



Деловая игра

МИР ПРОТИВ ВИРУСА

Общероссийское
общественно государственное
движение детей и молодежи
«Движение первых»

«Атласа навыков»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Мир против вируса» — игра, входящая в «Атлас навыков» Движения Первых и направленная на развитие компетенций по профессии «Дипломат».

«Мир против вируса» — интерактивная командная игра о международных отношениях и умении договариваться. В каждом раунде команды получают информацию об обстоятельствах и развитии основного сюжетного конфликта — распространении вируса. Каждый раунд заканчивается переговорами и принятием решений каждой командой, влияющим на развитие событий во всём мире.

Возраст участников: 12-17 лет.

Количество участников: 25-30 человек.

Количество человек в команде: 3-6 человек.

О ЧЁМ ИГРА?



Игра посвящена борьбе стран мира с новым вирусом. Вирус в данном случае олицетворяет общую опасность, которая в равной степени грозит всем странам, возможности её избежать не существует.

Команды представляют виртуальные страны. У каждой страны есть возможности лечить население, исследовать и разрабатывать вакцину. И самое важное: вести переговоры, после чего принимать решения.

Каждый раунд требует от команды действий. В зависимости от того, какие шаги предпринимает страна, происходят изменения и в самой стране, и в мире. Каждый раунд у команд есть возможность выиграть.

Игра подсказывает верные подходы и предлагает инструменты диалога — но, как проходят переговоры, зависит исключительно от участников.

Выиграть в игре, не объединяясь ни с кем, невозможно (данная информация не разглашается участникам).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — создать условия для развития навыков сотрудничества, коммуникативных навыков у подростков, принятия решений исходя из интересов всех участников.

Вызов игры — договориться в условиях конкуренции. Восприятие других как соперников и/или неприятелей — это субъективная позиция, которая формируется в определённых условиях. Игра позволяет участникам получить инструменты диалога, научив видеть в «чужих» союзников.

Что значит «научить» в данном случае? В рамках игры участники увидят и попробуют найти общие точки соприкосновения и выработать решения, учитывающие интересы всех сторон в ситуации конфликта интересов.



- игроки должны начать действовать из состояния разобщённости;
- игровой процесс сопровождается наличием игрового раздаточного материала, который, с одной стороны, способствует погружению, а с другой — позволяет игрокам структурировать все игровые действия;
- инструменты и шаги, которые получают игроки, построены в логике решения игровых задач. Это позволяет проходить этапы развития игровой идентификации участников, проверить, на каком этапе возникнут трудности у каждой команды.

Особые условия игры

Основной инструмент достижения победы в игре — победа в переговорах. Что значит «победить» в переговорах? Получить все ресурсы вне зависимости от последствий не подходит. Необходимо обеспечить безопасность и процветание своей стране, не входя в конфликты с другими.

Игра предполагает три варианта окончания

выиграла одна команда-страна, т.е. не выиграл никто

выиграли 2-3 страны

все страны смогли договориться и получили по 2 компонента вакцины или больше, т.е. выиграли все команды

Каждый из результатов зависит от действий каждой команды. Победа в игре возможна только при решении базовых задач всеми странами. Командам необходимо сотрудничать, чтобы обеспечить некоторый достаточный уровень не только в своей стране.

В основе игры лежат базовые темы, которые помогут участникам понять и примерить на себя роль дипломатов на арене международных отношений:

- **мировая экономика;**
- **анализ экономики и ситуации в регионах, мировая культура;**
- **ведение переговоров;**
- **международные конфликты и кризисы: в игре не разбирают кризисы и конфликты, но показаны эффекты таких кризисов на каждую страну;**
- **международное право – каким образом и в каких институтах могут быть разрешены международные споры;**
- **политические и международные коммуникации.**

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ЗАМЕТКИ

Восприятие других людей связано с таким феноменом, как когнитивные искажения или эффекты восприятия. В игре используются ключевые когнитивные искажения, которые позволяют быстро сформировать образ, если не «врага», то «чужого», «соперника». Дизайн игры создан таким образом, чтобы каждый игрок соотносил себя со своей командой: страной, которая пытается спасти своих людей. В связи с тем, что цель игры — выиграть, а ресурсы игры ограничены, каждая команда воспринимает другую команду-страну как соперника. Ведь переговоры с друзьями не требуют значимых усилий. Такое восприятие разными командами друг друга не даёт выходить на переговоры эффективно, воспринимая других как полноценных участников процесса. Именно это состояние необходимо для того, чтобы обеспечить игроку трансформацию позиции во время игры, а также использование инструментов переговоров.

Трансформация позиции происходит во время игры посредством получения обновлённых данных по странам и новых задач раунда: эта последняя на момент объявления информация всегда оказывается наиболее важной для определения стратегии на раунд. Этот эффект новизны позволяет изменять представление о команде и восприятие других участников, сложившиеся в начале игры.

В процессе игры у участников формируются устойчивые отношения между представителями разных стран, участники получают общий опыт, что ложится в основу их взаимодействия. Именно эта составляющая при постепенном формировании знания о других, получаемом игроками в рамках переговоров меняет представление о другой группе, формирует общий позитивный опыт игроков двух разных команд, позволяет игрокам перестраивать переговоры с одного уровня на другой по отношению друг к другу.

Это создаёт впечатление полной реалистичности происходящего в игре и помогает игрокам погрузиться в игровую задачу как в реальную, забыть о границах игрового и реального опыта, позволяет пройти путь от полного ограждения до создания отношений через переговоры и решение общих задач.

Ведущий (педагог, вожатый, наставник) может использовать педагогический потенциал игры:



- увидеть детей, которые в малых группах проявляют лидерские качества;
- выявить детей, которые умеют аргументированно высказывать свою точку зрения;
- определить стратегии, которые используют участники для достижения целей игры;
- создание педагогической ситуации успеха: объединение в равные команды, опираясь на тип темперамента, уровень воспитания, опыт работы и взаимодействия.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

№ п/п	Наименование	Ед. изм.	Количество
1	Ноутбук	шт.	1
2	Экран с возможностью подключения к ноутбуку	шт.	1
3	Карточки стран (5 видов)	шт.	по 1 каждого вида
4	Карточки взаимоотношений стран (5 видов)	шт.	по 1 каждого вида
5	Листы принятия решений (5 видов)	шт.	по 1 каждого вида
6	Фишки «врачи» 500 (5 видов)	шт.	по 10 каждого вида
7	Фишки «врачи» 1 000 (5 видов)	шт.	по 10 каждого вида
8	Фишки «врачи» 5 000 (5 видов)	шт.	по 5 каждого вида
9	Фишки «учёные» 500 (5 видов)	шт.	по 10 каждого вида
10	Фишки «учёные» 1 000 (5 видов)	шт.	по 10 каждого вида
11	Фишки «учёные» 5 000 (5 видов)	шт.	по 5 каждого вида
12	Фишки «вакцина» (3 вида)	шт.	по 10 каждого вида
13	Ручка шариковая	шт.	12
14	Лист А4	шт.	30
15	Флэш-накопитель с методическими материалами*	шт.	1

*** В методические материалы входят правила и сценарий игры, картинки для игроков и листы принятия решений для дополнительной печати, таблица Excel для подсчёта ресурсов стран.**

ЭТАПЫ ИГРЫ

№ п/п	Название этапа	Игровой «подтекст» раунда	Длительность этапа
1	Погружение в игру. Правила игры. Знакомство со странами.	Понимание истории взаимоотношений стран и ситуации распространения вируса в мире.	До 15 мин.
2	Раунд 1. Остановить рост заболеваний.	Осознание нехватки собственных ресурсов. Использование других как ресурсов для достижения своей цели.	До 20 мин.: 3 мин. – обсуждение в команде. 3 мин. – выступления команд. 10 мин. – переговоры.
3	Раунд 2. Определить стратегию борьбы с вирусом.	Использование других как ресурс для достижения своей цели. Принятие других с их задачами (возможные уступки в переговорах).	До 20 мин.: 3 мин. – обсуждение в команде. 3 мин. – переговоры. 10 мин. – переговоры.
4	Раунд 3. Начать производство вакцины.	Использование других для решения совместных целей.	До 20 мин.: 3 мин. – обсуждение в команде. 10 мин. – переговоры.
5	Раунд 4. Спасти соседнюю страну.	Принятие других с их задачами (возможные уступки в переговорах).	До 10 мин.: 3 мин. – обсуждение в команде.
6	Раунд 5. Остановить вирус.	Важность спасения других в ситуации, когда вам лично ничего не грозит.	До 20 мин.: 3 мин. – обсуждение в команде. 10 мин. – переговоры.
7	Итоги игры и рефлексия.		До 30 мин.

**Общая длительность игры:
2 ч 15 мин (до 2 ч 30 мин)**

Во время игры, как бы ни старались игроки получить совет или подсказку для принимаемых решений, ведущему нельзя ни в коем случае комментировать или давать любые советы по решениям, которые принимают команды.



СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

Действия:

Объединение участников в команды по 3-6 человек. Команды должны быть равны по количеству игроков. Максимальное количество команд – 5.

ПОГРУЖЕНИЕ В ИГРУ

(На экран выводится слайд №1 презентации)

В 3025 году на планете появился новый вирус.

Вспышка заболеваемости вирусом впервые была зафиксирована в ноябре 3025 года. В декабре 3026 года Всемирная организация медицины объявила эту вспышку чрезвычайной ситуацией, имеющей международное значение.

По состоянию на данный момент подтверждена практически 100% летальность заболевания. **Этот вирус – самый смертоносный в нашей истории. Если его не остановить, он грозит стереть человечество с лица Земли.**

(На экран выводится слайд №2 презентации)

Население всех стран мира обеспокоено сложившейся ситуацией и понимает, что **ни одной стране не под силу справиться с вирусом в одиночку, — нужны переговоры.**

ПРАВИЛА ИГРЫ

(На экран выводится слайд №3 презентации)

Игра состоит из 5 раундов.

Каждый раунд у команды-страны заражается определенное количество граждан (см. карточку страны). Если окажется заражено более 70% населения — команда проиграла.

Команда принимает решение: **лечить население своей страны или разрабатывать вакцину.**

Как только команда-страна разработала 1 компонент вакцины, её население перестаёт заражаться со следующего раунда, но зараженное население не вылечивается автоматически.

Если команда получила любым способом 3 компонента вакцины (разработала сама или получила от других команд-стран) — команда выигрывает.

Действия: В ходе жеребьевки команда получает карточку страны, которую она будет представлять в течение игры. Максимальное количество стран — 5. Вместе с карточкой выбранной страны команда получает соответствующее количество фишек врачей и учёных, лист принятия решений, карточку с историей взаимоотношений стран.

Познакомьтесь с актуальной ситуацией своей страны (см. карточку страны, карточку взаимоотношений стран). Вы можете учитывать данную информацию в переговорах.

(На экран выводится слайд №4 презентации)

У каждой команды-страны на начало игры есть ресурсы: учёные и врачи. Исходное количество ресурсов соответствует профилю страны и уровню распространения вируса внутри страны.

Страна	Население	Количество врачей	Количество учёных	Количество заражаемых за 1 раунд
Глеония	600 000 000	30 000	20 000	180 000 000
Логлевар	600 000 000	25 000	17 500	180 000 000
Асмериш	100 000 000	40 000	15 000	30 000 000
Дасванург	200 000 000	20 000	12 500	45 000 000
Кетмугор	100 000 000	35 000	10 000	18 000 000

В каждой стране исходное количество врачей вылечивает именно столько людей, сколько заражается за один раунд. В каждой стране это разное количество граждан: оно отражено на карточках стран, которые вы получили.

(На экран выводится слайд №5 презентации)

Каждый раунд состоит из четырёх этапов:

- 1. Новости.** *Новости, информацию и задачу для команд-стран зачитывает ведущий.*
- 2. Анализ ситуации и стратегия.** *Команды на основе задачи раунда и собственной ситуации определяют стратегические решения (последовательность решений) и цели переговоров с другими командами.*
- 3. Переговоры.** *Команды-страны могут провести переговоры. Количество переговоров не ограничено, но ограничено их время — 10 минут.*

*По итогам переговоров, каждая команда-страна может **передать ресурсы** (передать фишки «врачей» или «учёных») любому количеству стран в рамках тех ресурсов, которые у неё есть, и зафиксировать это на листе решений.*

4. Принятие решений. По итогам переговоров команды-страны принимают решение (выбрать можно только **одно действие**) и фиксируют на листе решений:

- *Лечить своё население. Возможно вылечить не всё население, а только часть. На следующий раунд в странах снова заражается определённое количество населения. Ваши врачи справляются с теми, кто заболевает за раунд.*
- *Разрабатывать вакцину. 1 компонент вакцины разрабатывает 20 000 учёных. Возможна разработка частей вакцины: 1/2 или 1/3.*

УЧАСТНИКИ КОМАНД МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДРУГОЕ КОЛИЧЕСТВО ВРАЧЕЙ ДЛЯ ЛЕЧЕНИЯ МЕНЬШЕГО ИЛИ БОЛЬШЕГО КОЛИЧЕСТВА, ЧЕМ ЗАРАЖАЕТСЯ ЗА РАУНД. СООБЩАТЬ ИМ ОБ ЭТОМ ЗАРАНЕЕ НЕ НУЖНО.



Лист принятых решений передаётся ведущему, он вносит данные в таблицу, итог раунда будет объявлен в начале следующего раунда. Результаты ведущий озвучивает в сводке новостей в начале следующего раунда.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ СТРАН

(На экран выводится слайд №6 презентации)

Глеб́ния соединяет верность традициям одной из древнейших мировых цивилизаций и современный ритм жизни больших мегаполисов. Страна имеет одну из самых быстрорастущих экономик мира. Сейчас страна претендует на ведущую роль в своём регионе.

Развитость медицины как помощи населению — 4 из 5.

Развитость медицины как науки — 4 из 5.

Другие данные по стране вы можете видеть на слайде.

(На экран выводится слайд №7 презентации)

Логлева́р — крупнейшая страна в своём регионе, занимает первое место в мире по численности населения и пятое по территории. На протяжении истории Логлевар был центром важных торговых маршрутов и славился своими богатствами и высокой культурой. Сегодня Логлевар достиг больших успехов в экономическом и военном развитии, но значительная часть населения всё ещё продолжает жить за чертой бедности.

Развитость медицины как помощи населению — 5 из 5.

Развитость медицины как науки — 5 из 5.

Другие данные по стране вы можете видеть на слайде.

(На экран выводится слайд №8 презентации)

Государство **А́смериш** — культурный центр в своём регионе. Самая большая страна в своей группе стран, шестая в мире по численности населения страна. Здесь расположены центры таких крупных организаций мирового значения, как Всемирная организация образования, науки и культуры, Организация экономического сотрудничества и развития.

Развитость медицины как помощи населению — 2 из 5.

Развитость медицины как науки — 1 из 5.

Другие данные по стране вы можете видеть на слайде.

(На экран выводится слайд №9 презентации)

Дасвану́рг — крупнейшее государство в своём регионе, которое занимает почти половину континента. Дасванург — центр туризма.

Страна славится любовью к праздникам, большой площадью лесов.

На территории живут племена коренных народов. Дасванург имеет самый большой среди стран своего континента экономический потенциал.

Но у населения большая разница в доходах, как и разница в развитии южных и северных регионов страны.

Развитость медицины как помощи населению — 3 из 5.

Развитость медицины как науки — 3 из 5.

Другие данные по стране вы можете видеть на слайде.

(На экран выводится слайд №10 презентации)

Кетмуго́р уникальна своим местоположением. Она находится сразу в нескольких частях света. Сегодня Кетмугор современная западная страна, член международных организаций, которая играет заметную роль на мировой арене.

Кетмугор — небольшая по площади страна, но омывается сразу несколькими морями. Интересно, что у Кетмугора почти нет природных ископаемых. Всё своё национальное богатство граждане страны производят и выращивают сами.

Развитость медицины как помощи населению — 1 из 5.

Развитость медицины как науки — 2 из 5.

Другие данные по стране вы можете видеть на слайде.

ТАКЖЕ ВАМ ДОСТУПНА ИСТОРИЯ ОТНОШЕНИЙ СТРАН. ПОЗНАКОМЬТЕСЬ СО СТРАНАМИ.
ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ИСТОРИЮ КОНФЛИКТОВ. ВЫБЕРИТЕ НА ОСНОВЕ ЭТОЙ ИНФОРМАЦИИ СТРАНЫ,
С КОТОРЫМИ ВЫ БУДЕТЕ ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ.

Время на обсуждение: 3 минуты.

Общее время погружения в игру и знакомства с правилами: до 15 минут.



РАУНД 1

(На экран выводится слайд №11 презентации)

Вы познакомились с актуальной ситуацией в странах, обсудили историю отношений ваших стран с другими и приняли решение, с кем в первую очередь вы будете взаимодействовать. Но чему будет посвящено ваше сотрудничество и на что направлено, вам помогут определить «Новости».

(На экран выводится слайд №12 презентации)

На текущий момент подтверждена высокая смертность и серьёзные осложнения при заболевании. **Медицинские системы стран не справляются.** Страны находятся в состоянии чрезвычайного положения: приостановлены все работы, кроме обеспечивающих жизнь. Люди теряют рабочие места, растёт преступность. Экономически не все государства смогут выдержать этот режим более 6 месяцев.

В таком положении Всемирный совет безопасности принял беспрецедентные меры: при количестве заболевших выше 70% в одной из стран будут сокращены любые технологические разработки и заблокированы любые транзакции во всех странах, кроме целевых транзакций, направленных на лечение населения и борьбу с вирусом в стране с 70% заболевших.

Первая задача всех стран в этом раунде: выработать стратегию и решения исходя из своей ситуации и последних новостей, определить цели своей страны на переговоры.

Обсудите внутри своей страны и примите решение:

- *какую стратегию для борьбы с вирусом вы выбираете: лечить заболевшее население или разрабатывать вакцину;*
- *готовы ли вы передавать другим странам имеющиеся у вас ресурсы;*
- *если готовы, то какие именно, врачей или учёных.*

Время на обсуждение: 3 минуты.

Пришло время узнать, какие стратегии борьбы с вирусом выбрала для себя каждая из стран. Всемирный совет безопасности постановил провести собрание представителей всех стран для того, чтобы они озвучили свои решения и внесли предложения.

Просим представителя каждой страны объявить:

- какую стратегию для борьбы с вирусом вы выбираете: лечить заболевшее население или разрабатывать вакцину;
- готовы ли вы передавать другим странам имеющиеся у вас ресурсы;
- если готовы, то какие именно, врачей или учёных.

Время на обсуждение: **3 минуты.**

Всемирный совет безопасности благодарит страны за сотрудничество и постановляет перейти к переговорам.

(На экран выводится слайд №13 презентации)

Для ведения переговоров вам понадобятся карточки с историей отношений стран, листы принятия решений и небольшая инструкция по их ведению (см. инструкцию).

Время на переговоры: **10 минут.**

Действия: Команды-страны ведут переговоры с другими странами, обмениваются фишками, фиксируют передачу ресурсов на листах принятия решений. Листы после заполнения команды отдают ведущему. Ведущий вносит данные с листов в таблицу, листы возвращает командам.



ЕСЛИ ПО ИТОГАМ РАУНДА КОМАНДА РАЗРАБОТАЛА 1 ИЛИ БОЛЕЕ КОМПОНЕНТОВ ВАКЦИНЫ, ТО ВЕДУЩЕМУ НЕОБХОДИМО ВРУЧНУЮ В ТАБЛИЦЕ ИСПРАВИТЬ ЯЧЕЙКУ «ЗАРАЖЁННЫЕ НА КОНЕЦ РАУНДА» У ЭТОЙ СТРАНЫ. ОТ АВТОМАТИЧЕСКИ ВЫСЧИТАННОГО ЧИСЛА НЕОБХОДИМО ОТНЯТЬ ЧИСЛО ИЗ ЯЧЕЙКИ «ЗАРАЖАЕТСЯ ЗА РАУНД» И ВВЕСТИ ПОЛУЧИВШИЙСЯ РЕЗУЛЬТАТ. ДАННОЕ УСЛОВИЕ АКТУАЛЬНО ДЛЯ ВСЕХ РАУНДОВ ИГРЫ.

Общее время раунда: **до 20 минут.**



РАУНД 2

(На экран выводится слайд №14 презентации)

Пришло время узнать, как изменилась ситуация и уровень распространения вируса в странах по итогам проведённых переговоров.

Действия: Данные зачитываются по электронной таблице подсчётов ресурсов команд, которая выводится на экран. Сделать акцент на проценте заражённых и количестве разработанной вакцины.*

(На экран выводится слайд №15 презентации)

Всемирный совет безопасности постановил провести собрание представителей всех стран для того, чтобы скорректировать ранее выработанную стратегию борьбы с вирусом.

Странам-участницам необходимо внести свои предложения:

- по определению критического порога заболеваемости – ранее он составлял 70%;
- о количестве врачей, которое она готова передать стране, достигшей этого порога; количество врачей от каждой страны должно быть одинаковым;
- о готовности участвовать в совместных разработках вакцины, т.е. передавать учёных или разработанные компоненты вакцины; решение должно быть однозначным и принимаемым всеми странами.

ЗАДАЧА СТРАН НА ЭТОТ РАУНД: ОПРЕДЕЛИТЬ СТРАТЕГИЮ СВОЕЙ СТРАНЫ В БОРЬБЕ С ВИРУСОМ, ЕСЛИ ОДНА ИЗ СТРАН ДОСТИГНЕТ КРИТИЧЕСКОГО ПОРОГА ЗАБОЛЕВАЕМОСТИ

Время на обсуждение: **3 минуты.**

Всемирный совет безопасности благодарит страны за сотрудничество и постановляет перейти к переговорам, чтобы определить единое решение по критическому порогу заболеваемости, количеству врачей для передачи и готовности участвовать в совместных разработках вакцины.

Время на переговоры: **3 минуты.**

** Содержится на прилагаемом к игре флэш-накопителе*

Всемирный совет безопасности фиксирует предложения стран и постановляет перейти к переговорам по борьбе с вирусом.

Действия: Ведущий игры фиксирует три решения, принятые командами: новый процент заболеваемости населения, определённый как критический; количество врачей, которых каждая страна безвозмездно передаст стране, достигшей этот процент; согласие или несогласие всех команд совместно разрабатывать вакцину — эти данные потребуются в следующих раундах игры.

(На экран выводится слайд №16 презентации)

Для ведения переговоров вам понадобятся:

- карточки с историей отношений стран;
- листы принятия решений;
- небольшая инструкция по их ведению.

Помните, что вы можете принять только одно решение, лечить своё население или разрабатывать вакцину.

Время на переговоры: **10 минут.**

Действия: Команды-страны ведут переговоры с другими странами, обмениваются фишками, фиксируют передачу ресурсов на листах принятия решений. Листы после заполнения команды отдают ведущему. Ведущий вносит данные с листов в таблицу, листы возвращает командам.

Время на переговоры: **20 минут.**



РАУНД 3

(На экран выводится слайд №17 презентации)

Пришло время узнать, как изменилась ситуация и уровень распространения вируса в странах по итогам проведённых переговоров.

Действия: Данные зачитываются по электронной таблице подсчётов ресурсов команд, которая выводится на экран. Сделать акцент на проценте заражённых и количестве разработанной вакцины.

(На экран выводится слайд №18 презентации)

Всемирная организация медицины и Организация экономического сотрудничества и развития фиксируют критическое состояние «хрупкого равновесия». **Есть страны, которые находятся в чуть большей безопасности, и страны, которые имеют крупные потери населения.**

Критичной является разработка вакцины и условия её распространения. Вакцина является не физическим, а информационным ресурсом. При передаче компонентов вакцины, один компонент должен остаться у страны, разработавшей её. Передать больше компонентов, чем у вас есть, – нельзя.

ЗАДАЧА СТРАН НА ЭТОТ РАУНД: НАЧАТЬ ПРОИЗВОДСТВО ВАКЦИНЫ.

Напомним, что разработкой одного компонента вакцины занимаются 20 000 учёных. Возможна разработка частей вакцины: 1/2 или 1/3.

(На экран выводится слайд №19 презентации)

*На подготовку к переговорам внутри своей команды у вас 3 минуты.
Время на обсуждение в командах: 3 минуты.
Время на переговоры: 10 минут.*

Действия: Команды-страны ведут переговоры с другими странами, обмениваются фишками, фиксируют передачу ресурсов на листах принятия решений. Листы после заполнения команды отдают ведущему. Ведущий вносит данные с листов в таблицу, листы возвращает командам. Командам выдаются фишки, соответствующие количеству разработанных компонентов вакцины.

Время на переговоры: до 20 минут.



РАУНД 4

(На экран выводится слайд №20 презентации)

Пришло время узнать, как изменилась ситуация и уровень распространения вируса в странах по итогам проведённых переговоров.

Действия: Данные зачитываются по электронной таблице подсчётов ресурсов команд, которая выводится на экран. Сделать акцент на проценте заражённых и количестве разработанной вакцины.

(На экран выводится слайд №21 презентации)

Всемирный совет безопасности и Всемирная организация медицины информируют: «На территории Гларциша, соседней страны, распространение вируса достигло критической отметки. В данном случае распространение и мутации вируса не могут быть сдержаны, что угрожает населению всей планеты. Все страны обязаны подготовить и передать Гларцишу по тысяч врачей (на основе решения стран во 2 раунде).

Задача стран на этот раунд: Спасти Гларциш. Напоминаем, что в сложившейся ситуации, когда одна из стран мира достигла критического порога заболеваемости, все остальные транзакции, кроме передачи ресурсов этой стране, приостанавливаются.

(На экран выводится слайд №22 презентации)

На подготовку к переговорам внутри своей команды у вас **3 минуты**.

Время на обсуждение в командах: **3 минуты**.

Время на переговоры: **3 минуты**.

Действия: Команды-страны отдают ведущему фишки «врачей» для Гларциша. Ведущий отмечает передачу этих ресурсов в таблице.

Общее время раунда: **до 15 минут**.



РАУНД 5

(На экран выводится слайд №23 презентации)

Пришло время узнать, как изменилась ситуация и уровень распространения вируса в странах по итогам проведённых переговоров.

Действия: Данные зачитываются по электронной таблице подсчётов ресурсов команд, которая выводится на экран. Сделать акцент на проценте заражённых и количестве разработанной вакцины.

(На экран выводится слайд №24 презентации)

Всемирная организации медицины информирует о **двух новых штаммах вируса**, появившихся в мире. Эти штаммы являются наиболее опасными вариантами вируса. В этих условиях важно произвести вакцину и максимально быстро привить население.

Всемирная организация медицины постановила, **что необходимо привить 50% населения всех стран**. Это могут обеспечить по крайней мере 2 компонента вакцины в стране. Если этот показатель не будет достигнут, страны, оставшиеся без прививки, могут потерять значительную часть своего населения.

ЗАДАЧА СТРАН НА ЭТОТ РАУНД: ОСТАНОВИТЬ ВИРУС, ПРОИЗВЕДЯ НЕОБХОДИМОЕ КОЛИЧЕСТВО КОМПОНЕНТОВ ВАКЦИНЫ ДЛЯ СВОЕЙ СТРАНЫ И СОСЕДНИХ, ЕСЛИ ВЫ ГОТОВЫ УЧАСТВОВАТЬ В СОВМЕСТНЫХ РАЗРАБОТКАХ.

(На экран выводится слайд №25 презентации)

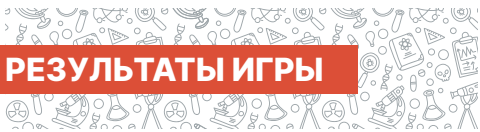
Это финальный раунд. Сконцентрируйтесь. Часто решения можно найти в самый неожиданный момент. На подготовку к переговорам внутри своей команды у вас 3 минуты.

*Время на обсуждение в командах: **3 минуты.***

*Время на переговоры: **10 минут.***

Действия: Команды-страны ведут переговоры с другими странами, обмениваются фишками, фиксируют передачу ресурсов на листах принятия решений. Листы после заполнения команды отдают ведущему. Ведущий вносит данные с листов в таблицу, листы возвращает командам. Командам выдаются фишки, соответствующие количеству разработанных компонентов вакцины.

*Общее время раунда: **до 20 минут.***



РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

Пришло время узнать, как изменилась ситуация и уровень распространения вируса в странах по итогам проведённых переговоров и разработанных компонентов вакцины.

Действия: Данные зачитываются по электронной таблице подсчётов ресурсов команд, которая выводится на экран. Демонстрируется итоговый слайд-иллюстрация в зависимости от результатов игры:

(На экран выводится слайд №26 презентации)

ВЫИГРАЛА ОДНА СТРАНА, Т.Е. НЕ ВЫИГРАЛ НИКТО

Немногие выжившие не смогли обеспечить безопасную работу существующих технологий...

В мире насчитывалось около 450 ядерных реакторов, которые начали перегреваться, как только закончилось топливо в аварийных генераторах, снабжающих их охлаждающей жидкостью. Произошёл огромный, резкий выброс радиоактивных веществ в атмосферу. Человечество оказалось истреблено.

Десятилетия после человека были ознаменованы разрушительными разливами нефти, утечками химических веществ и взрывами различных размеров — всё это тикающие бомбы замедленного действия, которые человечество оставило позади. Некоторые из этих событий привели к пожарам, которые горят уже десятилетия.

СО ВРЕМЕНЕМ ПЛАНЕТА ВСЁ ЖЕ ВОССТАНОВИТСЯ. НО ЛЮДИ НЕ ВЕРНУТСЯ НА НЕЁ УЖЕ НИКОГДА.

(На экран выводится слайд №27 презентации)

ВЫИГРАЛИ 2-3 СТРАНЫ

Немногие выжившие из наиболее пострадавших стран практически полностью перекочевали в выстоявшие страны. Огромное количество памятников культуры на их родине было утеряно.

**В ЧИСЛО УМЕРШИХ ОТ БОЛЕЗНИ ПОПАЛИ И ВЕЛИЧАЙШИЕ УМЫ МИРА,
А ТАКЖЕ БУДУЩИЕ ВЕЛИЧАЙШИЕ УМЫ. ПРОИЗОШЁЛ СЛОМ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО УКЛАДА
И УТЕРЯН ПЛАСТ ЗНАНИЙ.**

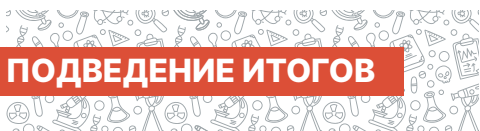
(На экран выводится слайд №28 презентации)

Все страны смогли договориться и получили по 2 компонента вакцины или больше, т.е. выиграли все команды.

Благодаря достижениям в области персонализированной медицины, 3D-принтинга, генетической терапии человек может жить до 120 лет. Среда обитания — среда для жизни. Жильё становится адаптивным под образ жизни человека, инфраструктура — экосистемой, благоприятной средой для жизни и инноваций.

Среда как таковая сильно меняется в сторону эффективной для функционирования человека и безопасной для природы.

МИР РАЗВИВАЕТСЯ ДАЛЬШЕ.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ



В данном блоке важно услышать ответы от каждой команды. Можно задавать дополнительные и уточняющие вопросы для лучшего понимания позиции и мотивации игроков.

Фиксируем определение своей позиции, наличие позиции «вокруг люди, которым нельзя доверять» заменяем на позицию «ты – мне, я – тебе», задавая уточняющие и наводящие вопросы.

Давайте оглянемся назад, и попробуем понять, как мы пришли к такому результату.

- Когда вы знакомились со странами, на что вы обращали внимание при выборе партнёра для взаимодействия?

Проверяем, работали ли команды со стратегией переговоров.

- Как вы определяли цели переговоров?
- Ставили ли вы стратегические цели? (Просчёт на несколько ходов вперёд)

Перевод в позицию «субъект-субъект».



РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

- Учитывали ли вы решения других стран при выборе партнёров для взаимодействия в раунде?
- Какие проявления в деятельности реальных людей (например, участников игры), помогли выстраивать договорённости? Влиял ли на это прошлый опыт (предыдущих раундов)?
- Что вас оттолкнуло? Как вы думаете, какие решения стояли за этим поведением?
- Какую роль для победы в игре играют переговоры и договорённости стран?
- В чём вы помогали другим странам, лечить их население или разрабатывать вакцину? В чём другие страны помогали вам?
- Как происходило в ваших командах обсуждение сотрудничества с другими странами?
- В какой момент игры вы решили объединить усилия с другими странами для того, чтобы разрабатывать вакцину?

Время этапа: **до 30 минут.**

