

**PROJEKT EDUKACYJNY:
EUROPA: NOWE ROZDANIE 1989-2019
STOWARZYSZENIA „POSPOLITE RUSZENIE”**

Posiadanie ogólnej wiedzy o historii najnowszej, znajomość podstaw funkcjonowania państw czy zasad rządzących współczesną polityką międzynarodową wydają się niezbędne do zrozumienia otaczającego nas świata. Chociaż nie każdy młody obywatel będzie interesował się geopolityką, polityką czy makroekonomią, to jednak istotne jest to, by opuszczając szkolne mury umiał zrozumieć, przeanalizować i ocenić informacje medialne dotyczące bieżących wydarzeń. Bez tego bowiem trudno o społeczeństwo odpowiedzialne i zaangażowane w sprawy dużej i małej ojczyzny. Na tematy te ciężko jednak wygospodarować czas na szkolnych lekcjach historii. Nie zawsze w najciekawszy sposób omawiane są na lekcjach wiedzy o społeczeństwie. Trudno też wyobrazić sobie, by poznawane z podręczników poważne zagadnienia, takie jak negocjacje unijne, stosunki bilateralne, dywersyfikacja energetyki czy kryzysy parlamentarne, wzbudzały emocje wśród nastolatków.

Mając na uwadze powyższe, Stowarzyszenie „Pospolite Ruszenie” umieściło wieloosobową, symulacyjną grę planszową w centrum realizowanego projektu *“Europa: Nowe Rozdanie 1989-2019”*. Głównym wyróżnikiem tego rodzaju gier jest ich ogromna skala. Pozwala na jednoczesną rozgrywkę kilkudziesięciu osób, w tym wypadku nawet 45. Dobrze zaprojektowana gra, dzięki łączeniu elementów współpracy i rywalizacji, zwiększa zaangażowanie odbiorców i skłania do większego wysiłku intelektualnego, który w takich warunkach wpływa na zapamiętywanie. Gry edukacyjne pozwalają też na wykorzystywanie w praktyce wcześniej zdobytej wiedzy, a ta konkretna planszówka także na integrację informacji z kilku dziedzin.

Wspomniana gra poświęcona jest historii Europy ostatnich 30 lat. Uczestnicy - w 2 lub 3-osobowych zespołach - wcielają się w role przywódców wybranych 15 państw. Wśród nich są zarówno gospodarcze potęgi, takie jak zjednoczone Niemcy, Francja czy Wielka Brytania, państwa byłego Bloku Wschodniego (takie jak Polska czy Rumunia), były republiki ZSRR (np. Ukraina lub Białoruś oraz

posiadająca odmienne cele Rosja) oraz państwa powstałe w wyniku rozpadu Jugosławii (np. Serbia). W trakcie trwającej do 5 godzin rozgrywki (zaczynającej się małym wykładem i nauką zasad, a kończącej podsumowującą dyskusją) uczestnicy muszą zarządzać polityką wewnętrzną i zewnętrzną swojego kraju, a zwłaszcza dbać o rozwój gospodarczy i potrzeby obywateli, bezpieczeństwo narodowe i aktywność na polu międzynarodowym. Angażują się również w inicjatywy wielostronne oraz są uczestnikami procesu integracji Europy. Część państw zaczyna grę jako członkowie UE i NATO, inne zaś mogą dołączyć do tych organizacji w trakcie gry (spełniając jednak konkretne wymogi). Do wyżej opisanych działań gracze wykorzystują liczne komponenty: wielkoformatową planszę przedstawiającą Europę, która umieszczona jest zawsze w centrum sali. Pochylając się nad nią uczestnicy analizują nowe kontrakty handlowe i działania dyplomatyczne. Natomiast każdy zespół posiada swoje własne stanowisko, na którym znajduje się plansza państwa, która wraz z zestawem kart celów, żetonów i znaczników służy do dbania o sprawy wewnętrzne.

Gra podzielona jest na etapy, z których każdy przedstawia ok. 5 lat z historii Europy. W ciągu etapu przywódcy muszą podjąć szereg decyzji, które pojawiły się na wspomnianych kartach. Można je rozstrzygnąć na co najmniej 3 różne sposoby, a konsekwencje wyboru danego rozwiązania mogą objawić się dopiero w następnych etapach. Nie wszystkie decyzje są korzystne. Zawsze gracze muszą dokonać rachunku zalet i wad. Niekiedy ich aktualna sytuacja nie pozwala na wybór najkorzystniejszej decyzji - w takim wypadku muszą zdecydować się na rozwiązanie kompromisowe. Ta część mechaniki gry uczy analizowania danych, przewidywania, podejmowania decyzji w krótkim czasie. Na kartach, których w grze jest blisko 500, znalazły się historyczne wydarzenia, postacie, partie polityczne, kluczowe reformy, skandale, katastrofy czy konflikty, z którymi zmierzyć się muszą gracze.

Na bazie rozmów z uczestnikami oraz ich opiekunami (zazwyczaj nauczycielami, w tym akademickimi), a także pozyskanych ankiet ewaluacyjnych, możemy uznać, że potwierdziły się nasze założenia. Gra w interesujący sposób przybliży trudne i złożone procesy. Możliwość działania i realizowania wcześniej obmyślanej strategii uczy analizy własnych zasobów, szacowania ryzyka czy przewidywania działań pozostałych zespołów. Skłania do dalszych przemyśleń oraz budzi zainteresowanie do samodzielnych poszukiwań informacji. Wymusza próby zrozumienia perspektywy drugiej strony oraz buduje kompetencje

interpersonalne, które hartują się podczas częstych w grze negocjacji i mediacji. Wzmacnia postawy proobywatelskie związane np. ze zrozumieniem zagrożenia tzw. fake newsów, które czynią spustoszenie w społeczeństwach gorzej wykształconych, mniej dociekliwych lub niezainteresowanych współczesną polityką. Podsumowując, opisywana gra symulacyjna łączy ze sobą wartość merytoryczną (historia, politologia, ekonomia, socjologia, geopolityka) z treningiem kompetencji interpersonalnych i analitycznych.

Gra została zaprojektowana przez Łukasza Wronę, Piotra Krzystka i Sebastiana Wacięgę - doświadczonych twórców gier edukacyjnych. Cennych uwag eksperckich z zakresu geopolityki udzielał na etapie projektowania gry dr Piotr Wilczyński, prezes Polskiego Towarzystwa Geopolitycznego. Organizacja ta jest jednocześnie partnerem całego projektu. W jego ramach gra wykorzystywana jest podczas dwudniowych seminariów z uczniami i studentami z południowej Polski. Towarzyszy jej debata oksfordzka, którą prowadzą członkowie Krakowskiego Stowarzyszenia Mówców. Na chwilę obecną (koniec kwietnia 2022 r.) zajęcia takie zorganizowane zostały m.in. w Niepołomicach, Świątnikach Górnych, Miechowie, Olkuszu, Bieczu, Bochni, Katowicach, Ropczycach i Krakowie (w tym na Uniwersytecie Jagiellońskim i Uniwersytecie Pedagogicznym). Zwieńczeniem projektu będzie finał z m.in. rozgrywką laureatów, która odbędzie się w dniach 21-22 czerwca w Krakowie.

Mamy nadzieję, że w przyszłości nasza unikatowa gra będzie wykorzystywana w procesie kształcenia także w innych miejscach Polski. Wartościowa współpraca z Polskim Towarzystwem Geopolitycznym będzie kontynuowana. Wierzymy, że ekspercka wiedza członków Towarzystwa i doświadczenie oraz kreatywność edukatorów ze Stowarzyszenia zostanie połączone przy kolejnych projektach edukacyjnych.

Projekt *“Europa: Nowe Rozdanie 1989-2019”* realizowany jest przez Stowarzyszenie Pospolite Ruszenie i współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Łukasz Wrona

III OGÓLNOPOLSKI KONKURS NA ESEJ GEOPOLITYCZNY

5 maja 2022 r. Katedra Stosunków Międzynarodowych Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Chełmie oraz Polskie Towarzystwo Geopolityczne Oddział Chełm zakończyły ocenę prac w III Ogólnopolskim Konkursie na Esej Geopolityczny. Konkurs realizowany był w dwóch kategoriach, dla studentów oraz dla uczniów szkół ponadpodstawowych. Laureaci Konkursu (miejsca 1-3 oraz wyróżnieni) uzyskali kwalifikację do II etapu V Międzynarodowej Olimpiady Geopolitycznej, organizowanej przez Polskie Towarzystwo Geopolityczne.

Laureatami III Ogólnopolskiego Konkursu na Esej Geopolityczny w kategorii STUDENT zostali:

- miejsce I – Bartłomiej Zadworny** - Uniwersytet Zielonogórski;
- miejsce II – Mariusz Wąsicki** - Wyższa Szkoła Biznesu i Przedsiębiorczości w Ostrowcu Świętokrzyskim;
- miejsce III – Karolina Brysiak** - Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Chełmie.

Wyróżnienia:

- Natalia Kucińska** - Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie;
- Kamila Brusik** - Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie.

Laureatami III Ogólnopolskiego Konkursu na Esej Geopolityczny w kategorii UCZEŃ zostali:

- miejsce I – Patryk Kral** - I Liceum Ogólnokształcące im. Antoniego Osuchowskiego w Cieszynie;
- miejsce II – Jakub Zgłobicki** - III Liceum Ogólnokształcące im. Unii Lubelskiej w Lublinie;
- miejsce III – Bruno Bojanowski** - I Liceum Ogólnokształcące im. Jana Kasprowicza z Oddziałami Dwujęzycznymi w Inowrocławiu.

Wyróżnienia:

- Franciszek Stachura-Baran** - XXI Liceum Ogólnokształcące im. Św. Stanisława Kostki w Lublinie;
- Oliwier Oleszczuk** - I Liceum Ogólnokształcące im. Stefana Czarnieckiego w Chełmie;

Mikołaj Mrozek - I Liceum Ogólnokształcące im. Jana Kasprowicza z Oddziałami Dwujęzycznymi w Inowrocławiu.

Każda z prac została poddana ocenie przez dwóch recenzentów. Prace były również badane pod kątem przestrzegania przepisów Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2021 r. poz. 1062 z późn. zm.).

Konkursowi patronowali: JM Rektor dr hab. inż. Arkadiusz Tofil, prof. PWSZ w Chełmie oraz Senator RP dr hab. Józef Zając, prof. PWSZ w Chełmie, Prorektor ds. Rozwoju.

Gratulujemy laureatom i uczestnikom.

Iwona Lasek-Surowiec