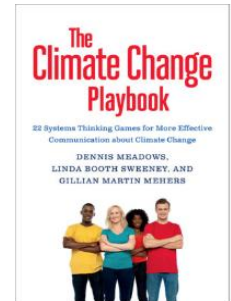


# КНИГА ЗА ИЗМЕНЕНИЕТО НА КЛИМАТА

## За книгата

Двадесет и двете интерактивни игри, включени в методическото ръководство “Книга за изменението на климата“ (*The Climate Change Playbook*), са адресирани до преподаватели, фасилитатори и обучители, подпомагайки нелеката им задача да представят от системна гледна точка предизвикателствата, свързани с изменението на климата, като демонстрират тяхната сложна и взаимосвързана съвкупност от причини, въздействия и нежелани последици. Игрите се фокусират върху ученето чрез практически действия и са подходящи за различни възрасти и аудитории, помагайки на обучаемите да преодолеят пречките, които правят разбирането на изменението на климата толкова трудно, а също така да идентифицират възможностите за създаване и реализиране на адекватни и дългосрочни решения за климатичните проблеми.



Когато са добре подбрани, игрите могат да подпомогнат преподаватели и обучаеми при провеждането на дискусии и трейнинг семинари, посветени на промените в климата. Всяка от 22-те игри съдържа практически насоки за водещите. Описанието на играта включва следните компоненти:

- **Цитати** – Всяка игра започва със свързани с изменението на климата и динамиката на играта подходящи цитати, подбрани от изказвания на известни личности (учени, философи, държавници, политици, хора на изкуството), както и народни мъдрости и пословици.
- **Връзка с климата** – Предоставена е конкретна информация, свързана с изменението на климата, която в контекста и по време на провеждането на играта да бъде използвана за дискусия и обобщение.
- **За тази игра** – Този компонент съдържа информация за историята на играта и стратегии за нейната ефективност като средство за преподаване, както и конкретни детайли, свързани с подходящ брой участници, необходимо времетраене на играта, място за провеждането ѝ, необходими материали и предварителна подготовка. Също така, където е уместно, се коментират проблеми, отнасящи се до физически ограничения и/или безопасност на играчите по време на провеждането на играта.
- **Указания как да проведем играта** – На фасилитатора е предоставен подробен сценарий как да проведе играта стъпка по стъпка.
- **Обобщение и дискусия** – В заключителната фаза от играта са набелязани теми и въпроси, които дават възможност на участниците за провеждане на допълнителна дискусия върху казуси и предизвикателства, свързани с произтичащите от климатичните промени предизвикателства.

Игрите, свързани с изменението на климата, включват различен брой участници. Те могат да бъдат:

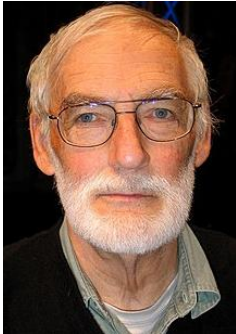
- **Масови игри** – Тези игри могат да се играят от голям брой участници. Обикновено не се изисква играчите да взаимодействат помежду си. Вместо това всеки играч слуша инструкциите и въпросите от фасилитатора. Тези упражнения могат да се извършват в голяма конферентна среда, а участниците са по местата си.
- **Демонстрационни игри** – Тези игри включват малка група хора, обикновено под десет

души, които взаимодействат помежду си. Останалите участници, чийто брой е неограничен, стига да могат да следят играта, ги наблюдават.

- **Игри, изискващи участието на всеки** – В тези игри могат да участват по-големи групи, до 30 души. Ако броят на играчите е по-голям, е препоръчително разделянето им в няколко по-малки групи, тъй като е трудно да се учи, единствено наблюдавайки действията на играчите.

## За авторите

Автори на интерактивните игри са трима ерудирани експерти с различен професионален профил, обединени от своята съпричастност към предизвикателствата, свързани с околната среда и устойчивото развитие на съвременното общество.



**Денис Лин Медоус (Dennis Lynn Meadows)** е американски учен, почетен професор по управление на системите и бивш директор на Института за политически и социални изследвания в Университета в Ню Хемпшир.

Проф. Медоус е широко известен като съавтор на **Границите на растежа (The Limits to Growth)** – доклад с ключово познание относно експоненциалния икономически растеж и нарастването на населението на Земята в условията на ограничени ресурси, изследвани чрез компютърни симулации по поръчка на Римския клуб. От публикуването на този доклад до днес са закупени около 30 милиона копия на 30 езика. Докладът продължава да генерира дебати и е бил предмет на няколко последващи публикации.

Като фасилитатор на семинари и високоуважаван лектор в над 50 страни по целия свят, проф. Медоус разработва сложни и иновативни стратегически игри в продължение на десетилетия. Той е автор на десет книги и множество образователни игри, които са преведени на 15 езика и се използват по целия свят. Съосновател е на International Simulation and Games Association, както и на Resource Systems Group, Inc., чийто стремеж е съчетаването на академичната прецизност с правителствени и бизнес проекти с голямо въздействие върху околната среда и устойчивостта на съвременното общество. Бил е член на различни корпоративни бордове и консултант на правителствени, индустриални и нестопански групи в САЩ и много други страни. Съосновател е на Balaton Group – международна мрежа от над 300 експерти и учени от над 30 нации, работещи в областта на науката за системите, обществената политика и устойчивото развитие.

Проф. Медоус е носител на множество международни награди, включително Наградата на Япония през 2009 г. за приноса си към световния мир и устойчивото развитие.

**Линда Бут Суини (Linda Booth Sweeney)** е пионер в обучението за сложните системи. Чрез основаната от нея Toggle Labs тя създава възможности за учене и придобиване на опит, спомагащи за разбирането и работата с взаимозависими системи.



Линда работи с различни организации, подпомагайки ги да представят такива сложни въпроси като изменението на климата, устойчивостта на хранителните системи, затлъстяването в детска възраст, сектантските конфликти, устойчивото производство и потребление и др. Била е ръководител на обединение от 15 фондации, сътруднически си в обучение, фокусирано върху разбирането на системите за социално въздействие (SUSI).

Използвайки трансформационния потенциал на тийнейджъри и младежи, Линда приема предизвикателството да работи в партньорство със Sparkshare за разработване на център за създаване и усъвършенстване на лидерските умения на младите хора.

Линда е педагог, изследовател и писател, посветена е на това да помага на хора от всички възрасти да интегрират разбирането за комплексните системи, свързани с обучението, вземането на решения и изпълнението на сложни дейности. Работила е с Outward Bound, Sloan School of Management на MIT и Schlumberger Excellence in Educational Development (SEED).

Наред с „The Climate Change Playbook”, тя е съавтор на „The System Thinking Playbook” и автор на „Connected Wisdom: Living Stories about Living Systems”, „When a Butterfly Sneezes: A guide for helping Kids Explored Interconnections of Our World through Favourite Stories”, както и статии за множество списания и бюлетини.

Линда има награди като автор на книги за деца.

За повече информация: [www.lindaboothsweeney.net/blog](http://www.lindaboothsweeney.net/blog)



**Джилиан Мартин Мехерс (Gillian Martin Mehers)** е водещ експерт в областта на практическото обучение и развитието на капацитета, свързани с концепцията за устойчиво развитие. В своята над 25-годишна кариера Джилиан е била директор за развитие на капацитета на организацията „Лидерство за околна среда и развитие” (LEAD International), както и ръководител на отдела за обучение и лидерство в Международния съюз за опазване на природата (IUCN). Има богат опит като фасилитатор и учител в над 50 страни по целия свят. Нейният експертен опит е в създаването на динамични среди за учене чрез преживяване, интерактивен дизайн на обучението и улесняване на процеса на комуникация и учене чрез действие. Джилиан е основател на социална инициатива, наречена Bright Green Learning, която работи с различни заинтересовани страни и общности по предизвикателства, свързани с устойчивото развитие, хуманитарната дейност и изграждането на партньорства. В зависимост от нуждите, в своята дейност тя използва голямо разнообразие от техники и подходи като системно мислене, интерактивни игри, различни методи на визуализация, LEGO Serious Play и други.

Запознаване със създадените нови инструменти и техники за обучение, както и контакт с Джилиан Мартин Мехерс, може да бъде осъществен чрез:

- You Learn Something New Every Day <https://brightgreenlearning.com/blog>
- Bright Green Learning Academy <https://brightgreenlearning.com/academy>
- You Learn Something New Every Day [www.welearnsomething.org](http://www.welearnsomething.org)

---

Двадесет и двете игри се разпространяват онлайн  
чрез образователния портал КЛИМАДАПТ  
с любезното разрешение на авторите.

Превод от английски: Ирина Добрянова, Климент Минджов

Реданция на българския текст: Галина Спасова

Адаптация и дизайн: Климент Минджов

София, 2023