Communities for Climate Change Action / Społeczności na rzecz działań w dziedzinie zmian klimatu

Termin: 2021-03-01 - 2024-04-30

Kierownik: Agata Cieszewska

Wykonawcy: Kaja Czarnecka, Magdalena Kuchcik

Akronim: CoAdapt
Program: Grant the 3rd edition of the EEA and Norway Grants
Partner wiodący: Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego
Partner zagraniczny: Western Norway Research Institute OsloMet – Oslo Metropolitan University
Instytucja zamawiająca: Instytut Inżynierii Środowiska, Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego
Numer projektu: NOR/IdeaLab/Co-Adapt/0002/2020-00
Oficjalna strona projektu

Celem projektu jest wypracowanie nowego modelu integracji społecznej pomagającej w stworzeniu silnej i zintegrowanej społeczności, zdolnej do oddolnego podejmowania nowych wyzwań związanych z dostosowaniem miast do zmian klimatu. W tym celu zostanie zaprojektowana aplikacja w postaci komputerowej gry strategicznej, służącej do rozwoju i przekazywania wiedzy w zakresie mitygacji i adaptacji do zmian klimatu pomiędzy lokalnymi społecznościami. Gry strategiczne są uznawane obecnie za jedno z najbardziej skutecznych narzędzi edukacyjnych. Proponowana gra będzie miała charakter symulacyjny, a zatem będzie dostosowana do lokalnych warunków środowiskowo-przestrzennych. Elementem symulacji będą podejmowane działania na rzecz adaptacji do zmian klimatu w zależności od intensywności tych zmian (wprowadzenie m.in. różnych rozwiązań zielono – błękitnej infrastruktury, czy wykorzystania energii odnawialnej). Wykorzystanie gry jako narzędzia pozwoli na wzmocnienie inicjowania zmian oddolnych (bezpośrednio wynikających z motywacji lokalnych społeczności) minimalizując oczekiwania na zmiany odgórne (wynikające z konieczności podjęcia decyzji lokalnych władz - co wiąże się z długim i często skomplikowanym procesem zmian). Kluczowym założeniem jest tu wykorzystanie metody wzajemnego uczenia się i motywowania społeczności, czyli wykorzystanie wiedzy już istniejących zmotywowanych społeczności lokalnych (w różnych miastach świata) do zaprojektowania, a także testowania gry. Pilotaż projektu zostanie przeprowadzony dla 3 wybranych społeczności w Warszawie zróżnicowanych względem społecznym oraz ekspozycji na zmiany klimatu (strefa centralna, mieszkaniowa i peryferyjna miasta). Każda ze społeczności będzie w ramach eksperymentu (część projektu) samodzielnie realizować jedno z wybranych działań. W efekcie w projekcie zostanie zebrany, a następnie przetworzony zbiór dobrych praktyk przyczyniających się do zwiększenia motywacji lokalnych społeczności na rzecz zmian klimatu, a wytworzone narzędzie (gra) będzie dostępne online oraz w formie aplikacji na telefon dla innych społeczności przez kolejnych 5 lat. Efektem naukowym będzie monografia a także publikacje naukowe.

Publikacje

Abstrakty, recenzje, notatki

- Czarnecka Kaja, Kuchcik Magdalena, *Cieszewska Agata*: The cooling effect of a river as a contribution to climate change adaptation and resilience. [w]: EGU General Assembly 2024, European Geosciences Union. Vienna: 2024 - s. EGU24-3181.

Artykuły od 2013 roku

- *Maksymiuk Gabriela*, *Giedych Renata*, Kuchcik Magdalena, *Łączyński Marcin*, *Pusłowska-Tyszewska Dorota*, *Adamczyk Joanna*, Czarnecka Kaja, *Klimaszewski Krzysztof*, *Cieszewska Agata*: Neighborhood ecosystem services:

Insights from a multi-expert assessment of nature-based solutions in Scandinavian cities. - Ecological Indicators 2026, 186 - s. 1-16.