

W Kolekcji Ciekawych Inicjatyw zapraszamy do ekologicznej gry wraz z Fundacją Rozwoju Społecznego „Nad Symsarną”.

Str. 16 – 17 KOLEKCJA CIEKAWYCH INICJATYW

ZAGRAJMY EKOLOGICZNIE – zaprasza Darek Mól i Fundacja Rozwoju Społecznego „Nad Symsarną” Wywiad z Marią Żylińską do: GAZETA.NGO.PL

Czy można prowadzić duże przedsiębiorstwo w zgodzie z zasadami ekologii? Okazuje się, że tak. Aby się o tym przekonać, wystarczy przyjechać do Lidzbarka Warmińskiego i zagrać w strategiczną grę ekologiczną.

W 1997 r. Maria Żylińska, prezes Fundacji Rozwoju Społecznego „Nad Symsarną” powołanej przez **Stowarzyszenie** Oświatowe Warmińsko-Mazurski Zakład Doskonalenia Zawodowego (WMZDZ) w Olsztynie pojechała do Danii na szkolenie przygotowujące do pracy o wysokiej jakości. Podczas odbywających się tam zajęć po raz pierwszy zetknęła się z grą dydaktyczną „Przedsiębiorstwo i Środowisko”. - Bardzo mi się spodobało, że grając przez kilka dni można sobie uświadomić, jak prowadzić firmę, jak ona funkcjonuje, jak podejmować ważne decyzje dotyczące jej przyszłości, a przy tym działać z poszanowaniem ekologii – wspomina.

Z Danii do Polski

Po powrocie do kraju Maria Żylińska opowiedziała w WMZDZ o grze i zaproponowała, aby przenieść ją do Polski. **Stowarzyszenie** zwróciło się z taką prośbą do duńskiej firmy **AMU Center w Aalborgu**. Rozpoczęły się znużące i czasochłonne przygotowania.

- Osiem osób pojechało do Danii, aby poznać zasady gry i nauczyć się ją prowadzić. W ten sposób stworzyliśmy grupę trenerów, którzy mieli w przyszłości prowadzić zajęcia. Musieliśmy też dostosować zasady gry do polskich warunków i obowiązujących przepisów prawnych dotyczących ekologii. Pod koniec 2001 byliśmy już gotowi do pierwszych rozgrywek - opowiada M. Żylińska.

Zaproszono na nie przedstawicieli urzędów pracy, osoby odpowiedzialne w firmach za szkolenia pracowników, właścicieli lokalnych firm, urzędników. Gra trwała trzy dni. Bardzo się spodobała. Wszyscy uczestnicy zgodnie stwierdzili, że warto ją wprowadzić w życie, bo jest znakomitym narzędziem szkoleniowym.

Zasady gry

Nie są proste, tak jak nie jest łatwe prowadzenie przedsiębiorstwa. W grze może wziąć udział od trzech do pięciu zespołów składających się z kilku graczy. Zespół to jedna firma. Każdy zespół ma po kilka plansz, które obrazują poszczególne sfery działalności przedsiębiorstwa. Jest też centralna plansza z nazwami firm, na której zapisuje się ich przychody, dzięki temu widać, w jakiej sytuacji finansowej się znajdują. Na środku stołu leży plansza do rzutów kostką. Znajdują się na niej pola oznaczone paragrafem, dotyczące personelu, zdarzeń losowych oraz pytań. Przedstawiciel firmy rzuca kostką i w zależności na jakim polu się ona zatrzyma, takie zadanie zespół musi wykonać. Jeżeli kostka upadnie na pole z paragrafem, wtedy gracze muszą się zmierzyć z obowiązującymi przepisami i rozporządzeniami dotyczącym ekologii. Gdy wpadnie na pole dotyczące personelu, trzeba rozwiązać problemy

związane z załogą, np. strajkiem czy dużą absencją chorobową. Zdarzenia losowe to np. wichura lub powódź, które zniszczyły okolicę i urządzenia firmy, albo protesty okolicznych mieszkańców mających dość prowadzonej przez zespół hałaśliwej fabryki. Z kolei pytania mogą dotyczyć np. przepisów bhp lub źródeł odnawialnych energii. Trzy, cztery rzuty kostką to rok działalności firmy. Po roku działalności trzeba zrobić bilans i zaprezentować sukcesy i porażki przedsiębiorstwa. Dziennie gra się przez siedem, osiem godzin. Gra kończy się po trzech dniach.

Prawie prawdziwie

- Gra odzwierciedla rzeczywistość i naśladuje zasady działania firmy. Poszczególne zespoły muszą się zmierzyć z obowiązującymi przepisami prawnymi i ekologicznymi, zrobić zestawienia finansowe, zaciągają kredyty, zatrudniają i zwalniają pracowników, starają się o dofinansowania, planują rozwój firmy. Jak dojdzie do jakiegoś oszustwa, bo zespół np. chciał obejść prawo, to może dojść do kontroli i później trzeba ponieść wszelkie jej skutki – wyjaśnia Maria Żylińska.

Gra wzbudza wiele emocji i uświadamia, że zarządzanie przedsiębiorstwem nie jest wcale takie proste. A na sukces firmy składa się wiele czynników, których na pierwszy rzut oka nie widać oraz praca każdego zatrudnionego w niej człowieka. Grać mogą ludzie młodzi i starsi, bezrobotni i kadra kierownicza, niepełnosprawni i zagrożeni wykluczeniem. Przez trzy dni każdy ma szansę zobaczyć, jak działa przedsiębiorstwo i jak wiele drobiazgów składa się na jej funkcjonowanie. To bardzo cenna wiedza. Pewien mężczyzna wysłany z firmy na szkolenie, który przyjechał na zajęcia i odpowiedzialny był w fabryce za to, aby musztarda i majonez miały odpowiednią gęstość, po zakończeniu gry przyznał, że nie zdawał sobie sprawy, jak jego szef miał wiele problemów na głowie. Często ludzie przyjeżdżają, by zagrać w grę niejako z przymusu, bo dyrektor tak kazał. W trakcie zajęć bardzo się w nią wciągają i chcieliby, żeby trwała dłużej niż tylko trzy dni.

- To tylko potwierdza moje przekonanie, że gra jest naprawdę dobrym narzędziem edukacyjnym. Jest cały czas aktualizowana pod względem obowiązujących przepisów i rozwiązań. Coraz częściej myślę o organizacji zajęć w całej Polsce, bo jak na razie w grę można zagrać **tylko w warmińsko-mazurskich placówkach W-M ZDZ oraz** w Lidzbarku Warmińskim w naszej Fundacji – mówi M. Żylińska.

Opracował: Darek Mól