

remiks energetyczny

Instrukcja dla moderatorek i moderatorów

Słowniczek

Typ energii: energia cieplna, energia elektryczna

Rodzaj źródła energii: węgiel, gaz ziemny, bioenergia, odnawialne źródła energii (stabilne i niestabilne)


Źródło energii: węgiel brunatny, węgiel kamienny, gaz ziemny konwencjonalny, gaz ziemny łupkowy, energia jądrowa, słońce, wiatr, geotermia, biomasa, biogaz


Zanim przyjdiesz na grę Przeczytaj wszystkie karty historii i informacji, wchodzące w skład gry. Przeczytaj dokładnie instrukcję.

Na spotkaniu, przed grą Upewnij się, że:

- wiesz, którym stolikiem się opiekujesz,
- masz wszystkie elementy gry
 - 12** kart historii (pomarańczowe),
 - 74** karty informacji (żółte),
 - 7** pustych kart informacji,
 - 1** mata do głosowania,
 - 1** karta do przekazania wyników głosowania,
 - 8x** wprowadzenie dla uczestników,
 - 8x5** żetonów do głosowania,
 - 1** żeton mocy systemowej,
 - 1** bibliografia,
 - 8x** ankieta,
- może być potrzebna również taśma malarska i kilka flamastrów, żeby uczestnicy mogli zrobić sobie wizytówki,
- krzesła wokół stołu są równo rozstawione, nie ma miejsc uprzywilejowanych i gorszych, wysuniętych do tyłu,
- przy każdym miejscu leży wprowadzenie,
- na stole leży mata do głosowania.

Przy Twoim stoliku powinno być od 4 do 8 osób.

Przebieg gry
 2h **Pamiętaj!** Instrukcja tworzy tylko ramy do wspólnej rozmowy. Rozmowa jest głównym celem gry. Naprawdę ważne są tylko zasady dotyczące głosowania, ponieważ muszą być wspólne dla wszystkich stolików (zliczanie głosów i podsumowanie).

Wprowadzenie + przedstawienie
 do 10 min Powitaj uczestników.
Dzień dobry, nazywam się XX. Zapraszam do gry dyskusyjnej remiks energetyczny. Będę prowadzić grę i dbać, żeby przebiegała w dobrej atmosferze, zgodnie z regułami. Gra potrwa 2h. Chcemy porozmawiać o różnych źródłach energii i wspólnie się zastanowić nad optymalnym miksem energetycznym dla Polski na najbliższe 15–20 lat. Proszę pamiętać, że nie jestem ekspertem/ekspertką od energii. Potrzebne informacje znajdziecie w materiałach. Na początek chciał(a)bym, żebyśmy wszyscy się poznali. Proszę, żeby każdy przedstawił się w dwóch zdaniach, mówiąc:


- jak się nazywa, czym się zajmuje na co dzień,
- ew. co lubi robić, kiedy nic nie musi.

Zapytaj uczestników, jak chcą, byśmy zwracali się do siebie nawzajem – pan/pani, czy per „ty” (nawet jeżeli wydaje się to oczywiste, upewnij się, by np. młodzi nie krępowali się zwracać po imieniu do starszych). Poproś, żeby każdy napisał swoje imię na kawałku taśmy malarskiej i przykleił ją sobie w widocznym miejscu (jeśli nie ma identyfikatorów konferencyjnych).

Na grę przewidziane jest mało czasu – upewnij się, że przedstawienie każdej osoby jest krótkie. Po każdym przedstawieniu się powiedz „dziękuję” i poproś kolejną osobę. Nie podsumowuj, nie komentuj – nie ma tutaj na to czasu.

Wyjaśnienie

zasad gry

 do 5 min

Rozpoczynamy grę. Przeczytaj na głos wprowadzenie. Każdy uczestnik ma przed sobą jego tekst. Podczas czytania pokazuj elementy gry rozłożone na stole: matę do głosowania, przedstawione na niej źródła energii, karty historii i informacji, żetony.

Po przeczytaniu wprowadzenia, upewnij się, że zasady są zrozumiałe i objaśnij krótko tabelki umieszczone we wprowadzeniu dla uczestników.

Wprowadzenie do przeczytania

Polska musi skomponować swój miks energetyczny. Postawić na takie **źródła energii ciepłej i elektrycznej**, które zapewnią bezpieczeństwo energetyczne na kolejne dziesięciolecia. Nie ma idealnego wyboru - każdy ma swoje wady i zalety. Każdy wymaga także podjęcia inwestycji.

Podczas dyskusyjnej gry kooperacyjnej **remiks energetyczny** stworzycie zespół, którego zadaniem jest wybranie **optymalnego** mixu energetycznego dla Polski **na najbliższe 15-20 lat**. Optymalnego, czyli najlepszego pod kątem bezpieczeństwa energetycznego (wpływu na środowisko i zdrowie, ceny energii oraz społeczeństwo, bezpieczeństwo i stabilność dostaw) i efektywności energetycznej.

Będziemy dyskutować o różnych źródłach energii: **nieodnawialnych** (węglu kamiennym, brunatnym, gazie ziemnym konwencjonalnym i łupkowym, atomie) i **odnawialnych** (energii wiatrowej, słonecznej, wodnej, geotermalnej i bioenergii) oraz **efektywności energetycznej**.

Czas działa na Waszą niekorzyść. Podczas rozgrywki zapoznacie się z informacjami, przedstawicie innym swoje argumenty oraz zagłosujecie na najlepsze Waszym zdaniem źródła energii ciepłej i elektrycznej. Im lepiej przekażecie wiedzę innym osobom, tym większa szansa, że poprą one preferowane przez Was źródła energii.


Po głosowaniu, moderator(ka) zliczy Wasze głosy, a następnie zostaną zsumowane z głosami oddanymi przy pozostałych stolikach (jeśli w grze bierze udział więcej niż jeden zespół).

Gra oczywiście nie wyczerpuje tematu. Rozgrywka trwa 2 godziny, stąd konieczne uproszczenia. **Ograniczyliśmy grę do energii ciepłej i elektrycznej**, rezygnując z dyskusji o transporcie. W związku z tym zrezygnowaliśmy z ropy naftowej jako źródła ciepła i prądu, ponieważ stanowi ona relatywnie mały (i ciągle malejący) udział w rynku UE i nie jest brana pod uwagę jako znaczące źródło energii ciepłej i elektrycznej w przyszłości.

Zamiast pytać „Czy wszystko jasne?” zadaj takie pytanie, po którym łatwiej przyznać się do wątpliwości – np. pytanie otwarte, lub lekko sugerujące, by pytać np. „Co jeszcze chcielibyście wiedzieć, zanim rozpoczniemy?“, lub „Czy mogę coś jeszcze Wam wyjaśnić?”

Ten podział uczestnicy mają pokazany na wprowadzeniu.

Karty historii

 do 10 min

Przechodzimy do poznawania kart historii, subiektywnych poglądów na temat źródeł energii i mixu energetycznego. Rozłóż przed uczestnikami karty historii, tak by każda była widoczna. Przypilnuj, żeby był zwrócone w różne strony (tak, by każdy z uczestników miał tą samą wygodę czytania).

Uwaga! To nie jest drama. Uczestnicy nie wcielają się w wybrane postaci. Karty historii służą uruchomieniu wyobraźni, pobudzeniu emocji i pomagają osadzić fakty w codziennych sytuacjach.

Poproś uczestników żeby:

- przeczytali karty,
- każdy wybrał jedną historię, która będzie dla niego inspiracją w dalszej grze (coś w niej intryguje, bulwersuje ich, podoba się, ilustruje obawy itd.). Karty zostają na stole – mogą z nich korzystać wszyscy gracze.

Poinformuj uczestników, że na to zadanie mają 7 minut. Pilnuj czasu, po ok. 5 minutach sprawdź, czy rozpoczęli już wybieranie. Minutę przed końcem poinformuj ich, że to ostatni moment na decyzję.

Upewnij się, że każdy z uczestników wybrał kartę historii dla siebie. Teraz połączmy je z kartami informacji.

Karty informacji

🕒 do 15 min

Rozłóż na stole pomieszane karty informacji, tak żeby były dla wszystkich widoczne.

Zadaniem każdego z uczestników jest:

- przeczytać znajdujące się na stole karty informacji,
- **wybrać 3 karty, z którymi się zgadza**, które powinny jego zdaniem, zostać wzięte pod uwagę w dalszej części gry,
- **wybrać 1 kartę, która z którą się nie zgadza**, której argumenty budzą jego sprzeciw (są tendencyjne, nieobiektywne itd.).

Karta historii może być inspiracją przy wyborze kart informacji. Wybrane przez siebie karty informacji gracze **zabierają ze stołu**. Symuluje to sytuację rozproszenia wiedzy: podczas dyskusji gracze powinni przekazywać innym informacje i argumenty.

Poinformuj uczestników, że na to zadanie mają 15 min. Pilnuj czasu. 3 minuty przed końcem poinformuj, że czas się kończy. Upewnij się, że każdy wybrał dla siebie 4 karty informacji.

Dyskusja

🕒 do 45 min

Kolejna część to dyskusja. Będziemy opowiadali sobie nawzajem o wadach i zaletach różnych źródeł energii i popierających je argumentach (na podstawie przeczytanych kart i własnych doświadczeń). Na dyskusję jest 30 min. Pilnuj czasu.

Cele dyskusji to:

- podzielenie się opiniami i argumentami na temat źródeł energii,
- wymiana wiedzy, by zagłosować w jak najlepszy (najlepiej poinformowany) sposób na końcu gry.

Zasady dyskusji:

Rozpoczynająca osoba przedstawia krótko swoje argumenty, odczucia odnośnie źródeł energii i miks energetycznego, jakie ma po lekturze kart.

Następuje luźna, ale moderowana rozmowa, w której swoje argumenty podają inni uczestnicy. Mogą być popierane danymi z kart, lecz karty to tylko pomoc w dyskusji.

Liczy się głos i opinia uczestników.

Wyłumacz uczestnikom: *Im lepiej przekażecie wiedzę innym osobom, tym większa szansa, że poprą na końcu preferowane przez Was źródła energii i otrzymają one najwięcej głosów w ostatecznym podsumowaniu.*

Jak to bywa, informacje zawarte w kartach są niepełne. Jeśli podczas dyskusji pojawia się ważne informacje, których zabrakło w kartach, uczestnicy mogą je wpisać hasłowo do 7 pustych kart informacji. Puste karty mogą służyć jako tzw. parking. Zanotuj na nich powracające wątki, niezwiązane z głównym tematem.

Podsumuj dyskusję (pomogą Ci sporządzane na bieżąco hasłowe notatki).

Uwaga: pilnuj, żeby **nikt nie zdominował dyskusji** i żeby każdy mógł wyrazić swoją opinię. Każdy ma średnio 3 minuty na wypowiedź. Uważaj, żeby uczestnicy w ferworze dyskusji nie zbaciali z tematu. **Pamiętaj, żeby nie mieszać ról:** moderujesz rozmowę, nie przedstawiasz swoich argumentów w dyskusji.

Na koniec gry zbierz uzupełnione karty i przekaz je organizatorom.

Głosowanie

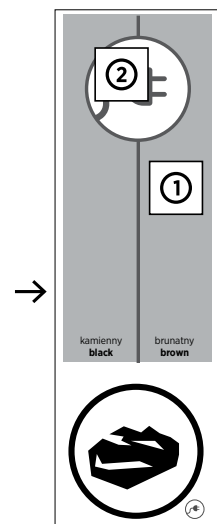
🕒 do 10 min

Każdy z uczestników dostaje **5 pustych żetonów** (w kółku na żetonie wpisuje swoje inicjały). Żetony można dowolnie rozdzielić pomiędzy źródła energii cieplnej (górny rząd na macie do głosowania z ikonami kaloryfera) i elektrycznej (dolny rząd – z ikonami wtyczki), np. między wiatr, geotermię, gaz łupkowy itd. Ale **na każdy typ energii** (czyli na rzędy ciepła i elektryczności) musi zostać położony **minimum 1 żeton**.

Żetony można położyć na przykład w następujący sposób: 1 na elektryczność z węgla kamiennego, 1 na ciepło z węgla kamiennego, 1 na elektryczność z wiatru, 1 na ciepło z atomu, 1 na ciepło z geotermii. Co daje w sumie 5 żetonów.

Uwaga! Można zagłosować na konkretne źródło energii (np. węgiel brunatny, żeton nr 1 na ilustracji) **lub** na jego rodzaj (węgiel, żeton nr 2), kładąc żeton na okrągłym polu ciepła lub prądu w danej kategorii. **Ma to znaczenie przy liczeniu głosów:** głos na konkretne źródło energii to 1 punkt (węgiel brunatny dostaje 1 punkt), w przypadku głosowania na rodzaj energii (węgiel) po 0,5 punktu dostają składające na niego źródła energii (węgiel brunatny i kamienny otrzymują po 0,5 punktu).

Przypilnuj, żeby każdy uczestnik oddał swoje głosy. Podlicz głosy, wpisz wartości na macie.



Przydzielenie żetonu mocy systemowej

🕒 do 5 min

Teraz wspólnie ocenicie, czy wybrane źródła energii elektrycznej zapewniają stabilne dostawy elektryczności do sieci (moc systemowa). Mogą je zapewnić duże elektrownie, które energię czerpią ze stabilnych źródeł energii: węgla, gazu, atomu, wody, biomasy. Są 2 warianty:

1. Jeśli najwięcej głosów otrzymało jedno ze stabilnych źródeł energii elektrycznej (węgiel, gaz, atom, woda, biomasa), automatycznie otrzymuje ono żeton mocy systemowej. Połóż żeton mocy systemowej na odpowiedniej ikonie źródła energii (grupa ma do dyspozycji **tylko jeden żeton mocy systemowej**).

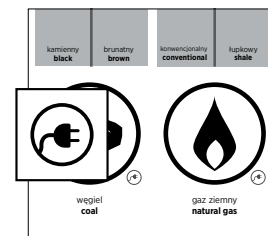
2. Jeśli najwięcej punktów energii elektrycznej otrzymało słońce i/lub wiatr, czyli niestabilne źródła energii lub geotermia, wtedy grupa musi wspólnie podjąć decyzję, które stabilne źródło energii zapewni stabilne dostawy elektryczności. Żeton mocy systemowej **musi zostać przydzielony** jednej z poniższych dużych elektrowni:

- węglowej,
- gazowej,
- atomowej,
- wodnej,
- na biomasę.

Położ żeton mocy systemowej na odpowiedniej ikonie źródła energii, zgodnie z ustaleniami grupy. Jeśli grupa nie osiągnie porozumienia, wypracowany mikś energetyczny będzie niestabilny (co należy zaznaczyć w podsumowaniu).

Elektrownie geotermalne, mimo że są stabilnymi źródłami energii, mają w Polsce zbyt mały potencjał.

Patrz małe ikonki na macie do głosowania



Podsumowanie

🕒 do 20 min

Zobaczcie, jakie są plusy i minusy wypracowanego mikś energetycznego, jeśli chodzi o bezpieczeństwo energetyczne (wpływ na środowisko i zdrowie, bezpieczeństwo i stabilność dostaw, społeczeństwo i cenę energii) oraz efektywność energetyczną. Zapiszcie je na macie do głosowania.

Podsumuj krótko grę. Ponieważ jest to pierwsza rozgrywka **remikś energetycznego**, poproś graczy, by odpowiedzieli pisemnie na pytanie „Jak Ci się grało w **remikś energetyczny?**” (rozdaj ankiety).

Podziękuj za wspólną rozgrywkę, zaprosz na podsumowanie wyników (przypomnij miejsce i czas).

Gra remikś energetyczny jest dostępna na stronie www.poledialogu.org.pl/projekt/energy-remix

Przekazanie wyników

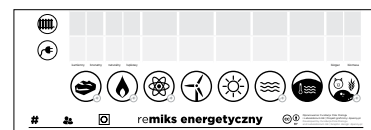
🕒 jak najszybciej

Jeśli w **remikś energetyczny** grał więcej niż jeden zespół, wpisz na karcie podsumowania wyników:

- numer stolika, liczbę graczy, liczbę oddanych głosów na poszczególne źródła energii.

Przekaż organizatorom:

- kartę podsumowania wyników,
- uzupełnione w czasie gry karty informacyjne (jeśli są),
- oderwaną część maty z plusami i minusami,
- wypełnione przez graczy ankiety.



Pytania? Komentarze?

Napisz do nas: kontakt@poledialogu.org.pl