

# Technologiczne potrzeby

20-45  
minut

CZAS GRY  
ZALEŻY OD  
DŁUGOŚCI  
DYSKUSJI



Instrukcja  
dla osoby  
prowadzącej

O

## Opis gry

Gra pomaga zrozumieć czym jest technologia oraz sprawiedliwość technologiczna. Rozpoczyna dyskusję wokół tematu dostępności, do energii elektrycznej – czy jest to podstawowa potrzeba człowieka? Co zmienia się w sytuacji uzyskania stałego, taniego dostępu do elektryczności?

C

## Cel gry

- skłonienie młodzieży do refleksji na temat dóbr i zasobów, z których korzystamy
  - czy korzystanie z nich wynika z prawdziwej potrzeby, czy jest „zachcianką”?
  - dlaczego dzieje się tak, że my możemy korzystać z nowoczesnych technologii, a inni nie mają do nich dostępu?

M


## Materiały

- prezentacja krok po kroku na temat gry
- plansza w formacie A3 *Technologiczne potrzeby i zachcianki* (1 dla grupy)
- wycięte karty *Technologie* (1 zestaw dla grupy)
- wycięte karty do wypełnienia (po 4 dla każdego z graczy).

P

## Przebieg gry

1. Grę zacznij od burzy pomysłów na temat znaczenia pojęcia „technologia”. Zapisuj na tablicy skojarzenia młodzieży, a następnie podsumuj zadanie, podkreślając najważniejsze elementy wskazane przez uczestniczki i uczestników (np. zastosowanie wiedzy naukowej do rozwiązania praktycznych problemów).
2. **Moje potrzeby** – indywidualna aktywność uczestników/uczestniczek. Rozdaj młodzieży czyste kartki (w formacie pasującym do planszy, którą wykorzystasz w dalszej części gry) – każdemu po 4. Poproś o wypisanie na nich 4 technologii, które dana osoba uważa za najważniejsze.

3. **Nasze potrzeby** – aktywność w 4-osobowych grupach. Poproś graczy, by w grupach przyjrzeni się wypisanym technologiom i porównali, czy ich potrzeby są podobne do potrzeb innych. Poproś o odłożenie powtarzających się haseł.
4. **Technologiczne potrzeby i zachcianki** – aktywność z planszą. Rozdaj grupom wcześniej przygotowane karty z wypisanymi technologiami oraz planszę *Technologiczne potrzeby i zachcianki* . Poproś o przetasowanie kart i mniej więcej równe rozdanie osobom uczestniczącym.
5. Przedstaw poniższą instrukcję dotyczącą układania kart na planszy.

LINK DO  
PLANSZY  
[tnij.org/  
plansza\\_potrzeby](http://tnij.org/plansza_potrzeby)  
[tnij.org/nazwy  
\\_technologiei](http://tnij.org/nazwy_technologii)

### Zasady gry

Kolejne osoby losują kartę ze swojego stosika i układają na planszy w wybranym miejscu, w jednej z trzech stref. Za każdym razem muszą zdecydować, czy jest to potrzeba, czy coś, co ułatwia życie, czy też zachcianka/luksus. W każdej strefie można położyć ograniczoną liczbę kart. Można przesuwac karty między strefami, ale jedynie za zgodą całej grupy.

6. Gdy grupa skończy zadanie, zainicjuj dyskusję o dotychczasowym przebiegu gry.

### Proponowane pytania

- Jak wam się grało?
  - Czy łatwo było uzgodnić w zespole ułożenie kart na planszy?
  - Co was różniło?
  - Czy mieliście wiele propozycji wspólnych?
7. Zapowiedz, że przejdziesz po sali i zakryjesz wybrane karty na planszach. Zastów na planszy każdego z zespołów te karty, czyli technologie, które wykorzystują elektryczność. Poproś, by osoby zwracały uwagę, które karty zakrywasz, co je łączy i jaka wspólna przyczyna może spowodować brak dostępu do tych technologii (w tym przypadku przyczyną jest brak dostępu do elektryczności). Możesz również zacząć od pytania „Dlaczego niektóre rozwiązania technologiczne, które są dostępne dla nas, nie są dostępne dla innych?”. Moderując dyskusję, zwróć uwagę, by skupić się na przyczynach obecnego stanu rzeczy, a nie na podkreślaniu zadowolenia z dostępu do wybranych technologii.
  8. Przedstaw statystyki dotyczące dostępu do elektryczności, które mówią, że obecnie ponad 1,2 miliarda ludzi na świecie (ok. 20% populacji) nie ma dostępu do energii<sup>1</sup>. Większość z tych osób żyje w krajach Południa.

<sup>1</sup> Źródło: World Bank Data <http://web.worldbank.org>

### Proponowane pytania

- Jak dostęp do elektryczności wpływa na jakość życia?
- Jakie możliwości pojawiają się wraz uzyskaniem dostępu do energii? (lepszy dostęp do wiedzy, nowe miejsca pracy, czas zaoszczędzony na zdobywaniu np. drewna na opał można przeznaczyć na naukę, pracę, rozwój osobisty, zwiększają się możliwości komunikacyjne itd.)



### Podsumowanie

Grę możesz podsumować stwierdzeniem, że wasza rozmowa wpisuje się w szerszą dyskusję dotyczącą sprawiedliwości technologicznej. Zapytaj młodzież, jak w kontekście wcześniejszych rozważań rozumie to pojęcie. Wyłutnucz, że sprawiedliwość technologiczna zakłada prawo dostępu do rozwiązań, które umożliwiają godne życie i nie odbierają tego prawa innym – teraz czy w przyszłości.



### LINK DO CAŁEJ AKTYWNOŚCI NA STRONIE CEO

<http://globalna.ceo.org.pl/fizyka-godzina-wychowawcza/scenariusze-i-gry/technologiczne-potrzeby>