (10 min)

Podziel uczestników na dwie grupy i przedstaw cele gry, wspólne wskaźniki oraz zasady głosowania. Wyjaśnij, że podczas warsztatów rozegracie skróconą, trzyrundową wersję Member States.

03 — Trzy rundy pod presją (30 mi)

Rozegrajcie trzy rundy zgodnie z oficjalną mechaniką gry, ograniczając czas dyskusji do pięciu minut na rundę. Poproś uczestników, by obserwowali, jak presja czasu wpływa na negocjacje, współpracę i głosowanie.

04 — Analiza trudnej decyzji (10 min)

Poproś obie grupy o przedstawienie jednej szczególnie trudnej decyzji. Porównajcie, jak podeszły do sytuacji, jakie priorytety wpłynęły na ich wybory i czy były zadowolone z rezultatu.

05 — Dyskusja podsumowując (20 min)

Zaproś uczestników do wspólnej refleksji nad rozgrywką, korzystając z poniższych pytań.

1. Jak ograniczony czas na dyskusję wpłynął na Wasze decyzje?
2. Czy przy trudnych wyborach ważniejszy był Wasz Ukryty Cel czy stabilność Unii?
3. Czy zdarzyło się, że szybkie działanie wydawało się ważniejsze niż osiągnięcie porozumienia?
4. Jakie zagrożenia niesie podejmowanie demokratycznych decyzji pod presją?
5. Jak instytucje demokratyczne mogą reagować na kryzysy, zachowując możliwość uczestnictwa i rozliczania podejmowanych decyzji??

OD GRY DO RZECZYWISTOŚCI

W sytuacjach kryzysowych rządy i instytucje mogą być zmuszone do szybkiego podejmowania decyzji, które mają istotne konsekwencje dla obywateli i ich praw. Porozmawiajcie o tym, dlaczego przejrzystość, odpowiedzialność i demokratyczna kontrola pozostają ważne, szczególnie gdy standardowe procesy decyzyjne odbywają się pod presją.

DOSTOSOWANIE SCENARIUSZA

Dla mniej doświadczonych grup: przeznacz więcej czasu na dyskusję i przed głosowaniem wyjaśnij możliwe konsekwencje każdej opcji z Karty Agendy.

Dla bardziej doświadczonych grup: dodaj ćwiczenie, w którym uczestnicy wskażą zasady demokracji, które powinny być chronione nawet w sytuacjach kryzysowych.

Dla większych grup: wykorzystaj jeden zestaw gry z 3-6 graczami i porównaj różne decyzje podejmowane w tej samej grupie.

NA CO ZWRÓCIĆ UWAGĘ

Zwróć uwagę, czy uczestnicy szybko dochodzą do porozumienia, podążają za bardziej wpływowymi graczami lub podejmują decyzje bez dokładnego omówienia alternatyw. Obserwuj, jak reagują na konsekwencje swoich wyborów i czy zmieniają priorytety, gdy wspólne wskaźniki zbliżają się do krytycznych wartości.

Poniższe pięć ćwiczeń pozwala na różne sposoby zgłębiać demokrację, partycypację i podejmowanie decyzji. Można je przeprowadzić niezależnie, przed grą Member States lub po niej, albo połączyć z innymi ćwiczeniami w ramach dłuższych warsztatów.
Więcej pomysłów znajdziesz w **Democractics Facilitator's Handbook**, dodatkowej publikacji projektu zawierającej 66 metod aktywizujących wraz z instrukcjami, możliwościami dostosowania i pytaniami do refleksji.

ĆWICZENIE 01

STWÓRZ WŁASNĄ DEMOKRACJĘ

Projektowanie fikcyjnego państwa i jego systemu demokratycznego.

Jak zorganizowalibyście państwo, gdybyście mogli sami ustalić wszystkie zasady jego funkcjonowania? W tym ćwiczeniu uczestnicy tworzą fikcyjny kraj, powołują jego instytucje i decydują, jak obywatele mogą uczestniczyć w życiu publicznym. Projektując własny system demokratyczny, poznają procesy podejmowania decyzji politycznych, sposoby ochrony praw obywatelskich i różne rozwiązania stosowane w praktyce.

Cel:	Poznanie podstawowych elementów systemu demokratycznego, w tym instytucji, wyborów, praw obywatelskich i uczestnictwa obywateli.
Grupa docelowa:	Młodzież od 14. roku życia.
Wielkość grupy:	8-20 uczestników, podzielonych na grupy po 3-5 osób.
Czas trwania:	60 minut
Materiały:	Papier do flipchartu, markery, długopisy i opcjonalnie szablony opisów państw.

PRZEBIEG ĆWICZENIA

01 — Stwórz własne państwo (10 min)

Podziel uczestników na małe grupy. Każda z nich wymyśla fikcyjne państwo, ustalając jego nazwę, liczbę mieszkańców i główne cechy.

02 — Zaprojektuj demokrację (20 min)

Poproś grupy o ustalenie zasad funkcjonowania ich państwa. Powinny zdecydować, kto ustanawia prawo, jak wybierani są przedstawiciele, jakie prawa mają obywatele i jak młodzi ludzie mogą uczestniczyć w podejmowaniu decyzji.

03 — Sprawdź swój system (15 min)

Przedstaw wyzwanie, np. rząd próbujący ograniczyć wolność słowa lub podejmujący ważną decyzję bez konsultacji z obywatelami. Zapytaj grupy, jak zareagowałby ich system demokratyczny.

04 — Prezentacja i porównanie (15 min)

Przedstaw wyzwanie, np. rząd próbujący ograniczyć wolność słowa lub podejmujący ważną decyzję bez konsultacji z obywatelami. Zapytaj grupy, jak zareagowałby ich system demokratyczny.

Pytania do refleksji:

- Które decyzje dotyczące systemu demokratycznego Waszego państwa były najtrudniejsze?
- Jak zdecydowaliście, kto powinien sprawować władzę polityczną?
- Jakie możliwości uczestnictwa stworzyliście dla młodych ludzi?
- Jak Wasz system zareagował na zagrożenie dla zasad demokracji?
- Jakie podobieństwa i różnice dostrzegacie między Waszym państwem a rzeczywistymi systemami demokratycznymi?

ĆWICZENIE 02

KROK NAPRZÓD: KTO MOŻE UCZESTNICZYĆ?

Nierówne szanse, bariery społeczne i dostęp do uczestnictwa w życiu demokratycznym.

Nie wszyscy mają takie same możliwości uczestniczenia w życiu społecznym. Sytuacja osobista, zasoby finansowe, pochodzenie społeczne czy dostęp do informacji mogą wpływać na to, jak łatwo jest zabrać głos i zostać wysłuchanym. W tym ćwiczeniu uczestnicy wcielają się w fikcyjne postacie i reagują na stwierdzenia dotyczące codziennych możliwości i aktywności społecznej. W zależności od sytuacji swojej postaci robią krok naprzód lub pozostają w miejscu. W ten sposób różnice między nimi stają się widoczne, co stanowi punkt wyjścia do rozmowy o nierównościach i włączeniu społecznym.

Cel:	Poznanie, jak różne okoliczności wpływają na dostęp do możliwości, praw i uczestnictwa w życiu demokratycznym.
Grupa docelowa:	Młodzież od 15. roku życia.
Wielkość grupy:	10-25 uczestników,
Czas trwania:	45-60 minut
Materiały:	Karty fikcyjnych postaci, przygotowane stwierdzenia i otwarta przestrzeń umożliwiająca swobodne poruszanie się.

PRZEBIEG ĆWICZENIA

01 — Wciel się w postać (10 min)

Rozdaj uczestnikom karty fikcyjnych postaci, np. młodego uchodźcy, bezrobotnego rodzica, ucznia z zamożnej rodziny czy młodej osoby z niepełnosprawnością. Daj im czas na wyobrażenie sobie sytuacji swojej postaci, bez zdradzania jej innym.

02 — Zrób krok naprzód (15 min)

Poproś uczestników, by ustawili się w jednej linii. Odczytuj stwierdzenia dotyczące możliwości i uczestnictwa, np. „Wiesz, gdzie znaleźć informacje o lokalnych decyzjach" lub „Czujesz, że Twoje zdanie jest traktowane poważnie". Uczestnicy robią krok naprzód, jeśli uważają, że dane stwierdzenie pasuje do ich postaci. W przeciwnym razie pozostają w miejscu.

03 — Przyjrzyj się różnicom (5 min)

Po odczytaniu wszystkich stwierdzeń poproś uczestników, by przyjrzeli się swoim pozycjom i różnicom między nimi. Pozwól im ujawnić swoje role, a następnie poproś wszystkich o wyjście z roli.

04 — Wspólna refleksja (15-30 min)

Zaproś uczestników do rozmowy o zaobserwowanych różnicach i barierach, które mogą utrudniać niektórym osobom uczestnictwo w życiu społecznym.

Pytania do refleksji:

- Jak się czuliście, mogąc zrobić krok naprzód lub musząc pozostać w miejscu?
- Jakie różnice zauważyliście między postaciami?
- Jakie okoliczności ułatwiały lub utrudniały uczestnictwo?
- Jak nierówne szanse mogą wpływać na to, czyj głos jest słyszany przy podejmowaniu demokratycznych decyzji?
- Co mogą zrobić szkoły, organizacje młodzieżowe lub instytucje publiczne, aby ograniczyć te bariery?

ĆWICZENIE 03

WYZWANIE: KOMPROMIS

Negocjacje, sprzeczne interesy i szukanie porozumienia.

Osiągnięcie porozumienia nie zawsze jest łatwe, szczególnie gdy ludzie mają różne priorytety i oczekiwania. Czasem znalezienie rozwiązania wymaga ustępstw, uwzględnienia innych punktów widzenia lub zaakceptowania wyniku, który nie zadowala wszystkich. W tym ćwiczeniu uczestnicy reprezentują różne grupy interesów i negocjują wspólne rozwiązanie problemu lokalnej społeczności. Poznają warunki sprzyjające kompromisom i sposoby rozwiązywania sporów poprzez dyskusję.

Cel:	Ćwiczenie negocjacji, aktywnego słuchania i osiągania porozumienia między grupami o sprzecznych interesach.
Grupa docelowa:	Młodzież od 15. roku życia.
Wielkość grupy:	9-24 uczestników, podzielonych na grupy po 3-4 osób.
Czas trwania:	45-50 minut
Materiały:	Fikcyjny scenariusz, karty ról grup interesów, papier, długopisy i flipchart.

PRZEBIEG ĆWICZENIA

01 — Przedstaw wyzwanie (5 min)

Przedstaw fikcyjną sytuację: lokalne władze chcą zagospodarować pustą przestrzeń publiczną. Część mieszkańców chce parku, młodzież boiska, a lokalni przedsiębiorcy przestrzeni handlowej.

02 — Przygotuj stanowisko (10 min)

Podziel uczestników na grupy interesów. Każda grupa omawia swoje priorytety, ustala, co jest dla niej najważniejsze i w jakich kwestiach może pójść na kompromis.

03 — Wynegocjuj rozwiązanie (15 min)

Połącz grupy i poproś je o uzgodnienie jednej propozycji zagospodarowania przestrzeni. Zachęć uczestników do przedstawiania swoich stanowisk, rozważania alternatyw i szukania kompromisów.

04 — Przedstaw porozumienie (5 min)

Poproś uczestników o zaprezentowanie końcowej propozycji i wyjaśnienie, czyje interesy uwzględniono. Jeśli nie osiągnięto porozumienia, omówcie, co stanęło na przeszkodzie.

05 — Dyskusja podsumowująca (10-15 min)

Omówcie przebieg negocjacji, korzystając z poniższych pytań.

Pytania do refleksji:

- Co było najtrudniejsze w osiągnięciu porozumienia?
- Jakie argumenty lub działania pomagały w negocjacjach?
- Z czego Wasza grupa musiała zrezygnować, aby osiągnąć kompromis?
- Czy końcowe rozwiązanie sprawiedliwie uwzględniało interesy wszystkich?
- Kiedy kompromis jest potrzebny w demokratycznym podejmowaniu decyzji, a kiedy może być niewłaściwy?

ĆWICZENIE 04

NIESPRAWIEDLIWA GRA

Sprawiedliwość, nierówny podział władzy i zasady uczestnictwa w życiu demokratycznym.

Prawo do uczestnictwa nie zawsze oznacza taki sam wpływ na decyzje. Gdy niektórzy mają więcej głosów, zasobów lub możliwości zabrania głosu, decyzje mogą faworyzować ich interesy, nawet jeśli wszyscy przestrzegają zasad. W tym ćwiczeniu uczestnicy biorą udział w grze opartej na głosowaniu, w której nie wszyscy mają równą władzę. Przekonują się, jak nierówne zasady wpływają na wspólne decyzje i zastanawiają się, co sprawia, że proces decyzyjny jest sprawiedliwy i uzasadniony.

Cel:	Zrozumienie, jak nierówne prawa głosu i przywileje wpływają na uczestnictwo, sprawiedliwość i legitymację podejmowanych decyzji.
Grupa docelowa:	Młodzież od 15. roku życia.
Wielkość grupy:	10-24 uczestników
Czas trwania:	40-45 minut
Materiały:	Karty do głosowania lub żetony, dwa zestawy zasad głosowania, papier, długopisy i flipchart

PRZEBIEG ĆWICZENIA

01 — Przedstaw głosowanie (5 min)

Powiedz uczestnikom, że zagłosują nad sposobem wykorzystania budżetu fikcyjnego centrum młodzieżowego. Przedstaw dwie opcje: zakup sprzętu sportowego lub organizację zajęć kulturalnych.

02 — Nierówne głosowanie (10 min)

Podziel uczestników na dwie równe grupy. Jednej daj po dwa żetony do głosowania na osobę, a drugiej tylko po jednym. Przeprowadź krótką dyskusję i głosowanie, licząc wszystkie żetony jednakowo.

03 — Analiza wyniku (5 min)

Ogłoś zwycięską opcję i ujawnij, jak rozdzielono głosy. Zapytaj uczestników, czy wynik odzwierciedla preferencje całej grupy.

04 — Zmień zasady (10 min)

Poproś uczestników o zaproponowanie sprawiedliwszych zasad głosowania. Uzgodnijcie nową procedurę, powtórzcie głosowanie i porównajcie wyniki.

05 — Dyskusja podsumowująca (10-15 min)

Porozmawiajcie o tym, jak zasady głosowania wpłynęły na wynik i co mówi to o sprawiedliwości procesów demokratycznych.

Debriefing questions

- Co sądziliście o zasadach głosowania i jego wyniku?
- Czy wszyscy mieli taką samą możliwość wpływania na decyzję?
- Czy decyzja może być sprawiedliwa, jeśli wszyscy przestrzegają zasad, które dają niektórym większą władzę?
- Co się zmieniło po wprowadzeniu nowych zasad głosowania?
- Jak instytucje demokratyczne mogą zapewnić obywatelom równe traktowanie i rzeczywiste możliwości uczestnictwa?

ĆWICZENIE 05

OD DECYZJI DO DZIAŁANIA

Przekładanie uczestnictwa w życiu demokratycznym na działania w lokalnej społeczności.

Uczestnictwo w demokracji nie kończy się na głosowaniu czy dyskusjach o polityce. Młodzi ludzie mogą również wpływać na decyzje w swoich szkołach, dzielnicach i społecznościach, dostrzegając problemy, proponując rozwiązania i kontaktując się z osobami odpowiedzialnymi za ich realizację. W tym ćwiczeniu uczestnicy wybierają ważny dla siebie problem i opracowują prosty plan działania. Zastanawiają się, jak przekształcić pomysły w inicjatywy i co zrobić, aby ich głos został usłyszany.

Cel:	Rozpoznanie możliwości uczestnictwa w życiu obywatelskim i opracowanie realistycznego planu rozwiązania lokalnego problemu.
Grupa docelowa:	Młodzież od 15. roku życia.
Wielkość grupy:	6-24 uczestników, podzielonych na grupy po 3-6 osób.
Czas trwania:	60 minut
Materiały:	Papier do flipcharta, markery, długopisy i opcjonalnie szablony planowania działań.

PRZEBIEG ĆWICZENIA

01 — Wybierz problem (10 min)

Poproś uczestników o wskazanie problemów dotyczących młodzieży w ich szkole lub społeczności, np. ograniczonego transportu publicznego, braku miejsc do spędzania wolnego czasu czy niewielkich możliwości uczestnictwa młodzieży w podejmowaniu decyzji. Każda grupa wybiera jeden problem.

02 — Poznaj możliwości (15 min)

Poproś grupy o ustalenie, kto odpowiada za dany problem, kogo on dotyczy i jakie istnieją możliwości wpływania na decyzje. Zachęć do uwzględnienia lokalnych instytucji, rad młodzieżowych, organizacji społecznych i innych zainteresowanych stron.

03 — Opracuj plan działania (20 min)

Każda grupa przygotowuje prosty plan określający, co chce zmienić, jakie działania może podjąć, z kim powinna się skontaktować i jakich zasobów lub wsparcia potrzebuje.

04 — Przedstaw plan (10 min)

Grupy prezentują swoje plany i otrzymują sugestie od pozostałych uczestników. Poproś je o wskazanie jednego realistycznego kroku, który mogłyby podjąć po warsztatach.

05 — Dyskusja podsumowująca (10-15 min)

Porozmawiajcie o tym, czego uczestnicy nauczyli się o przekładaniu pomysłów na działania i jakie możliwości mogą wykorzystać w swoich społecznościach.

Pytania do refleksji:

- Dlaczego wybraliście ten problem i kogo on dotyczy?
- Jakie możliwości wpływania na decyzje w tej sprawie mają młodzi ludzie?
- Jakie przeszkody mogą utrudnić realizację Waszego planu?
- Kto mógłby wesprzeć Waszą inicjatywę i jak możecie zaangażować innych?
- Jaki byłby pierwszy krok do wprowadzenia planu w życie?

ROZDZIAŁ

04.

REFLEKSJA, EWALUACJA I DOSTOSOWANIE

Praktyczne sposoby refleksji nad procesem uczenia się, oceny ćwiczeń i dostosowywania ich do różnych grup..

JAK NADAĆ REFLEKSJI SENS

Gra Member States daje uczestnikom możliwość negocjowania, podejmowania decyzji i doświadczania konsekwencji swoich wyborów. Jednak jej wartość edukacyjna zależy również od tego, co dzieje się po rozgrywce. Refleksja pomaga uczestnikom zrozumieć własne doświadczenia i powiązać je z procesami demokratycznymi poza grą. Ewaluacja pozwala osobom prowadzącym ocenić, czego nauczyli się uczestnicy, które elementy zajęć się sprawdziły i gdzie potrzebne jest dodatkowe wsparcie.

Zamiast skupiać się wyłącznie na tym, kto wygrał lub przegrał, warto zachęcać uczestników do analizy sposobu podejmowania decyzji, wpływu różnych interesów i wynikających z nich konsekwencji.

Ten rozdział przedstawia proste sposoby refleksji nad nauką, zbierania informacji zwrotnych i dostosowywania kolejnych zajęć.

Refleksję można podzielić na trzy etapy:

01 — CO SIĘ WYDARZYŁO?

Zacznij od doświadczeń uczestników. Poproś ich o przypomnienie sobie ważnych decyzji, sporów, negocjacji lub nieoczekiwanych rezultatów.

02 — DLACZEGO TAK SIĘ STAŁO?

Zachęć uczestników do przeanalizowania powodów swoich decyzji. Omówcie, jak różne interesy, sojusze, informacje i możliwości wpływania na innych kształtowały wynik gry.

03 — CO TO OZNACZA POZA GRĄ?

Odnieś doświadczenia z gry do sytuacji w szkołach, społecznościach i instytucjach demokratycznych. Porozmawiajcie o tym, gdzie występują podobne mechanizmy i jak młodzi ludzie mogą uczestniczyć w decyzjach, które ich dotyczą.

PRZESTRZEŃ NA RÓŻNE PERSPEKTYWY

Uczestnicy mogą różnie interpretować to samo doświadczenie. Osoba, która miała poczucie wpływu podczas gry, mogła nie zauważyć, że innemu graczowi trudno było wyrazić swoje zdanie.

Osoby prowadzące powinny dawać przestrzeń na różne interpretacje, zachęcać uczestników do wyjaśniania swoich poglądów i unikać traktowania doświadczenia jednej osoby jako reprezentatywnego dla całej grupy

Refleksja nie musi prowadzić do jednomyślności. Jej celem jest lepsze zrozumienie procesów demokratycznych, kwestionowanie własnych założeń i dostrzeganie wartości różnych perspektyw..

OCENA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Ewaluacja pomaga osobom prowadzącym zrozumieć, czego nauczyli się uczestnicy, jak rozwinęło się ich rozumienie tematu i czy zajęcia osiągnęły cele edukacyjne. W edukacji pozaformalnej nie trzeba stosować formalnych testów ani ocen. Ewaluacja może opierać się na refleksjach uczestników, obserwacji podczas ćwiczeń i krótkich rozmowach o zdobytych doświadczeniach.
Podczas korzystania z Member States warto oceniać nie tylko wiedzę uczestników o instytucjach demokratycznych czy umiejętność przestrzegania zasad. Gra pozwala ćwiczyć negocjacje, wyrażanie opinii, uwzględnianie różnych interesów i doświadczanie konsekwencji wspólnych decyzji. Dzięki temu uczestnicy mogą rozwijać umiejętności i postawy ważne dla uczestnictwa w życiu demokratycznym.
Warto więc uwzględnić trzy obszary:

1. Wiedza i rozumienie: Czego uczestnicy dowiedzieli się o demokratycznym podejmowaniu decyzji, reprezentacji, negocjacjach i wspólnej odpowiedzialności?
2. Umiejętności: Jak uczestnicy ćwiczyli komunikację, krytyczne myślenie, współpracę i podejmowanie decyzji?
3. Postawy i pewność siebie: Czy uczestnicy stali się bardziej świadomi różnych perspektyw, chętniej słuchali innych lub zyskali większą pewność w wyrażaniu opinii?

Nie każda zmiana będzie widoczna podczas jednych warsztatów. Ewaluacja powinna skupiać się na rozpoznawaniu doświadczeń edukacyjnych i możliwych obszarów rozwoju, a nie na oczekiwaniu natychmiastowych, mierzalnych zmian u każdego uczestnika.

PROSTA SAMOOCENA

Jednym ze sposobów sprawdzenia efektów uczenia się jest poproszenie uczestników o krótką samoocenę przed zajęciami i po ich zakończeniu. Użycie tych samych stwierdzeń pozwala porównać, jak uczestnicy postrzegają swoją wiedzę, umiejętności i pewność siebie.

Poproś uczestników o ocenę każdego stwierdzenia w skali od 1 (zdecydowanie się nie zgadzam) do 5 (zdecydowanie się zgadzam):

1. Rozumiem, jak wspólne decyzje mogą w różny sposób wpływać na poszczególne grupy.
2. Potrafię wyjaśnić, dlaczego negocjacje i kompromis są ważne w procesach demokratycznych.
3. Potrafię rozpoznać, jak władza i wpływy oddziałują na podejmowanie decyzji.
4. Czuję się pewnie, wyrażając swoją opinię podczas dyskusji grupowej
5. Potrafię wskazać sposoby, w jakie młodzi ludzie mogą uczestniczyć w decyzjach dotyczących ich społeczności.

Daj uczestnikom kilka minut na samodzielne wypełnienie samooceny. Wyjaśnij, że nie ma dobrych ani złych odpowiedzi, a wyniki posłużą do zrozumienia procesu uczenia się, nie do oceniania poszczególnych osób.
Analizując wyniki, osoby prowadzące mogą przyjrzeć się zmianom w indywidualnych odpowiedziach i ogólnym tendencjom. Uczestnicy mogą na przykład czuć się pewniej podczas rozmów o różnych perspektywach, ale nadal nie wiedzieć, jakie mają możliwości działania w swoich społecznościach.
Wyższe oceny mogą wskazywać na subiektywnie odczuwany postęp, ale nie dowodzą automatycznie wzrostu wiedzy czy umiejętności. Podobnie niższa ocena po zajęciach nie musi oznaczać negatywnego wyniku. Uczestnicy mogli po prostu lepiej zrozumieć, jak złożone bywa demokratyczne podejmowanie decyzji.

WIĘCEJ NIŻ LICZBY

Samoocena dostarcza przydatnych informacji, ale wyjaśnienia uczestników często mówią więcej o ich rzeczywistych doświadczeniach. Na zakończenie zajęć poproś uczestników o dokończenie trzech zdań:

Jedna rzecz, której się nauczyłem/am.....

Wskaż pojęcie, zagadnienie lub umiejętność, które stały się bardziej zrozumiałe podczas ćwiczenia.

Coś, co skłoniło mnie do zmiany sposobu myślenia...

Opisz sytuację, decyzję lub punkt widzenia, które sprawiły, że zacząłeś/zaczęłaś kwestionować swoje wcześniejsze założenia.

Jedno pytanie, które nadal mam...

Wskaż coś, co chciałbyś/chciałabyś lepiej zrozumieć lub zgłębić..

Uczestnicy mogą zapisać odpowiedzi indywidualnie lub omówić je w małych grupach. Każdy powinien sam zdecydować, ile chce powiedzieć innym. Osoby prowadzące mogą przeanalizować odpowiedzi, aby dostrzec powtarzające się tematy, nieoczekiwane efekty uczenia się i zagadnienia wymagające dalszej uwagi.

OBSERWOWANIE PROCESU UCZENIA SIĘ PODCZAS GRY

Osoby prowadzące mogą również zbierać informacje o efektach uczenia się, obserwując interakcje uczestników podczas Member States. Celem nie jest ocenianie poszczególnych graczy, lecz rozpoznawanie sytuacji pokazujących, jak grupa podchodzi do demokratycznego podejmowania decyzji.
Podczas gry warto zwrócić uwagę na cztery obszary:

1. **Podejmowanie decyzji.** Obserwuj, jak uczestnicy wybierają między różnymi opcjami. Czy uzasadniają swoje wybory, rozważają możliwe konsekwencje lub zmieniają zdanie po wysłuchaniu innych argumentów?
2. **Uczestnictwo.** Zwróć uwagę na to, kto zabiera głos w dyskusjach i jak zapadają decyzje. Czy każdy ma możliwość wypowiedzenia się? Czy niektórzy uczestnicy mają większy wpływ niż inni?
3. **Negocjacje.** Obserwuj reakcje graczy na sprzeczne interesy. Czy próbują przekonywać innych, szukają kompromisów czy odmawiają zmiany stanowiska?
4. **Wspólna odpowiedzialność.** Zwróć uwagę, co dzieje się, gdy wskaźniki Unii są zagrożone. Czy gracze nadal dążą do realizacji swoich Ukrytych Celów, czy dostosowują decyzje, aby chronić Unię?

Podczas gry można zanotować jeden lub dwa istotne momenty, np. trudne głosowanie, nieoczekiwane porozumienie albo sytuację, w której niektórym uczestnikom trudno było wpłynąć na dyskusję.
Przykłady te można następnie wykorzystać podczas dyskusji podsumowującej, aby pomóc uczestnikom przeanalizować swoje decyzje i zastanowić się, gdzie podobne sytuacje występują w życiu demokratycznym.
Obserwacja powinna skupiać się na tym, co uczestnicy robią i mówią, a nie na domysłach dotyczących tego, czego się nauczyli. Na przykład milczenie podczas dyskusji nie musi oznaczać braku zaangażowania czy niezrozumienia ćwiczenia.
Po zajęciach osoby prowadzące mogą przeanalizować zebrane informacje i odpowiedzieć na trzy pytania:

1. Które cele edukacyjne wydają się osiągnięte?
2. Jakie trudności, pytania bez odpowiedzi lub nieoczekiwane efekty uczenia się pojawiły się podczas zajęć?
3. Co warto zachować lub zmienić podczas kolejnych zajęć?

Odpowiedzi mogą pomóc zdecydować, ile czasu przeznaczyć na negocjacje, jak szczegółowo wyjaśniać zasady gry, jak organizować dyskusje grupowe i jakie wsparcie zapewnić uczestnikom o różnych potrzebach.
Ewaluacja jest najbardziej przydatna, gdy jej wyniki wpływają na przyszłe działania. Nie chodzi o udowodnienie, że wszyscy nauczyli się tego samego, lecz o zrozumienie, jakie możliwości stworzyły zajęcia i jak można je ulepszyć

DOSTOSOWYWANIE KOLEJNYCH ZAJĘĆ

Każda grupa inaczej podchodzi do gry Member States. Uczestnicy mogą różnić się znajomością procesów demokratycznych, sposobem komunikacji czy potrzebami związanymi ze zrozumieniem zasad i udziałem w dyskusjach.
Ewaluacja zajęć pomaga osobom prowadzącym dostrzec te różnice i zdecydować, co warto dostosować w przyszłości. Nie chodzi o zmienianie gry za każdym razem, lecz o to, by nauka była bardziej dostępna, angażująca i dostosowana do uczestników.

CO MOŻNA DOSTOSOWAĆ?

- **Wprowadzenie do gry**

Jeśli uczestnicy mają trudności ze zrozumieniem zasad, poświęć więcej czasu na wyjaśnienia i pokaż przebieg jednej rundy przed rozpoczęciem rozgrywki. Najpierw skup się na podstawowych mechanizmach, a dodatkowe elementy wyjaśniaj w miarę potrzeby.

- **Wspieranie uczestnictwa**

Jeśli kilka osób dominuje w dyskusjach, zachęcaj do bardziej równomiernego udziału. Daj uczestnikom czas na przemyślenie stanowiska przed negocjacjami i zapraszaj do rozmowy osoby mniej aktywne, nie wywierając na nie presji.

- **Zarządzanie czasem i poziomem trudności**

Niektóre grupy mogą potrzebować dłuższych dyskusji lub dodatkowych przerw, aby nadążyć za decyzjami i ich konsekwencjami. W miarę możliwości dostosuj harmonogram warsztatów, szczególnie jeśli uczestnicy mają niewielkie doświadczenie z grą.

- **Zapewnienie dostępności**

Uwzględnij potrzeby językowe, komunikacyjne i związane z dostępnością. Stosuj jasne wyjaśnienia, udostępniaj pisemne przypomnienia najważniejszych zasad i proponuj różne sposoby udziału w dyskusjach i refleksji.

- **Odnoszenie gry do doświadczeń uczestników**

Znaczenie ćwiczenia może zależeć od doświadczeń i zainteresowań uczestników. Podczas refleksji korzystaj z przykładów z ich szkół, społeczności lub znanych im problemów, zamiast ograniczać się do abstrakcyjnych sytuacji politycznych.

ZBIERANIE INFORMACJI ZWROTNYCH OD UCZESTNIKÓW

Uczestnicy mogą dostrzegać aspekty zajęć, których osoby prowadzące same nie zauważają. Na przykład prowadzący może uważać, że zasady gry zostały wystarczająco jasno wyjaśnione, podczas gdy część uczestników miała trudności z ich zrozumieniem lub śledzeniem negocjacji.
Zbieranie informacji zwrotnych pozwala rozpoznać takie różnice i lepiej zrozumieć doświadczenia uczestników.
Nie trzeba do tego długiej ankiety. Na zakończenie zajęć można poprosić uczestników o anonimowe odpowiedzi na trzy pytania:

1. Co się sprawdziło? Które elementy gry lub warsztatów były szczególnie ciekawe albo angażujące?
2. Co było trudne? Czy jakieś zasady, dyskusje lub ćwiczenia były niejasne, niekomfortowe lub trudne do śledzenia?
3. Co byś zmienił/a? Co mogłoby poprawić doświadczenie przyszłych uczestników?

Informacje zwrotne można zbierać w formie krótkich odpowiedzi pisemnych, formularza internetowego lub dyskusji grupowej. Anonimowość może ułatwić uczestnikom dzielenie się trudnościami i krytycznymi uwagami.
Ważne jest odróżnienie opinii o przebiegu zajęć od oceny efektów uczenia się. Uczestnicy mogą dobrze się bawić, nie osiągając wszystkich celów edukacyjnych, ale mogą też nauczyć się czegoś wartościowego dzięki wymagającemu doświadczeniu..

WYCIĄGANIE WNIOSKÓW Z KAŻDYCH ZAJĘĆ

Po warsztatach osoby prowadzące powinny przeanalizować opinie uczestników wraz z własnymi obserwacjami i wynikami ewaluacji.
Zwracaj uwagę na powtarzające się problemy, a nie pojedyncze komentarze. Jeśli kilku uczestników uważa, że negocjacje przebiegały zbyt szybko, warto przeznaczyć na nie więcej czasu. Jeśli uczestnicy czuli się pomijani przy podejmowaniu decyzji, warto przemyśleć sposób udzielania głosu.
Prostym sposobem zapisywania usprawnień jest odpowiedź na trzy pytania:

- Co warto zachować? Wskaż elementy wspierające uczestnictwo i naukę.
- Co warto zmienić? Zanotuj trudności, które wpłynęły na przebieg zajęć.
- Co wypróbujemy następnym razem? Wybierz jedną lub dwie zmiany do przetestowania podczas kolejnych zajęć.

Prowadzenie krótkich notatek z tych ustaleń jest szczególnie przydatne przy organizacji wielu warsztatów lub pracy z różnymi grupami.
Dostosowania powinny zachowywać główne cele edukacyjne ćwiczenia. Podczas korzystania z oficjalnej gry Member States należy również odróżniać zmiany w formule warsztatów od zmian w zasadach samej gry.
Celem zbierania opinii i dostosowywania ćwiczeń nie jest stworzenie idealnych zajęć, lecz poprawianie doświadczeń edukacyjnych na podstawie obserwacji uczestników i osób prowadzących.

ROZDZIAŁ

05.

DODATKOWE MATERIAŁY I BIBLIOGRAFIA

Przydatne publikacje i materiały do dalszego zgłębiania tematu.

MATERIAŁY DODATKOWE

Poniższe publikacje i materiały edukacyjne przedstawiają dodatkowe sposoby poznawania demokracji, uczestnictwa młodzieży, aktywności obywatelskiej i nauki poprzez gry. Zawierają praktyczne ćwiczenia, metody prowadzenia zajęć i wskazówki opracowane przez europejskie organizacje i inicjatywy. Osoby prowadzące mogą wykorzystać je jako uzupełnienie Member States lub do przygotowania własnych warsztatów opartych na edukacji pozaformalnej.

CIVIX and Udruga Prizma (2026) Youth-Friendly Forms of Democratic Participation: Toolbox. Democracy for Youth. Dostępne na: https://democracyforyouth.eu/

Zbiór europejskich dobrych praktyk i metod partycypacyjnych dotyczących zaangażowania młodzieży, demokracji deliberatywnej, uczestnictwa cyfrowego i kreatywnych form aktywności obywatelskiej.

Council of Europe (2025) Europe Matters – A Question of Values: An Interactive Game. Dostępne na: https://school-education.ec.europa.eu/en/teach/teaching-materials/europe-matters-question-values-interactive-game

Gra edukacyjna poświęcona europejskim wartościom, prawom i zasadom demokracji. Pokazuje, jak interaktywne ćwiczenia i gry mogą wspierać edukację obywatelską.

EUROBOX ETS, European Youth Press and Ayuntamiento de Alzira (2024) Engage & Report: A Toolkit of Participatory Methodologies for Youth Engagement. Dostępne na: https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/engage-report-toolkit.4169/

Zbiór metod edukacji pozaformalnej i ćwiczeń partycypacyjnych zachęcających młodych ludzi do aktywności obywatelskiej i angażowania się w lokalne inicjatywy.

European Committee of the Regions and European Youth Forum (2022) Charter on Youth and Democracy. Dostępne na: https://www.youthforum.org/policy-library/charter-on-youth-and-democracy

Dokument zawierający zalecenia dotyczące wzmacniania reprezentacji młodzieży, uczestnictwa demokratycznego i dostępu do procesów decyzyjnych na różnych szczeblach władzy.

European Movement International and European Youth Forum (2026) European MOSAIC: How to Engage Citizens. Dostępne na: https://www.youthforum.org/policy-library/european-mosaic-how-to-engage-citizens

Praktyczny przewodnik po organizowaniu konsultacji obywatelskich, prowadzeniu dyskusji i tworzeniu możliwości wpływania na decyzje dotyczące lokalnych społeczności.

European Youth Forum (2016) Inspiring! Youth Organisations' Contribution to Citizenship Education. Dostępne na: https://www.youthforum.org/policy-library/inspiring-youth-organisations-contribution-to-citizenship-education

Publikacja pokazująca, jak europejskie organizacje młodzieżowe wykorzystują edukację pozaformalną do rozwijania kompetencji obywatelskich i wspierania uczestnictwa demokratycznego.

Grace, J. and Grace, P. (2017) Youth Participation Handbook. Dostępne na: https://participationpool.eu/resource/youth-participation-handbook/

Przedstawia modele uczestnictwa młodzieży, studia przypadków i ćwiczenia grupowe, w tym 360

Participation Game, pomagające poznawać uczestnictwo w praktyce.

IncludeYOU (n.d.) IncludeYOU Toolkit. Dostępne na: https://includeyou.eu/toolkit/

Zawiera ćwiczenia partycypacyjne i wskazówki dotyczące rozpoznawania barier włączenia społecznego oraz wspierania uczestnictwa demokratycznego młodzieży o różnych doświadczeniach i możliwościach.

Prager, L. (n.d.) Teaching with the VAL-YOU Game: VAL-YOUs in Play – Exploring European Values. VAL-YOU. Dostępne na: https://democracy-education.eu/toolkit/game-based-learning/

Przewodnik dla nauczycieli łączący cyfrową grę edukacyjną z dokumentowaniem decyzji, dyskusją i refleksją nad europejskimi wartościami oraz konsekwencjami wyborów politycznych.

SALTO Participation & Information (2021a) Youth Participation Toolkit: Module 04 – Learning by Doing. Dostępne na: https://participationpool.eu/toolkit/

Wyjaśnia, jak wykorzystywać uczenie się przez doświadczenie i refleksję, aby wspierać wartościowy proces uczenia się poprzez działania związane z uczestnictwem młodzieży.

SALTO Participation & Information (2021b) Youth Participation Toolkit: Module 06 – Creating Change with Projects. Dostępne na: https://participationpool.eu/toolkit/

Wskazówki dotyczące rozwijania inicjatyw młodzieżowych i łączenia działań partycypacyjnych ze zmianami w szkołach, organizacjach i lokalnych społecznościach.

SALTO Participation & Information (2025) Participation in Democratic Life and Elections Poster. Dostępne na: https://participationpool.eu/resource/participation-in-democratic-life-and-elections-poster/

Plakat edukacyjny przedstawiający różne formy uczestnictwa demokratycznego i stanowiący punkt wyjścia do dyskusji o aktywności obywatelskiej poza wyborami.

SALTO Participation & Information (2026) Quality Standards for Meaningful Youth Participation in Democratic Life. Dostępne na: https://participationpool.eu/resource/quality-standards-for-meaningful-youth-participation/

Ramy oceny jakości uczestnictwa młodzieży, szczególnie tego, czy młodzi ludzie mają rzeczywisty wpływ na decyzje i czy ich zaangażowanie ma znaczenie.

Social Innovation Centre (2018) How to Succeed with Digital Gamification for Youth Engagement. Dostępne na: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/4e475d8c-dca1-4c59-8f37-eb0563ebd51e/GAMI-ENG-fullversion_small.pdf

Podręcznik poświęcony grywalizacji w pracy z młodzieżą, obejmujący motywację, aktywność obywatelską, edukację pozaformalną, praktyczne przykłady i wskazówki dotyczące projektowania ćwiczeń opartych na mechanizmach gier.

THE CIVICS Innovation Hub (2026) Conversations That Matter: A Toolkit for Civic Dialogues. Dostępne na: https://thecivics.eu/wp-content/uploads/2026/03/Toolkit-for-civic-dialogues.pdf

Przewodnik po prowadzeniu dialogu obywatelskiego, rozwijaniu aktywnego słuchania i angażowaniu uczestników w rozmowy o różnych perspektywach na złożone kwestie społeczne i polityczne.

BIBLIOGRAFIA

Assapun, S. and Thummaphan, P. (2023) 'Assessing the effectiveness of board game-based learning for enhancing problem-solving competency of lower secondary students', International Journal of Instruction, 16(2), pp. 511–532. Available at: https://www.e-iji.net/dosyalar/iji_2023_2_28.pdf.

Bačlija Knoch, S., Klocker, S. and Manevski, S. (2022) T-Kit 6: Training Essentials. 2nd edn. Strasbourg: Council of Europe and European Commission. Available at: https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-6-training-essentials.

Chappin, E.J.L., Bijvoet, X. and Oei, A. (2017) 'Teaching sustainability to a broad audience through an entertainment game – The effect of Catan: Oil Springs', Journal of Cleaner Production, 156, pp. 556–568. Available at: https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.04.069.

Council of Europe (2018) Reference Framework of Competences for Democratic Culture. Volume 1: Context, Concepts and Model. Strasbourg: Council of Europe Publishing. Available at: https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/rfcdc-volumes.

Council of Europe (2023) Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. 2nd edn., updated 2023. Strasbourg: Council of Europe Publishing. Available at: https://www.coe.int/en/web/compass.

Kondracka-Szała, M. (2018) 'Gry w rozwijaniu wybranych kompetencji kluczowych dzieci – przegląd literatury przedmiotu'. Available at: https://www.researchgate.net/publication/323617042_Gry_w_rozwijaniu_wybranych_kompetencji_kluczowych_dzieci_-_przeglad_literatury_przedmiotu.

Korolczuk, R. and Zambrowska, M. (2014) Pozwólmy dzieciom grać. Gry w edukacji matematycznej. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.

Kolb, D.A. (1984) Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Łączyński, M. (2021) 'Badanie instrukcji do gier z perspektywy twórcy i użytkownika', Homo Ludens, 1(14), pp. 63–72.

Narodowe Centrum Kultury (2021) Badanie użytkowników gry planszowej „Ojczysty – dodaj do ulubionych". Warszawa: Narodowe Centrum Kultury. Available at: https://nck.pl/en/badania/raporty/raport-badanie-uzytkownikow-gry-planszowej.

Słomczyński, M. (2016) 'Dydaktyczne aspekty projektowania gier', Homo Ludens, 1(8), pp. 177–188.

Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P.J., Perim, C., Mansuklal, S.A. and Ennami, F. (2023) 'Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches', Frontiers in Psychology, 14, 1160591. Available at: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591.

Wasilewska, O. (ed.) (2023) Młodzi w demokracji. Wyniki Międzynarodowego Badania Kompetencji Obywatelskich ICCS 2022. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych. Available at: https://iccs.ibe.edu.pl/wp-content/uploads/2023/11/ICCS-2022_raport.pdf.

Zielińska-Nowak, A. (2021) 'Gra i gra planszowa jako forma aktywności dzieci i młodzieży', Homo Ludens, 14(1), pp. 229–240.