



FIX IT

100 рецептів виправити громаду
граю «Світ Громад»

ЗМІСТ

ЗМІСТ	2
ВІД АВТОРІВ (ЗАМІСТЬ ПЕРЕДМОВИ)	9
ЯК КОРИСТУВАТИСЬ КНИГОЮ	11
МОДЕЛІ:	
1. Як обрати найкращого кандидата на посаду: новий підхід до підбору персоналу	12
2. Як за 3 години розказати прибульцю (мігранту, біженцю, новачку) правила, традиції та особливості життя у новій громаді.	14
3. Як налагодити стосунки між членами родини, або як сказати STOP розриву поколінь	16
4. Як укласти ділову угоду та налагодити справжнє, а не «паперове» партнерство	18
5. Як пояснити цільовій аудиторії, що потрібно навчатися протягом усього життя.	20
6. Як ефективно провести діагностику грантерів.	22
7. Як вивчити усі «Інструменти розвитку громади» гри «Світ Громад» онлайн	24
8. Як ресоціалізуватись на роботі після довгого періоду самоізоляції	26
9. Як і де знайти своїй громаді компетентного мера	28
10. Як швидко і недорого згуртувати абсолютно різних людей і перетворити їх на ініціативну групу	30
11. Як навчитись приймати ефективні індивідуальні та колективні рішення	32
12. Як провести діагностику та корекцію деструктивної колективної поведінки (на прикладі ритуалу спалювання торішнього листа)	34
13. Як змінити школу, в яку ходить ваша дитина.	36
14. Як дауншифтеру дослідити нову громаду для життя	38
15. Як забезпечити себе роботою в умовах глобального безробіття.	40

16.	Як виявити, як люди, з якими Ви спілкуєтесь, впливають на Вас.	42
17.	Як дослідити мотивацію для масової системної громадянської участі.	44
18.	Як прокачати бізнес-англійську мову в вашій громаді	46
19.	Як перестати боятись і почати розвивати бізнес у своїй громаді.	48
20.	Як розробити та реалізувати місцеву програму розвитку.	50
21.	Як припинити бажати один одному щастя і почати бути щасливими.	52
22.	Як дорослому полюбити знову вчитися та перестати бідкатися	54
23.	Як провести діагностику та реанімацію громадських організацій	56
24.	Де знайти соціальних інвесторів та реальних агентів змін для розвитку локальних спільнот	58
25.	Як пропіарити громадську організацію та залучити ресурси для її розвитку	60
26.	Як кандидату у депутати дослідити потреби своїх виборців	62
27.	Як знайти добропорядних та компетентних виконавців.	64
28.	Як адаптувати гру «Світ Громад» під локальні потреби громади та забезпечити якісну співпрацю громади, влади та бізнесу	66
29.	Як запобігти та протидіяти булінгу у школі	68
30.	Як провести аналіз корупційних ризиків роботи з контрагентами, діловими партнерами та підрядниками	70
31.	Як обрати найкращий подарунок для закоханих пар, які вирішили створити сім'ю	72
32.	Як позбутися відчуття самотності.	74
33.	Як продіагностувати та прокачати потенційних членів рад: молодіжних, громадських, наглядових, піклувальних	76
34.	Як прокачати навички, які допоможуть вам вижити у XXI столітті в умовах турбулентного світу	78
35.	Де знайти крутих людей і соціальний капітал	80

36.	Як привернути увагу ЗМІ до Вашого проекту	82
37.	Як перезавантажити життя у церковній громаді	84
38.	Як підготувати засуджених до життя на волі	86
39.	Як попередити дискримінацію, ейджизм, ксенофобію та зламати деструктивні персональні установки	88
40.	Як майбутньому фасилітатору опанувати необхідні навички, якості та моделі поведінки	90
41.	Як розвивати критичне мислення	92
42.	Як допомогти молодим, дорослим та старшим людям пройти первинну та вторинну соціалізацію	94
43.	Як навчити громаду бути соціально згуртованою	96
44.	Як за три години налагодити співпрацю між політичними опонентами	98
45.	Як знайти свої «тригерні точки» стосовно обмежених ресурсів	100
46.	Як підвищити професійні компетенції викладачів громадянської освіти та зробити їх заняття сучасними.	102
47.	Як розвинути повагу до праці інших або як виявити чим ви насправді в житті займаєтесь і яку проблему вирішуєте	104
48.	Як провести діагностику голів ОСББ та квартальних комітетів.	106
49.	Як сформувати нові корисні звички.	108
50.	Як підвищити рівень толерантності серед молоді до маргінальних груп населення	110
51.	Яким чином можна зібрати цікаві персональні історії	112
52.	Як збільшити залучення мешканців громади в життя громадських організацій з 1% до 50%.	114
53.	Як нарешті почати заощаджувати гроші та інвестувати їх в місцеву економіку	116

54.	Як розвинути стратегічне мислення у підлітків та вміння співпрацювати, щоб вижити в світі VUCA.	118
55.	Як допомогти сім'ям зі складними життєвими обставинами	120
56.	Як дешево та дієво продати реформу децентралізації громаді	122
57.	Як членам громади покращити свої знання з громадянської освіти	124
58.	Як зрозуміти клієнта, якщо продаєш складні рішення, або як навчитись продавати, а не «впарювати»	126
59.	Як наростити довіру громадян до офіційних державних та місцевих інституцій	128
60.	Як знайти і сформуванати коло тихих інвесторів.	130
61.	Як навчитись ефективно комунікувати з молоддю під час навчання.	132
62.	Як визначити, який із Вас може бути підприємець.	134
63.	Як забезпечити сталість результатів проектів ОГС	136
64.	Як на пальцях пояснити молоді, яка вона процвітаюча громада та, як цього досягти	138
65.	Як оцінити, чи готові Ви до ризиків та можливих криз у житті	140
66.	Як можна вдавати свою інноваційність, використовуючи «Світ Громад»	142
67.	Як ефективно провести перші пари з дисципліни, що викладається англійською мовою, та допомогти студентам побороти свій страх.	144
68.	Як підвищити рівень громадянської освіти у мешканців ОТГ	146
69.	Як працівникам різних закладів, яким заборонено приймати відвідувачів під час карантину, з користю провести час	148
70.	Як розробити комплексну програму з розвитку спроможності партнерських організацій	150
71.	Як знайти людину, яка виведе громаду із депресивного стану	152
72.	Як прокачати свій рівень фінансової грамотності	154

73.	Як за допомогою гри почати слідувати Цілям сталого розвитку	156
74.	Як розробити курс, враховуючи дефіцит знань цільової аудиторії	158
75.	Як соціальна анімація може сприяти розвитку громади.	160
76.	Що може замінити соціальні мережі або як поколінню Z допомогти впевнено почувати себе у дорослому житті	162
77.	Як визначити, кому Ви підкоряєтеся — компетентним чи сильним	164
78.	Як побудувати просвітницьку роботу з молоддю за допомогою молодіжної акселераційної програми з самозарадності	166
79.	Як зробити заняття цікавими та корисними для студентів галузі знань «Управління та адміністрування»	168
80.	Як реалізувати проект МТД шляхом імпакт-інвестування	170
81.	Як допомогти бізнесам кооперуватись та отримувати взаємовигоду	172
82.	Як за 3 години змінити своє ставлення до людей з інвалідністю	174
83.	Як пришвидшити адаптацію першокурсників до одногрупників	176
84.	Як дослідити себе у грі.	178
85.	Як привчити дорослих дотримуватися правил та інструкцій	180
86.	Як організувати PARTY для підлітків у стилі «Світ Громад»	182
87.	Як допомогти підліткам сформувати собі позитивну ділову репутацію та розвинути особисті якості.	184
88.	Як організувати гру «Світ Громад» у форматі турніру та залучити до 100 учасників	186
89.	Як підготуватись до будь-якої кризи або дефолту, які можуть статись раптово	188
90.	Як сформувати міцну команду або що таке ефективне управління персоналом	190
91.	Як стати справжнім майстром гри «Світ Громад»	192

92.	Як вчителю або викладачу ЗВО прокачати себе за літо.194
93.	Як перетворити бібліотеку на центр життя громади.196
94.	Як змінити ставлення дорослих до ігор.198
95.	Як за допомогою ігрових сесій «Світ Громад» можна надавати публічні консультації200
96.	Як допомогти стейкхолдерам розробити якісну програму з безбар`єрності (з компонентом інклюзії)202
97.	Як організувати роботу в сфері національно-патріотичного виховання дітей і молоді204
98.	Як встигнути презентувати гру «Світ Громад» за 45 хвилин206
99.	Як зробити гру «Світ Громад» альтернативним способом відпочинку або яскравою частиною будь-якого івенту208
100.	Як пояснити ув'язненим, як соціальні взаємодії можуть вплинути на життя210
АВТОРИ ПРОЕКТУ212
ТЕМАТИЧНИЙ ПОКАЖЧИК213
УМОВИ ПОШИРЕННЯ214

ВІД АВТОРІВ (ЗАМІСТЬ ПЕРЕДМОВИ)

5 років тому (29 листопада 2016) на V Форумі розвитку громадянського суспільства в Києві ми презентували прототип настільної гри «Світ Громад: Акселератор».

На той час від фрази «А давай зробимо настільну гру, яка у фановий і пізнавальний спосіб навчатиме людей відповідальності за своє життя і розвиток свого середовища» до появи першого прототипу пройшло 39 днів. Та реакція учасників Форуму показала, що ми робимо щось не лише прикольне, а й корисне.

І вже з моменту демонстрації прототипу до першого оплаченого примірника і перших контрактів на підготовку майстрів гри пройшло лише 5-10 днів.

З того часу вийшло три накладки настільного ігрового симулятора «Світ Громад», сертифіковано 283 Майстрів гри (станом на 20.10.2021), «Світ Громад» використовують крім України ще в Молдові та Грузії, де вже теж є 17 сертифікованих Майстрів гри.

Про гру «Світ Громад» кажуть так:

- Це як монополія, тільки крутіше.
- Це схоже на кеш-флоу, але не кеш-флоу.
- Це гра про реальне життя.

Кожен в цій грі знаходить щось своє. Чесно, ми так і не навчилися простою мовою пояснювати, що воно таке — гра «Світ Громад». Але ми точно знаємо, що це наша відповідь

на нудні, неефективні, часто шкідливі інструменти у роботі зі спільнотами людей.

5 років компанія «Світ Громад» практикує на собі, досліджує застосування ігрових та ігрофікаційних технологій. Ми самі регулярно використовуємо та граємо у «Світ Громад» для прокачки навичок, досліджень нових аудиторій, корисного дозвілля.

За цей час ми виявили понад 100 способів, як цей інструмент допомагає вирішувати нетривіальні, запутані завдання, яким не можуть дати раду вчителі, андрагоги, соціальні педагоги, громадські активісти, менеджери комерційних і некомерційних організацій, тренери, фасилітатори, рекрутери, філантропи, мери та депутати малих і великих міст.

Ви можете не вірити в ігрофікацію чи використання освітніх настільних ігор для серйозних справ, але після того, як самі спробуєте на практиці хоч один з перелічених способів — ви не тільки зміните уявлення про своє оточення, але й переосмислите свої можливості зробити цей світ трохи кращим і щось в ньому пофіксити (виправити).

Ця книга — це прояв вдячності перед нашими вчителями і послідовниками, які повірили в нас, коли ще нічого не було.

Тарас Тимчук, Михайло Войтович.
Київ-Луцьк, 2021 рік.

ЯК КОРИСТУВАТИСЬ КНИГОЮ

Книга вміщує 100 рецептів (моделей) використання симуляційної настільної гри «Світ Громад». На сьогодні вийшло три релізи гри, книга підходить для власників будь-якого з цих видань.

Кожна модель розміщена на одному книжковому розвороті та розписана за однаковою структурою:

1. Номер та Назва рецепту.
2. Сфера застосування.
3. Для кого підійде — перелік спеціальностей та сфер діяльності для кого саме цей рецепт буде корисним.
4. Контекст — звідки взялась потреба саме в цьому рецепті.
5. Проблема — лаконічне формулювання проблеми, що витікає з контексту.
6. Рішення — таке ж лаконічне формулювання рецепту для вирішення проблеми.
7. Механіка — сценарій розгортання рецепту.
8. В чому сім'я — переваги саме цього рецепту, чому він спрацює.
9. Як на цьому заробити — ідеї для комерційного використання рецепту.

Таким чином, тримаючи в руках один розворот, можна підготуватись та провести повноцінну освітньо-ігрову чи діагностичну сесію.

Наприкінці книги для полегшення навігації ви можете знайти покажчик рецептів за сферами використання та за авторами, які їх не тільки практикують але й описали для цієї книги.

1

ЯК ОБРАТИ НАЙКРАЩОГО КАНДИДАТА НА ПОСАДУ: НОВИЙ ПІДХІД ДО ПІДБОРУ ПЕРСОНАЛУ

#БІЗНЕС #HR

◆ **Сфера.** Діагностика та прокачка команд та персоналу.

✂ **Для кого підійде.** HR-менеджери, рекрутери, кадровики.

◀ **Контекст.** Ден Кенеді, один з відомих консультантів у сфері менеджменту, дає таку пораду тому, хто набирає персонал, щоб не помилитися. При виборі кандидата, потрібно відповісти собі на 3 питання:

1. Чи вміє кандидат технічно робити те, що Вам потрібно? Глянув резюме, промоніторив соцмережі, зв'язався з кількома працедавцями і маєш відповідь.
2. Чи планує кандидат в майбутньому займатися діяльністю, яка Вам потрібна? Кандидат міг малювати гарні картини, але бачить, що не витягує і планує як усі — йти в IT. Як виявити? Гляньте (CV, LinkedIn) яке профільне навчання кандидат проходив, що прочитав, як підвищує свою кваліфікацію. Зрештою, зв'яжіться і спитайте. Якщо кандидат професійно розвивається, значить планує капіталізувати себе і заробляти більше. Наступне питання ще складніше.
3. Чи зможе кандидат займатися роботою, яка мені потрібна в моїй компанії? І тут відповідь впирається в сферу цінностей вашої фірми, спроможність кандидата знайти спільну мову зі співробітниками. Так,

ви можете взяти людину на випробувальний термін. Але пройде 3 місяці, витрачені гроші на навчання нового працівника, а він вирішить, що ви йому як фірма не підходите. І якраз тут є місце для гри «Світ Громад».

□ **Проблема.** Як не згаяти час і не помилитися, та одразу найняти на роботу потрібну людину, яка швидко віллється у команду і створить потрібну для компанії цінність.

◎ **Рішення.** Ігрова сесія з кандидатами та персоналом компанії.

◆ **Механіка.** Ігрова сесія з кандидатами та персоналом компанії.

1. Граємо якийсь близький до реальності сценарій на 6-8 раундів: якщо це невелике місто, то моделюємо ситуацію, яка характерна для міста. Головне, щоб гра не була надто довгою і не дуже короткою — характери гравців мають розкритися на повну. Сценарій на 10+ раундів вимагає витримки — за потреби можна і це перевірити.
2. Обов'язково граємо гру з індивідуальними цілями, при чому, добре щоб у кандидата опинилася ціль, при якій для індивідуальної перемоги не обов'язково важлива перемога усієї команди.
3. Для такої гри майстру потрібен ще й асистент, який документуватиме окремі аспекти під час гри:

Те що в мене зайняло 2 роки, ви виявили за 4 години (відгук замовника після звіту за підсумками ігрової сесії з командою партнерської організації, м. Кишинів, Молдова).

- спосіб прийняття колективних та індивідуальних рішень, участь у процесі новачка;
- швидкість інтеграції новачка, прояв особистих якостей у новій групі;
- персональна стратегія гравця;
- кооперативні союзи в грі: хто з ким і чому кооперувався, проти кого дружили;
- читацькі та виконавські патерни: наскільки уважно читалися та виконувалися інструкції;
- конфліктні теми та моменти, світоглядні установки;
- поводження з грішми: особистими, місцевим бюджетом, фондом громади, банком гри;
- несподівані відкриття, інсайти.

▲ В чому сіль

1. Гра дає незалежну швидку оцінку:
 - лідерського та ресурсного потенціалу кандидата, його набір цінностей та суперсил;
 - ризиків, пов'язаних з кандидатом та його інтеграцією у команду;
 - здатності приймати рішення в умовах невизначеності і брати на себе відповідальність;
 - технічної спроможності кандидата виконувати організаційно-управлінську роботу чи просто грати в команді.
2. Дає реальне розуміння навичок, якими володіє кандидат:
 - вміння переконувати та відстоювати

- інтереси;
 - дотримання балансу між тактикою і стратегією;
 - вміння ширше дивитися на проблему і знаходити нестандартні рішення в умовах невизначеності;
 - організація роботи команди і вміння прислуховуватися до думки її учасників;
 - вміння читати і виконувати документи та інструкції.
3. Дає змогу керівництву та HR-департаменту прийняти швидке рішення за результатами гри та рекомендаціями майстра.

➤ **Додаткові ресурси.** Асистент майстра гри, легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ **Хто вже так робить.** Власне ТОВ «Світ Громад» як компанія своїх працівників набирає лише через гру.

⚡ **Як на цьому заробити.** Організуйте навчання для HR-менеджерів по використанню «Світу громад» для потреб їхніх компаній. Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор для корпоративного сектору.

2

ЯК ЗА 3 ГОДИНИ РОЗКАЗАТИ ПРИБУЛЬЦЮ (МІГРАНТУ, БІЖЕНЦЮ, НОВАЧКУ) ПРАВИЛА, ТРАДИЦІЇ ТА ОСОБЛИВОСТІ ЖИТТЯ У НОВІЙ ГРОМАДІ

#ЗГУРТУВАННЯ #ІНТЕГРАЦІЯ #ВПО #РЕСОЦІАЛІЗАЦІЯ

◆ **Сфера.** Залучення та інтеграція мешканців громади, соціальна згуртованість.

✂ **Для кого підійде.** Соціальні працівники, соціальні аніматори, ком'юніті, організатори, фахівці зі згуртування в громаді.

◀ **Контекст.** Їздили якимось ми з командою в Швецію потестувати гру «Світ Громад». А в якій це сфері ми ще могли потестувати, як не у найбільш чутливій та проблемній — інтеграція мігрантів з Сирії, Ірану, Пакистану, Афганістану (країн, де не вщухають військові конфлікти) у шведське суспільство, якщо конкретніше — у комуну Солентуна під Стокгольмом.

Наші партнери з Initiative of Change зібрали групу мігрантів, з яких хтось приїхав рік тому і вже трохи асимілювався, хтось приїхав недавно. Був серед гравців і тінейджер, були місцеві, які працюють з мігрантами. Ми зіграли ігрову сесію, і потім трохи поспілкувалися про перспективи використання гри у Швеції.

Я ж участі у грі не брав, а тільки спостерігав. І як спостерігачеві, мені здалося, що для новоприбулих у Швеції є дві найбільші проблеми:

- Незнання шведської мови, а відповідно неможливість швидко адаптуватися — зрозуміти та прийняти місцеві правила гри, і, відповідно, грати за цими правилами.

- Відсутність механізму, що дозволив би швидко познайомитися з цими правилами гри — якщо коротко, які в громаді традиції, особливості, де можна знайти роботу, де не шукати і не витратити час, де можна бути найбільш корисним. Такого механізму в Солентуні немає. Це логічно. Громада жила собі століттями, і не було в неї задачі акумулювати знання про себе, щоб комусь розповісти.

Відповідно, ці два фактори підштовхують мігрантів, які часто перебувають у пригніченому стані, до звернення за підтримкою у закритих спільнотах, де працює незмінне правило — свій до свого по своє, замішане на мовній та культурній складовій. Може це виглядає дуже спрощено, але це те, що я встиг для себе помітити.

□ **Проблема.** Як правило, великі спільноти (громади) що давно існують, не володіють простим інструментарієм для швидкої інтеграції новачків.

◎ **Рішення.** Новачки знайомляться з громадою через ігровий досвід із супроводом різних історій з життя громади та місцевих традицій. В ідеалі — можна замовити і використовувати локальну адаптацію гри «Світ Громад», в яку відразу інтегровані місцеві об'єкти, інфраструктура та культурні особливості (якщо цікавить можливість розробки для вашої громади — звертайтеся: game@woc.org.ua).

- Що ви сьогодні отримали для себе з гри?
- Пора серйозно взятись за вивчення мови... (діалог з іранською емігранткою після гри у Швеції)

❖ **Механіка.** Звичайна гра з моделюванням поточної ситуації. Добре грати з додатком «Громада, що навчається» (в третьому виданні гри цей додаток інтегровано в основний комплект), оскільки він дозволяє дослідити незадоволені потреби громади в освітніх послугах чи взагалі у послугах та продуктах, для яких теоретично є ринок і новоприбулі можуть тут знайти собі місце. Непогано заготувати легенду, яка містить трохи історії з життя громади, можливо навіть якихось реальних живих попередників.

Володіючи ж локальною адаптацією (наприклад «Світ Громад: Калуш»), в ігровий реквізит вводяться локальні об'єкти, назви, установи та підприємства, а в ігрову механіку інтегруються місцеві традиції, історії, жарти тощо. Таким чином, в звичайній грі, нова людина за якісь 3-4 години наче «проживає» у новому місці ціле життя.

▲ **В чому сіль.**

1. Невимушена, інтерактивна, весела (гра все-таки) форма згуртування, знайомства, побудови довірливих стосунків, зняття ярликів («О, переселенець приїхав!», «Ти чого сюди приїхав?») і відразу пошуку відповідей на питання, які найбільше цікавлять або створюють дискомфорт.
2. Цей автономний інструмент — гру, яка може лежати в бібліотеці чи клубі, може провести будь-хто з членів громади, для цього не потрібно бути

великим фахівцем (тренером чи фасилітатором), достатньо вміти читати правила.

3. Локальна адаптація — це ще й хороший подарунок. Як мінімум, для організацій та активістів, які спеціалізуються на інтеграції нових або маргінальних груп у громаді.

➤ **Додаткові ресурси.** Буклети, книги, відеофільми про вашу громаду.

▲ **Хто вже так робить.** Власне ТОВ «Світ Громад» як компанія своїх працівників набирає лише через гру.

➤ **Як на цьому заробити.**

Запропонуйте представникам місцевої влади свої послуги в сфері інтеграції новачків. Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої громадської організації, яка займається проблемами переселенців, біженців чи просто згуртуванням громади.

3

ЯК НАЛАГОДИТИ СТОСУНКИ МІЖ ЧЛЕНАМИ РОДИНИ, АБО ЯК СКАЗАТИ STOP РОЗРИВУ ПОКОЛІНЬ

#САМОРОЗВИТОК #СТОСУНКИ #СІМ'Я #ТЕРАПІЯ

◆ **Сфера.** Діагностика міжособистісних стосунків та комунікація.

✕ **Для кого підійде.** Медіатори, соціальні працівники, кожен, хто б хотів пофіксувати стосунки у своїй сім'ї чи родині.

◀ **Контекст.** Всі батьки, у кого є діти, особливо підліткового віку, стикаються з ситуацією, коли між дитиною і батьками несподівано і швидко з'являється невидима стіна непорозуміння. Так, це було завжди, у всі часи, але зараз ситуація сильно відрізняється. З однієї сторони, можна бути своїй дитині в цьому віці близькою людиною і другом — дивитися одні і ті ж серіали, скролити одні і ті ж фотки в інстаграмі, слухати одних і тих же музикантів. А можна і цього не робити, дистанціюватися, відкупитися і робити вигляд, що все добре, а підліток в цей час іде шукати відповіді на складні питання в якісь інші місця. І навіть може потрапити під чийсь негативний вплив, а там і до криміналу чи іншої девіантної поведінки недалеко.

Але мені відомий кейс, коли неочікувано, гра в «Світ Громад» батька з сином і мамою допомогла відновити стосунки в сім'ї, а якщо конкретніше — батька з сином. Звісно, в цій справі можна піти далі — не обмежуватися тільки нуклеарною сім'єю (тато, мама, дитина). А зіграти в три родинні покоління: дід/бабуся, батько/мама,

син/дочка, племінники і так далі.

□ **Проблема.** Технологічний розрив поколінь спонукає підлітків шукати відповіді в широкодоступних джерелах, які не перевіряються і не контролюються.

◎ **Рішення.** Сімейна ігрова терапія за освітньою настільною грою, яка у невимушеній легкій атмосфері дозволяє озвучувати та обговорювати непрості теми.

◆ **Механіка.** Сімейна ігрова терапія за освітньою настільною грою, яка у невимушеній легкій атмосфері дозволяє озвучувати та обговорювати непрості теми.

▲ **В чому сіль.** Перевага цього формату для сімейної інтеграції у тому, що ніхто нікому не перемиває кістки. Водночас є про що поговорити за столом, відбувається живе, невимушене спілкування. Хтось пригадає і розкаже якусь дотепну історію, хтось згадає, як мріяв стати депутатом, а про це ніхто в родині не знає. Зрештою, за грою можна краще зрозуміти своїх близьких, а можливо, навіть про щось корисне домовитися.

Ідеально гра підійде наприклад, на Пасху. Знаєте, хороша альтернатива, щоб не сидіти за довгим столом і не об'їдатися. Після церкви (якщо звісно цього року карантин не завадить) чемно і скромно поспідати, а далі можна «шпиляти» — дай Бог ігрових сценаріїв в грі вистачає.

А головне, майже ніхто зараз в родинях так не робить. Але все може змінитися і в українському консервативному сімейному середовищі зародяться нові цікаві традиції :). У книзі спеціально розміщені й неочевидні способи використання гри «Світ Громад», щоб показати — це гра для всіх. А в першу чергу для тих, хто в настільні ігри ніколи не грав. Ну, майже ніколи.

◆ Додаткові ресурси.

Смаколики, напої.

▲ Хто вже так робить.

Сертифіковані майстри гри «Світ Громад» усіх рівнів та власники персональних коробочок «Світ Громад» усіх релізів.

⚡ Як на цьому заробити. Для власної сім'ї головний заробіток — спокій та злагода в домі. Але ніхто не забороняє надавати послуги сімейної терапії, згуртування чи просто корисного дозвілля. Чому б, наприклад, не організувати сімейний ігровий турнір з призами, спонсорами та веселоцями.

4

ЯК УКЛАСТИ ДІЛОВУ УГОДУ ТА НАЛАГОДИТИ СПРАВЖНЄ, А НЕ «ПАПЕРОВЕ» ПАРТНЕРСТВО

#БІЗНЕС #ДІАГНОСТИКА #ПАРТНЕРСТВО

◆ **Сфера.** Налагодження та діагностика ділових стосунків, партнерств.

✂ **Для кого підійде.** Власники бізнесу, керівники громадських, благодійних, комерційних організацій.

◀ **Контекст.** Кілька років тому ми організовували презентацію гри «Світ Громад» (це ще був перший реліз) в Американському домі в Києві на тему «Як знаходити неформальних лідерів з використанням гри «Світ Громад». На цю презентацію приїхала здалеку одна з відвідувачок, яка перед тим придбала гру. В неї була цілком конкретна ціль — зрозуміти як використовувати гру. Після гри пані залишилася на ігрову сесію. Я її запитав: «А для чого Ви купили цю гру?». На скільки пам'ятаю, її відповідь була така: «Хочу продіагностувати потенційних партнерів перед запуском спільного проекту».

Ще один випадок з «історії». Трапляється часто. Якось ми (як компанія) домовились з іншою організацією (ми так думали, що домовились) про спільну роботу над новим проектом. Раптово (після понад 30 взаємних листів у листуванні) виявилось, що то тільки ми собі думали, що ми домовились, а це просто було... що це було ми так і не вияснили.

Бінго! Дійсно, в нашій країні з системною практикою кидалова або просто через відсутність банальної діло-

вої культури, знайти надійного партнера не так просто. Зрештою, термін «партнер» став заїждженим і більше не означає те саме, що означало колись. Одна справа, коли все йде добре і сторони дотримуються формальних і неформальних зобов'язань. Інша, коли щось пішло не так і вам треба знати, як партнер поведе себе у ситуації форс-мажору. Наприклад, зараз і в нових умовах, коли невідомо, що буде з економікою.

□ **Проблема.** Часто буває важко відразу перевірити потенційного партнера, клієнта, підрядника, постачальника на совісність, превалюючі світоглядні установки та моделі поведінки, особливо в умовах невизначеності.

◎ **Рішення.** Якщо контракт незначний чи «меморандум про партнерство» потрібен лише, щоб підкласти до чергової заявки на отримання гранту, то можна нічого не робити. Якщо все навпаки, то варто знайти час і місце, щоб зіграти ігрову партію (будь-який сценарій) з потенційним партнером перед укладанням угоди, щоб краще його дослідити і зрозуміти мотивацію, цінності, установки, поведінкові патерни (чи вміє читати інструкції, як поводить себе з грішми та у критичних ситуаціях).

В ігровій практиці були неодноразово ситуації, коли після гри звучала фраза: «Слухай, давай запустимо спільний проект/бізнес». Було таке, що гравці скинулися і подару-

вали іншій гравчині комплект гри «Світ громад» — формально уклали кооперативну угоду і відразу виконали зобов'язання :)

❖ **Механіка.** Сценарій варто брати не менш як на 5-6 раундів, щоб дати можливість розкритись усім учасникам. Ролі краще підібрати збалансовано, щоб сильні ролі врівноважувались вразливими. Підстава для гри: «ділова гра для менеджменту та ключового персоналу майбутнього партнерства», тож в ідеалі можна запросити по три учасники з кожної зі сторін та замовити майстра гри для отримання неупередженого стороннього звіту за підсумками.

▲ **В чому сіль.**

- Ви все бачите своїми очима.
- Рішення приходить миттєво. Якщо є хоч 1 % сумніву, ви відмовитесь від партнерства чи угоди і зекономите час і гроші на майбутнє.
- Якщо сумнівів немає, швидше за все ці 3-4 ігрові години дозволять вам ґрунтовно розвинути стосунки двох команд і ви відразу домовитесь про умови співпраці, обговорите масу нюансів і вже наступного дня матимете результати.

➤ **Додаткові ресурси.** Для гри чудово підійде нейтральна територія. Наприклад, комфортне приміщення, в якомусь із ділових чи молодіжних центрів, освітніх хабів, тренінгових закладів.

⚡ **Як на цьому заробити.**

Корпоративний сектор, по-перше, платоспроможний, по-друге, регулярно випробовує інновації для свого розвитку. Тож, грамотно і зрозуміло складена комерційна пропозиція може бути підтриманою навіть заради експерименту.

В громадському секторі все трохи складніше з платоспроможністю, але простіше висмикнути людей на такий захід. Оплата такої діагностичної сесії може бути частиною серйозного гранту, який потребує налагодження партнерств, або частиною витрат на організаційний розвиток.

5

ЯК ПОЯСНИТИ ЦІЛЬОВІЙ АУДИТОРІЇ, ЩО ПОТРІБНО НАВЧАТИСЯ ПРОТЯГОМ УСЬОГО ЖИТТЯ

#EDTECH #МАРКЕТИНГ #НАВЧАННЯВПРОДОВЖЖИТТЯ

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, проекти міжнародної технічної допомоги з компонентом освіти дорослих чи/та громадянської освіти.

◀ **Контекст.** Щодня хтось викладає у вільний доступ черговий онлайн-курс. Вчорашні школи, університети, тренери, проекти міжнародної технічної допомоги викладають своє навчання в онлайн. Це ніби й добре — мати доступ у вільний час до структурованої інформації, яка тебе цікавить по твоїй темі.

Єдина проблема — як потенційний слухач має «купити» цей онлайн-курс і захотіти пройти? Особливо, якщо мова йде про такі «цікаві» теми як «Залучення громади», «Гендерно-орієнтоване бюджетування», «Соціальні послуги у громаді», «Урбаністика» тощо. До слова, купити це — не обов'язково придбати за гроші. Тим паче, що більшість онлайн-курсів зараз стають безкоштовними. Купити — це сформувані у своїй голові мотивацію його пройти. А сформувані цю мотивацію — це не така вже й проста задача. По суті, людина має швидко зв'язати свої особисті інтереси з вигодою, яку вона отримає, якщо пройде цей курс. І ця вигода не випарується за місяць чи за два. Оце вам, розробникам онлайн-курсів, справжня задача.

□ **Проблема.** Важко достукатись до цільової аудиторії, особливо якщо це дорослі, які «вже все знають і своє відучились, хай молоді вчаться».

◎ **Рішення.** Витягнути дорослих на 3-4 години на ділову гру простіше, ніж на тривале навчання. До того ж, офлайн стає новою розкішшю, тож може бути достатньо простої нагоди зібратись і поспілкуватись в неформальній атмосфері.

◆ **Механіка.** Одна із задач, яка перед нами стояла, коли ми разом з німецькою організацією DVV International розробляли розширення до гри «Світ Громад» — створити зв'язок між навчанням протягом життя і персональною економічною вигодою. Простими словами, повернути дорослим любов до навчання через усвідомлення практичної (в першу чергу, фінансової) користі.

Були ще випадки, коли після гри учасники запитували про онлайн-навчання із створення фонду громади. Якби хтось розмістив у нас в грі рекламу такого курсу, гравці тільки б подякували.

Але ж про курс можна розказати через фейсбук. Ага, зараз! Спробуйте налаштувати таргетинг і продати ці от безкоштовні курси. Якщо, наприклад, у проекта МТД/КСВ стоїть задача системно змінити поведінку великої кількості таргетованої аудиторії з використанням гри «Світ Громад», то вже перевіреним

способом є адаптація цього інструменту під цілі проекту з подальшою організаційною інтеграцією в його механіку.

▲ В чому сіль. Оскільки наш мозок не бачить особливої різниці між реальністю й ігровою симуляцією, то в грі він легко може напрацювати нові нейронні зв'язки, що стосуються користі системної прокачки своїх навичок з метою їх монетизації. 5-10 ігрових ситуацій, коли випадає в грі той чи інший інструмент, що стосується додаткової, неформальної освіти, наштотують на думку — «А може дійсно пройти цей курс і влаштуватися на більш оплачувану роботу?».

◆ **Додаткові ресурси.**

Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус.

▲ Хто вже так робить. Деякі сертифіковані майстри гри «Світ Громад» завдяки проведенню ігор «Світ Громад» та безпосередньої участі у якості гравця. Не зважаючи, попри те, що ці люди мали постійну роботу та працювали на ній багато років, останнім часом вони перестали отримувати від неї задоволення, і навіть розуміючи, що світ не стоїть на місці, не наважувались щось змінити у своєму житті. Але після систематичного використання гри «Світ Громад» зрозуміли, що якщо людина хоче змінюватись та отримувати гідну винагороду за свої вже наявні знання та навички, вона має іти вперед та опа-

новувати нові навички, які нададуть їй сили та нові можливості для отримання нової роботи, яка її буде задовольняти, або навіть відкрити власний бізнес.

▲ Як на цьому заробити. Деякі сертифіковані майстри гри «Світ Громад» завдяки проведенню ігор «Світ Громад» та безпосередньої участі у якості гравця. Не зважаючи, на те, що ці люди мали постійну роботу та працювали на ній багато років, останнім часом вони перестали отримувати від неї задоволення, і навіть розуміючи, що світ не стоїть на місці, не наважувались щось змінити у своєму житті. Але після систематичного використання гри «Світ Громад» зрозуміли, що якщо людина хоче змінюватись та отримувати достойну винагороду за свої вже існуючі знання та навички, вона має іти вперед та опановувати нові навички, які нададуть їй сили та нові можливості для отримання нової роботи, яка їх буде задовільняти, або навіть відкриття власного бізнесу.

6

ЯК ЕФЕКТИВНО ПРОВЕСТИ ДІАГНОСТИКУ ГРАНТЕРІВ

#МТД #ОГС #ГРАНТИ #ДІАГНОСТИКА

◆ **Сфера.** Грантові та мікро-грантові програми.

✕ **Для кого підійде.** Проекти МТД, організації громадянського суспільства, які адмініструють грантові програми, відділи КСВ.

◀ **Контекст.** Проблема — це завжди можливість. А масштабна проблема — це чудове джерело заробітку для компаній та організацій, які спеціалізуються на вирішенні цих проблем. І така можливість створена завдяки глобальній системі міжнародної технічної допомоги (МТД). В Україні міжнародна технічна допомога була завжди, але в 2014 році кількість проектів МТД суттєво зросла. В тому числі завдяки війні на Сході.

Індустрія МТД не змогла б існувати без системи грантів, яку часто виконують громадські організації, і професійних провайдерів послуг для цієї сфери. Мова йде про сотні мільйонів доларів, які не можуть просто так піти на фінансування корумпованого державного апарату, який не відзвітує за витрачені кошти платників податків інших країн.

Тому головний біль будь-якого проекту, який зараз працює в грантовій індустрії, — знайти адекватних партнерів, агентів змін, які зможуть бути ефективними користувачами грантової допомоги і не створять проблем зі звітуванням. Особливо в умовах, коли більшість

громадських організацій, які присіли на міжнародну допомогу, монополізують сферу громадської активності у себе на місці і не допускають появи конкурентів.

Отже, задачі, які стоять перед проектами МТД, що працюють переважно з головного чи регіонального офісу:

- знайти потрібних людей;
- дослідити їхній ресурсний потенціал;
- оцінити ризики, пов'язані з цими людьми;
- навчити та підібрати правильний формат формування нових установок і поведінкових моделей;
- організувати конструктивну взаємодію протягом усієї фази проекту для досягнення цілей та задач проекту;
- забезпечити сталість результатів після завершення проекту.

□ **Проблема.** Відшукати, перевірити, залучити та налагодити конструктивну роботу з новими партнерами в рамках грантових програм за умови використання традиційних методів перетворюється на непосильну задачу в тривалих строках, що значно ускладнюється в умовах карантинних обмежень та уповільнення логістики.

◎ **Рішення.** Організувати та провести Турнір з гри «Світ Громад» за відповідним ігровим сценарієм.

◆ **Механіка.** Турнір як турнір.

- Обираєте з наявних або розробляєте (замовляєте у розробників) спеціальний ігровий сценарій, який за своєю легендою, тривалістю, ролями, механікою та логікою відповідає тематиці та цілям грантової програми.
- Збираєте за ігровими столами 5-10-20 команд-претендентів. В умовах карантину команди можуть зібратись дистанційно малими групами по 4-5 осіб + незалежний сертифікований майстер гри (в ідеалі, потрібно постаратись, щоб все відбулось в один день).
- Протягом дня отримуєте діагностичні звіти про усі команди в єдиному форматі.

▲ В чому сіль.

- Сам факт впровадження такого підходу може привернути увагу широкого кола потенційних учасників та суспільства загалом.
- Новачків може демотивувати перспектива змагання з «динозаврами» в довгих грантових конкурсах, і вони просто не йдуть. Швидкий ігровий турнір з прозорими правилами та організацією не тільки зніме ці страхи, а й додасть азарту.
- Усі грають за однаковими правилами в один час, а звіти по кожній команді дає незалежний сертифікований експерт. Ви відразу бачите і можете порівняти цінності кожного з учасників та команд в цілому, особливості поведінки, «тарганів в голові»,

суперсили та таланти, потенційні ризики (наприклад, схильність привласнювати публічні кошти чи невміння читати інструкції — вважай перший кандидат, який не здасть звіт і доведеться за нього це робити).

- Обґрунтовано і в стислі строки приймаєте рішення без рожевих окулярів і припущень.
- Отримуєте перспективні нові обличчя, а бонусом ще й резерв на випадок різних непередбачуваних ситуацій.

➤ **Додаткові ресурси.** В умовах карантинних перешкод важливо більше часу затратити на організацію та логістику. Майстри гри мають з'явитись в місцях збору команд-претенденток в один час. На щастя, на момент написання даного видання в Україні налічується понад 300 сертифікованих майстрів в усіх регіонах, що спрощує задачу.

▲ **Хто вже так робить.**
DG East.

⚡ **Як на цьому заробити.** Якщо Ви майстер гри або плануєте сертифікуватись — не полінуйтесь додати себе в усі доступні канали комунікації Світу Громад, приведіть в порядок і тримайте актуальним своє резюме. Різного роду замовлення на діагностичні ігри стають дедалі регулярнішими, тож робота знайдеться усім.

7

ЯК ВИВЧИТИ УСІ «ІНСТРУМЕНТИ РОЗВИТКУ ГРОМАДИ» ГРИ «СВІТ ГРОМАД» ОНЛАЙН

#ГРОМАДА #ПАРТНЕРСТВО #ЗГУРТУВАННЯ #EDTECH

◆ **Сфера.** Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.

✂ **Для кого підійде.** Сертифіковані майстри гри «Світ Громад».

◀ **Контекст.** Карантин вніс свої корективи у життя кожного. Когось позбавив живого спілкування з рідними, друзями та колегами, хтось взагалі втратив роботу... Проте, можливо, у Вас є коробка із грою «Світ Громад»? Можливо, Ви — сертифікований майстер гри «Світ Громад» і Ви раніше активно проводили ігрові сесії у своєму та інших містах України та навіть зробили гру додатковим джерелом Ваших доходів? Але уряд кожного разу вводить нові, жорсткіші обмеження. Тепер навіть кафе та ресторани не готові прийняти без зеленого сертифікату... Таким чином, гру не проведеш, грошей не заробиш. Ще й кваліфікацію майстра можна втратити на невизначений час карантину.

□ **Проблема.** Гравці часто розпитують майстрів про трактування та практичне значення елементів гри, але не кожен майстер може компетентно відповісти на ці питання.

◎ **Рішення.** Дослідити і вивчити реквізити гри, зокрема, «Інструменти розвитку громади», завдяки шведській технології навчання в гуртку онлайн.

◆ **Механіка.** В який спосіб це можна зробити, щоб провести гру:

- ефективно;
- онлайн;
- але у групі;
- і не нудно.

А що якщо синтезувати контент гри «Світ Громад», Zoom чи Skype і шведську технологію навчання в гуртку? Навчальний гурток – це невелика група людей, які протягом певного періоду регулярно організують спільні зустрічі та заняття під керівництвом узгодженого всіма керівника. Такі гуртки відіграють надзвичайну роль у поширенні знань, опануванні нових навичок та підвищенні конкурентоспроможності громад.

Як це може відбуватися:

1. Навчання відбувається в групі онлайн з використанням сервісів Zoom, Skype, або будь-яких інших, які дозволяють обмінюватися голосовими, візуальними повідомленнями, показувати зображення з екрану комп'ютера.
2. Учасники самі формують графік онлайн-зустрічей (обговорень).
3. Кожен учасник гуртка бере на себе зобов'язання дослідити певну кількість інструментів розвитку громади, які присутні в грі (у базовій версії їх 32).
4. У форматі відеоконференції учасники гуртка діляться цими знаннями з іншими учасниками і обговорюють їхню релевантність та можливість використання у своїх громадах.

5. Учасники можуть викласти свої матеріали на форумі Майстрів Гри і поділитися з іншими майстрами.

▲ В чому сіль.

- Дешево: від вас вимагається тільки ваш час на дослідження інструментів та участь у онлайн-зустрічах.
- Розвиток власної експертизи: формат підготовки і представлення іншим учасникам матеріалу допомагає кращому засвоєнню інформації.
- Розвиток соціального капіталу: у такий груповий спосіб ви ще й розвиваєте нові соціальні зв'язки (за умови, якщо працюватимете з майстрами, з якими раніше не працювали).
- Вивчаєте та практикуєте нові соціальні технології (навчання в гуртку).

➤ Додаткові ресурси. Координатор навчального гуртка, який захоче координувати роботу групи і пройти швидше онлайн-навчання цієї технології (треба бути зареєстрованим на порталі Гурт, щоб користуватися цим гідом).

▲ Хто вже так робить. Власне, ТОВ «Світ Громад», організовуючи онлайн презентації своїх продуктів та регулярні зустрічі з майстрами гри «Світ громад», де можна дізнатися багато корисної інформації, задати будь-які питання розробникам або іншим майстрам щодо елементів гри та її використання в цілому.

⚡ Як на цьому заробити. Можна бути наставником для осіб, які мають бажання сертифікуватись на майстра гри та у яких виникають запитання щодо правил гри та використання певних елементів гри, за символічну плату або безкоштовно, за домовленістю.

◆ **Сфера.** Діагностика та прокачка команд та персоналу.

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, менеджери проектів, фахівці зі згуртування в громаді, соціальні працівники, проекти міжнародної технічної допомоги з компонентом освіти дорослих.

◀ **Контекст.** Карантин вніс свої корективи у життя абсолютно кожної людини. Що це означає для людей, які тривалий час провели в фізичній самоізоляції в контексті взаємодії з іншими?

- З'явилися нові звички (для когось формат роботи з дому, дистанційно, підійшов краще та при цьому продуктивність людини підвищилась, когось такий формат роботи роздисциплінував).
- Зникли старі звички і вподобання.
- Відбулася переоцінка стосунків і місця інших людей на соціальній орбіті.
- З'явилося поняття «дистанції», якого раніше не було.
- З'явилися певні форми соціального здичавіння чи відчуження

Ясно, що така масова тривала соціальна депривація не може не мати жодних наслідків для людини і соціальної взаємодії.

□ **Проблема.** Наразі, з'явилися нові проблеми, пов'язані з роботою у команді на рівні фізичної

взаємодії. Тому необхідно передбачити офлайн активності на переосмислення роботи у командах.

◎ **Рішення.** Перед тим як запускати фізичні команди в роботу, дати їм можливість плавно в ігровому форматі гри «Світ Громад» знову відкрити для себе світ фізичної взаємодії, прийняття рішень в умовах змагання і співпраці.

◆ **Механіка.** Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.

Обов'язково варто грати з індивідуальними цілями (присутні в релізі «Coopetition» та «Акселератор-III»).

▲ **В чому сіль.**

- Відразу можна побачити ризики і як команда працюватиме разом над складним завданням;
- швидка акліматизація і соціальна інтеграція на робочому місці без розкачки;
- наближеність до реального життя, робить все, що відбувається за столом, справжнім і вартим глибшого аналізу та обговорення командою.

➤ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, можливо, тематичний сценарій, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

Хто вже так робить.

Розробники, сертифіковані майстри гри «Світ Громад» усіх рівнів та власники персональних коробочок «Світ Громад» усіх релізів.

Як на цьому заробити.

Організуйте навчання для менеджерів проектів із використання «Світу громад» для потреб їхніх компаній.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор з тимбл-дінгу для корпоративного сектору.

9

ЯК І ДЕ ЗНАЙТИ СВОЇЙ ГРОМАДІ КОМПЕТЕНТНОГО МЕРА

#ГРОМАДА #НН #ІДЕНТИФІКАЦІЯ #ВИБОРИ

◆ **Сфера.** Виборчі та політичні технології.

✕ **Для кого підійде.** Керівники партійних осередків, які налаштовані перемогти на найближчих місцевих виборах, та які потребують нових ідей та кваліфікованих кадрів, ком'юніті, фахівці зі згуртування в громаді.

◀ **Контекст.** Вам здається, що у вас некомпетентний мер і депутати? Місто/громада не має власної стратегії і не зрозуміла його перспектива через 10-20 років. Немає за кого голосувати, а нормальні люди не йдуть у владу, бо бачать, що там і не заробиш, і здоров'я погіршиш та життя занепастиш. Ви хочете щось змінити... Може навіть не проти спробувати себе у ролі мера. А може, Ви і є тою людиною, яка перетворить Задрипанськ в місто з чітким розумінням, куди воно рухається і чому варто в ньому жити, працювати і розвивати бізнес? Ви ніколи цього не дізнаєтеся, якщо не спробуєте...

□ **Проблема.** Відсутність адекватних кандидатів на посаду мера.

◎ **Рішення.** Організувати у своїй громаді відкриті праймеріз в ігрофікаційній формі на предмет пошуку кандидатів у голови громади з використанням гри «Світ Громад».

Що таке ігрофікаційні праймеріз у нашому розумінні?

Це серія симуляційних ігор з можливістю виявити:

- Найкращі стратегії для розвитку місцевої громади, враховуючи особливості місцевої інфраструктури, демографічної ситуації, рівня освіти населення.
- Узгоджене бачення щодо рис, якостей та навичок, які дозволяють ефективно керувати громадою.
- Ресурсних людей, які володіють потрібними якостями та навичками, щоб управляти розвитком громади.

◆ **Механіка.**

- Розпорядник праймеріз (Майстер гри) розробляє (1 чи декілька) сценаріїв гри, враховуючи специфіку своєї громади.
- Розпорядник розробляє турнірну таблицю для фіксації результатів ігор.
- Розпорядник реєструє охочих зіграти в розроблений сценарій.
- Розпорядник проводить безпосередньо гру із зареєстрованими учасниками та післяігрове обговорення.
- По завершенню марафону, розпорядник підводить підсумки і публічно презентує результати громадськості.

▲ **В чому сіль.**

- Протягом післяігрового обговорення увага фокусується на рисах характеру, навичках та діях кандидата на посаду мера, які у нього проявились під час самої гри, та дозволили йому справлятися з покладеними на нього функціями у гри. На основі цього обговорення та публічного оприлюд-

нення його результатів, громадськість може зробити висновки та самостійно вирішити, кого підтримувати на місцевих виборах.

- Ідеї від гравців, які виникають під час ігрової сесії, можуть стати частиною програми мера на наступну каденцію.
- Разом з кандидатом у мери, інші учасники можуть потрапити у кадровий резерв для муніципалітету громади.

➤ **Додаткові ресурси.**

- Зручне приміщення (бібліотека, клуб, школа, актовa зала, громадський хаб, центр освіти дорослих)
- Легенда на гру та спеціально розроблені сценарії, що враховують специфіку певної громади, у якій проводиться діагностика кандидатів у мери
- Турнірна таблиця (якщо гра проводиться на декілька столів)
- Здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠ **Хто вже так робить.**

Це можете бути Ви =)

⚡ **Як на цьому заробити.**

Запропонуйте представникам місцевої влади свої послуги Майстра гри для проведення діагностичних ігор в інтересах громади.

10

ЯК ШВИДКО І НЕДОРОГО ЗГУРТУВАТИ АБСОЛЮТНО РІЗНИХ ЛЮДЕЙ І ПЕРЕТВОРИТИ ЇХ НА ІНІЦІАТИВНУ ГРУПУ

#ЗГУРТУВАННЯ #ІНТЕГРАЦІЯ #АКТИВІЗАЦІЯ

◆ **Сфера.** Діагностика та прокачка команд та персоналу.

✕ **Для кого підійде.** Команди, які збираються разом розробляти та реалізовувати проекти.

◀ **Контекст.** Як кажуть в народі, If we can play together, we can do something together. Я б взагалі кожен громадський проект так розпочинав, бо так можна мінімізувати багато ризиків. Зрештою, покупці гри озвучують потенціал згуртування як свій основний мотив для придбання гри.

Перша проблема і головний біль ініціаторів громадських ініціатив та проектів — це відсутність розуміння та підтримки з боку ключових гравців (стейкхолдерів). А переважно це дуже різні люди, які живуть в різних світах (місцева бюрократія, бізнес, полум'яний активізм), оперують різними поняттями, категоріями, по-різному приймають рішення. І найчастіше, ці люди ніколи не перетинаються. Це нерозуміння один одного породжує стереотипи («активісти — міські божевільні», якщо чиновник — то вже казнокрад, якщо підприємець, то барига). Таке ярликування ніяк не сприяє ефективності місцевим ініціативам.

□ **Проблема.** 95 % будь-якого проекту — це правильно підібрана команда, а нерозуміння один одного часто породжує конфлікти усередині

команди, що перешкоджає розробці дійсно якісного, корисного та ефективного з точки зору фінансів проекту.

◎ **Рішення.** Перед запуском проекту запросити зіграти в гру «Світ громад» тих, кого проект стосується.

◆ **Механіка.**

- Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.
- Головне, визначити та зафіксувати ті навички, які найкраще розвинуті у кожного гравця.
- Крім того, під час гри треба звертати увагу на поведінку кожного з гравців та провести відверту розмову між її учасниками, поділитися сприйняттям один одного гравцями.

▲ **В чому сіль.** Такий алгоритм дозволить дуже швидко нейтралізувати ярлики, кожному, хто має стосунок до проекту, побачити, яка в нього роль та місце, що він/вона з позиції своєї соціальної ролі та функції може привнести, і головне — не буде мінімізації опору під час реалізації ініціативи. А ще під правильним соусом презентувати свій проект. Коротко кажучи, це:

- дешево;
- дієво;
- надовго;
- можливість оцінити та ідентифікувати ризики.

Коли я прийшла на місце проведення гри, я була знайома лише з декількома дівчатами, але коли ми об'єднались у команду з 5 учасників, всі дуже швидко познайомились та звикли один до одного, найголовніше — навчилися будувати ефективну стратегію розвитку нашої умовної громади так, щоб було добре кожному окремо і всій громаді загалом.

➤ **Додаткові ресурси.** Місце, яке не викликає негативних емоцій в учасників гри (громадський простір, хаб, бібліотека, молодіжний центр), легенда на гру, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠ **Хто вже так робить.**

ТОВ «Світ Громад» як компанія залучає ініціативних сертифікованих майстрів до плідної співпраці завдяки грі «Світ Громад», враховуючи сферу інтересів, здібностей та географію кожного.

⚡ **Як на цьому заробити.**

- Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації, та якщо Ви зберете справжню ефективну та добропорядну команду, Ви зможете реалізувати спільні круті проекти звичайно, з високою економічною віддачею.
- Якщо Ви майстер гри, то організуйте навчання для потенційних команд, які збираються подавати спільні проекти.

11

ЯК НАВЧИТИСЬ ПРИЙМАТИ ЕФЕКТИВНІ ІНДИВІДУАЛЬНІ ТА КОЛЕКТИВНІ РІШЕННЯ

◆ **Сфера.** Діагностика та прокачка команд та персоналу.

✕ **Для кого підійде.** Сертифіковані майстри гри, провайдери неформальної освіти, будь-хто, хто зацікавлений у розвитку своїх навичок з прийняття ефективних рішень.

◀ **Контекст.** Для початку — анекдот.

Приходить відвідувач (В) до психолога (П).

В: Лікарю, в мене проблема — я дуже виснажуюсь на роботі.

П: А ким Ви працюєте?

В: Я сортую апельсини. З конвеєрної стрічки я маю більші класти у ліву коробку, а менші — у праву.

П: Так це ж прекрасна спокійна робота!

В: Лікарю, Ви не розумієте. Мені постійно доводиться приймати рішення.

Україна — патерналістська країна, яка до того ж глибоко уражена вірусом (ха-ха) ейджизму. Починаючи з садочка і до робочого місця — все визначається розпорядками і зверхністю дорослих (вчителів, батьків, соціуму), через що й відсутня регулярна практика прийняття рішень і оцінки їхніх результатів. І потім, навіть на робочому місці, в українців дуже мале вікно для навчання і практики (до 30 років — ти ще молодий; після 45 — ти вже старий). Тому, якщо ми в масі своїй не практикуємо прийняття ефективних рішень, то не потрібно дивуватись тому, що маємо інфантильне суспільство та нерішучу (часто боягузливу) владу на усіх рівнях.

□ **Проблема.** Відсутність у жителів України та представників влади необхідних навичок та практики для прийняття ефективних індивідуальних та колективних рішень.

◎ **Рішення.** Регулярне використання гри «Світ Громад» для прокачки навичок та закріплення результату.

◆ **Механіка.**

- Гра має відбуватись в різних вікових та соціальних групах, в ідеалі, з командою власних проектів чи працівниками.
- Протягом середньостатистичної партії (8 раундів, 3,5 години, 5 учасників), гравці повинні прийняти щонайменше: $32 \times 5 = 160$ індивідуальних та 24 колективні рішення.

▲ **В чому сіль.**

- Швидкий зворотній зв'язок — результат рішень або негайний, або до кінця ігрової партії, тобто результати усіх 184 рішень будуть відомі відразу усім гравцям.
- Граючи в своїй команді бодай раз на місяць, протягом року ви матимете досвід (при чому відрефлексований) прийняття понад 2000 рішень.
- Реіграбельність — через широкий набір ігрового реквізиту та ігрових сутностей, гра дозволяє один і той самий сценарій зіграти десятками різних послідовностей з різними рішеннями та результатами.
- Мозок людини сприймає досвід в

ігрових симуляціях як життєвий, тому навички приймати рішення і розуміння того, як формуються ефективні рішення — це назавжди.

➤ **Додаткові ресурси.**

Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠ **Хто вже так робить.**

Сертифіковані майстри гри та учасники, які регулярно приймають участь в ігрових сесіях «Світ Громад».

⚡ **Як на цьому заробити.**

Запропонуйте свої послуги майстра для проведення ігор для корпоративного сектору або індивідуальних осіб для опанування ними необхідних навичок з прийняття ефективних індивідуальних та колективних рішень.

12

ЯК ПРОВЕСТИ ДІАГНОСТИКУ ТА КОРЕКЦІЮ ДЕСТРУКТИВНОЇ КОЛЕКТИВНОЇ ПОВЕДІНКИ (НА ПРИКЛАДІ РИТУАЛУ СПАЛЮВАННЯ ТОРІШНЬОГО ЛИСТЯ)

#КОРЕКЦІЯ #ГРОМАДА #ДІАГНОСТИКААЦІЯ

◆ **Сфера.** Корекція деструктивної поведінки.

✕ **Для кого підійде.** Ком'юніті, провайдери неформальної освіти.

◀ **Контекст.** Традиційно весною під час польових робіт наш народ колективно палить опале листя, стерню, опале листя, органічні та інші садові і сільськогосподарські відходи, і загалом будь-яке сміття. Можна довго розповідати людям про те, що це шкідлива і деструктивна практика, посилати їх читати фейсбук Уляни Супрун, але результат буде той самий, як і від попередження курця про те, що паління, шкодить його здоров'ю.

Несподівано для себе, я знайшов навіть конкурс від Лабораторії інноваційного розвитку UNDP для громад, які прагнуть вирішити цю проблему шляхом компостування відходів як альтернативи їх спалюванню. Хочеться бути оптимістом, але в цього проекту не вийде швидко змінити поведінку людей.

□ **Проблема.** Ми маємо справу з колективним поведінковим патерном дорослих, який формувався не одне століття. А поведінка дорослої людини важко піддається корекції. То що, нічого не робити і чекати?

◎ **Рішення.** Дослідити деструктивну колективну поведінку людей (на прикладі спалювання листя, стерні, опалого

листя, тощо), зігравши визначену кількість партій гри «Світ Громад» за спеціальним сценарієм з представниками кожного домогосподарства та на основі результатів розробити дизайн активностей у громаді щодо їх компостування.

◆ **Механіка.**

- Дослідження громади на основі гри «Світ Громад». Збираємо інформацію: хто в громаді палить листя, стерню, скільки, де і коли; що є тригером (температура, дата на календарі, сусід); за яких умов буде компостувати; хто в громаді просьюмери і чи має вплив на людей (священик, вчитель, голова), яка в нього модель поведінки; які в громаді вже є ритуали і правила гри.
- Дизайн активностей у громаді відповідно до результатів дослідження. Кожен у громаді має побачити вигоди від іншої моделі поведінки, якщо процес і алгоритми компостування відпрацьовані, і це не виглядає складно і дає переваги (схвалення, матеріальна винагорода), а стара поведінка — завдає збитків (страх, штраф, соціальний осуд). До того ж нова модель поведінки всіляко заохочується та підтримується.
- Інтервенції і відстеження результатів. Підтримка піонерів та позитивна дискримінаційна практика. Математика проста — взяття перших вершин: 4 %, 16 %, 32 % (таку кількість популяції варто заражати новою моделлю поведінки). Після того, як 32 % громади

Одне румунське село за 3 роки вирішило проблему із сортуванням сміття. Одна пенсіонерка намагалася привчити дорослих сортувати сміття. Інформаційні кампанії не давали потрібного результату, як і штрафи. Ситуація змінилася, коли вона почала в ігровій формі працювати з дітьми — навчила їх сортувати сміття, потім прибирати за собою. Коли дорослий кидав сміття на землю, діти просто брали і без зайвих моралізаторств підбирали за батьками сміття і несли у потрібну урну. Факт того, що за дорослими діти прибирають, змусив дорослих переосмислити і змінити свою поведінку. Виявляється, це можливо :)

правильно стануть поводитися з опалим листям, інші 68 % підтягнуться автоматично. Але задача — знайти перших 4 %.

- Оцінка проекту: чи спрацювала робоча гіпотеза та механіка. Що можна покращити? Чи це можна швидко масштабувати в інших громадах?

▲ В чому сіль.

- Гра швидко демонструє зв'язок впливу індивідуальних деструктивних рішень на життя спільноти, де є діти, батьки, сім'я «А що, я, мої діти чи батьки можуть раніше померти від диму?».
- Ігровий реквізит може розширити кругозір щодо варіантів та технологій утилізації відходів «А що, так можна?».
- Гра може актуалізувати вирішення проблем вищого рівня — поводження з побутовими відходами в принципі.
- Діти і підлітки люблять ігри, легше формують свої життєві установки і після гри зможуть тиснути на своїх батьків, щоб ті змінили модель поведінки з опалим листям.

◆ Додаткові ресурси.

- Така інтервенція вимагає додаткових інвестицій, координації та управлінської кваліфікації.
- Спеціальний сценарій і адаптована механіка використання гри з майстром, який володіє потрібними компетенціями для дослідження установок та групових поведінкових моделей.

▲ Хто вже так робить.

Ви можете стати першим =)

▲ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностики та корекції деструктивної колективної поведінки людей.

◆ **Сфера.** Нові методи навчання.

✕ **Для кого підійде.** Школи, викладачі, шкільні психологи.

◀ **Контекст.** Українська школа, яка досі залишається nereформованою, дискримінаційною, невідповідною часу, з патерналістськими і авторитарними замашками, свідомо чи несвідомо, але калічить людські життя. «Обдаровані діти», «Медалісти», «Зразкова поведінка», «ЗНО» — це зовсім не про допомогу дитині зрозуміти цей складний світ і навчитися в ньому розбиратися, прийняти, навчитися жити. Не дивно, що наші дорослі у дорослому житті не люблять вчитися — репутація практики навчання сформувалася в школі. Навчання, яке характеризується зубрінням матеріалу, вирішуванням задач, які незв'язані з реальністю. Зараз для змін у шкільній системі просто золотий час. І цей час точно варто використати для того, щоб змінити свою школу. Але перша реакція батьків така — вони забирають своїх дітей на домашнє навчання (а зараз карантин цьому дуже сприяє). Але ж школа — це ще й соціалізація, навчання через колективну взаємодію.

□ **Проблема.** Кожен батько чи мати, які справді любить свою дитину, в якийсь момент стикаються з дилемою: дозволити шкільній системі калічити психіку і майбутнє

своєї дитини, чи щось змінити.

◎ **Рішення.** Регулярно проводити ігрові сесії або турніри «Світ Громад» серед шкільної молоді, разом з їхніми вчителями та батьками у якості ефективного інтерактивного методу навчання і профілактики булінгу, а також опанування навичок, які 100 % знадобляться їм у майбутньому житті — підприємливість, вміння спілкуватися і домовлятися тощо.

◆ **Механіка.**

Подарувати, закупити, чи забюджетувати гру «Світ Громад» для своєї школи у грантовій заявці.

▲ **В чому сіль.**

- Це найпростіший спосіб за столом почати говорити про найкращі рішення для школи з позицій вчителя, учня, адміністрації і громади. Без крику, без упереджень, без ярликів, а на рівних — спокійно та конструктивно.
- Навіть одна гра вчителя з учнями може суттєво вплинути на їх взаємодію.
- Регулярна ігрова практика в гру Світ Громад знижує прояви булінгу серед підлітків. Регулярна практика ігор у форматі вчитель-учні-батьки руйнує ієрархічні структури, натомість сприяє формуванню горизонтальних, які базуються не на примусі, а на довірі. А це вже інші рішення, інші цінності, інші підходи до роботи.
- Вічно зайняті вчителі, батьки, задоволені підготовкою до ЗНО, можуть

На 3 години Ірина Олегівна може перестати бути завучем по виховній роботі і стати фермеркою, якій терміново треба скооперуватися з новоспеченим власником перукарні Марком, який на минулій перерві скинув з третього поверху рюкзак Юлі. Тут або спілкуєшся, кооперуєшся і вирішуєш проблеми на місці, або програєш.

зняти стрес, відрефлексувати поточну реальність, зупинитися і переглянути пріоритети.

- Зниження рівня гіперопіки над учнями і розвиток справжнього самоврядування, коли діти у школі можуть самостійно організовувати ті активності, які їм потрібні, а не ті, які програмуються вчителями, що ніколи не мають часу на дослідження потреб учнів.
- Вчителі зможуть опанувати на практиці ази ігрофікації в освітньому процесі, щоб надалі робити його цікавим і прикладним для розвитку учнів.

❖ Додаткові ресурси.

Легенда на гру, спеціальний сценарій (в залежності від мети гри), нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠️ Хто вже так робить.

- м. Старокостянтинів (Хмельницька область), де Управління освіти закупило ігри «Світ Громад» у кожну школу міста;
- Школи Вінниччини використовують гру «Світ Громад» для профілактики булінгу;
- м. Жовті Води (Дніпропетровська область), де вчителі опановують на практиці основи ігрофікації в освітньому процесі, щоб надалі робити його цікавим і прикладним для розвитку учнів.

⚡ Як на цьому заробити.

Організуйте навчання вчителів та шкільних психологів по використанню «Світу громад» для користування у школі.

Якщо Ви сертифікований майстер гри, забюджетуйте гру «Світ громад» у грантовій заявці та у разі перемоги, отримайте свої комісійні з кожної коробки.

◆ **Сфера.** Дослідження нової громади для життя.

✕ **Для кого підійде.** Просьюмери-дауншифтери, ГО, що займаються проблемами переселенців, біженців чи просто згуртуванням громади.

◀ **Контекст.** Ми не знаємо ще всіх наслідків впливу самоізоляції та тривалого карантину. І невідомо, чи він скоро завершиться. Може, це справді надовго і ми вступаємо в нову епоху соціального життя на відстані. Але можна припустити, що за цей період карантину, якась частина мешканців мегаполісів задумується: «А якого милого я взагалі тут живу, плачу високу оренду за квартиру, їм продукти сумнівного походження, дихаю вихлопними газами, якщо їжа і так надходить онлайн, одяг приходиться доставкою, зустрічі онлайн, робота — онлайн. Секс — і той перейшов в онлайн.

Може звалити в якесь село, до річки, купити собі будиночок і жити собі щасливим і здоровим життям?» І от ця частина здебільшого просьюмери-дауншифтери, може почати шукати такі містечка чи села, в які можна переїхати, щоб жити і працювати. Головне, щоб був Інтернет, і якась дорога.

□ **Проблема.** Звичайно, якщо дауншифтер приїде у громаду, його навряд чи зустрінуть з хлібом і сіллю — доведеться формувати довіру до себе,

вивчати, як антрополог, місцеву громаду, локальну інфраструктуру, знайомитися з потрібними людьми.

◎ **Рішення.** Якщо Ви плануєте такий дауншифтинг, подбайте про наявність у себе гри «Світ Громад» або просто пограйте у неї.

◆ **Механіка.**

Варіант 1.

- Необхідно пограти у різні ігрові сценарії, (вони дають можливість відчувати, що потрібно дауншифтерам, яка інфраструктура їм необхідна для життя).
- Нехай гравці подивляться на свої результати у кінці гри, фіксуючи назву сценарію, свої дії, емоції на папері під час кожної гри (смуток, щастя...).
- Після декількох ігрових сесій за різними сценаріями, необхідно порівняти свої записи, проранжувавши їх, та обрати той, де дауншифтерам було комфортніше.

Варіант 2.

- Якщо дауншифтер визначився з громадою, яку хоче дослідити, необхідно розробити додатковий сценарій, враховуючи вже наявну та відсутню локальну інфраструктуру (це можна знайти на сайті громади або різноманітних форумах, чи знайти людину, яка живе там).

Варіант 3.

- У локальній адаптації (наприклад «Світ Громад: Калуш»), в ігровий реквізит вводяться локальні об'єкти, назви, установи та підприємства, а в ігрову механіку інтегруються місцеві традиції, історії, жарти тощо. Таким чином, в звичайній грі, нова людина за якісь 3-4 години наче «проживає» у новому місці ціле життя.

▲ В чому сіль.

- Гра «Світ громад» точно себе не лише окупить, але й швидко принесе додаткові бонуси. Один з них — ви зможете через серію ігрових симуляцій, дізнатися, на які життєві сценарії ви можете розраховувати живучи в цій громаді.
- Цілком можливо, що після серії симуляційних ігор Ви передумаєте і повернетесь назад у мегаполіс. А можливо, почнете шукати собі нову громаду. А може, вам це заїде і ви захочете щороку жити в новій громаді? А може захочете організувати в якомусь закинутому селі село айтішників і перетворити його на нову «силіконову долину»?

◆ Додаткові ресурси.

Легенда на гру, додатковий адаптований сценарій, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⤴ Як на цьому заробити.

Ви можете знайти однодумців та запропонувати їм послуги майстра для того, щоб вони змогли потестити, яка громада їм підходить найкраще.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої громадської організації, яка займається проблемами переселенців, біженців чи просто згуртуванням громади.

15

ЯК ЗАБЕЗПЕЧИТИ СЕБЕ РОБОТОЮ В УМОВАХ ГЛОБАЛЬНОГО БЕЗРОБІТТЯ

#САМОРОЗВИТОК #ПАРТНЕРСТВО #БІЗНЕС

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✂ **Для кого підійде.** Сертифіковані майстри та власники коробок з грою «Світ Громад», громадські та благодійні організації, консультанти з розвитку громади, бізнес-коучі, тренери, фасилітатори, MLM-консультанти.

◀ **Контекст.** Рівень безробіття зростає все більше і більше із введенням нових жорсткіших карантинних заходів уряду. Сотні тисяч заробітчани повертаються в Україну і в умовах закритих національних кордонів, найімовірніше, цього року проведуть багато часу в Україні. Тисячі людей вже втратили роботу через зупинку цілих секторів: туризм, ресторанія, розважальні івенти (взагалі — івенти). Цілком можливо, що зникнуть сотні професій, натомість можуть з'явитися і нові, зважаючи на нові виклики. Проте, яка б не була на дворі ситуація, поки є люди як біологічний вид, завжди будуть потрібні фахівці, які добре розбираються в людях, знають, як їх налаштувати на продуктивну роботу, як вирішувати конфлікти між людьми, особливо в умовах катаклізмів.

□ **Проблема.** В умовах глобального безробіття, особливо, коли незрозуміло, що буде завтра, людина починає задумуватись, які є альтернативні джерела доходів і який новий фах треба опанувати.

◎ **Рішення.** Якщо Ви вмієте вирішувати чийсь проблеми, використовуючи гру «Світ Громад», Ви зможете і заробляти на життя, маючи у себе цей інструмент. Якщо Ви ще не майстер гри, то придбайте коробку, або візьміть у того, у кого вона є, та пройдіть навчання на платформі <https://woc.org.ua/>, отримайте сертифікат. І головне — тренуйтеся і тренуйтеся.

◆ **Механіка.**

- Визначте свою цільову аудиторію та практикуйтесь на ній. Цінність Вашої роботи з'являється від регулярних публічних практик і відстеження змін, які стають можливими завдяки ігровим практикам. Коли Ви будете впевнені у своїх навичках у проведенні ігрових сесій, Ви може брати гонорари за свої послуги.
- Щоб отримати високий гонорар за проведення ігрових сесій, замовник має знати, що Ви найкращий/а в цій сфері.
- Щоб хтось з гравців купив гру після сесії, треба грати з тими, у кого є гроші; гравці мають знати відразу, що можна купити гру та як це зробити.
- Якщо ви розвиваєтесь, у вас з'являються питання. Якщо питання не з'являються – ви не розвиваєтесь.
- Регулярні зустрічі і обговорення з іншими майстрами – це кратне збільшення вашого ігрового досвіду, а значить і майстерності.

▲ В чому сіль.

- Навіть у період карантину ви можете забезпечити себе улюбленою роботою та заробляти гроші.
- Ви опановуєте нові навички (фасилітатора, організатора) і покращуєте комунікативні, лідерські навички, рівень вашої самооцінки підвищується, адже ви починаєте відчувати, що те, що ви робите — приносить не лише додаткові гроші, але і суспільне благо.
- Ви тримаєте себе у тонусі і кожного разу із проведенням гри для себе якісь нові інсайти, що стосуються життя в цілому та міжособистих відносин.

◆ Додаткові ресурси.

Легенда на гру, додаткові сценарії, адаптовані під потреби та цілі гри, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить.

Сертифіковані майстри гри «Світ Громад», громадські та благодійні організації, консультанти з розвитку громади, бізнес-коучі, тренери, фасилітатори, MLM-консультанти.

⚡ Як на цьому заробити.

- Якщо у Вас просто лежить коробка з грою, Ви завжди можете здати її комусь більш підприємливому в оренду та отримати пасивний дохід.
- Майстри гри «Світ Громад» — учас-

ники партнерської програми «Світу Громад» заробляють на соціальних контактах, використовуючи власний промокод, який дає право покупцю отримати знижку, а майстру — агентську виплату, гонорари за проведення ігрових сесій на замовлення.

- Громадські та благодійні організації: вирішують локальні чи регіональні проблеми, використовуючи гру як каталізатор чи елемент проектної діяльності, яку бюджетують у своїх грантових проектах.
- Бізнес-коучі, тренери, фасилітатори: продають свої послуги (тімбілдінг, діагностика команди, вирішення конфліктів чи вирішують більш складні задачі, в яких гра є частиною інтервенції).

16

ЯК ВИЯВИТИ, ЯК ЛЮДИ, З ЯКИМИ ВИ СПІЛКУЄТЕСЬ, ВПЛИВАЮТЬ НА ВАС

#САМОРОЗВИТОК #ДІАГНОСТИКА

◆ **Сфера.** Діагностика міжособистісних стосунків та комунікація.

✕ **Для кого підійде.** Бізнесмени, депутати, усі, хто хоче провести діагностику свого оточення.

◀ **Контекст.** Ви читаєте розумні книжки, дивитесь мотиваційні відеоролики, слухаєте подкасти успішних людей і підприємців. І все це в надії змінити своє життя на краще. А воно не змінюється. І ви не розумієте, чому так трапляється.

Є така теорія «відра з крабами» (crab bucket theory) або «менталітет краба» – термін, яким описують короткозоре, егоїстичне мислення, яке діє за принципом «якщо я не можу, то і він не зможе». Так на Філіппінах називають людей, які як баласт постійно тягнуть вниз за собою, не дають розвиватися і рухатися до поставленої мети своїм близьким або знайомим.

Концепція отримала свої витоки від «теорії відра з крабами» і полягає в тому, що коли один з крабів тягнеться вибратися з відра, інші члени крабового суспільства чіпляються за втікача і тягнуть його назад. Іноді краби зтягують свого родича в останній момент, коли той вже майже вибрався з відра. При чому, сам краб завжди може вилізти, але в купі з іншими — не може :) Коли людина намагається кинути курити,

навколишні «друзі» переконують, що їй не під силу зробити це і дають сигарету – це crab bucket. Людина отримує другу вищу освіту, колеги здивовані: «Навіщо? І так втомлюєшся!», – це crab bucket. Навіть, коли власні батьки кажуть, що ти дурний, невдаха, нездара і нічого путнього не вийде – це crab bucket. Crab bucket – це така сутність деяких людей. І єдиний спосіб побороти цей патерн – бути сильнішим за «відро» і продовжувати цілеспрямовано лізти, навіть, коли тебе назад тягне сто чоловік.

□ **Проблема.** Багато хто не розуміє, що наше оточення надзвичайно впливає на наші думки, дії, вибір та навіть розмір заробітної плати, тому кожен має ретельно аналізувати людей, які знаходяться навколо.

◎ **Рішення.** Якщо ви є тою людиною, яка хоче дослідити власне середовище на наявність крабів, щоб змінити своє життя, і у вас є доступ до коробки «Світ Громад», спробуйте провести такий експеримент.

◆ **Механіка.**

1. Складіть список осіб, з якими Ви контактуєте з системною регулярністю. Шукайте підтвердження, що Ви дійсно системно взаємодієте з цими людьми (історія телефонних розмов, переписка у месенджерах, мейли, коментування чіхось постів у соцмережах, п'ятничні пабні гулянки, сімейні походеньки в гості, спільні обіди, зустрічі).

Маючи інформацію про Ваше оточення легко можна визначити скільки Ви будете в середньому заробляти і за кого голосувати на найближчих виборах. Така вона сила соціального оточення.

2. Визначаєте 10-20 найчастотніших і найсистемніших за взаємодією контакти. Швидше за все, це і будуть краби з вашого відра, які впливають на формування Вашої картини світу, життєвих пріоритетів, політичних поглядів, переконань.
3. Грайте по черзі чи разом з цими найчастотнішими контактами в гру «Світ Громад». Обов'язково з індивідуальними цілями.
4. Під час ігор звертаєте увагу на ставлення до приватної власності і простору, до грошей, життєві установки щодо соціальних ролей (підприємець, активіст, переселенець), соціальні ярлики, поведінкові патерни, які несподівано для вас проявилися у грі. По суті, це і є ця картина світу, яку непомітно продає вам ваше оточення.
5. Аналізуєте і приймаєте рішення — бути з крабами чи вилізти з відра. Треба сказати, щоб вилізти з відра, потрібно мати достатньо життєвої енергії.

▲ В чому сіль.

- Гра «Світ Громад» знімає маски з Ваших добрих знайомих та друзів. Повірте, навіть після 10 років дружби, завдяки грі Ви дізнаєтесь щось нове про своє оточення, про відношення людини до грошей, влади, інших гравців, гра покаже хто скупий, або хто віддасть останню копійку заради добробуту громади або допомоги «другу».
- Гра допоможе дійти висновку, що для

того, щоб щось змінити у своєму житті, треба уважно переглядати свою соціальну екосистему, особливо в частині концептуальних поглядів на життя.

- Гра допоможе перейняти досвід та стратегію інших гравців та використувати її у повсякденному житті.

◆ Додаткові ресурси.

Легенда на гру, додаткові сценарії, адаптовані під потреби та цілі гри, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить.

Сертифіковані майстри гри «Світ Громад» усіх рівнів та власники персональних коробочок «Світ Громад» усіх релізів.

▲ Як на цьому заробити.

- Для власної родини можна організувати ігрові сесії та турніри з родичами. Ви дізнаєтесь про них багато цікавого та виявите причини, які спонукають їх думати, говорити або діяти тим чи іншим чином. Ви заробите взаєморозуміння.
- Ви можете надати послуги майстра для іншої родини або групі друзів чи компаньйонів, які бажають краще вивчити один одного.

17

ЯК ДОСЛІДИТИ МОТИВАЦІЮ ДЛЯ МАСОВОЇ СИСТЕМНОЇ ГРОМАДЯНСЬКОЇ УЧАСТІ

#ЗГУРТУВАННЯ #ГРОМАДЯНСЬКАОСВІТА #ГРОМАДА

◆ **Сфера.** Розвиток громадянського суспільства.

✂ **Для кого підійде.** ГО, проекти МТД з компонентом освіти дорослих чи/та громадянської освіти, провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, спеціалісти з громадянської освіти, ком'юніті, фахівці зі згуртування в громаді.

◀ **Контекст.** Громадянське суспільство — це не лише зареєстровані громадські організації, благодійні фонди, проекти міжнародної технічної допомоги. Як показує кожна кризова ситуація в Україні, першими, хто зголошується і щось справді робить для вирішення реальної суспільної проблеми (війна на Сході, протидія пандемії, протидія авторитарним замашкам влади) виступають малі підприємці, офісні працівники, звичайні люди, які мають трохи організаторських здібностей.

І дивно, чому ці люди не проявляють громадянської участі у нормальний та спокійний час — не волонтерують, персонально не підтримують фінансами громадські організації, як от прийнято в США, Німеччині чи Швеції, не створюють локальних ініціатив і не організують життя локальних спільнот? Достатньо глянути на стан ліфтів, прибудинкових територій, доріг і помітно, що тут ще кінь не валявся.

□ **Проблема.** Треба виявити, що стримує людей від громадянської участі.

◎ **Рішення.** За допомогою гри «Світ Громад» здійснити моніторинг та оцінку громадянських компетентностей активних членів громади, вплинути на формування неструктурних моделей поведінки, визначити готовність формування власного соціального капіталу, щоб впливати на життя громади.

◆ **Механіка.**

1. Зібрати цільову аудиторію та провести ігрову сесію «Світ Громад».
2. Під час гри, за попередньо підготовленим опитувальником, майстер гри має фіксувати інформацію про ключові виклики, які стоять на шляху включення громадян у повноцінне життя своїх громад, уявлення гравців про систему влади у громаді, ролі кожного, можливості впливу і відчуття безпеки. До речі, відчуття загальної безпеки, соціальної довіри, наявності відчуття дружнього плеча, на думку учасників ігрових сесій суттєво впливають на бажання брати участь у спільних справах.
3. Такий дослідницький метод використання гри варто використовувати уважно, попередньо сформувавши як робочу гіпотезу, так і сам дизайн дослідження з використанням гри.

▲ В чому сіль.

- «Світ Громад» — це невимушена, інтерактивна та весела форма згуртування та побудови довірливих стосунків і негайного пошуку відповідей на питання, які найбільше цікавлять або створюють дискомфорт.
- Гра дає учасникам базові знання про інструменти взаємодії в громаді, важливість всіх соціальних ролей та формує навички використання різних інструментів для аналізу проблем громади.
- Гра створює умови для формування розуміння можливості впливу через формування партнерських відносин у громаді (влада-громадськість).
- Локальна адаптація — це ще й хороший подарунок. Як мінімум, для організацій та активістів, які спеціалізуються на громадянській освіті.

◆ Додаткові ресурси.

Легенда на гру, попередньо підготовлений опитувальник, відеофільми та проморолики про вашу громаду, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить.

Програма ООН із відновлення та розбудови миру, яка замовила у ТОВ «Світ Громад» дослідження у 15 громадах Донецької області шляхом використання для цього гри «Світ Громад». Громади:

Дружківка, Краматорськ, Слов'янськ, Мирноград, Добропілля, Вугледар, Красногорівка, смт. Велика Новосілка, смт. Новгородське, Соледар, Світлодарськ, Сіверськ, Мангуш, Волноваха, смт. Сартана.

⚡ Як на цьому заробити.

Запропонуйте представникам місцевої влади свої послуги в сфері розвитку громадянської освіти.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої громадської організації, яка займається проблемами громадянської освіти чи просто згуртуванням громади.

◆ **Сфера.** Виборчі та політичні технології.

✕ **Для кого підійде.** Мер міста, який шукає інвесторів.

◀ **Контекст.** Скільки б ми не вчили англійську мову, завжди є відчуття, що «В мене погана англійська». Може все це ще йде зі школи — бо все має бути ідеальним. Але в українців, які вирішили, що хочуть розуміти і порозумітися з іноземцем англійською, завжди виникає відчуття невпевненості, ніби він тебе не зрозуміє. А якщо ти ще й мер міста, який побратався недавно з якимось німецьким чи іспанським містечком і в тебе перед носом інвестиційний тріп, і треба розповідати про свою громаду англійською мовою?

□ **Проблема.** Ну погодьтеся, не прикольно зараз, будучи мером міста, говорити про інвестиції у свою громаду і не вміти на пальцях пояснити (звісно, англійською) чим таким прикольним слава твоя громада.

◎ **Рішення.** Регулярне проведення ігрових сесій «Світ Громад» англійською мовою за різними сценаріями та участь мера вашої громади у них.

◆ **Механіка.**

- Купляєте гру «Світ Громад» англійською. Так, у нас є така версія під замовлення. Перед інвестиційним форумом чи важливою подією, де треба

щось впевнено говорити англійською, сідаєте з командою за столом і граєте в «Світ Громад» англійською. Звісно, не можна так от сісти і з нуля почати грати в гру англійською. Але якщо ви можете писати ділові листи, читати книжки і спілкуватися на базовому рівні, то такий тренажер вам точно не завадить.

- Бажано, щоб серед вас був той, чи та, хто буде вас трохи поправляти і звертати увагу на мовні нюанси. Наприклад, дубові чи грубі фрази. Повірте, це вам суттєво спростить життя.
- Діючий Мер громади для більшої ефективності має у грі, крім основної ролі, також виконувати функцію мера, адже саме мер у грі контролює дії інших гравців та йому належить лєвова частка спілкування з іншими гравцями при прийнятті спільних рішень.
- Мінімальна тривалість ігрової сесії — 6 раундів.

▲ **В чому сіль.**

- Знання іноземної мови (у т.ч. англійської) завжди підвищує репутацію людини, тому можливість мера спілкуватись англійською мовою значно підвищує імовірність домовитись з іноземними партнерами про інвестиції у свою громаду.
- Завдяки великому різноманіттю елементів, що входять до комплекту гри, дуже добре тренується словниковий запас, особливо бізнес та економічних термінів.
- Після 3 раундів гри мозок вже пере-

Якось ми тестували в офісі гру англійською — всі українці. Спочатку йшло важкувато, а от з третього раунду — якось так пішло «по маслу». Між раундами ми зробили перерву і так захопилися, що непомітно для себе відкрили, що і в перерві говоримо англійською.

микається на англомовне середовище та гравці відчують, як їм стає легко спілкуватись.

❖ **Додаткові ресурси.**

Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠ **Хто вже так робить.**

Викладачі кафедри фінансів, банківської справи та страхування Національного університету «Чернігівська політехніка» (м. Чернігів) на першому занятті з дисципліни «Investment Management», що викладається магістрам англійською мовою, для опанування ними необхідних економічних термінів, які будуть необхідні при вивченні дисципліни та як спосіб розговоритися та побороти страх.

⚡ **Як на цьому заробити.**

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення англомовних сесій гри «Світ Громад» для мера вашої громади.

19

ЯК ПЕРЕСТАТИ БОЯТИСЬ І ПОЧАТИ РОЗВИВАТИ БІЗНЕС У СВОЇЙ ГРОМАДІ

#ПІДПРИЄМЛИВІСТЬ #МІСЦЕВИЙРОЗВИТОК

◆ **Сфера.** Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.

✂ **Для кого підійде.** Ком'юніті організатори, бізнес-тренери, освітні заклади, центри зайнятості.

◀ **Контекст.** Майже усі українці мріють стати багатими. Майже усі українці ненавидять багатих і з недовірою ставляться до фінансово успішних людей (прокляті бариги і все таке). Мріють мати купу грошей. Ходять на роботу, яку ненавидять бо «получка» і «стабільність», а потім буде «пенсія». Мріють, щоб сусіди заздрили достатку та статусу і новій машині (хай навіть на бляхах). Але не здатні спланувати сімейний бюджет на місяць.

Жити краще — це скоріше, природне бажання. Нелюбов (страх) до грошей — це скоріше, наслідок багатьох десятиліть розкуркулень, заборони на приватну власність та ініціативу. В міських бюджетах передбачено мільйони на пільговий проїзд у громадському транспорті і якісь крихти на розвиток підприємництва та бізнес-середовища.

□ **Проблема.** Нерозуміння ролі бізнесу в житті кожної окремої громади і країни загалом, що в підсумку не дозволяє приділяти належної уваги його розвитку.

◎ **Рішення.** Нерозуміння ролі бізнесу в житті кожної окремої громади і країни загалом, що в підсумку не дозволяє приділяти належної уваги його розвитку.

◆ **Механіка.**

- Для прокачки підприємницьких навичок і кращого розуміння ролі бізнесу в громаді, рекомендується використовувати сценарії тривалістю 8 і більше раундів.
- Можна організувати гру для власників бізнесу та їхнього адміністративного персоналу з використанням спеціального сценарію гри «Світу громад», що враховує особливості їхніх компаній.
- Після гри забезпечте простір та час на формування нових, спільних чи індивідуальних бізнес-ідей.

▲ **В чому сіль.**

- є ймовірність, що через кілька днів у вашій громаді з'являться нові підприємці або партнерські бізнес-проекти, адже у грі можна відкрити 10 різних бізнесів, що мотивує учасників зробити це і у реальному житті;
- дозволяється і навіть вітається кооперація, чим розвінчуються міфи про те, що нічого не можна зробити поки в тебе немає «стартового капіталу»;
- зовсім по-іншому сприймається соціальне підприємство — не як благодійність, а як, в першу чергу, бізнес, який бере на себе вирішення соціальних питань;
- зовсім по-іншому сприймається соці-

альна корпоративна відповідальність — підприємці вкладають в розвиток громади не так через благодійні наміри, як через бажання жити в кращих умовах (разом з усіма співгромадянами).

➤ **Додаткові ресурси.**

Легенда на гру, спеціально розроблений сценарій під потреби кожного підприємства, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚡ **Як на цьому заробити.**

- Запропонуйте представникам місцевої влади свої послуги в сфері розвитку підприємницьких навичок членів їх громади.
- Організуйте навчання для власників бізнесу та їх адміністративного персоналу з використанням спеціального сценарію гри «Світу громад», адаптованого під їх компанію.

◆ **Сфера.** Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.

✂ **Для кого підійде.** Органи місцевого самоврядування, місцеві державні адміністрації, депутати, міські голови, голови райдержадміністрацій, громадські активісти.

◀ **Контекст.** Практично повністю у новостворених об'єднаних територіальних громад, новообраних голів місцевих рад та виконкомів відсутнє розуміння стратегічного підходу до планування та розробки місцевих програм. Маючи необхідність мати планувальні документи для отримання різних державних субвенцій, преференцій та участі у грантових/кредитних програмах розвитку, органи місцевого самоврядування звертаються до підрядних організацій, що надають послуги з розробки стратегій. Водночас, після завершення роботи повторно спланувати розвиток громади ці керівники не спроможні, оскільки не розуміють, що робити і для чого. До того ж, не знаючи своїх переваг, не визначивши ключові точки для зростання, керівники громад вимушені просто «латати дірки», не розуміючи, що навіть дуже обмежений бюджет можна використати ефективно для досягнення сталого розвитку у громаді.

□ **Проблема.** Напрацювання змісту проекту міської програми розвитку та налагодження комунікації між різними віковими та соціальними категоріями населення для забезпечення

сталого розвитку своєї громади.

◎ **Рішення.** Провести ігрові сесії «Світ Громад» для представників місцевої влади та інших зацікавлених осіб у різних групах для виявлення тригерних точок та перспектив розвитку громади.

◆ **Механіка.**

1. Організувати збір груп таких складів:
 - керівник громади, секретар ради, заступник голови, старости населених пунктів;
 - керівник громади, керівники громадських організацій/ініціативних груп на території, голова спілки підприємців, ключові підприємці, керівник закладу/ відділу культури;
 - заступник голови, керівник закладу/ відділу культури, керівник закладу/ відділу освіти, відповідальний за охорону здоров'я (лікар), керівники громадських організацій/ініціативних груп на території;
 - керівники освіти та культури, керівники ГО.
2. Організувати збірні групи для вивчення потреб та інтересів представників вразливих категорій задля їх врахування в проекті майбутньої програми:
 - люди у віці від 50 років; пенсіонери;
 - безробітні; люди з інвалідністю;
 - ВПО; ветерани АТО та члени їхніх сімей;
 - школярі старшого віку (10-11 класи), молодь;
 - люди, які опинились в складних життєвих обставинах;
 - особи, постраждалі від сімейного

Якщо Ви не є головою чи заступником голови, але маєте розуміння, що стратегія потрібна громаді – Ваша задача тільки переконати голову провести діагностичні ігри (для цього у гри «Світ громад» є рекомендаційний лист від МОН)

насилля; представники національних меншин та ін.

3. Для кожної з груп провести по 2 гри «Світ Громад» з індивідуальними цілями.
4. На початку гри повідомити учасників про те, що передумовою проведення гри є розробка Комплексної міської програми та зробити невеликий анонс цього проекту з акцентом на важливість ролі кожного з учасників у такому масштабному проекті.
5. Зібрати пропозиції з покращення життя в громаді та ранжувати їх за критеріями важливості/вартості/досяжності. Вести запис висловлювань учасників стосовно тих питань, які досліджуються.
6. Запросити учасників ігор брати участь у наступних етапах роботи над розробкою програми.

▲ В чому сіль.

- Гра переконує в тому, що стратегія громади має бути діючою, а не «на папері» і її можна досягти лише завдяки спільним зусиллям усіх її жителів (влада, бізнес, населення).
- Гра створює модель громади, дозволяє поглянути на неї з іншого боку, виявити тригерні точки та перспективи розвитку.
- Під час гри за такою моделлю можуть виникнути ідеї для реалізації саме у цій громаді.
- Завдяки грі можна зрозуміти, що навіть дуже обмежений бюджет можна використати ефективно для досягнення сталого розвитку у громаді.
- Після серії ігор вже буде напрацьовано

зміст проекту міської програми розвитку, враховуючи потреби та інтереси жителів громади.

◆ Додаткові ресурси. Комплект «Індивідуальні цілі», спеціально розроблені сценарії діагностики конкретних громад. Додаток «Громада, що навчається», легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить. ТОВ «Світ Громад» допомагає розробляти програми місцевого розвитку різного спрямування на замовлення конкретних громад, наприклад м. Мелітополь при розробці Комплексної міської програми розвитку освіти дорослих (2020 рік).

▲ Як на цьому заробити.

Запропонуйте представникам місцевої влади свої послуги для проведення діагностичних ігор та виявлення економічного потенціалу кожної громади. Якщо Ви не є головою чи заступником голови, але маєте розуміння, що стратегія потрібна громаді – ваша задача лише в тому, щоб переконати голову провести діагностичні ігри (для цього у гри «Світ громад» є рекомендаційний лист від МОН).

21

ЯК ПРИПИНИТИ БАЖАТИ ОДИН ОДНОМУ ЩАСТЯ І ПОЧАТИ БУТИ ЩАСЛИВИМИ

#ЩАСТЯ

◆ **Сфера.** Психологія особистості та самоаналіз.

✕ **Для кого підійде.** Соціальні працівники, психологи, мотиватори, провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, усі, хто хоче зробити свою сім'ю чи родину ще щасливішою.

◀ **Контекст.** Для початку — анекдот: Приходить чоловік з роботи і аж світиться від щастя. Каже дружині:

- Кохана, мене щойно звільнили з роботи!
- І чому ж ти такий щасливий?
- А інших взагалі посадили...

Ми часто прагнемо багатства, визнання, успіху, нових речей і в цій щоденній біганині забуваємо бути щасливими. Проте кожен з нас воліє бути щасливою людиною, і це нормально. Загалом, поняття щастя пов'язане з мріями, втіленими в реальність та досягнутими цілями. Є «традиційна» схема досягнення щастя або ж його складники: успіх, самореалізація, любов, сім'я, кар'єра. Але для кожного з нас «щастя» — це щось особисте, пріоритетне.

Якщо це любов, то людина буде знаходитися в постійному її пошуку, якщо кар'єра — наполегливо працювати кожного дня, щоб досягати вищих вершин. Якщо це успіх, то людина буде намагатися бути успішною у всьому. Проте не все так просто. Отримавши бажане, ми починаємо

боятися втратити його, адже, на нашу думку, без цього щастя буде неповним.

При цьому, ми на автоматі, практично в усіх святкових випадках, бажаємо в першу чергу щастя...

□ **Проблема.** В умовах пандемії, особливих обертів набирає стрімке зростання кількості НЕщасливих людей, втрачається сенс життя і настає час самооцінки та пошук відповідей на запитання «Що робити далі?».

◎ **Рішення.** Потрібно перестати бажати і почати практикувати щастя. Для початку Гра «Світ Громад» привертає увагу до самої категорії (сутності) щастя і окремих факторів, які на нього впливають. З іншої сторони, — сам факт (процес) гри робить людей щасливішими.

◆ **Механіка.**

1. Відкладіть на кілька годин усі мобільні пристрої, що можуть відволікати вас від гри.
2. Зосередьтесь на самому ігровому процесі (а не меті гри), та спілкуванні з іншими людьми, які теж відклали в бік свої мобільні пристрої.
3. Після гри залиштеся і продовжіть спілкування вже які добрі знайомі, перевірені спільною діяльністю співгромадян, які знають ціну щастя. Можна відкоркувати пляшечку вина... а потім ще одну ;)
4. Новачкам рекомендується пограти у сценарій «Громада щасливих людей».

За найсвіжішим звітом, оприлюдненим у 2021 році, Україна зайняла 110-е місце у світі за рейтингом щастя серед 149 країн. Ми досі одні з найнещасніших у світі. А це впливає не тільки на взаємини у суспільстві і загальний настрій людей, це також (що зараз дуже актуально) завдає удару по імунітету, зменшення тривалості та якості життя.

▲ В чому сіль. Граючи у «Світ Громад»:

1. Ми завжди граємо в групі, часто з тими, кому довіряємо або довіра приходить під час гри (що провокує виділення гормону окситоцину), адже усі грають за однаковими правилами.
2. Гра — це маленькі досягнення майже кожної хвилини (виділяється нейромедіатор дофамін) — відкрили бізнес, отримали дохід, стали мером, дізнались щось нове. Дофамін також виділяється при отриманні миттєвого зворотного зв'язку за зроблені дії. А це спосіб швидкої самокорекції поведінки і можливість відчути себе кращою версією себе.
3. Ваші досягнення та звершення видимі та відразу визнаються іншими учасниками гри (виділяється гормон серотонін).
4. Гра — це ще й змістовний відпочинок (ендорфіни).
5. Щастя — один із ключових показників усіх гравців в усіх ігрових ролях. Нещасливі громадяни знижують привабливість громади і уповільнюють її розвиток.

Підсумок: Грайте у Світ Громад та будьте щасливими!

◆ Додаткові ресурси.

Потурбуйтеся про звичайний людський комфорт (тепле, вентильоване, світле приміщення, вода, закуски тощо), здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить.

Сертифіковані майстри гри «Світ Громад» усіх рівнів та власники персональних коробочок «Світ Громад» усіх релізів.

▲ Як на цьому заробити.

Для власної сім'ї головний заробіток — спокій, злагода в домі та щастя усіх членів сім'ї. Наприклад, можна організувати сімейний ігровий турнір з призами, спонсорами та веселоцями.

Але ніхто не забороняє надавати послуги щастятерапії різноманітним категоріям охочих, особливо під час пандемії, коли ЩАСТЯ — головний стан, якого не вистачає людям.

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, вчителі та викладачі ЗВО.

◀ **Контекст.** Для початку — анекдот. Вчителька жаліється директору школи:

- Вовочка зовсім від рук відбивася: курить, випиває, до дівчаток пристає, навчання закинув.

- Запросіть його до мене.

Приходить Вовочка, директор йому:

- Як життя?

- Та так, нічого.

- Покурюєш?

- Так.

- А що куриш?

- Прилуки...

- Пригощайся, — дістає пачку Dunhill.

- Ух! Ось це сигарети!

- Випиваєш?

- Буває...

- А що?

- Горілочка, наливочка...

- Пригощайся, — наливає рюмку Martell.

- Клас!!! Який напій!!!

- Ти, кажуть, і до дівчат почав приставати?

- Ну... Буває...

Директор по телефону секретарці:

- Вікуся, зайдіть. — Заходить дуже гарна дівчина.

- Поспілкуйтесь із хлопцем по повній програмі.

Через деякий час повертається безсилий і очманівший від щастя Вовочка:

- Оце жінка!

Директор:

- Так ось, Вовочка: щоб добитися всього цього треба вчитися, вчитися і ще раз вчитися!!!

Ті, хто вчить інших — проводить тренінги, семінари, лекції, в тому числі, онлайн,

часто не розуміє, чому лише одиниці застосовують рекомендовані знання на практиці. Одна з версій — щоб добре вчити інших, треба розуміти, що таке мотивація і як зв'язати те, що ти проповідуєш з потребами того, хто навчається. А мотивація, як стверджують нейропсихологи, — це винагорода, яку отримує людина за виконання потрібної моделі поведінки. Що цікаво, ця винагорода виникає спочатку у мозку як майбутня реальність. І от це саме вона рухає нами, це вона змушує нас ночами сидіти і розбиратися з деталями, зубрити слова, відпрацьовувати техніку одного удару 15000 разів в надії колись завдяки цьому отримати бажане.

□ **Проблема.** Вчитися — ніколи не пізно, особливо у сучасному світі, де треба постійно опановувати нові знання та відчеканювати нові навички, але не кожен це розуміє та бідкається.

◎ **Рішення.** Гра «Світ Громад» змусить вас чи тих, з ким Ви працюєте полюбити вчитися. Вчитися, в розумінні Світу Громад — припинити щось робити чи почати щось робити по-іншому.

◆ **Механіка.**

1. Проводьте гру разом з додатком «Громада, що навчається» або за допомогою 3 релізу «Акселератор», в який вже вбудований даний додаток. В грі з додатком «Громада, що навчається» навички — це така

Навчаючи інших, ми переважно недооцінюємо етап формування мотивації, але потім з жалем констатуємо, що тільки 3% людей закінчують онлайн-курси, а ті, хто не вчився, так і не вчиться. Ці 3% просто вже мають звичку і сформовану потрібну мотивацію. А іншим треба ще допомогти сформувати чи зв'язати процес навчання з персональними інтересами.

собі валюта, яка витрачається, і яку потрібно постійно набувати, щоб капіталізувати.

- Після гри обов'язково проведіть післяігрову рефлексію та надайте гравцям чек-лист навичок, де вони можуть обрати ті, які змогли прокачати під час ігрової сесії найбільше. Проведіть обговорення результатів.

▲ В чому сіль. За рахунок чого?

- За рахунок демонстрації зв'язку між розвитком конкретних навичок та персональними матеріальними вигодами.
- Без нотацій і моралізаторства. Дорослі не люблять, коли хтось їм розказує, що і як треба в житті робити. Але новий ігровий досвід дорослі сприймають як власний, і установку про потребу знову навчатися — теж як власну, хоч інспіровану ззовні :)
- Після 10-20 ігрових партій ви почнете задумуватися, які навички ви розвиваєте завдяки грі? Або чому не розвиваєте? Де їх, в принципі можна прокачати? І скільки це коштує? Чи прокачують вас вебінари? Що саме вони прокачують? Може просто навичку користування зумом чи скайпом?
- Рефлексуючи після гри, ви почнете краще розуміти себе, свої життєві пріоритети та інтереси, персональну економіку. А краще розуміння себе — це вже крок у напрямку саморозвитку і пошуку того, що справді вас цікавить чи цікавило, про що ви давно забули

- І в якийсь момент Ви зловите себе на думці, що вчитися і дивитися вебінари нунайм чи відомих спікерів — це дві великі різниці.

Так що, виходить, щоб полюбити вчитися, треба почати з дослідження самого себе?

➤ Додаткові ресурси.

Додаток до гри «Громада, що навчається», чек-лист навичок, які прокачує гра, легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить.

ТОВ «Світ Громад» як компанія своїх працівників набирає лише через гру; сертифіковані майстри та власники коробок з грою «Світ Громад».

▲ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор у межах тренінгів із саморозвитку. Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої громадської організації, яка займається розвитком soft skills — непрофесійних навичок, якими має володіти кожен у XXI столітті.

◆ **Сфера.** Розвиток громадянського суспільства.

✕ **Для кого підійде.** Лідери, які хочуть створити громадську організацію, ініціативні групи, новостворені ГО, «сплячі» ГО.

◀ **Контекст.**

Варіант 1. Колись друзі або куми побачили чи почули, що можна встановити дитячий майданчик біля свого дому, але потрібно зібрати 10 % від його вартості і мати зареєстровану громадську організацію. Десь отримали інформацію, що міжнародні програми дофінансовують хороші ініціативи. Так з'явилася ініціативна група або новостворена ГО, яка вже щось зробила або ще тільки планує. Проте не знає, чи її члени дійсно активні, дійсно планують працювати в громадському секторі, чи може вони просто хочуть стати «грантожерами».

Варіант 2. Колись діяла серйозна громадська організація під керівництвом сильного лідера. Після того, як лідер переїхав/звільнився тощо діяльність якось зменшилась або й зовсім зникла. Як вийти на новий рівень? Що підтримувати і куди рухатись далі? Як відродитись?

□ **Проблема.** У керівників громадських організацій часто виникає питання: «Як розвиватися діючій гро-

мадській організації та як реанімувати вмираючу, як діагностувати, чи її члени дійсно активні та планують працювати в громадському секторі?».

◎ **Рішення.** Організація та проведення ігрових сесій «Світ Громад» з додатком «Громада, що навчається», або з використанням релізу «Акселератор-III».

◆ **Механіка.**

- Збираєте команду (людей, які кажуть, що готові працювати, 6-8 чоловік).
- Складаєте список потенційних ініціатив/проблем, які мають виходити з вашої організації (як варіант передайте цей список майстру гри). В процесі гри відслідковуєте (або відстежує майстер) реакції на потенційні ініціативи, відношення кожного члена групи до роботи.
- Для ініціативних груп та молодих ГО можна в процесі гри складати організаційну структуру, планувати стратегію розвитку, основні підходи до діяльності. Для досвідчених ГО під час гри можна дослідити «якірні» проекти, які доцільно залишити і підшукати нових лідерів для керівного складу.
- Умовою успіху є серія ігор для груп у різному складі (щоб не створювались команди).

▲ В чому сіль. Такий формат дозволяє одночасно навчати членів ГО взаємодіяти між собою, а в процесі гри може народжувати нові проекти та ідеї.

⤴ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних ігор для громадських організацій. Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої громадської організації.

◆ **Сфера.** Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.

✂ **Для кого підійде.** Соціальні інвестори (донори, бізнес, КСВ проекти), громади (мери міст і ОТГ), активісти.

◀ **Контекст.** Проекти МТД, КСВ, які працюють в громадах, а особливо на Сході України, потребують постійно нових облич і розуміння поточних задач і потреб цих низових активістів. Однак сфера громадських організацій вже давно уражена грантами і ці організації не завжди забезпечують зв'язок з поточною реальністю і потребами громадян.

Проблеми, які наразі існують:

- Затримка в реалізації проектів, невчасне витрачання коштів.
- Брак нових ідей.
- Брак розуміння того, що реально відбувається в полях.
- Витрачання на марне коштів платників податків, професійне вигорання працівників проектів МТД, а іноді ріст цинізму в середині таких проектів.
- Іноді менеджери змушені висмоктувати проблеми з пальця і думати, чим таким себе зайняти, і як і на що витратити гроші.

Як зараз вирішується дана проблема:

- донори розміщують оголошення про пошук партнерів, грантерів на порталах «Громадський простір» та «Гурт», які

можуть бути невідомі в середовищі неформальних низових утворень;

- підтримка низових ініціатив відбувається через посередників, які переважно з'їдають 80 % ресурсів на адміністрування і які часто не вивчають потреб цільових груп;
- вплив соціальних проектів вивчається з суттєвою затримкою через механізм успішних історій, які рідко можуть когось навчити чогось нового і які важко масштабувати в інших громадах.

□ **Проблема.** Проекти МТД і КСВ потребують прямого зв'язку з неформальними ініціативними групами, в обхід посередників, щоб бути більш впливовими.

◎ **Рішення.** Ігрова симуляційна онлайн-платформа «Світ Громад», яка виступає лід-магнітом для низових активістів та соціальних інвесторів (донори, бізнес, КСВ проекти), завдяки грамотній роботі з ресурсами, вирішує проблеми офлайн.

◆ **Механіка.**

Ігрова симуляційна онлайн-платформа «Світ Громад» пов'язує ігровий онлайн-процес з офлайновою реальністю. Вона дозволяє граючи онлайн вивчити інструменти розвитку громади та відразу тестити їх на фізичній реальності і отримувати швидкий зворотній зв'язок.

- Для громад (мерів міст і ОТГ), які прагнуть розвитку, це стає платформою залучення ідей, грошей, людей для

розвитку своїх громад і перетворення їх на привабливі місця для життя, бізнесу та інвестицій.

- Активісти, учасники ігрової освітньої екосистеми прокачують себе:
 - індивідуально в онлайн, роблять домашні завдання, досліджують інструменти впливу на суспільство, як працює місцева економіка;
 - колективно завдяки настільній грі «Світ Громад», яка прокачує те, що не прокачується онлайн, будують довірливі стосунки з членами громади.

▲ В чому сіль.

- Активісти отримують інструментарій для:
 - швидкого навчання інструментам розвитку громади через гру;
 - побудови горизонтальних зв'язків та свого соціального капіталу;
 - впливу на своє середовище завдяки залученню ресурсів (ідей, грошей, фахівців) ззовні, в тому числі, з інших країн;
 - підтримки мотивації робити локальні зміни (суспільне визнання та швидкий зворотній зв'язок).
- - Соціальні інвестори, донори отримують:
 - доступ до реальних агентів змін відповідно до своїх пріоритетів;
 - розуміння потреб і форматів підтримки низових активістів;
 - більше варіантів для ефективного інвестування.
- Громади отримують:

- нові ідеї;
- додаткові ресурси;
- поштовх для змін.

◆ Додаткові ресурси.

Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить.

Близько 2000 активістів, більше 250 реальних громад, які щодня активно користуються ігровою симуляційною онлайн-платформою «Світ Громад» для вивчення інструментів розвитку своїх віртуальних громад, щоб, протестувавши на моделі, визначитись, який інструмент краще впроваджувати у реальне життя.

▲ Як на цьому заробити.

Ігрова симуляційна онлайн-платформа «Світ Громад» не передбачає отримання доходу від її використання, але дає можливість створити модель ідеальної громади та вдосконалити індивідуальні навички усіх бажаючих.

Але ви можете рекламувати дану платформу і наголошувати на тому, що вона дає кращий ефект при її поєднанні з настільною грою «Світ Громад», та у разі успіху продати коробочку та отримати свої комісійні.

На платформі можна знайти потрібних людей (а може, серед них будуть інвестори), які захочуть інвестувати у Вашу громаду.

25

ЯК ПРОПІАРИТИ ГРОМАДСЬКУ ОРГАНІЗАЦІЮ ТА ЗАЛУЧИТИ РЕСУРСИ ДЛЯ ЇЇ РОЗВИТКУ

#PR #FUNDRAISING #GO

◆ **Сфера.** Розвиток громадянського суспільства

✕ **Для кого підійде.** Громадські та благодійні організації.

◀ **Контекст.** Особливість українського громадянського суспільства у тому, що левова частка громадських організацій зорієнтовані на донорів, а не на членів своєї спільноти. Це логічно — донорів багато, грошей донорських зараз багато. Пропозиція на ринку така, що якщо ти більш-менш працююча організація, то проблем з фінансуванням в тебе не має бути. Але є громадські організації, які не хочуть мати справи з грантами (треба ж писати грантові заявки, їздити на всілякі тусічі, тренінги), які створювалися для того, щоб покращити життя своєї громади.

Ми не Швеція, де кожен громадянин, як правило, є активним учасником кількох громадських організацій чи профспілок і волонтерювання чи донейти (пожертви) для громадських організацій є нормою, а не винятком. У нас все навпаки — громадська організація у масовій свідомості все ще сприймається як запроданці капіталістичного заходу, діти капітана Гранта чи посіпаки Сороса або як спілка місцевих божевільних.

□ **Проблема.** Пояснити, для чого існує громадська організація, яку додаткову цінність вона може створювати у громаді, для чого і в яких формах її варто

підтримувати, як використовувати — це неабиякий виклик для тих, хто таку роботу у громаді взявся виконувати.

◎ **Рішення.** Використати гру «Світ Громад» як інструмент формування потрібного уявлення про цінність вашої громадської організації у місцевих лідерів громадської думки для коректної ретрансляції цієї цінності усій громаді.

◆ **Механіка.**

- Складаєте список лідерів місцевої думки — людей, яких у громаді поважають, до думки яких прислухаються. Перші ігри, можливо, вимагатимуть більше часу на підготовку. Можливо, щоб затягнути на гру потрібних лідерів громадської думки, потрібно буде попередньо зіграти з їхніми дітьми, які прийдуть і розкажуть про гру своїм батькам :)
- Організовуєте з ними серію ігор «Світ Громад» під приводом корисно провести час у добрій компанії, поговорити про перспективи громади чи підібрати тему, яка кожного зачепить.
- Плануєте гру таким чином, щоб в ній завжди був присутній громадський активіст чи активістка і Фонд громади.
- На кожну гру готуєте інформацію про свою громадську організацію — буклети, листівки, річний звіт, опис ідей для проектів чи збираємо ідеї від учасників про те, що можна було б реалізувати у громаді і чи вони готові до цього підключитися. Подбайте про наявність

інформації про Фонд громади і про те, як така інституція працює в різних громадах.

- За результатами ігор публікуйте звіти у соцмережах з акцентом на те, про що домовилися учасники, або які ідеї виникли для реалізації у громаді, на що і які потрібні ресурси.
- На кожну наступну гру готуйте опис проекту з потрібними ресурсами, щоб в учасників закріпилася думка про те, що симуляційна гра «Світ Громад» — це не просто привід зустрітися і корисно провести час, але й спосіб генерації реальних і потрібних проектів та ініціатив для громади, які не так вже й складно втілити, якщо є координатор цього процесу — ваша громадська організація, якій ці люди вже довіряють.

▲ В чому сіль.

- Після серії таких ігор до вас має стояти черга охочих стати волонтером чи віддати вам гроші. Якщо цього не трапилось, хороша можливість подумати — чому? Можливо ви не тим займаєтеся? І може ви не тим займаєтеся.
- Гра «Світ Громад» — це не просто привід зустрітися і корисно провести час, але й спосіб генерації реальних і потрібних проектів та ініціатив для громади, які не так вже й складно втілити, якщо є координатор цього процесу — ваша громадська організація, якій ці люди вже довіряють.

◆ **Сфера.** Виборчі та політичні технології.

✂ **Для кого підійде.**
Кандидати у депутати.

◀ **Контекст.** На кожних виборах депутати різних мастей пропонують виборцю одне і те саме, ніби виборець статично мертвий.

Та прийди і послухай свого виборця, спитай його, що робить його життя нестерпним і що можна в його житті пофіксити. Тільки за те, що ти прийшов і спитав — не розказував, не впарював своєї програми, в яку навіть ти не віриш, а послухай — і за це тебе вже можуть обрати депутатом. Є така думка, що дослідження потреб виборців — затратна справа. Але, якщо у тебе є гра «Світ Громад», то справа дослідження своїх виборців суттєво полегшується.

□ **Проблема.** Кожен кандидат у депутати повинен вміти чути, знати, а головне — усвідомлювати потреби своїх виборців, а не купляти їхні голоси гречкою задля того, щоб отримати бажане місце в органах влади.

◎ **Рішення.** Якщо ви плануєте виборчу кампанію, візьміть на роботу майстра гри «Світу Громад», який вміє і може організувати серію ігор з представниками вашої громади.

◆ **Механіка.**

- Складаєте технічне завдання: з'ясувати, хто є ваші виборці, чого вони хочуть, чого вони не хочуть, за яких умов вони за вас проголосують на наступних виборах, за кого вони проголосують у випадку, якщо не за вас.
- Укладаєте контракт з майстром гри «Світ Громад».
- І запускаєте в роботу. Відразу після карантину, а не за тиждень до виборів.
- Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.
- Майстер гри має чесно сказати, що його завдання — з'ясувати в ігровий спосіб, хто його найняв, для якої задачі і що вигоду від цієї веселої справи отримають всі: майстер — гроші, учасники — задоволення, а замовник — потрібну інформацію.

▲ **В чому сіль.** Після ігрових сесій, ви будете мати на виході:

- готову програму;
- портрет і структуру своїх виборців;
- ключові теми, проблеми, які їх хвилюють;
- теми, які їх взагалі не турбують;
- головні страхи ваших виборців;
- розуміння каналів, як найкраще швидко доносити виборцям інформацію;
- і головне, ви будете мати контакти своїх виборців і, цілком можливо, навіть волонтерів для роботи в штабі.

➤ **Додаткові ресурси.**

- Зручне приміщення (бібліотека, клуб, школа, актовa зала, громадський хаб, центр освіти дорослих);
- легенда на гру та спеціально розроблені сценарії, що враховують специфіку певної громади, у якій проводиться діагностика та вивчення потреб виборців;
- турнірна таблиця (якщо гра проводиться на декілька столів);
- здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠ **Хто вже так робить.**

Ви можете стати першим =).

⚡ **Як на цьому заробити.** Запропонуйте кандидату на посаду депутата громади свої послуги Майстра для проведення ігор для діагностики та вивчення потреб своїх виборців.

◆ **Сфера.** Налагодження та діагностика ділових стосунків, партнерств.

✕ **Для кого підійде.** HR, власники бізнесу, керівники організацій.

◀ **Контекст.** Давайте подумаємо, над тим, як зараз знайти доброго виконавця для такої роботи, яка є новою у зв'язку з появою нових рішень, технологій і комплексних задач, і якими якостями зараз мала б володіти людина, яку варто розглядати на посаду виконавця?

- Вона має вміння читати. Звучить банально, але читання — це хоч і базова навичка, але вона передбачає вміння користування текстом, його інтерпретації та дослівного виконання написаного. Завдяки цій навичці існує наша цивілізація, бо нам не доводиться усно передавати інформацію про те, як вижити в цьому світі.
- Вона має вміння приймати задачі в роботу. Що означає — вміння запитувати, поки не стане ясно, що від неї очікується у якості кінцевого продукту.
- Вона має знати свої межі компетентності і некомпетентності. Що зрештою означає вміння сказати «ні» на роботу, яку точно вона не зможе виконати або вміння просити про допомогу протягом всього процесу виконання роботи.
- Вона має вміння бачити, оцінювати і страхувати ризики. Це те, що називається «досвід». А що, якщо тобі 20, а

досвіду немає? Завжди можна прийти і спитати в того, у кого такий досвід є. З цього випливає інша якість.

- Вміти ставити правильні питання. Правильні питання — це спосіб краще зрозуміти, в якому напрямку краще, легше, менш напружено варто рухатися, щоб виконати роботу і прогнозувати хід подій у майбутньому.
- Вміння вчитися і змінювати свої уявлення про світ. Хороший виконавець завжди буде запитувати себе, чи є якийсь кращий спосіб робити його роботу? Він буде цікавитися новими технологіями, рішеннями, підвищувати свою кваліфікацію. Зрештою, він має бути допитливим і цікавитися світом.

□ **Проблема.** А де тут комунікабельність, вміння працювати у команді? А ніде. Для хорошого виконавця інші люди — це лише спосіб краще, швидше, ефективніше виконати свою роботу. Тож, як знайти добропорядних та компетентних виконавців?

◎ **Рішення.** Все просто. «Світ Громад» допомагає виявляти таких людей =).

◆ **Механіка.** Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.

▲ **В чому сіль.**

Ігрова механіка передбачає:

- Діагностику і розвиток вміння уважно читати правила гри та інструкції до

дій на ігровому реквізиті. До слова, 90% гравців під час гри неухважно читають інструкції, пропускають частини речень, читають не з початку. І гра вичисляє відразу, хто і як читає тексти;

- Якщо гравцеві щось неясно, він розпитує у майстра гри, поки не розбереться з правилами чи реквізитом, щоб виграти у цій партії;
- Якщо гравець, що був обраний мером, приймає рішення з голови, інтуїтивно, без прорахунку економіки громади і можливих непередбачуваних обставин, не зв'язуючи тактику і стратегію гри, то висновки про його здатність оцінювати ризики в реальному житті можете зробити самостійно;
- Постійний діалог з іншими гравцями. А це діагностика на вміння розпитувати інших, домовлятися, вести переговори, схилити на свій бік.

Таким чином, гра дозволяє виявляти «глибоких» та «поверхневих» людей, їхнє ставлення до роботи, відповідальність за свої рішення та дії, та результати гри вже покажуть, чи треба Вам мати справу з цією людиною чи треба шукати іншу.

➤ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, буклети, промо-відео про компанію, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠ **Хто вже так робить.** Власне, керівництво ТОВ «Світ Громад» перед тим, як наймати когось на відповідальну менеджерську роботу, грає з ним в гру «Світ Громад».

⚡ **Як на цьому заробити.** Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних ігор для виявлення добропорядних та компетентних виконавців корпоративного сектору.

◆ **Сфера.** Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.

✂ **Для кого підійде.** Місцева рада.

◀ **Контекст.** Українці — це все-таки закрыта і консервативна нація. Хоча закордоном нас багато, але ми відомі тим, що нас хочуть як робітників бачити у Польщі, Фінляндії, Німеччині, Італії. Але навіть закордоном ми не надто сильно інтегруємось в життя місцевих громад, надаючи перевагу створенню українських громад, діаспор для збереження своєї ідентичності. Одного разу на пошту “Світ Громад” надійшов запит щодо локалізації гри «Світ Громад» з міста Мелтона, частини міської агломерації Мельбурна, що в Австралії. Чоловік займає посаду Lifelong Learning Officer. В Україні така посада називалася б Головний спеціаліст з навчання протягом життя.

Якщо зайти на сайт громади — одразу видно сервіси, які цікавлять громадян, можливість їх оплатити онлайн, трохи новин, робота та можливості для розвитку, і, головне, — ніяких мармиз ні мера, ні депутатів. А візія міста сформована наступним чином: «Візія Мелтона для муніципалітету полягає в тому, щоб зробити його динамічною, зростаючою та здоровою громадою, що пропонує вибір способу життя своїми громадянами, які можуть пишатися місцем, де вони живуть. Візія пов’язана з прихильністю

до створення навчальної спільноти світового рівня. Будучи ключовою зацікавленою стороною, міська рада визнає, що для того, щоб досягти даної візії, вона повинна сприяти формуванню культури громади, яка охоплює та заохочує безперервність навчання в будь-якому віці. Стійкий розвиток є пріоритетним завданням для міста». Тож, візія Мелтона передбачає якраз все те, що просуває «Світ Громад».

□ **Проблема.** Якщо муніципалітет міста Мелтон може собі дозволити розглянути таку можливість — розробити спеціальну адаптацію гри «Світ Громад» для розвитку міста, то чому б іншим містам цього не зробити? Чи, скажімо, громаді в мегаполісі.

◎ **Рішення.** Зрештою, а чому б кожному місту чи регіону України, чи навіть іншій країні не мати власної освітньої гри, яка привчатиме мешканців до місцевої стратегії, формуватиме місцеву ідентичність громадян і створюватиме ґрунт для ефективної взаємодії влади, громади та бізнесу?

◆ **Механіка.**

- Зробіть попереднє замовлення для адаптації гри-тренінгу «Світ Громад» під потреби вашої громади, написавши на пошту: [game@woc.org.ua] (mailto:game@woc.org.ua).
- Організуйте зустріч (у т. ч. екскурсію) у вашій громаді з представниками ТОВ

«Світ Громад», для цього необхідно:

1. Створити портрет майбутнього користувача гри: чим він/вона займається, яку проблему вирішує, якими освітніми технологіями користується у поточній діяльності, з якими аудиторіями працюють.
 2. Обговорити ситуацію у громаді: хто і як впливає на їхній розвиток, існуюча локальна інфраструктура та бізнес і як вона впливає на привабливість громад.
 3. Вивчити правове регулювання автономії громади, законодавчі обмеження.
- Після плідної зустрічі, чекайте на перший прототип адаптованої гри.
 - Організуйте зустріч з розробниками гри знову та зберіться за круглим столом, аби протестувати адаптацію гри, фіксуючи факапи, які треба виправити у майбутньому.
 - Після виправлення факапів, отримайте свою партію адаптованих примірників гри.

▲ В чому сіль.

Для економічних задач:

- «Свій до свого по своє» — просування ідеї підтримки місцевого бізнесу, місцевої економіки, щоб не вимивати гроші з системи;
- Просвітництво молоді щодо можливостей ведення бізнесу на території громади;
- Просвітництво щодо освітніх можливостей громади.

Для соціальних задач:

- Альтернатива наркотикам, алкоголю та іншим деструктивним формам соціальної поведінки для молоді та інших вразливих груп населення громади;
- Налагодження горизонтальних зв'язків серед мешканців громади;
- формування команд для реалізації низових ініціатив.

Для політичних задач:

- пошук неформальних лідерів, яких варто залучати до розбудови місцевих партійних осередків, агітації до і під час виборів;
- дослідження суспільних настроїв та чутливих тем та тестування політичних ініціатив;
- підвищення політичної грамотності населення громади щодо діяльності їх представників в радах різних рівнів.

➤ **Додаткові ресурси.** Адаптація гри коштує недешево, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода під час зустрічі з розробниками гри та її тестуванні.

▲ **Хто вже так робить.** ТОВ «Світ Громад» реалізувало проект адаптації настільної гри-тренінгу «Світ Громад» під реалії Молдови.

◆ **Сфера.** Корекція деструктивної поведінки.

✕ **Для кого підійде.** Шкільні психологи, соціальні аніматори, соціальні педагоги, члени батьківських комітетів.

◀ **Контекст.** Булінг (від англ. to bull – переслідувати) – небажана агресивна поведінка дітей шкільного віку, яка призводить до цькування дитини іншою дитиною або групою дітей з метою приниження, залякування та демонстрації сили.

У цькуванні серед українських школярів можна виділити чотири характерні риси.

- По-перше – жорстокість дітей, яка дуже часто переходить у садизм.
- По-друге – фільмування знущань. Таке явище складно усвідомлювати тим, хто входить до вікової категорії 40+, адже в їхні шкільні роки якщо над кимось і насміхалися, то це ніколи не переходило певні межі.
- По-третє – додавання фінансових мотивів до цькувань (відбирання кишенькових грошей, гаджетів тощо).
- По-четверте – участь у такому дорослих. Здається, що такі моменти характерні лише для України, оскільки так звана «дрібна» корупція на кшталт «збір грошей на потреби класу» чи «подарунок вчителям» поширена лише в нас.

В зону ризику потрапляють всі, хто чимось хоча б мінімально відрізня-

ється від загальної маси. Але найчастіше жертвами стають замкнуті та сором'язливі діти. Закінчується все зазвичай дуже негативно: психологічні, фізичні травми, найстрашніше – суїцид. Найгіршою у всіх цих випадках є байдужість свідків або ж зацікавлення та німе спостереження за тим, як знущаються над однолітками чи молодшими.

Вчителі переважно закривають очі на такі проблеми. Мовляв, це людський фактор та підлітки, зробити нічого не можна. Але часто вчителі й самі стають провокаторами, виділяючи, наприклад, улюбленців або ж докоряючи учням, які відстають. Водночас саме вони повинні бути тим «регулятором» атмосфери в учнівському колективі, авторитетом, який має твердо показувати, що не сприймає насильства. Звичайно, ізолювати дитину від конфліктів чи стресів неможливо. Але вирішувати такі ситуації й створювати максимально сприятливу атмосферу – цілком реально. Вирішувати, а не закривати очі особливо актуально в такому посттоталітарному суспільстві, як українське.

□ **Проблема.** Якщо у вашій школі тема булінгу не піднімається, найімовірніше, вона замовчується. Тоді виникає потреба її діагностувати та мінімізувати.

◎ **Рішення.** Діти самі готові робити вклад у те, щоб позбавитись цього явища серед однолітків, якщо в них є доступ до гри «Світ Громад».

На сьогодні Україна входить в першу десятку країн Європи за поширеністю булінгу серед підлітків 11-15 років.

- За статистикою [дані www.stopbullying.com.ua] 67% дітей в Україні були жертвами, кривдниками або ж свідками цькування.
- 48% із них нікому не розповіли про те, що сталося. Також зазначається, що в українських школах було зафіксовано близько 109 000 випадків звернення до психологів через булінг.
- 39% усіх звернень надходило безпосередньо від дітей, 29% — від вчителів, 5% — від сторонніх, решта — звернення батьків.

❖ **Механіка.** Регулярне проведення ігрових сесій «Світ Громад» на виховних годинах в рамках класу.

Організація турнірів між різними класами (для виховання взаємної поваги в умовах змагань).

▲ **В чому сіль.**

- В ігровій формі діти розвивають потрібні навички: вміння домовлятися, переконувати, спільно приймати правильні рішення, поважати одне одного та не боятися взяти на себе відповідальність за інших.
- Гра дозволяє приміряти на себе одну з 16 ролей (8 жіночих та 8 чоловічих). Навряд чи хтось буде таким же агресивним до інших, «проживши» ігрове життя в ролі пенсіонера чи безробітного.
- Основний акцент робиться на спілкуванні за принципом «рівний-рівному». Об'єднуючись, діти прагнуть досягти спільної мети, не зважаючи на різні характери, темпераменти чи зовнішність.
- Командна гра «Світ громад», яка не лише сприяєгуртуванню учасників, але й порушує важливі суспільні питання.

➤ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, спеціальний сценарій «Ні, булінгу» (треба розробити), нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ **Хто вже так робить.**

Софія Квят, учениця 8-го класу однієї зі Шкіл Вінниччини ініціювала власний проект «Ні, булінгу!», який має на меті попередження та протидію булінгу, а гра «Світ Громад» стала його частиною.

▲ **Як на цьому заробити.**

Подарувати, закупити, чи забюджетувати гру «Світ Громад» для своєї школи у грантовій заявці.

Організуйте навчання вчителів та шкільних психологів по використанню «Світу громад» для користування у школі.

30

ЯК ПРОВЕСТИ АНАЛІЗ КОРУПЦІЙНИХ РИЗИКІВ РОБОТИ З КОНТРАГЕНТАМИ, ДІЛОВИМИ ПАРТНЕРАМИ ТА ПІДРЯДНИКАМИ

#КОРУПЦІЯ #РИЗИКИ #ДІАГНОСТИКА #ПАРТНЕРСТВО

◆ **Сфера.** Налагодження та діагностика ділових стосунків, партнерств.

✂ **Для кого підійде.**

Менеджери проектів МТД, антикорупційні консультанти.

◀ **Контекст.** Сьогодні до всіх типів організацій — урядових, неурядових, які оперують публічними коштами, та й навіть до комерційних, — висувається вимога запроваджувати внутрішні антикорупційні механізми, які б унеможливили зловживання службовим становищем і не множили б корупцію в нашій країні, яка славиться своїми корупційними традиціями.

Тому організації запроваджують різні політичні процедури, але питання все рівно завжди актуальні:

- Як виявити працівника, контрагента, партнера, який схильний до корупції?
- Як ідентифікувати причини, що їх породжують?
- Як ідентифікувати умови, що їм сприяють?
- Як оцінювати виявлені ризики?
- Як вчасно формувати пропозиції щодо заходів з запобігання та усунення впливу виявлених ризиків?

□ **Проблема.** Потреба будь-якої організації — знайти ефективний інструмент, який би дав можливість виявити корупційні ризики, що породжуються в результаті дій працівників, контрагентів, партнерів цієї організації.

◎ **Рішення.** Провести гру «Світ Громад» з використанням спеціального сценарію, який дуже наближений до реальної ситуації, з якою працює організація.

◆ **Механіка.**

- Для цієї справи варто розробити спеціальний сценарій, і, можливо, додати нові ігрові елементи.
- Ігрову симуляцію потрібно провести з усіма ключовими учасниками, які задіяні у проекті: ініціативна група, підрядник-будівельна компанія, сторонні консультанти, місцеві чиновники.
- Крім майстра гри для ігрових симуляцій варто залучити документатора процесу, оглядача, який не буде втручатися в хід гри, а його завданням буде фіксування процесу, щоб потім його коректно інтерпретувати.
- За результатами ігор підготувати аналітичну записку з рекомендаціями щодо профілактики чи зниження корупційних ризиків або відповідності контрагента вимогам та регуляційним процедурам організації.

▲ **В чому сіль.** Даний спосіб використання гри спрямований на:

- виявлення потенційних корупціонерів;
- ідентифікацію факторів та умов, які сприяють зловживанням;
- закріплення добросовісної форми поведінки, як більш ефективної;
- виявлення людей з високим нетер-

Наприклад, фонд «Світ світлих надій» впроваджує проект з ремонту лікарні в депресивній громаді десь на Поділлі. Персонал фонду знаходиться в Києві, виконавці місцеві. Оскільки громада депресивна, то кожна копійка там дорога, є високі ризики зловживання на місці ресурсами фонду. Точніше коштами міжнародних донорів. І якщо це станеться, репутація фонду «Світ світлих надій» постраждає.

пінням до корупційних дій (вони можуть бути хорошими інформаторами).

На основі отриманий результатів та виявлених ризиків, можна створити систему заходів з боротьби та мінімізації корупційних ризиків.

❖ **Додаткові ресурси.** Для дизайну ігрової симуляції потрібні фахівці у сфері протидії та виявлення корупції.

Для проведення гри, крім майстра гри варто залучити документа-тора процесу, оглядача, який буде фіксувати процес гри, щоб потім його коректно інтерпретувати.

Очевидно, що така антикорупційна діагностика — досить коштовна справа. Але якщо для вас репутація вашої ж організації має значення, то і ресурси на таку діагностику теж знайдуться.

⚠ **Хто вже так робить.**
Ви можете бути першим =).

⚡ **Як на цьому заробити.**
Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних ігор для виявлення корупційних ризиків для будь-яких організацій.

31

ЯК ОБРАТИ НАЙКРАЩИЙ ПОДАРУНОК ДЛЯ ЗАКОХАНИХ ПАР, ЯКІ ВИРІШИЛИ СТВОРИТИ СІМ'Ю

#СІМ'Я #СТОСУНКИ #ДІАГНОСТИКА

◆ **Сфера.** Діагностика міжособистісних стосунків та комунікація.

✕ **Для кого підійде.** Закохані пари, що вирішили одружитися, сім'ї.

◀ **Контекст.** Щоб витримати удари долі, пережити внутрішні конфлікти, дати раду домогосподарству, члени сім'ї мають вміти:

- домовлятися, враховуючи інтереси один одного і дотримуватися домовленостей;
- чесно говорити один з одним і не лицемірити;
- слухати і чути один одного;
- приймати рішення в умовах невизначеності;
- підтримувати один одного;
- робити фінансові розрахунки;
- балансувати між поточними хотілками і стратегічними завданнями.

Але, є деякі але:

- молоді люди не до кінця розуміють, для чого брати шлюб (одружуватися);
- на рішення молодих людей тиснуть хибні стереотипи та уявлення батьків, родичів, сусідів, оточення;
- рішення про шлюб приймається спонтанно, крізь призму рожевих окулярів та раптових захоплень;
- недалекоглядність — брак фінансової грамотності не дозволяє оцінити економічні перспективи сім'ї;
- молоді люди бояться приймати незручні рішення, які не вписуються

у стандарт: «як це так, ми вже гостей запросили, ресторан замовили, а ви хочете перенести весілля, щоб ще подумати? що тут думати!»;

- концентрація уваги на матеріальному забезпеченні і відсутність розуміння таких речей, як підтримка, довіра, культура прийняття рішень, делегування;
- відсутність спілкування про важливе: ми надто заклопотані малим, щоб говорити про велике.

Цілком можливо, для того, щоб формувати міцні сім'ї у таких умовах потрібно працювати на випередження.

◎ **Рішення.** Саме тому ми рекомендуємо молодим і закоханим парам тренувати вищеперелічені навички, необхідні для міцних стосунків (не обов'язково сімейних), використовуючи ігровий симулятор «Світ Громад».

◆ **Механіка.** Якщо хтось з ваших друзів вирішив одружитися, у вас є вибір:

- проігнорувати цей факт;
- подарувати їм букет квітів, який завтра зав'яне;
- гарно потусити на холостяцькій вечірці;
- врятувати чиєсь життя — подарувати «Світ Громад», гру, яку можна використовувати довічно і мінімізувати майбутні ризики — помилитися і зв'язати життя не з тією людиною.

Якщо ви вже сімейна пара,
організуйте собі романтичний вечір
з грою за тематичним сценарієм.

▲ В чому сіль. При системному
використанні гри-тренінгу «Світ
Громад», пара зможе:

- краще зрозуміти потреби, інтереси та мотивацію свого партнера/партнерки;
- зруйнувати власні стереотипи щодо ролі партнера/партнерки у майбутній сім'ї;
- продіагностувати майбутнього тестя чи тещу і налагодити з ними продуктивні стосунки;
- краще зрозуміти себе і свої потреби у контексті майбутньої сім'ї;
- навчитися управляти ризиками.

➤ Додаткові ресурси. Легенда на гру, спеціальний сценарій (опційно), романтичне місце, щось смачненьке =).

▲ Хто вже так робить.

ТОВ «Світ Громад» проводить тематичні ігрові сесії до Дня Закоханих.

⚡ Як на цьому заробити.

На особистому коханні не варто заробляти. Але Ви можете проводити тематичні вечори для таких пар на платній основі, наприклад, запропонувати організувати романтичний вечір для закоханих з грою «Світ Громад» спеціально до Дня Закоханих або Дня Сім'ї. Якщо Ви сертифікований майстер

гри, Ви можете подарувати гру своїм близьким та друзям, скориставшись своєю знижкою на придбання примірника.

◆ **Сфера.** Психологія особистості та самоаналіз.

✕ **Для кого підійде.** Соціальні працівники, психологи, усі, хто відчуває себе самотнім.

◀ **Контекст.** Самотність — поширене явище у великих містах, де спілкування з різними людьми відбувається короткочасно й поверхнево, а часу на встановлення тривалих і довірчих відносин не вистачає. Контакти не несуть емоційного навантаження, не ведуть до довіри та почуття безпеки. Самотність відчувають молоді люди, які не можуть знайти собі необхідного, відповідного партнера, або літні люди, які втратили знайомих і близьких, і не вміють, не можуть знайти спільну мову з представниками молодшого покоління. Самотність нерідко переживають люди з інертною нервовою системою, які важко зав'язують нові контакти, повільно звикають до нових знайомих. У флегматичних, неактивних осіб самотність може призвести до депресії. Нагадує самотність (але в той же час не носить такого глибокого характеру), брак зворотного зв'язку, обумовлений або ситуацією, або темпераментом (психологічним типом) даної людини.

Поширюється нездатність повноцінно спілкуватись — і на робочих місцях, і вдома. Родини часто створюють за-для вирішення побутових, соціальних, сексуальних проблем, а родинний

будинок перетворюється на спальне місце, місце відпочинку після виснажливої роботи. Але й родина, створена без емоційального зв'язку, й домівка, набита комп'ютером, телевізорами та мобільними телефонами — не позбавляє від самотності. Подружжя починає жити досить відокремлено один від одного, тому що мають мало спільних справ.

Нездатність повноцінно спілкуватись стала явищем і в молодіжному середовищі, досить високо індивідуалізованому та наче створеному з самотніх осіб. Тимчасовість людських контактів не сприяє виникненню емоційно стійких та довготривалих відносин — якраз останні найбільш бажані і корисні для молоді.

Небезпечні наслідки самотності стимулюють ще більше задуматись над цим прикрим явищем:

- поширення пригніченості та депресій;
- поширення алкоголізму, в тому числі молодіжного, юнацького;
- поширення наркоманії;
- зростання кількості батьків-одинаків;
- зростання кількості осіб, що не створюють власних родин (довго або ніколи);
- невпорядковані сексуальні зв'язки з частою зміною партнерів та зростання венеричних захворювань;
- зростання замахів на власне життя та самогубства.

У зв'язку з цим, соціальні психологи пропонують деякі заходи для профілактики самотності, серед них:

- створення та відвідування клубів за інтересами;
- відвідини виставок, театрів, ярмарків, місцевих свят;
- підтримка родинних зв'язків;
- спілкування з власними дітьми;
- поживалення контактів поза межами робочих місць;
- подорожі та туризм;
- та НАСТІЛЬНІ ІГРИ.

□ Проблема. Найбільшою проблемою сучасного міста є самотність, яку відчувають і молоді і літні люди. До того ж самотність стала явищем і в родинному житті, посилюючи кризу традиційної родини.

◎ Рішення. Знайдіть однодумців та пограйте з ними у «Світ Громад».

❖ Механіка. Якщо у вас є примірник гри «Світ Громад», то:

Варіант 1. Якщо Ви самотня людина, у вас немає близьких людей, то ви завжди можете піти в якусь бібліотеку, хаб, коворкінг, паб — витягнути на стіл, розкласти реквізит. І через 10-15 хвилин біля вас буде пара людей, готових зіграти і познайомитися ближче.

Варіант 2. Якщо у вас є сім'я, то організуйте гру та проведіть 3 години спільного часу разом за грою.

Варіант 3. Якщо ви відчуваєте, що можете допомагати іншим перебороти самот-

ність, то ви можете розвиватись у даному напрямку разом з грою «Світ Громад».

▲ В чому сіль. Системна та регулярна практика гри «Світ Громад» як зі знайомими людьми, так і з випадковими, тренує навички міжособистісної взаємодії, довіри, впевненість, необхідну для встановлення контактів та глибшої соціалізації.

➤ Додаткові ресурси. Нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить. Розробники та власники гри таке практикують =)

➤ Як на цьому заробити. Якщо у вас є сім'я, то для неї найголовніше отримати задоволення від проведення спільного часу разом за грою, можливо з призами за досягнення індивідуальних цілей. Якщо ви хочете допомагати людям боротись із самотністю, то запропонуйте свої послуги, замовте рекламу, і ви обов'язково знайдете охочих, адже це актуально.

33

ЯК ПРОДІАГНОСТУВАТИ ТА ПРОКАЧАТИ ПОТЕНЦІЙНИХ ЧЛЕНІВ РАД: МОЛОДІЖНИХ, ГРОМАДСЬКИХ, НАГЛЯДОВИХ, ПІКЛУВАЛЬНИХ

#ДІАГНОСТИКА #ГРОМАДА #МІСЦЕВИЙПРОЗВИТОК

◆ **Сфера.** Діагностика та прокачка команд та персоналу.

✕ **Для кого підійде.** Молодіжні, громадські, наглядові, піклувальні ради та їх керівники.

◀ **Контекст.** Україна досі залишається країною рад. Ми любимо давати поради один одному, місцевій владі, підприємцям. Також ми любимо створювати різні ради, щоб радити звісно, а для чого ж іще?

- Молодіжні ради — щоб радили місцевій владі, як їй краще організувати молодіжну політику.
- Громадські ради — щоб влада «чула» голос громадськості.
- Наглядові ради — щоб раптом CEO не дав собі якусь додаткову волю.

І байдуже, що потім скажуть: «Та ця рада існує тільки на папері».

Чому так трапляється:

- Відсутня практика і процедура використання рекомендацій. Якщо CEO потрібна порада, він знайде спосіб радитися, не маючи наглядової ради; якщо мер хоче, щоб молодь стала кадровим резервом для муніципалітету, він сформує команду з підростаючого покоління, бо розуміє вигоди.
- В раду прийшли не ті, хто мали б прийти. Прийшли ті, хто голосно кричить, з нереалізованими амбіціями, комплексами. Словом, некомпетентні.

- В тих, хто прийшов у раду, просто бракує елементарних навичок обговорення спільних питань і прийняття колективних рішень.

□ **Проблема.** Знайти саме тих людей, які змусять ради працювати ефективно.

◎ **Рішення.** Перед тим, як бігти і створювати чергову «паперову» раду, проведіть діагностичну сесію «Світ Громад» потенційних членів ради.

◆ **Механіка.**

Для тестування та прокачки:

- молодіжних рад — необхідно використовувати адаптацію гри — «Молодіжну раду»;
- піклувальних, наглядових, громадських рад — реліз «Світ Громад: Соорpetition» обов'язково з персональними цілями.

1. Запросити на гру потенційних членів ради та одного рандомного гравця (хоча в грі йому відведена роль провокатора).
2. Грати близький до реальності сценарій на 6-8 раундів, змодельовати ситуацію, яка характерна для громади. Головне, щоб гра не була надто довгою і не дуже короткою — характери гравців мають розкритися на повну.
3. Майстру потрібен асистент, який документуватиме окремі аспекти під час гри:

- спосіб прийняття колективних та індивідуальних рішень, участь у процесі кандидатів;
- швидкість інтеграції кандидатів, прояв особистих якостей у новій групі;
- персональна стратегія кандидата;
- кооперативні союзи в грі: хто з ким і чому кооперувався, проти кого дружили;
- читацькі та виконавські патерни: наскільки уважно читалися та виконувалися інструкції;
- конфліктні теми та моменти, світоглядні установки;
- поводження з грішми: особистими, місцевим бюджетом, фондом громади, банком гри;
- несподівані відкриття, інсайти.

▲ В чому сіль.

1. Це вам обійдеться точно дешевше, ніж імітації роботи будь-якої ради протягом року чи двох.
2. Гра дає незалежну швидку оцінку:
 - лідерського та ресурсного потенціалу потенційних членів ради, їхній набір цінностей та суперсил;
 - ризиків, пов'язаних з кандидатами та їхню інтеграцією у команду;
 - здатності приймати рішення в умовах невизначеності і брати на себе відповідальність;
 - технічної спроможності кандидатів виконувати організаційно-управлінську роботу чи просто грати в команді.
3. Дає реальне розуміння навичок,

якими володіють кандидати:

- вміння переконувати та відстоювати інтереси;
- дотримання балансу між тактикою і стратегією;
- вміння ширше дивитися на проблему і знаходити нестандартні рішення в умовах невизначеності;
- організація роботи команди і вміння прислуховуватися до думки її учасників;
- вміння читати і виконувати документи та інструкції.

➤ **Додаткові ресурси.** Асистент майстра гри, легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ **Хто вже так робить.** Власне ТОВ «Світ Громад» як компанія своїх працівників набирає лише через гру.

⤴ **Як на цьому заробити.** Запропонуйте свої послуги майстра гри в сфері діагностики та прокачки навичок представників молодіжних, громадських, наглядових, піклувальних рад.

34

ЯК ПРОКАЧАТИ НАВИЧКИ, ЯКІ ДОПОМОЖУТЬ ВАМ ВИЖИТИ У XXI СТОЛІТТІ В УМОВАХ ТУРБУЛЕНТНОГО СВІТУ

#САМОРОЗВИТОК #НАВЧАННЯВПРОДОВЖЖИТТЯ #EDTECH

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✂ **Для кого підійде.** Абсолютно усі, хто розуміє, що в умовах турбулентного світу необхідно прокачувати потрібні навички.

◀ **Контекст.** Якщо почитати прогнози футурологів, «експертів», політологів про вплив пандемії, то картина малюється в уяві поганенька. Більшість сходиться на тому, що світ вже не буде таким, як раніше. Але що це значить для пересічної людини? Швидше за все, це буде:

- зміна щоденних звичок — більш уважне ставлення до власного здоров'я, здоров'я інших та взаємодії з іншими;
- зміна формату роботи, а відповідно, і вимог до кваліфікації та потреби прокачати додаткові навички. А це проблема для тих, хто забув, що таке вчитися;
- зникнення масово-людних форматів в офлайн, які будуть поступово, а, може, раптово заміняться більш екологічними онлайн-форматами;
- поява нових психологічних розладів, хвороб, пов'язаних з тривалою соціальною депривацією. Я вже не раз бачив заходи з психологічної підтримки тих, хто звик їздити з тренінгами, спілкуватися з людьми, а тут доводиться спілкуватися з монітором (може в цьому і була суть і цінність цих заходів — задовільняти індивідуальні потреби цих тренерів;

- софт-навички, про які так любить говорити Світовий економічний форум ще більше відіграватимуть роль в економічних процесах. Від вміння дистанційно побудувати роботу людей (не стояти над ними, щоб вони зробили свою роботу), а саме організувати процеси та мотивацію учасників/ць, розкиданих в різних місцях світу, які є частиною виробничого ланцюжка, — буде залежати успішність як підприємств, так і місцевих та національних економік.

□ **Проблема.** Необхідно тренувати навички, які дозволять вам не лише вижити у XXI столітті, але й впевнено почуватися в умовах турбулентного часу.

◎ **Рішення.** Ігрові сесії за освітнім настільним тренажером, який у невимушеній легкій атмосфері дозволяє прокачати навички XXI століття.

◆ **Механіка.** Можна грати в «Світ Громад» навіть 1 раз в тиждень за будь-яким сценарієм. Головне — це регулярність. Звісно, чим більше сценаріїв Ви охопите, тим краще прокачаєте свої навички.

▲ **В чому сіль.**

- «Світ Громад» — це гра з своїми правилами, ігровою механікою, яка за умов дотримання цих правил та інструкцій, дозволяє замінити традиційні форми навчання: тренінги, лекції, семінари, де сакральним знанням

Навіть граючи раз в тиждень в «Світ Громад» у колі сім'ї чи друзів, ви тренуєте навички XXI століття. І поки інші дивляться вебінари, ви справді щось тренуєте. Бо дивитися спікерів і вчитися — це різні речі, але ви це вже й так добре знаєте :)

- володіє тренер, вчитель, лектор.
- Цей продукт в ігровій формі формує уявлення про те, як влаштований наш світ, за рахунок яких механізмів можна розвивати своє місто, громаду, стати щасливим і корисним її мешканцем.
 - Як тренажер, при системному використанні, він дозволяє напрацювати навички, корисні як для групової взаємодії, так і для розвитку власного потенціалу:
 - лідерство;
 - критичне мислення;
 - креативність;
 - вміння співпрацювати;
 - вміння комунікувати;
 - вміння читати та виконувати інструкції;
 - вміння швидко обробляти нову інформацію;
 - когнітивна гнучкість;
 - соціальні навички взаємодії;
 - вміння швидко робити фінансові розрахунки;
 - розуміння природи грошей;
 - вміння приймати персональні та колективні рішення;
 - підприємливість.

навчання для HR-менеджерів по використанню «Світу громад» для потреб їхніх компаній. Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор для корпоративного сектору. Запропонуйте представникам місцевої влади свої послуги в сфері інтеграції новачків. Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої громадської організації, яка займається проблемами переселенців, біженців чи просто згуртуванням громади.

Подарувати, закупити, чи забюджетувати гру «Світ Громад» для своєї школи у грантовій заявці.

Використання тренажеру для себе, власної сім'ї та друзів — це ефективний спосіб стати кращими та ближчими один до одного — і це головна нагорода.

Але можна організувати ігровий турнір з призами, спонсорами та веселощами. Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення тренінгів з прокачки навичок XXI століття, у т.ч. для корпоративного сектору.

➤ Додаткові ресурси.

Нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠ Хто вже так робить. Сертифіковані майстри та власники коробок з грою «Світ Громад» усіх релізів

⚡ Як на цьому заробити. Організуйте

◆ **Сфера.** Налагодження та діагностика ділових стосунків, партнерств.

✂ **Для кого підійде.** Проекти МТД, організації громадянського суспільства, які адмініструють грантові програми, усі, хто шукає надійних партнерів для реалізації спільних проектів.

◀ **Контекст.** За твердженнями експертів, успіх будь-якого проекту залежить на 95% від правильно підібраної команди та його просування, та лише 5% — від самої ідеї. Таким чином, можемо зробити висновок, що якою би крутою не була ваша ідея, без інших людей, а саме — їхньої професіональності, націленості на спільний результат, вміння домовлятися між собою та стимулювання діяти узгоджено, маловірогідно, що вона буде реалізована. Тому вміння оточувати себе потрібними людьми — це надзвичайно важлива навичка людини, що живе у XXI столітті.

□ **Проблема.** Де шукати однодумців, які із запалом підтримають твою ідею і завдяки своїм навичкам допоможуть її реалізувати? Причому, безкорисливо. «А що таке буває?», — питаєте ви. Відповідь: «Так». Хоча бувають різні варіанти. Як домовитися =).

◎ **Рішення.** Долучіться до сім'ї «Світ Громад», і ви самі все зрозумієте...

◆ **Механіка.**

- 1. Якщо ви майстер гри — то ви вже з нами.
- 2. Якщо ви ще не майстер, то:
Варіант 1: Вам необхідно придбати гру «Світ Громад: Coopetition». Кожен примірник гри супроводжується інструкцією послідовних дій для здобуття цього статусу.
Варіант 2: Маючи доступ до коробки (не обов'язково своєї), сертифікуватися на Майстра гри «Світ громад» на платформі <http://woc.org.ua>.
- Також Ви можете знайти собі наставника у Міжнародній мережі майстрів гри «Світ громад»: <http://gameblog.woc.org.ua/majstry-gry> та сконтактувати з ним.
- Приймайте активну участь в онлайн та офлайн зустрічах та заходах, що організовує ТОВ «Світ громад».

▲ **В чому сіль.** Хочемо навести цитати співрозробника гри «Світ Громад» Тараса Тимчука: *«Особисто мені гра «Світ Громад» створила доступ до дуже крутих, світлих людей, з якими не страшно і в розвідку піти, і в паб, і справи разом вести. Мова йде про майстрів гри, але й не тільки.*

Наприклад, якось я попросив Христину Штирхун, майстриню гри з Чернігова, зробити англomовне відео розпаковки гри, а Тетяну Однорог з Мелітополя розповісти про те, як її організація використовує гру в міських освітніх

Завдяки грі мені відкрився і досі відкривається новий світ, до якого раніше у мене не було доступу. І цей спосіб використання гри для мене зараз виглядає найцінніший.

програмах для дорослих. І попри неймовірну завантаженість, вони вчасно (як і казали), без зайвих нагадувань зробили те, що пообіцяли (хоча не мусили).

Сергій Романюк з Хмільника постійно цікавився, як ідуть справи, коли ми розробляли інтерактивну платформу «Світ Громад». І це стимулювало. Олександр Рошко знімав і ділився антропологічними відеороздумами-спостереженнями з польських громад. Галина Степанюк, майстриня з Франківська розробляла новий освітній бізнес-стартап, частиною якого стала гра «Молодіжна рада». Олена Максимова, наша замовниця з Фонду Зайделя, малювала круті скрайбінг-ілюстрації для наших веб-сторінок. І таких прикладів багато».

Таким чином, підсумовуючи вище сказане, можна чітко окреслити причини, чому варто стати Майстром Гри.

Підтримка. Кожен майстер отримує довічну інформаційну та методологічну підтримку від команди розробників та інших майстрів.

Спільнота. Майстри входять у мережу майстрів гри, що дозволяє обмінюватись досвідом, знаходити однодумців та реалізовувати спільні проекти.

Промо. Майстер гри отримує рекламну та промо-підтримку своїх заходів від Світу Громад.

➤ **Додаткові ресурси.** Вам треба

мати час та бажання до плідної співпраці.

⚠ **Хто вже так робить.** ТОВ «Світ Громад», сертифіковані майстри гри та усі причетні до цієї спільноти.

⚡ **Як на цьому заробити.** Круті люди та соціальний капітал, який ви можете знайти завдяки спільноті «Світ Громад» — це вже велика нагорода.

Але однодумці можуть ще об'єднуватись між собою та реалізовувати спільні прибуткові проекти.

Можна брати участь у проектах, які організовує ТОВ «Світ Громад».

◆ **Сфера.** Розвиток громадянського суспільства.

✕ **Для кого підійде.** Громадські організації.

◀ **Контекст.** Ми живемо в епоху, коли ЗМІ надзвичайним чином впливають на свідомість кожної людини, формують світогляд, ціннісні установки, світоглядні стереотипи та відношення до тої чи іншої речі, формують моделі поведінки, спонукають до певних дій.

А ви... повністю віддані своїй роботі, реалізовуєте різноманітні проекти у своїй громаді. Учасникам вони дуже подобаються, але про вас досі мало хто знає. Про ваші проекти місцеві медіа не повідомляють, журналісти не цікавляться вашою роботою, на телебачення і на радіо не запрошують.

□ **Проблема.** Важко стати відомим і завоювати довіру в громаді, якщо ЗМІ не говорять про Вас.

◎ **Рішення.** Забюджетуйте гру — це інвестиція, яка ще довго працюватиме.

◆ **Механіка.** Проведіть у громаді гру, запросивши на неї місцевих журналістів чи блогерів.

▲ **В чому сіль.**

1. Ви забезпечите собі регулярні походи на телебачення чи увагу з боку ЗМІ.

2. Підвищите довіру до Вашої організації.
3. Привернете увагу від стейкхолдерів та отримаєте можливість отримати від них цікаві пропозиції.

Не вірите? Тоді знайдіть час, щоб подивитися відео, які в нас зібралися на YouTube-каналі:

- у Пирятинському ліцеї відбулась гра «Світ громад»;
- «Громадський центр «Нова генерація» запрошує цієї п'ятниці пограти у настільну гру «Світ громад»;
- Оксана Глебушкіна та Наталія Дорофеева про «Світ громад» у рамках програми «Добре»;
- гра «Світ громад» у Вільногірську;
- на Вінничині проведуть 30 ігор-практикумів в «Світ громад» для розвитку лідерства у громадах;
- Світлана Лук'янченко про «Світ громад» у Дніпрі;
- Оксана Сахно про гру «Світ громад» у Херсоні;
- гра «Світ Громад» у Жовтих Водах з школярами;
- «Світ громад» – гра, що формує лідерів, Хмельницький;
- гра «Світ Громад» для роботи з ВПО, Павлоград;
- Михайло Войтович, співавтор гри «Світ Громад» на телешоу «Ранок Нової Волині»;
- гра «Світ Громад» у програмі «Про нас», Тернопіль.

Або послухайте аудіозаписи відео,

*«Сучасні ЗМІ як складова частка масової культури
знищують національні кордони, пов'язуючи в єдину
мережу найвіддаленіші куточки» (Г. М. Маклуен,
канадський соціолог і культуролог)*

які зібралися на сайті soundcloud.com/user-600011206/svt-gromad-yak-nastlna-kooperativna-strategya-dopomaga-v-rozbudov-otg:

- про гру «Світ Громад» у радіопередачі «Небайдужі»;
- Тарас Тимчук – фасилітатор, співавтор Гри «Світ Громад», Михайло Войтович – ігротехнік, есперт в розробці симуляційних освітніх ігор «Світ Громад» у програмі «Інший погляд» на радіо Перше з Ольгою Телипською.

Хто вже так робить.

Власне, ТОВ «Світ Громад», а також Пирятинський ліцей, «Громадський центр «Нова генерація», ГО «Інститут громадських ініціатив», ГО «ДОО «Сила майбутнього», Благодійна організація «Фонд Громади міста Херсон «Захист», Центр підтримки громадських і культурних ініціатив «Тамариск», «Український фонд соціальних інвестицій» тощо.

◆ **Сфера.** Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.

✂ **Для кого підійде.** Священики, лідери церковних громад, проповідники.

◀ **Контекст.**

Проблеми для більшості українських церков:

- релігійна громада сьогодні живе і активна доти, доки в ній є священик, який організовує церковне життя. Священик змінює місце і життя в громаді зникає;
- більшість священиків не володіють сучасними інструментами роботи у громадах та методологією оцінки потреб членів громади, які постійно змінюються, відповідно не бачать мотивації у запровадженні цих нових методів в життя;
- сьогодні молодь — майбутні прихожани — є малодослідженими і мало зрозумілими (звички, соціальні установки). Де і як молодь шукає відповіді на свої складні питання? В школі? У церкві? У соціальних мережах? Чи з'явиться в неї звичка ходити в церкву?
- конкурувати сьогодні за увагу громади потрібно як з Facebook і YouTube, так і з тисячами нових малих релігійних церков, які швидко виникають у всьому світі у тих громадах, де є незадоволені духовні та соціальні потреби.
- церква, за відсутності розвиненої соціальної інфраструктури, надає і може надавати багато корисних соціальних послуг для членів парафій, але церква втрачає свої позиції перед більш мобільними структурами чи технологіями через те, що не знає до кінця потреби своїх прихожан.
- релігійні громади, де життя зупиняється, рано чи пізно вимирають і священику залишається виконувати єдину функцію — супроводжувати людей в останню путь.

▣ **Проблема.** Церква не завжди вчасно досліджує та ідентифікує потреби своїх парафіян.

◎ **Рішення.** Проводити регулярні ігрові сесії «Світ Громад» в якості інструменту діагностики та інтеграції громади.

◆ **Механіка.**

- Ініціювати в межах релігійної громади якусь неформальну інституцію, як от «Молодіжна громадська рада» чи «Християнський громадський простір».
- Придбати гру «Світ Громад».
- Підготувати групу майстрів: 4-6, які зможуть щонеділі після відправи проводити з молоддю чи іншими активними мешканцями парафії ігрові сесії з обговоренням важливих питань.
- Сформувати практику таких ігор як частину інтеграції громади. Спочатку

ігри проводити в однорідних групах — молодь, 65+, дорослі, вчителі.

Потім змішувати групи: молодь і 65+, вчителі, учні та батьки.

- При ігровій сесії, одна з ролей обов'язково має бути «Священнослужитель/ка» та у Громаді обов'язково має бути Церква. Вона може бути включена у сценарій гри та бути побудована одним з гравців протягом гри, або може одразу надаватися одному з гравців, наприклад тому, який обрав роль «Священнослужителя».
- Вести анкетування і відстежувати зміни у поведінці та стереотипах вірян.
- Запрошувати вірян, які виявили інтерес до інших соціальних активностей церкви у громаді.

▲ В чому сіль.

«Світ Громад» для церкви — це:

- Доступ до усієї громади: священник чи лідер церковної громади отримує універсальний інструмент взаємодії з будь-яким членом громади, не лише молодь чи віряни.
- Масштабування: освітній інструмент та спосіб його використання, які легко масштабуються у будь-якій точці світу.
- Інституціалізація: відхід від «прив'язка до священника» до створення середовища, яке працюватиме у громаді на постійній основі.
- Інструмент оцінки ресурсності громади. Завдяки грі можна оцінити потенціал кожного вірянина і зрозуміти,

в якій сфері його/її експертиза чи досвід буде максимально корисні.

- Інструмент моделювання фінансових надходжень. Гра дозволяє досліджувати звички людей, схильності робити пожертви, розмір цих пожертв, виходячи з поточного фінансового стану та можливостей, щоб робити фінансові прогнози для cashflow.
- Інструмент оцінки роботи священника у громаді — завдяки грі можна дослідити різні стереотипи і місцеві вірування щодо ролі священника у громаді. Цілком можливо, ця роль десь недооцінена, а десь переоцінена.

➤ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ **Хто вже так робить.** Цілком можливо, що старшим і консервативним священникам буде важко прийняти цей інструмент в роботу. Молодші священники, які необтяжені стереотипами і шукають найкращі шляхи зближення з громадою, вже використовують цей інструмент у своїй роботі.

◆ **Сфера.** Корекція деструктивної поведінки.

✕ **Для кого підійде.** Соціальні працівники, спеціалісти з пробації.

◀ **Контекст.** Спочатку давайте поглянемо на деякі цифри.

Так, в Державній кримінально-виконавчій службі України (Джерело: kvs.gov.ua/new/note/7920/) налічується 182 установи виконання покарань, 29 з яких розташовані на території Донецької та Луганської областей, де органи державної влади тимчасово не здійснюють свої повноваження, 5 на тимчасово окупованій території АР Крим. В установах виконання покарань та слідчих ізоляторах станом на 01.03.2021 знаходились всього 49 472 особи. Довічне покарання відбували: 1 525 чоловіків та 23 жінки.

У вигляді позбавлення волі на певний строк чоловіки, яким визначено відбувати покарання у приміщеннях камерного типу виправної колонії максимального рівня безпеки – 397 осіб. У вигляді арешту відбувало покарання 395 осіб.

Криміногенний склад засуджених (станом на 01.01.2021):

- 4 730 осіб засуджених на строк понад 10 років;
- 5 880 осіб — за умисне вбивство;
- 2 734 особи — за нанесення умисного

- тяжкого тілесного ушкодження;
- 6 188 осіб — за розбій та грабіж;
- 11 331 особа — за крадіжку;
- 539 осіб — за зґвалтування;
- 10 осіб — злочини проти основ національної безпеки.

Як бачите, цифри засмучують. В нашому суспільстві є стійке і сильне упередження до людей, які відбули покарання — їх не беруть на роботу, з ними мало хто готовий встановлювати соціальні зв'язки, не кажучи про те, щоб надати підтримку в перші дні соціалізації. Крім того, симуляційна гра показує, що за умов відсутності підтримки у громаді, ймовірність рецидиву — майже 100%.

Виходячи на волю, з умов, які далекі від людських, колишні засуджені можуть бути носіями різних захворювань — туберкульоз, ВІЛ/СНІД, наркозалежність. І це ще більше посилює суспільні упередження і ярликування до цієї соціальної групи.

Не дивно, що ті, хто відбув покарання, навіть не проти знову потрапити за ґрати, оскільки там все їм знайоме, знайомі правила гри, і не треба думати про виживання і соціалізацію. Навіть в умовах домашнього карантину у нас завжди є вибір, а там такого вибору немає. Тому, відвідуючи такі місця, одразу спадає на думку, що було б добре організувати профілактичні поїздки школярів в місця позбав-

Прикро усвідомлювати, що в колишніх засуджених в Україні практично немає шансів повернутися до нормального життя після того, як вони відбули своє покарання, позбавивши себе мільйона можливостей.

лення волі. Вони нереально укріплюють відчуття і цінність людської свободи. Але зараз не про це...

□ Проблема. Тож що робити людині, яка провела життя за ґратами та нарешті виходить на волю?

◎ Рішення.
Можна розпитати у тих, хто працює в пенітенціарній системі, або зіграти з ув'язненими в гру «Світ Громад» з додатком «Громада, що навчається», який містить роль колишнього/колишньої засудженої та дозволить їм дещо зрозуміти.

❖ Механіка.
Додаток «Громада, що навчається» може використовуватись разом із 1 та 2 релізом гри «Світ Громад» (Competition та Cooperation).

Якщо у Вас є 3 реліз гри «Акселератор», то до його складу вже входить Додаток «Громада, що навчається».

Сценарій гри може бути будь-яким. Навіть на 12 раундів. При цьому майстер має фіксувати усі фрази та дії учасників та передати їх після гри наглядчачам.

▲ В чому сіль.
За допомогою гри частина людей, яка тривалий час провела в неволі та готується вийти на волю:

- познайомиться з новою реальністю і

- «Правилами гри» — законами функціонування соціуму;
- дізнається про інституції та організації, які можуть надати допомогу засудженому на старті;
- прокачує певні навички, які дозволять швидко знайти роботу;
- готується до проблем, з якими засуджений обов'язково зіткнеться.

➤ Додаткові ресурси.
Легенда на гру, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить. Виправна колонія у Білій Церкві, де було проведено ігри з засудженими, які відбували хто третє, хто четверте покарання.

⚡ Як на цьому заробити.
Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних ігор засуджених.

◆ **Сфера.** Корекція деструктивної поведінки.

✕ **Для кого підійде.** Соціальні аніматори, соціальні педагоги, фасилітатори, медіатори.

◀ **Контекст.** Яюсь одна моя клієнтка зауважила, що ми, українці, недоговороздатні (нам важко домовитися). Я часто медитую над цією фразою — чому так трапляється. Одна з можливих причин — висока консервативність, поєднана з низькою професійною, географічною мобільністю (як з'ясувалося, в нас майже 70% не виїздить за межі області). Для нас норма — пропрацювати на одному підприємстві все життя, чи прожити все життя в одному місці.

Якщо придивитися уважно, то справді, на тлі інших суспільств, ми залишаємось, і, головне, просуваємо в різних формах дискримінацію в нашому суспільстві:

- власник ресторану каже, що «діти — наше майбутнє і він дуже любить дітей», але забув організувати хоча б пеленальний столик у вбиральні і передбачити щось для дитини в меню;
- людина в нас в країні — «найвища цінність», але у віці з 25 до 45 років (судячи з оголошень і практики набору на роботу);
- чиновник — в нас завжди хапуга, а громадський активіст — балабол
- гроші — «не головне в житті», аби всі були живі і здорові;

- Переселенець — завжди тягар для громади;
- батько в декреті — що це взагалі таке? Йди і працюй!
- підприємець — не атлант, за якого тримається місцева громада, а звичайний барига, з якого можна завжди витрясти трохи грошей на благоустрій громади.

□ **Проблема.** В головах українців існує безліч персональних установок, стереотипів, вірувань, які визначають рішення людей і те, що в нас люблять називати «національний менталітет».

◎ **Рішення.** Ігрова сесія «Світ Громад» — інструменту для руйнування дискримінаційних деструктивних установок — прожити життя іншої людини, побути в її взутті, щоб зрозуміти як це стати переселенцем, пенсіонером, мамою в декреті чи безробітним.

◆ **Механіка.**

Ми рекомендуємо кожному, незалежно від професії, віку, статті зіграти в «Світ Громад» в кожній з ролей (це, як мінімум, 20 ігор), які входять до комплекту гри.

В грі «Світ Громад» присутні у базовій версії 8 ролей:

- Проповідник / Проповідниця.
- Пенсіонер / Пенсіонерка.
- Чиновник / Чиновниця.
- Вчитель / Вчителька.
- Активіст /Активістка.

В мене якось був випадок, коли працівниця одного з центрів надання соціальних послуг, яка працює переважно з пенсіонерами, зіграла роль пенсіонерки. Ми обговорювали результати, враження від гри, і коли черга дійшла поділитися своїми враженнями, вона розплакалася. «Я двадцять років працюю з пенсіонерами. І всі ці 20 років я бачила в них тільки прохачів, які приходять до мене з своїми проблемами, але я не бачила в них людей. Я не бачила, яку користь вони насправді можуть принести місту і мені за це зараз дуже прикро».

- Фермер / Фермерка.
- Підприємець / Підприємця.
- Переселенець / Переселенка.

У додатку «Громада, що навчається»

є 4 ролі:

- Тато / Мама в декреті.
- Ветеран / Ветеранка війни.
- Чоловік / Жінка з інвалідністю.
- Колишній засуджений / Колишня засуджена.

У реліз «Світ Громад: Акселератор III» входять 12 ролей.

Серед них, до складу 6 основних ролей входять:

- Священнослужитель / Священнослужителька.
- Пенсіонер / Пенсіонерка.
- Вчитель / Вчителька.
- Активіст / Активістка.
- Підприємець / Підприємця.
- Інтегрований тематичний додаток.

«Молодіжна рада» включає 3 ролі:

- Студент / Студентка.
- Фрілансер / Фрілансерка.
- Тато / Мама в декреті.

Інтегрований тематичний додаток «Інклюзивність» включає 3 ролі:

- Чоловік / Жінка з інвалідністю.
- Учасник бойових дій / Учасниця бойових дій.
- Колишній ув'язнений / Колишня ув'язнена.

▲ В чому сіль.

Цей ігровий досвід, який мозок сприймає як власний, назавжди закарбується у пам'яті гравців і, можливо, змінить характер їх думок і вчинків.

Якщо ви працюєте у сфері профілактики різних форм дискримінації, беріть цей інструмент в роботу, і дуже швидко побачите помітні результати. Крім того, ви будете знати, звідки ноги ростуть у цих деструктивних установок і зможете більш ефективно їх коригувати.

❖ Додаткові ресурси.

Нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить.

Сертифіковані майстри та власники коробок з грою «Світ Громад» усіх релізів.

⚡ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор для руйнування дискримінаційних деструктивних установок.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації. Якщо ви майстер гри — ви ще отримаєте винагороду у вигляді комісійних з кожної коробки з грою.

40

ЯК МАЙБУТНЬОМУ ФАСИЛІТАТОРУ ОПАНУВАТИ НЕОБХІДНІ НАВИЧКИ, ЯКОСТІ ТА МОДЕЛІ ПОВЕДІНКИ

НАВЧАННЯ # ФАСИЛІТАЦІЯ

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✕ **Для кого підійде.** Фасилітатори.

◀ **Контекст.** Припустимо, ви вирішили опанувати фах фасилітатора. Фасилітатор — це фахівець, який полегшує, спрощує роботу групи в досягненні її цілей. Тут важлива річ: він/вона не робить роботу за групу, але знаючи особливості групової динаміки, природу поведінки людей в групах, розуміння роботи соціальних систем, які трансформуються, розробляє потрібний дизайн групової взаємодії, коригує його і супроводжує групу протягом всього процесу. Дехто думає, що для опанування такої тонкої справи вистачить відвідування тренінгу якогось гуру в цій сфері чи прочитання книжок. Так, часто така діяльність допомагає. Але 90% роботи фасилітатора/ки — внутрішня робота з самим собою.

Щоб навчитися працювати з групами, крім володіння конкретними фасилітаційними техніками, потрібно сформувати у себе таку людиноцентричну операційну систему, яка включає певні установки та пам'ятати про те, що кожна людина здатна пофіксувати систему, може чогось навчитися і навчити, працює в своєму зручному ритмі і не потрібно очікувати від учасників всієї групи однакової поведінки, при цьому яким має бути результат визначає сама група тощо.

□ **Проблема.** Шлях українського фасилітатора є більш тернистий, ніж того ж німецького чи американського (більше перешкод, відсутність ринку, in-house навчальних програм), але потреба в таких людях постійно зростає.

◎ **Рішення.** Щоб розпочати свою кар'єру в цій справі чи тримати форму, дуже добре підійде гра «Світ Громад» і проходження сертифікації на Майстра гри «Світ Громад».

◆ **Механіка.**

Варіант 1: Вам необхідно придбати гру «Світ Громад: Coopetition». Кожен примірник гри супроводжується інструкцією послідовних дій для здобуття цього статусу.

Варіант 2: Маючи доступ до коробки (не обов'язково своєї), сертифікуватися на Майстра гри «Світ Громад» на платформі.

- Також ви можете знайти собі наставника у Міжнародній мережі майстрів гри «Світ Громад» та сконтактувати з ним.
- Приймайте активну участь в онлайн та офлайн зустрічах та заходах, що організовує ТОВ «Світ громад».

▲ **В чому сіль.**

- Робота фасилітатора надзвичайно цікава і переважно добре оплачувана:
 - Підготовка до гри вимагає перегляду власних поглядів на роботу групи — достатньо глянути в Check-

list майстра гри і виконати все по цьому чеклісту.

- Ігровий процес передбачає те, що майстер має знати, коли потрібно гравців відпустити, коли втрутитися.
- Післяігрова рефлексія — це ще одна практика, яка допомагає майстру прокачувати навички слухання, спостереження, модерації обговорення, розпитування і фіксації домовленостей чи наступних кроків.

- Якщо Майстер гри системно практикує рекомендації по проведенню гри, то рано чи пізно він досягне такої майстерності, яка дозволить фасилітувати різного роду складності обговорення (звичайно, потрібно паралельно вивчати різні техніки). Головне, що ця регулярна практика допоможе у формуванні цієї людиноцентричної операційної системи, без якої робота фасилітатора буде неможлива.

➤ **Додаткові ресурси.** Вам треба мати час та бажання до плідної співпраці та прокачки навичок фасилітатора.

⚠ **Хто вже так робить.** Вже сертифіковані майстри гри пройшли цей шлях.

⚡ **Як на цьому заробити.** Можна брати участь у проектах, які організовує ТОВ «Світ Громад», з отриманням грошової винагороди. Запропонуйте свої послуги майстра гри для прове-

дення тематичних ігрових сесій різним категоріям населення. Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації.

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✕ **Для кого підійде.** Вчителі, тренери з критичного мислення.

◀ **Контекст.** Останні 6 років, після початку війни, в нас тільки й говорять про розвиток критичного мислення. Тисячі організацій проводять тренінги, вебінари, онлайн-курси, але чи вони є такими ефективними?

Давайте спробуємо розібратися. Критичне мислення — це наукове мислення, суть якого полягає в ухваленні ретельно обміркованих та незалежних рішень. Головним чином, йому притаманні такі властивості, як усвідомленість та самовдосконалення.

Інформаційна революція містить вагому антропологічну складову, що передбачає вдосконалення не лише техніки та технологій, але й людини, передусім, її мислення. Ті, хто не міг пристосуватися до нових умов життя, часто не могли впоратися з новими складними питаннями, до того ж ставали легкою здобиччю шахраїв. В Америці серйозно поставилися до цієї проблеми і почали шукати нові підходи до навчання своїх громадян.

XXI століття стане часом, коли саме розумові здібності окремих людей, а не природні ресурси, капітал і технології, визначатимуть вирішальну грань

між успіхом і невдачею, між лідерами та веденими. Уміння критично мислити забезпечує науково-технічний і суспільний прогрес та є запорукою демократії, а освіта відіграє в його розвитку першорядну роль.

Такий тип мислення потрібен для вирішення неординарних практичних завдань. Коли перед нами постають реальні проблеми, які неможливо вирішити за допомогою наявних знань та умінь, тоді ми залуцаємо принципи, стратегії та процедури критичного мислення. Це відбувається під час розв'язування проблемних задач, формулювання висновків, ймовірнісної оцінки та ухвалення рішень. Ф. Станкато зазначав, що критичне мислення — це формулювання суджень відносно правдивості та реальності заяв або відповідей щодо розв'язання проблем.

Отже, основне призначення критичного мислення — це розв'язання проблем (завдань), а головним результатом критичного мислення є судження. Висунення гіпотез — це одне з ключових умінь в критичному розмірковуванні, оскільки наявність проблеми передбачає формулювання припущень щодо її розв'язку. Психологічно критичне мислення покоїться на прагненні до творчого пошуку, жадобі до знань.

□ **Проблема.** Сучасний світ потребує постійного вдосконалення навичок мислення. Це перша вагома причина,

Одного разу в мене під час гри розвалилася ієрархічна авторитарна організація. Лідер організації приймав алогічні, ірраціональні рішення, не міг пояснити їх логіку, натомість його помічниця дуже швидко схопила правила, розробляла стратегії, керувала процесом гри. Після гри вона поїхала сама додому, приїхала на другий день теж сама і сказала, що не змогла спати через результати гри. Виявилось, лідер їхньої організації не те що не лідер, але й не зовсім дружить з власною головою, що може завести організацію не туди, куди вона хоче розвиватися. «Від сьогоднішнього дня, ми з Вами будемо спілкуватися по-іншому, на рівних», заявила на другий день вона своєму колишньому керівнику. Тож треба бути обережним.

чому слід навчати критичного мислення. Безперечно, впровадження навчання, орієнтованого на розвиток критичного мислення, є нагальною методичною проблемою сучасної освіти.

🕒 Рішення. Регулярне використання освітньої настільної гри «Світ Громад» дозволяє прокачувати критичне мислення та вирішувати неординарні практичні завдання у реальному житті.

❖ Механіка. Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів, адже абсолютно усі сценарії прокачують навички критичного мислення. Головне — регулярність використання цього інструменту.

▲ В чому сіль. Регулярна практика в гру «Світ Громад» прокачує:

- обговорення на основі логічних суджень розвиває як окремого учасника гри, так і всю команду – фактично це як індивідуальний, так і груповий тренінг з розвитку критичного мислення;
- вміння бачити причинно-наслідкові зв'язки між індивідуальними, колективними рішеннями, та їх наслідками;
- вміння розробляти гіпотези на основі наявної інформації та їх перевіряти;
- вміння відстоювати власний інтерес та власну позицію;
- вміння розв'язувати складні задачі:

як за обмежену кількість раундів, в умовах обмежених ресурсів, підняти привабливість громади і досягти спільної мети?

- вміння приймати усвідомлені рішення незалежно від віку, професії та статі.

➤ Додаткові ресурси. Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить.

Сертифіковані майстри та власники коробок з грою «Світ Громад», викладачі та учителі.

⚡ Як на цьому заробити.

Якщо ви сертифікований майстер гри і вчитель, то забюджетуйте гру «Світ громад» для своєї школи у грантовій заявці та, у разі, якщо вашу заявку відберуть, отримайте свої комісійні з кожної коробки «Світ Громад».

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор з розвитку критичного мислення в рамках організації тренінгів та інших освітніх заходів.

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✕ **Для кого підійде.** Соціальні педагоги, аніматори в громаді, соціальні психологи.

◀ **Контекст.** Для початку трохи теорії з Вікіпедії: «Соціалізація — це комплексний процес та результат засвоєння й активного відтворення людиною соціально-культурного досвіду (знань, цінностей, норм, моралі, традицій тощо) на основі її діяльності, спілкування і відносин, обов'язковий фактор розвитку особистості. Виступає одним із основоположних соціальних процесів, що забезпечує повноправне існування людини в середині суспільства. Соціалізація є двостороннім процесом, оскільки відбувається не лише збагачення соціальним досвідом, а й реалізація людиною соціальних зв'язків. Її сутність зводиться до поєднання в процесі соціалізації особи адаптації та обособлення, тобто збереження суб'єктності людини в умовах певного суспільства.

Включає в себе як цілеспрямоване виховання чи вплив на дорослу особистість, так і стихійні чи спонтанні процеси, що впливають на її формування. Крім того, соціалізацією є також процес пристосування (адаптації) дорослої людини, яка з певних обставин (перебування в певній «анти-

соціальної» групі, наприклад, довготермінове перебування у в'язниці тощо) довгий час була поза суспільством, або перемістилася з одного суспільства в інше (зміна громадянства тощо). Соціалізація може бути первинною та вторинною.

Первинна соціалізація — охоплює дитинство, юність та молодість і є характерною тим, що людина соціалізується через своє безпосереднє оточення (родина, друзі, родичі). Інститутами соціалізації є сім'я та освіта. Тут дитина поступово перетворюється на особу, яка розуміє і саму себе, і навколишній світ, адаптується до нього, набуваючи знань та звичок, притаманних культурі (цивілізації тощо) певного суспільства, в якій він (або вона) народився (народилася).

Вторинна соціалізація — охоплює зрілість та старість і характеризується тим, що людина соціалізується через вплив вторинних соціальних груп та соціальних інститутів. Інститутами соціалізації є ЗМІ, виробництво, культура, економіка, право тощо».

Інститути, які раніше відповідали за соціалізацію, зокрема, сім'я та освіта, переживають сьогодні напевне найбільшу кризу з часів виникнення і не справляються зі своїми функціями — адаптувати людину до життя у світі постійних трансформацій, різноманіття культур, парадигм, соці-

альних ролей та моделей поведінки. Молоді люди зустрічаються зі складнощами соціалізації, бо з однієї сторони соціалізуються через віртуальні реальності YouTube та Instagram, а фізична реальність і далі віддає диким «совком», колективізмом і патерналізмом.

Дорослі люди, які так і не знайшли себе і не змогли реалізувати свій потенціал, думають, що на цьому їхнє життя вже закінчилося і можна йти на пенсію. «Старші люди», особливо ті, хто виходить на пенсію, обривають свої соціальні контакти, зв'язки, важко переносять адаптацію до нових соціальних ролей, неможливість передавати накопичений досвід, що може призводити до пригнічених станів і, як наслідок, до скорочення життя.

□ Проблема. Необхідність підготовки підлітків та молоді до життя в цьому світі (первинна соціалізація) та пошуку шляхів для самореалізації, підготовки старших людей до життя на пенсії (вторинна соціалізація).

◎ Рішення. Ігрові сесії «Світ Громад» з додатком «Громада, що навчається».

❖ Механіка. Ігрові сесії «Світ Громад» з додатком «Громада, що навчається».

▲ В чому сіль.

- Ігри зі змішаними групами учасників дозволяють їм збагачувати досвідом

один одного і формувати нові соціальні зв'язки, необхідні для відчуття задоволеності від життя.

- Дозволяють гравцям розуміти не лише як функціонує соціум, але які в ньому бувають соціальні ролі, як вони сприймаються, з якими труднощами стикаються люди в різних соціальних ролях у процесі соціалізації.
- Післяігрова рефлексія — завжди корисний привід поговорити про те, що не так у нашій громаді, що варто відкоригувати у місцевих традиціях, роботі інституцій, щоб кожному знайшлося місце і кожен міг собі дозволити таку рідкісну річ сьогодні як щастя.

➤ Додаткові ресурси. Додаток «Громада, що навчається», легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить. Сертифіковані майстри та власники коробок з грою «Світ Громад».

↗ Як на цьому заробити. Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор для первинної та вторинної соціалізації різних груп людей. Бюджетуйте ігри в грантових заявках Вашої організації, яка займається соціалізацією людей.

◆ **Сфера.** Залучення та інтеграція мешканців громади, соціальна згуртованість.

✂ **Для кого підійде.** Фахівці зі згуртування в громаді, провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, коучі, проекти міжнародної технічної допомоги з компонентом соціальної згуртованості.

◀ **Контекст.** Згуртованість — найважливіша характеристика якості життя населення, яка актуалізується в сучасних умовах. Це пов'язано зі швидкими змінами економічних і соціальних процесів. Бурхливий науково-технічний прогрес вперше в історії людства створює можливості для підвищення якості життя всіх людей. Але сучасний світ наповнюється невизначеністю, нестабільністю, зростанням нерівності, бідності, маргінальності, соціальної ексклюзії та ін. Подолати ці явища неможливо без зростання згуртованості, зрілості суспільства, об'єднаного новим цілісним світоглядом. Соціальна згуртованість стає імперативом існування суспільства. Гармонійна взаємодія економіки та суспільства створює умови для максимального включення всіх представників соціуму у процес створення сприятливого інституційного середовища та соціально справедливого добробуту. Людина — істота суспільна, а суспільство — це середовище існування людини.

□ **Проблема.** Соціальна згуртованість — це запорука побудови успішного

суспільства, яка в даний час відсутня в українському суспільстві.

◎ **Рішення.** Ігрові сесії «Світ Громад» з відмінністю учасників тренінгу між собою за різними ознаками: статтю, віком, освітою, рівнем інтелекту, соціальним статусом, типом особистості і стилем поведінки, переконаннями і ціннісними орієнтаціями, цілями участі в групі.

◆ **Механіка.**

- Формат гри — Конкуперація (всі гравці є конкурентами, які не можуть перемогти без співпраці один з одним).
- Знайомство учасників (1 речення).
- Гра проходить за сценарієм з 6 раундів. За необхідністю і в залежності від часу та групи, сценарій може бути змінений на гру з 10 раундів.
- Міф — учасники є депутатами невеликої громади, представники різних населених пунктів. Попереднє керівництво громади було не ефективним, збанкрутувало громаду та покинуло її. Як депутати, ви берете відповідальність за майбутнє своєї громади в свої руки.

Бюджет громади контролює обраний мер.

Перелік питань для проведення рефлексії:

- Ваші враження після гри?
- Які рішення були ключовими?
- Що Вас здивувало?
- Чи змінилось Ваше уявлення про управління громадою?
- Що допомогло досягти успіху, або що

- призвело до поразки?
- Як Ви застосуєте нові навички та знання в реальному житті?
- Чи мав Фонд Громади вплив на досягнення спільної мети та індивідуальних цілей гравців. Чи працював би такий інструмент в реальному житті?
- Готові ви до спільних дій задля розвитку своєї громади?

▲ В чому сіль.

Ознаки згуртованості (під час гри):

- група працює як єдине ціле, її члени не заважають один одному при взаємодії;
- члени колективу активно і ефективно беруть участь у спільній діяльності;
- орієнтація на досягнення спільної мети;
- раціональне використання ресурсів;
- відкритість відносин: розвинена взаємодопомога, обмін знаннями, відкрили «Індивідуальні цілі»;
- досягли умов перемоги громади за сценарієм.

Наслідки згуртованості (після гри):

- члени групи проводять більше часу в спілкуванні один з одним, таким чином зростає і кількість, і якість групової взаємодії;
- згуртованість групи має великий вплив на окремих своїх членів;
- підвищення активності кожного члена групи;
- прагнення до спільних дій в вирішенні потреб своїх громад.

➤ Додаткові ресурси. Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⤴ Як на цьому заробити. Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор-тренінгів із соціальної згуртованості.

44

ЯК ЗА ТРИ ГОДИНИ НАЛАГОДИТИ СПІВПРАЦЮ МІЖ ПОЛІТИЧНИМИ ОПОНЕНТАМИ

#СПІВПРАЦЯ #ГРОМАДА #EDTECH

◆ **Сфера.** Виборчі та політичні технології.

✕ **Для кого підійде.** Депутати, міські голови, голови райдержадміністрацій, громадські активісти.

◀ **Контекст.**

Спочатку історія нашої майстрині гри. «Працюю радницею міської голови з питань залучення інвестицій та міжнародної діяльності. Багато з моїх рішень вимагають позитивного вирішення на сесії міської ради, наприклад, рішення по виділенню коштів для співфінансування проектів. А я розумію, що не знайома з депутатським корпусом, до того ж існує багато «підводних каменів» при прийнятті таких рішень, їх позитивного узгодження.

Тож я вирішила проявити певну хитрість, запросивши депутатів з різних партій на гру «Світ громад». Більше того, вмовила на гру і міського голову... Успіх був колосальний...».

□ **Проблема.** Як правило, депутати з різних партій, фракцій, депутатських груп, міські голови, голови райдержадміністрацій не мають іншої платформи для спілкування та налагодження взаємозв'язків, покращення комунікації між собою, крім засідання депутатських комісій та сесій міської ради. На таких заходах не завжди все проходить у конструктивному руслі, що накладає відбиток на міжособистісне спілкування, а це, в свою чергу, сприяє

конфліктам при управлінні громадою та прийнятті управлінських рішень.

◎ **Рішення.** Депутати можуть навчатися безконфліктному управлінню громадою, спілкуванню з представниками різних політичних поглядів та громадським сектором завдяки грі «Світ громад». В ідеалі – мати її локальну адаптацію.

◆ **Механіка.**

- Звичайна гра з моделюванням поточної ситуації. Треба брати до уваги, що гра не буде тривати 3 години, вона буде тривати більше. У процесі гри специфіка учасників обумовить той факт, що кожен захоче проявити свій рівень експертності перед іншими учасниками. Тож буде ілюструвати хід гри прикладами з власної громадської, депутатської, політичної діяльності. А це – витрати часу. У «зіграної» команди таких відволікань буде менше, час на гру буде скорочуватися. Але з кожною новою командою не треба розраховувати, що гра буде тривати 3 години.
- Краще проводити гру у вихідний день або у п'ятницю, виключити із потенційних днів проведення гри – дати засідань профільних депутатських комісій, сесій, засідань виконавчого комітету, та дні перед цими датами (адже депутати та державні службовці, представники органів місцевого самоврядування готуються до цих заходів).

По-перше, запрошені депутати були певним чином задоволені тим, що мер міста відвідує заходи неформальної освіти. По-друге, всім сподобалося спілкування у неформальній атмосфері та спільне дозвілля. Виклавши фотографії у фейсбуці з заходу, кожен з депутатів отримав масу лайків та схвальних коментарів.

▲ В чому сіль.

- Даний підхід дозволяє, у першу чергу, розслабитися і відволіктися.
- Під час такого дозвілля (все ж таки, депутати йдуть на гру), учасники та учасниці абстрагуються від своїх статусів та починають поводитись як пересічні мешканці громади. Проте, подальша включеність у гру спонукає проявляти свої професійні та людські якості максимально.
- Учасники поза залежністю від свого політичного статусу починають і коментувати, і дивуватися, і цікавитися. Гра завжди супроводжується жартами, оскільки багато позицій з карток «Життєві обставини» збігаються з реальними подіями. Це зближує, дозволяє відчувати дружнє ставлення, знижує рівень напруги та конфліктності.
- Публікації депутатів, які приймають участь в таких нестандартних ігрових заходах, користуються популярністю у соціальних мережах та збільшують довіру громадськості до своїх обранців.

➤ Додаткові ресурси. Відео нарізка з конфліктних ситуацій на сесіях міської ради, список депутатів міської ради з розподілом за партіями, легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить. Представники та представниці виконавчого комітету Токмацької міської ради.

⤴ Як на цьому заробити. Запропонуйте придбати свій власний екземпляр кожному депутату, представнику влади, або екземпляр на кожну з фракцій, партій, депутатських груп та отримайте свої комісійні з кожної коробочки з грою.

Запропонуйте представникам місцевої влади свої послуги майстра для проведення тренінгів з управління громадою.

45

ЯК ЗНАЙТИ СВОЇ «ТРИГЕРНІ ТОЧКИ» СТОСОВНО ОБМЕЖЕНИХ РЕСУРСІВ

#САМОРОЗВИТОК #EDTECH #КОРЕКЦІЯ #САМОАНАЛІЗ #ДІАГНОСТИКА

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✂ **Для кого підійде.** Для усіх.

◀ **Контекст.** Бізнес-тренери, блогери, коучі життєвого успіху, книжки-бестселери, деякі популярні серіали продають ідею, що все можна встигнути і жити збалансованим прекрасним життям: діти, сім'я — все чікі-пкі, професійна кар'єра — на мазі, і все це не мрія, а реальність. Ще встигаєш займатися йогою, подорожувати і створювати художні шедеври. Але в житті так не буває. Тому що в добі всього 24 години, людина має обмежений термін життя, а на подолання щоденних життєвих ситуацій та виконання зобов'язань потрібна енергія, запас якої вичерпується і потребує поновлення. Наш життєвий простір перетинається з простором інших людей з іншими планами, поведінкою, інтересами. І це теж обмеження, бо ми живемо в світі обмежень і обмежених ресурсів. Але дорослі часто самі цього не усвідомлюють і дітям про це не розповідають.

□ **Проблема.** Потреби людей безмежні, а ресурси — обмежені. Тому треба вміти приймати рішення для ефективного задоволення потреб, враховуючи обмеженість ресурсів.

◎ **Рішення.** Ігрові сесії «Світ Громад» з акцентом на обмеженість будь-яких видів ресурсів.

◆ **Механіка.** Протягом гри майстер робить акцент на обмеженості ресурсів і зачитує відповідну легенду. Цими обмеженнями у грі є:

- Енергія гравця. Приходить з певними життєвими обставинами: став мером — треба бути більш активним і проявляти лідерство; став переселенцем — мусиш на новому місці більше крутитися, щоб вижити і стати своїм.
- Гроші громади. Гравці оперують тільки тими грошима, які є в них і в місцевому бюджеті. Гроші в банку можна позичити тільки на покриття дефіциту місцевого бюджету.
- Життєві обставини. Часто передбачають пониження якихось показників — щастя, здоров'я, навичок, перевірки контролюючих органів.
- Різні інтереси гравців можуть викликати конфлікти (але це нормально і це треба прийняти).
- Час. Гра триває 3-4 години, які відповідають 30-60 років життя людини. Але краще витратити 4 години, щоб зрозуміти, яке життя чекає на тебе протягом наступних 20-40 років у цьому селі чи місті. І, може, вже зараз варто щось змінити, щоб змінити свій шлях.

Майстер гри фіксує дії та вислови учасників, а вони, у свою чергу, фіксують, які ресурси для них найголовніші (на нестачу якого виду ресурсів вони реагують найгостріше. Це і буде їх тригерною точкою, над якою треба працювати у реальному житті. Бо усі наші «зажими» — у наших

думках). Під час післяігрової рефлексії проводиться обговорення спостережень усіх учасників та майстра гри, визначення тригерних точок гравців та складається рекомендаційний план для їх подолання.

▲ В чому сіль.

- Використання Енергії гравцем може свідчити про його пріоритети у реальному житті, чи він витратить її на фінансову навичку, чи покращить здоров'я, або накопичить необхідні ресурси та піде понаднормово, або у бізнесі попрацює.
- Завдяки обмеженості бюджету у грі, гравці у реальному житті починають більш ефективно поводитись з грошима. Ті, хто у перший день зарплати майже повністю її витратили, а потім сиділи цілий місяць та чекали нову зарплату, переглядають свій бюджет та виключають спонтанні покупки зі своїх витрат, або шукають інші шляхи управління особистими фінансами.
- Життєві обставини нам постійно нагадують, що ми живемо в світі, в якому постійно генеруються кризи, щось відбувається, що впливає на нас і ми маємо теж це враховувати у своєму плануванні життя.
- Гравці починають розуміти, що конфлікти, які виникають між людьми, — це нормально, бо вони дозволяють прояснити ситуацію або створити, наприклад, нові нестандартні рішення.

- Гра дозволяє за 4 години визначити свої страхи, тригерні точки по відношенню до ресурсів, замислитись над своїм життям та підкорегувати свої дії.

Зігравши багато партій, можна помітити багато закономірностей, зокрема, в кооперативному середовищі люди багатшають швидше, ніж в конкурентному; деякі соціальні ролі — в конкурентному середовищі приречені на виживання, а в кооперативному — отримують шанс на повноцінне життя.

◆ Додаткові ресурси.

Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

Блокноти, листи А4, ручки, маркери.

⚡ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор для управління обмеженими ресурсами.

◆ **Сфера.** Нові методи навчання.

✕ **Для кого підійде.** Викладачі громадянської освіти у старшій школі, закладах системи професійно-технічної та фахової передвищої освіти, закладах вищої освіти, тренери з громадянської освіти дорослих.

◀ **Контекст.** Стан розвитку громадянського суспільства в нашій країні далекий від бажаного, дорослі люди та молодь не розуміють основ та принципів функціонування громади, регіонів, держави, мають низький рівень податкової та фінансової культури, не розвинені навички активного громадянства, в суспільстві досі панують патерналістські настрої, не розвинуте підприємницьке мислення.

Вивчення основ громадянської освіти у спосіб опанування традиційного предмету у класно-урочний спосіб не є дієвим та ефективним, а серед курсів для дорослих не є надто популярним. Крім того, молодь та дорослі проявляють низький рівень зацікавленості до вивчення основ громадянської освіти через застарілі підходи у її викладанні в традиційній школі.

□ **Проблема.** Застарілі підходи до викладання громадянської освіти мають бути замінені на нові, які включають елементи гейміфікації та відповідають вимогам XXI століття.

◎ **Рішення.** Регулярне проведення

ігрових серій «Світ Громад» з викладачами громадянської освіти.

◆ **Механіка.**

- Рекомендовано проводити серію з декількох ігор, приміром 1 раз на місяць/квартал.
- На кожен ігрову сесію можна запрошувати вчителів з різних закладів освіти, різного віку, різного стажу (загального педагогічного та з досвідом викладання саме громадянської освіти), згодом до ігрових сесій бажано долучати представників адміністрації закладів освіти та самих учнів.
- Перед першою грою всім учасникам необхідно пояснити мету гри, попередити про необхідний вільний час для самої гри та післяігрової рефлексії.
- До програми ігрової сесії додати інформаційний блок про те, де в громаді можна взяти у користування гру, де навчитися механіці її проведення для подальшого застосування у навчальному процесі.
- В блоці рефлексії передбачити питання, що сформулюють у вчителів відповіді про можливі шляхи використання гри в якості навчального засобу при викладанні основ громадянської освіти.

▲ **В чому сіль.**

- Навчання через залучення, через переживання власного досвіду та занурення до ігрової практики самими

Щоб з учнями на уроках гарно пограти в навчальних цілях, перед тим педагогам необхідно багато попрацювати та навчитися самим механіці гри.

викладачами не залишить їм шансів дивитися по-старому на процес викладання механізмів функціонування громади.

- Збільшується вірогідність того, що викладачі зрозуміють переваги гри «Світ Громад» та в цілому ігрових методик та симуляційних ігор для викладання власного предмету.
- Використання гри розширить їхній викладацький інструментарій, що допоможе зробити їхні уроки/заняття з громадянської освіти бажаними, цікавими для учнів.

» Додаткові ресурси.

- Необхідно мати декілька примірників гри, які згодом можна використовувати в різних закладах освіти та на перші рази декількох Майстрів гри, які б мали змогу підтримати зацікавлених вчителів.
- Бажано гру проводити не в приміщенні школи, а в максимально атмосферному місці.
- Передбачити каву, солодощі.

» Хто вже так робить.

Громадська спілка «Соціальне підприємство «Центр освіти дорослих «Перший».

» Як на цьому заробити. Можна запропонувати викладачам своєрідний курс професіоналізації з серії ігор «Світ Громад» з наданням відповідного сертифікату, який педагогічними радами закладів освіти

може бути зарахований як свідоцтво про підвищення кваліфікації, тож вони будуть зацікавлені в оплаті послуги Майстра Гри-тренера.

Запропонуйте представникам місцевої влади свої послуги майстра для проведення тренінгів з управління громадою.

47

ЯК РОЗВИНУТИ ПОВАГУ ДО ПРАЦІ ІНШИХ АБО ЯК ВИЯВИТИ ЧИМ ВИ НАСПРАВДІ В ЖИТТІ ЗАЙМАЄТЕСЬ І ЯКУ ПРОБЛЕМУ ВИРІШУЄТЕ

#РОБОТА #НАВИЧКИ #САМОРОЗВИТОК #ПРОДАЖІ

◆ **Сфера.** Психологія особистості та самоаналіз.

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, коучі, психологи.

◀ **Контекст.** В нашому суспільстві люди робітничих професій та просто кваліфіковані працівники не є в пошані. Ти слюсар, сантехнік, кладеш плитку, розробляєш ігри, фасилітатор (а це ще хто?) — неважливо, ти почуєш одну фразу: «А, ну ясно. Що тут складного? За що тут брати гроші?».

Наприклад, от що таке, здається, праця перукаря? Пішов на курси, 2 місяці і ти вже стрижеш. Але тут є нюанс, бо перукареві треба знати: геометрію (симетрію стрижки), хімію (як працюють фарби), біологію (як влаштоване волосся, його структура, як воно змінюється з часом), психологія (як переконати клієнта, що ідея підстригтися під Анджеліну Джолі — не дуже хороша ідея в цьому випадку).

У тій самій Польщі все зовсім по-іншому. Якщо ти щось робиш конкретне, своїми руками, то швидше за все, твої контакти відразу візьмуть і запишуть, бо там кваліфіковані люди цінуються.

Люди, які не розуміють, не цінують, не поважають працю інших — це проблема. В некомпетентному суспільстві, де люди не знають, як все влаштовано, дуже

важко щось продавати, бо той, хто платить, не розуміючи процесу, не розуміє всієї складності задач (і що тобі хтось спрощує роботу). І навпаки — в компетентному суспільстві, де споживач не розуміє усі тонкощі певної професії (вчитель, перукар, сантехнік, ігротехнік), він і розуміє цінність цієї роботи, легше віддає гроші, тим самим запускаючи економічні шестерні ринкової економіки.

□ **Проблема.** Ми, на жаль, живемо у малокомпетентному суспільстві, травмовані совком, де круто бути стартапером, і не круто бути вчителем.

◎ **Рішення.** Гра «Світ Громад» з колегами по роботі чи з сусідами з різних професій.

◆ **Механіка.**

- Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.
- Розпочинається гра, як правило, з короткого знайомства, під час якого треба себе назвати і чим Ви займаєтесь у такому форматі: «Привіт, мене звати... Зазвичай, люди думають, що я займаюся..., але насправді я вирішую одну проблему... і сподіваюся, Ви мені теж в цьому допоможете».

Можна звичайно сказати: «Привіт, мене звати Антон, я вчитель математики». І в голові гравців відразу розгортається ціле кіно про їхніх вчителів математики, дове-

Професійна прокачка самого себе в грі формує зовсім інше ставлення до інших професій. І чим більше ігор ви зіграєте, тим більше нюансів в світі праці ви зможете відкрити.

дення теорем, креслення простим олівцем тощо. І змінити це сприйняття буває після гри дуже тяжко. «Ну так, мене звати Антон, я вчитель математики, але крім цього я ще ремонтую і реставрую старі мотоцикли» — це вже цікавіше, але ця фраза навряд чи прозвучить і шанс буде втрачено.

- У кінці гри кожен гравець має сформулювати тезу про те, яка його місія у житті, яку проблему він і тільки він може вирішити.

▲ В чому сіль.

- В гру «Світ Громад» інтегрована така категорія як «Навичка». Конкретно у кожного гравця на планшетці вказані 4 навички, які він може розвивати в грі — комунікативна, проектна, фінансова і професійна. Гравці з прокачаними навичками мають більше можливостей, і, відповідно, можуть зробити висновок, що чим більше у тебе є навичок, тим більше імовірність самостійно забезпечувати себе роботою, не залежати від інших та заробляти більше.
- З додатком «Громада, що навчається» ситуація виглядає ще по-іншому. Гравці, маючи звичку прокачувати навички, не лише додатково заробляють. Їх прокачаність служить додатковим мотиватором для відкриття бізнесу. Що логічно, для чого в громаді відкрити якийсь бізнес, якщо там немає кваліфікованих працівників, які будуть там працювати і приносити власнику прибуток? Тому гра надихає гравців

опанувати певну сферу, що входить до їхніх інтересів, та відкривати бізнеси (хочу б ФОП). Це особливо актуально у карантин для тих, хто залишився без роботи, але зміг монетизувати свої навички.

- Після певної кількості ігор починаєш задумуватися, чим саме в житті ти займаєшся, в чому твоя «сродна праця», в чому її цінність. Починаєш сам цінувати свою працю, а за цим — починаєш цінувати працю інших. Бо все це зв'язано.
- Гра дозволяє сформулювати інше ставлення до робітничих професій.

◆ Додаткові ресурси.

Додаток «Громада, що навчається», легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить.

Сертифіковані майстри гри.

⚡ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та ігор.

◆ **Сфера.** Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.

✂ **Для кого підійде.** Голови, члени правління ОСББ, бухгалтери, члени ревізійної комісії, співвласники будинків, голови квартальних комітетів, керівники комунальних підприємств.

◀ **Контекст.** З моменту створення та початку діяльності в місті об'єднань співвласників багатоквартирних будинків і квартальних комітетів є багато невіршених питань, проблемних ситуацій, конфліктного спілкування, відсутня співпраця голів-керівників із владою міста, комунальними підприємствами та бізнесом. Проблеми виникають через відсутність досвіду роботи, знань, комунікативних навичок, організаторських здібностей, вмінь та навичок господарської діяльності, невмінням налагодити та підтримати соціальні зв'язки та відносини.

□ **Проблема.** Налагодити співпрацю між ОСББ та місцевою владою, комунальними підприємствами та бізнесом.

◎ **Рішення.** Регулярне проведення ігрових сесій «Світ Громад».

◆ **Механіка.** Рекомендована кількість та періодичність проведення ігор з групою: 1 раз на місяць.

Особливості проведення гри:

- Проведення ігор раз на місяць з поступовим переростанням в традицію, та за потреби – змінним складом учасників.
- Весняно-літній період проведення ігор на вулиці між членами об'єднаної територіальної громади, зимово-осінній період — в доступному зручному приміщенні, відповідно до організації заходу.
- Проведення турнірів.
- Вихідний день, не пізніше 15 годин, тривалість гри — 3-4 години.
- Документатором можна запросити юриста, психолога, керівників комунальних підприємств.
- В процесі гри відслідковувати реакції кожного члена групи на провокаційні ситуації гри, звертати увагу на рішення під гри, які були прийняті колективних шляхом, що буде свідчити про розвиток комунікативних навичок.
- Обов'язково провести рефлексію після гри з кавою, чаєм, печивом для сприяння створенню соціальних зв'язків та відносин.

▲ В чому сіль.

Проведення ігор для даної цільової аудиторії, з дотриманням вищезазначених умов дасть змогу:

- виявити проблеми людей, які проживають на даній території, згуртувати їх;
- сформувати комунікативні навички і

вміння, довірливі відносини у спільній господарській діяльності;

- продемонструвати шляхи виходу з кризових ситуацій;
- виявити потенційних лідерів;
- показати можливості спільного облаштування прилеглих територій та ведення бізнесу;
- постігрова рефлексія у позитивній атмосфері сприятиме налагодженню нових знайомств, соціальних зв'язків та відносин.

➤ Додаткові ресурси.

Документатор, легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠ Хто вже так робить.

ГО «Козацький набат» Центр освіти дорослих, м. Нікополь.

⚡ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення таких діагностичних та інтеграційних ігор.

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✂ **Для кого підійде.** Сертифіковані майстри гри, провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, коучі.

◀ **Контекст.** Як це не сумно усвідомлювати, але в щоденному житті люди мають набори звичок, алгоритмів, ритуалів, які забезпечують наш гомеостаз і цілісність своєї системи. Проте, уявіть, щоб ми кожен день були інакшими — це здуріти можна було б. Але кожна звичка веде до дуже конкретних результатів. Ці результати — це зворотній зв'язок із запізненням. Десь це запізнення може тривати рік, десь 5, десь 10. Пиячиш — цироз печінки (зворотній зв'язок із запізненням). Проводиш ігри безкоштовно — банкрутуєш (бо запас внутрішніх фінансових ресурсів на цю справу може вичерпатися). Якщо ви дійсно хочете змін, уявляєте як вони виглядають, кажуть, потрібно дослідити звички і щоденні ритуали людей, які досягли видатних результатів (звичайно, контекст і час теж мають значення) і спробувати такі звички сформувати.

□ **Проблема.** Замінити одну погану звичку (наприклад, звичку проводити багато часу у соцмережах) на звичку організувати в одному і тому ж місці гру «Світ Громад».

◎ **Рішення.** Регулярне проведення ігор для формування корисних звичок як самого організатора, так і гравців.

❖ **Механіка.** Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.

Головне — це регулярність. Адже звички формуються за умови їх регулярного тренування. Організуйте ігри в одному і тому ж місці (наприклад, у найближчій бібліотеці) і в той же час.

▲ **В чому сіль.**

- [Само] організованість. Так, якщо ви неорганізована людина, ви почнете дотримуватися графіку, планувати ігри, організувати простір для ігор. Організованості і впорядкування у вашому житті стане більше.
- Соціальний капітал. Найімовірніше, до вас будуть приходити різні люди, і ви непомітно розширите для себе коло спілкування, професійні зв'язки, корисні зв'язки. Як їх будете використовувати — ваша справа, може навіть другу половину собі так знайдете, але 100% цей результат у вас буде.
- Радість. Найімовірніше, вас радо зустріне бібліотекар — бо з вашою появою зростають показники відвідуваності бібліотеки, коли бібліотека нічого для цього не робить. Радісними будете виходити з гри ви і учасники. До того ж, в їхній свідомості саме

ви будете асоціюватися з приємними емоціями, радістю, наснагою, бо ж саме ви створили таку можливість. А радість в нашому житті — це величезний дефіцит, особливо на карантині.

- Вплив. Якщо гра може змінювати життя людей (як показують наші дослідження), то бляха-муха, ви стаєте драйвером і двигуном змін. І в свідомості гравців (див. попередній пункт) саме ви будете асоціюватися зі змінами в їх житті. І це вони будуть згадувати ще довго (не факт, що ці зміни принесуть миттєве полегшення), але почути через 10 років фразу: «А пам'ятаєш, як після цієї гри я тобі сказав, що відкрию власну справу. Так от, я відкрив і це все завдяки тобі». Приємно ж :)
- Широкий кругозір і розуміння того, як функціонує середовище, в якому ви живете. Це не дуже очевидна річ, але, ймовірно, вашу картину світу визначають інформаційні потоки, в яких ви живете. Спілкуючись з різними людьми за ігровим столом ви зіткнетесь з іншими інформаційними потоками, які змусять вас переглянути власну картину світу, а це шлях до менших щоденних фрустрацій, більшої терпачості до інших, емпатії і співпереживанню опонентам.

➤ Додаткові ресурси.

Нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠️ Хто вже так робить.

ГО «Козацький набат» Центр освіти дорослих, м. Нікополь.

⚡ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор для формування корисних навичок.

Запропонуйте гравцям придбати коробку з грою для особистого користування та отримайте свою винагороду у вигляді комісійних.

◆ **Сфера.** Нові методи навчання.

✕ **Для кого підійде.** Громадські організації, освітні установи, які мають нестандартний контингент студентів, соціальні працівники, психологи.

◀ **Контекст.** Усі розробники даної моделі, які зустрілися в рамках воркшопу DVV International, мали досвід викладання серед студентів, і виявилось, що молодь часто чи через юнацький максималізм, чи через брак життєвого досвіду, чи через якісь інші причини, виявляється дуже нетолерантною, навіть менш терпимою, ніж старше покоління. І це не є чимось винятковим, скоріш вони демонструють упередження, які циркулюють у суспільстві. Незважаючи на декларовану толерантність, українське суспільство негативно ставиться до певних груп населення. Зазвичай, не толеруються представники ЛГБТ+, роми, люди із інвалідністю тощо. Бракує навичок взаємодії, існують бар'єри у спілкуванні, молодь не розуміє, як це — належати до такої групи, і навіть більше, це не є особистим вибором чи рішенням.

□ **Проблема.** Прості лекції з толерантності не працюють достатньо ефективно та не підвищують рівень реальної толерантності молоді до певних груп населення.

◎ **Рішення.** Проведення гри «Світ Громад» з використанням спеціальних ролей, які належать до маргіналізованих груп.

◆ **Механіка.**

1. До базового ігрового набору необхідно додати нових персонажів, які належатимуть до маргіналізованих груп, із відповідними обмеженнями або привілеями, або без них:
 - Ром/ромка. Може надавати +100 грошей будь-якому гравцю 1 раз за раунд за 1 жетон навичок, не може переїхати із гуртожитку.
 - Гей/лесбійка. Не може робити внески до Церкви.
 - Людина з ментальною інвалідністю. Не може відкривати бізнес, може лише працювати.
 - Людина з фізичною інвалідністю. Протягом усієї гри не може говорити.
 - Людина зі СНІД. Додаткові витрати на лікування, які не можна знизити чи прибрати.
2. Використовуються сценарії з базового набору на 6 гравців. Із них 4 будуть належати до «звичайних» персонажів, а 2 — до нових (обираються довільно Майстром в залежності від конкретних цілей гри).
3. Пропонується грати 3 гри із інтервалом 1-2 тижні, причому одним і тим же складом, так, щоб кожен протягом цього часу побував «із двох сторін» — основного гравця та додаткового.
4. Учасники повинні вже мати ігровий досвід, щоб не витратити час на входження, крім того, гра повинна бути для них «шоковою», відрізнитися від звичних.
5. Бажано, щоб був документатор, який би

слідкував за ходом гри і за необхідності допомагав Майстру вирішити конфлікти.

6. Особливо уважно треба поставитися до входу та виходу із гри. На початку, пропонуємо зробити невелику гру на стереотипи та пояснити їхню роль у житті.
7. Під час післяігрової рефлексії варто звернути увагу на такі питання:
«Як відчували себе учасники додаткових ролей (які не толеруються)? Як відчували себе «звичайні» учасники? Як змінилося ставлення до груп, які не толеруються, у всіх гравців?».

Додатковий варіант.

Також можливий варіант, у якому нетолеровані обставини будуть використовуватися не як окремі картки, а як Життєвих обставини чи Цілі сталого розвитку. Це показуватиме, як гравці готові справлятися із викликами та реально прокачувати свою толерантність.

▲ В чому сіль.

- «Проживши» ігрове життя персонажа, гравці зовсім по-іншому подивляться на маргіналізовані групи та підвищать рівень толерантності через емпатію та рефлексію. Лише примірявши чужу шкіру, у безпечній ігровій ситуації, вони зрозуміють, як це — бути несприйнятим суспільством.
- Для гравців це більш чітке розуміння, що всі ці групи не десь далеко, відокремлені від решти, а перебувають поряд із іншими та часто вимушені приховува-

тися або мімікрувати під когось іншого, побоюючись дискримінації.

- Гра допомагає боротися зі стереотипами, розвішуванням ярликів, дискримінаційними практиками.

◆ Додаткові ресурси.

Легенда на гру. Соціологічні дослідження з теми, фільми, репортажі. Нові ролі — персонажі, які належать до маргіналізованих груп, із відповідними обмеженнями або привілеями, або без них. Документатор, який слідкуватиме за ходом гри та допомагати Майстру вирішити конфлікти.

▲ Хто вже так робить. Модель є теоретичною, але плануємо використувати її у своїх навчальних закладах.

⚡ Як на цьому заробити.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації, яка займається проблемами маргінальних груп. Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та корекційних ігор.

◆ **Сфера.** Діагностика міжособистісних стосунків та комунікація.

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, усі, хто бажає розширювати свій кругозор.

◀ **Контекст.** Ми любимо казки. Ми любимо персональні історії, через які ми ідентифікуємо і впізнаємо себе, а заодно й інших. Через історії ми здобуємо/переживаємо чийсь досвід, розвиваємо власну уяву, розвиваємо емпатію. Вміння розказувати історії — це ще та неабияка навичка. Переважно історії можна почути від старших людей. Дід розповідає внукові про свої походеньки (може й побрехеньки), про історію міста чи села, видатних людей. Через історії відбувається формування ідентичності, історичної пам'яті, соціалізація. Історії формують переконання, цінності людини, визначають її кругозір. Історії змушують людей збиратися разом і уважно їх слухати (навіть якщо ми їх чули вже не раз).

Несподівані сюжети в історіях — це те, за що ми їх любимо. І видати наприкінці здивування «Та ти шо!» чи «О май ґад!» — ось за що ми їх любимо і за ними сумуємо.

□ **Проблема.** Технології, гаджети, які спростили нам міжособистісну комунікацію, прибрали опцію збиратися

разом, щоб поговорити. А переставши збиратися разом, ми перестаємо розповідати і слухати історії. А Siri ще не скоро навчиться розповідати історії. Та чи навчиться взагалі...

◎ **Рішення.** Гра — це не лише дуже добрий привід зустрітися і чогось навчитися за ігровим столом у колі прикольних людей. Це ще можливість в смішних ситуаціях, коли хтось витягує певну «Життєву обставину», пригадати і розказати власну історію і почути чужу.

◆ **Механіка.**

- Якщо ви відчуваєте брак історій, організуйте ігри з різношерстною аудиторією: різний вік, стать, зайнятість.
- Запрошуйте на гру з умовою, що кожна «Життєва обставина», яка випаде в грі має супроводжуватися персональною історією, яка мала місце в житті гравця чи інших гравців за столом.

▲ **В чому сіль.**

- Якщо ми розказуємо історії під час гри — ми тренуємо наші комунікативні навички, а також театральні, бо різні історії вимагають неабияких вмінь їх презентувати іншим для того, щоб вони сприймалися ще яскравіше та цікавіше.
- Через історії ми розширюємо свій кругозір, подекуди підбадьорюємо себе, що наші переживання та погані моменти у житті також трапляються

і у інших людей і, таким чином, стає легше на душі, людина відчуває, що вона не одна така.

- Веселі історії спонукають нас сміятися, а сміх продовжує життя, бо виробляється гормон щастя.
- Ігри в «Світ Громад» тривають не 2-3 години, а й 5-6 і гравцям не хочеться розходитися. Бо під час гри і після гри можна ще дуже багато один одному розповісти. А що якщо хтось з гравців витягує «Життєву обставину» — «Ви стали переможцем конкурсу фотокраси», а цей гравець дійсно вигравав такі конкурси? Це ж цікаво, бо ніхто за столом цього не знав, а тепер всі знають, а це ж збільшує допитливість: «А розкажи ще».
- Гра дозволяє просто попліткувати навколо почутих історій. А пліткування, як кажуть соціальні антропологи, дозволяє нашій людській цивілізації існувати вже кілька тисяч років.
- Якщо гра на 6 раундів, за столом 5 гравців, то 30 історій точно можна назбирати і мати що розповідати за потрібної нагоди іншим цілий рік :)

➤ Додаткові ресурси.

Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠️ Хто вже так робить.

Розробники та сертифіковані майстри гри «Світ Громад».

⚡ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення вільного часу з користю та веселоцями.

◆ **Сфера.** Розвиток громадянського суспільства.

✕ **Для кого підійде.** Лідери, які хочуть створити громадську організацію, ініціативні групи, існуючі, новостворені, «сплячі» ГО.

◀ **Контекст.** Станом на 24.11.2021 на ГУРТі, найбільшій платформі громадських організацій та активістів, зареєстровано більше 22 500 громадських та благодійних організацій.

Лише 4% опитаних громадян з певною регулярністю долучаються до роботи громадських організацій, ще 15% роблять це рідко. Це значить, що в громадських організаціях в Україні працюють (як працівники чи волонтери) менше, ніж 1% українців.

Чому решта не залучені? (варіанти)

- Не знають про існування різних вимірів громадянського суспільства та способів брати в ньому участь.
- Громадські організації надто далекі від потреб простих людей.
- Сектор громадських організацій та активістів відлякує латентних змінотворців, які можуть мати інші погляди на життя та формат вирішення різних суспільних завдань.
- Той сектор громадських організацій, який є, — залежний від міжнародної допомоги, якої вистачає для того 1%, а населення країни надто бідне і не

має практики та навичок, щоб скидатися та створювати низові структури громадянського суспільства.

Для чого взагалі перейматися питанням наявності дієвих ГО в громаді?

- Громадські організації здійснюють контроль за діяльністю органів влади і дають швидкий зворотній зв'язок, коли щось не так функціонує.
- ГО залучають додаткові ресурси у громаду: гранти, волонтерів корпусу Миру, експертів, чого громада собі не може дозволити — бо це дорого.
- ГО дають можливість вирішувати реальні проблеми простих людей, до яких не доходять руки у муніципалітету.
- ГО знають про реальні потреби реальних людей.
- ГО є часто першим місцем праці для молодих фахівців і способом зрозуміти, чого вони хочуть в житті.
- ГО є запобіжником для авторитаризму і феодалізму.
- ГО — кузня кадрів для муніципалітету та локального бізнесу.

Але це мова йде про дієві громадські організації, які створюються для вирішення конкретних задач шляхом кооперації ресурсів та зусиль.

■ **Проблема.** Рівень участі громадян у діяльності організацій громадянського суспільства дуже низький.

«Гра дозволяє нейтралізувати різноманітні стереотипи, неузгодженості, які є в людей. Для чого? Для того, щоб вони навчилися спільно визначати цілі та досягати їх. Тобто насамперед кожен з нас має якісь особисті інтереси, якісь амбіції і вони нам деколи заважають робити суспільно корисні справи, і для того, щоб нівелювати негативний вплив від таких інтересів та амбіцій придумана ця гра. Вона дозволяє людям розставити пріоритети, чітко визначити, що ж потрібно громаді і знайти свою роль в цій громаді. І головне чому вчить ця гра – це максимальному контролю громади за місцевим бюджетом». – Олексій Литвинов, експерт ЦПГКІ «Тамариск», майстер гри Світ Громад.

🕒 Рішення. Зіграти серію ігор «Світ Громад» з різними представниками громади, обов'язково з роллю громадського активіста

❖ Механіка. Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.

Обов'язкова умова — одному із гравців дати роль Активіста, який має вжитися у цю роль по-максимуму, підбурюючи інших гравців, брати активну участь у житті своєї громади.

Водночас, треба записувати усі спостереження під час гри та потім їх обговорити під час післяігрової рефлексії.

Крім того, спитати у учасників гри:

- Що вони вже знають про сектор громадських організацій?
- Які переваги і бонуси вони побачили в наявності дієвих ГО у своїй громаді?
- За яких умов вони б брали участь у роботі таких структур?
- За яких умов вони б фінансували такі структури?

▲ В чому сіль.

- Знаючи відповіді на запитання вище, ви легко зможете придумати спосіб швидко збільшити залучення громади в житті громадських організацій. Якщо не придумаете, то хоч будете знати відповідь, чому не придумали.
- Чому ми пропонуємо збільшити

частку активних громадян саме до 50%? А порахуйте кількість пенсіонерів і молоді у громаді, і ви здивуєтеся, скільки є ще непочатої праці.

➤ Додаткові ресурси.

Легенда на гру, блокнот, ручка, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить.

ГО «Центр підтримки громадських і культурних ініціатив «Тамариск», ГО «Агенція Сталого Розвитку Жовті Води».

⚡ Як на цьому заробити.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої громадської організації.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор.

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, у т. ч. провайдери курсів з фінансової грамотності, викладачі ЗВО економічних спеціальностей.

◀ **Контекст.** Прочитуємо одну статтю, яку ми знайшли на теренах Інтернету та яка надзвичайно відображає актуальність даного способу використання гри «Світ Громад»:

«Україна — це бідна країна, найбідніша в Європі (поряд з Молдовою), бідніша від багатьох країн Латинської Америки та Африки, які ще 30 років тому були незрівнянно біднішими за нас.

Експериментально доведено: фінансові курси підвищують грамотність людей, але не впливають на їхню поведінку. Тут діють інші чинники, головний з яких — фактор доступності послуг. Якщо до найближчого відділення банку 30 км українських або африканських доріг, то годі сподіватися, що це надихне користуватися банківськими послугами.

Коли ж кенійський мобільний оператор запропонував відкриття банківських рахунків через мобільний інтернет, то за перші чотири місяці було відкрито 2 млн рахунків і покладено на них 47 млн дол. Вклади по 20 доларів — це смішні гроші для заможної країни, але це пока-

зово для бідної африканської країни. Як тільки був запропонований легкий доступ до банківських послуг, попит на них виник миттєво без будь-яких витрат на підвищення фінансової грамотності.

Ще один приклад, коли просте технологічне рішення значно збільшувало заощадження на банківських рахунках: нагадування через SMS. Проведене в кількох країнах дослідження показало, що нагадування про поповнення накопичувального рахунку давало приріст заощаджень в середньому на 6%.

Дослідження також довели ефективність цільового заощадження. Якщо окремо заощаджувати на лікування, освіту та весілля, це збільшує обсяг заощаджень.

Це типові приклади поведінкової економіки — нового напрямку економічної науки, яка виникла на перетині психології та економіки і дозволила не просто висловлювати думки з приводу факторів економічної поведінки, але й перевіряти їх». [Вадим Новіков. Країна проїдання. Чому влада не стимулює українців заощаджувати? (укр) / Онлайн газета «Економічна правда». — 26 серпня 2019]. На жаль, жодного такого дослідження заощаджень в Україні автор не знає.

□ **Проблема.** Невміння заощаджувати гроші та інвестувати їх в місцеву економіку.

🎯 Рішення. Грати з цільовими групами гри «Світ Громад», де фігурує момент накопичення.

❖ Механіка.

1. Підготуйте інформацію про доступні і реальні інструменти накопичення грошей, а також дрібного інвестування.
2. Запросіть у команду гравців людину, яка працює в секторі фінансових послуг, яка могла б під час гри розповісти про різні технічні нюанси, пов'язані з заощадженнями.
3. Під час гри використовуйте «Індивідуальні цілі» та роздайте кожному гравцеві.
4. Розробіть додатковий сценарій «Фінансово-грамотна громада», або використовуйте вже існуючий «Інвестиційний стрибок» та застосуйте їх під час гри.
5. Після ігрової сесії, розкажіть гравцям про нову симуляційну платформу «Світ Громад», яка містить цілий функціонал, спрямований на прокачку різноманітних навичок, у тому числі звичок заощаджувати гроші.

▲ В чому сіль. Коли серйозна і важлива інформація подається під соусом гри — набагато ефективніша для запам'ятовування правильних алгоритмів дій, ніж будь-який інший семінар чи лекція. Бо вони не працюють на зміну поведінки. А гра, де люди оперують паперовими грошима, де процеси

максимально наближені до реального життя, — працює краще і непомітно.

➤ Додаткові ресурси. Людина, яка працює в секторі фінансових послуг, розробіть додатковий сценарій «Фінансово-грамотна громада» (опційно), буклети з фінансової грамотності та про доступні і реальні інструменти накопичення грошей, а також дрібного інвестування, легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить.

Сертифіковані майстри-викладачі спеціальностей економічного спрямування закладів вищої освіти (зокрема, Національний університет «Чернігівська політехніка», м. Чернігів).

⚡ Як на цьому заробити.

Організуйте навчання для спеціалістів фінансово-планових відділів по використанню «Світу громад» для потреб їхніх компаній. Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор для корпоративного сектору. Запропонуйте представникам місцевої влади свої послуги. Закупіть чи забюджетуйте гру «Світ Громад» для свого університету в грантовій заявці.

◆ **Сфера.** Робота з молоддю.

✕ **Для кого підійде.** Молодіжні працівники, вчителі, провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, проекти міжнародної технічної допомоги з компонентом освіти підлітків.

◀ **Контекст.** Для якісних змін у своїх громадах важливою складовою є робота з молоддю і формування тієї сили, яка здатна діяти і розвиватися у світі VUCA (volatile, uncertain, complex, ambiguous — непостійному, непевному, складному та неоднозначному). Якими ж якостями та навичками повинні володіти молоді люди, щоб справлятися з викликами нашого мінливого світу?

Для цього одними з важливих якостей, які необхідно розвивати в молоді є: здатність стратегічно мислити та вміння співпрацювати і кооперуватися. Стратегічне мислення – це, перш за все, займати проактивну позицію, бачити можливості для розвитку себе і Громади, в якій проживаєш, бути творчим, винахідливим, заповзятим і зарадним у цьому світі.

Важливим фактором реалізації своїх життєвих устремлень та стратегічних цілей є вміння якісно комунікувати, взаємодіяти та співпрацювати. Дуже багато бізнесів сьогодні створено завдяки партнерству. Тому такі навички є запорукою форму-

вання у майбутньому успішного стратегічного партнерства, в основі якого лежить довіра. Вміння вибудовувати довіру на особистому рівні за ігровим столом допоможе молоді формувати її на діловому та професійному рівні.

□ **Проблема.** Стратегічне мислення та вміння співпрацювати — саме ті навички, які потрібно опанувати підлітку, щоб вижити в світі VUCA.

◎ **Рішення.** Ігрові сесії у форматі турніру «Молодіжна Рада».

◆ **Механіка.** Цей спосіб слід використовувати для роботи з підлітками: 12-14 років; 15-16 років; 17-22 роки, не залежно від соціального статусу з різноманітними уподобаннями, інтересами та захопленнями. Підійде будь-який сценарій.

▲ **В чому сіль.**

- Учасники гри приймають логічні, послідовні, продумані рішення у процесі досягнення Стратегії (Сценарію) розвитку громади.
- Учасники гри отримують розуміння, що таке Стратегія, які стратегічні документи діють у реальному житті Громади, в якій проживає молодь. Можуть дати відповідь на питання: «Чи досягає Громада цілей стратегії розвитку і які процеси цьому сприяють чи протидіють?», «Які рішення вони можуть приймати і які чинити дії,

щоб забезпечити реалізацію Стратегії своєї Громади?».

- За результатами турнірної таблиці можна визначити, які командні Громади були більш результативними та ефективними. Важливо, щоб учасники могли пояснити, що таке результативність та ефективність, а також вміли приймати зважені рішення і обирати альтернативні інструменти розвитку Громади та молодіжні проекти на основі показників результативності та ефективності.
- Учасники можуть сформувати продуктивну атмосферу обговорення спільно прийнятих рішень в Молодіжній Раді та на стратегічних сесіях жителів Громади. Потрібно налагодити комунікацію так, щоб учасники могли вислухати думку кожного та вміли аргументовано наводити факти і доносити свої рішення.

➤ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠ **Хто вже так робить.** Простір розвитку для підлітків «Сенсотвори».

⚡ **Як на цьому заробити.**

- Організуйте навчання для працівників молодіжних центрів або фахівців по роботі з підлітками.
- Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор для підлітків.
- Бюджетуйте ігри в грантових заявках

вашої громадської організації, яка займається роботою з підлітками.

- Запропонуйте молодіжному центру або фахівцю по роботі з підлітками придбати свій власний екземпляр та отримайте гонорар від продажу.

◆ **Сфера.** Діагностика міжособистісних стосунків та комунікація.

✕ **Для кого підійде.** Центри соціальних служб для сім'ї, дітей та молоді, соціальні працівники по роботі з сім'ями, психологи.

◀ **Контекст.** Сім'я — це найважливіший скарб, який є у людини. Але часто ми не цінуємо те, що маємо, та не задумуємось про те, що у інших і такого немає. Зокрема, працюючи у Нікопольському міському центрі соціальних служб для сім'ї, дітей та молоді міста, автори даного способу використання гри наводять певні спостереження, які були отримані під час виконання своїх обов'язків. Зокрема, вони розділили сім'ї зі складними життєвими обставинами, з якими працюють, на 4 категорії.

Варіант 1. Сім'ї, які опинились в складних життєвих обставинах.

Діти, які до 14-річного віку проживають у кризових сім'ях, мають занижену самооцінку, неадаптовані до соціуму, покинуті, непотрібні дорослим, не мають навичок комунікації з однолітками, відчувають себе незахищеними, не маючи змогу задовільнити свої первинні потреби.

Варіант 2. Багатодітні сім'ї.

В багатодітних сім'ях є змога забезпечити первинні потреби, але дітям завдає психологічного дискомфорту те, що старші доглядають молодших, ведеться боротьба за лідерство та увагу батьків, спостерігається відсутність дисципліни,

сімейних традицій та згуртованості.

Варіант 3. Дитячі будинки сімейного типу і прийомні сім'ї. Кандидати на створення нових Дитячих будинків сімейного типу чи прийомних сімей проходять навчання в обласних Центрах соціальних служб для сім'ї дітей та молоді, де протягом 2 тижнів отримують теоретичні знання щодо створення сім'ї, клімату в ній, психологічних відносин, сімейних цінностей, формування бюджету сім'ї, формування ефективного менеджменту, створення позитивної атмосфери ведення сімейного побуту, спільний відпочинок, розваги. А де взяти практичні навички, в якому напрямку рухатись, як сформувані сімейний бюджет...

Варіант 4. Дитячі будинки сімейного типу і новостворені прийомні сім'ї.

Вперше беруть на виховання та спільне проживання від 1 до 4 дітей в прийомну сім'ю, від 4 до 10 дітей в Дитячі будинки сімейного типу різновікових дітей, дітей-сиріт та дітей позбавлених батьківського виховання. Проблемами є: спільне проживання на одній території дітей з понівеченими долями, відсутність згуртованості, взаємоповаги, відсутність фінансових навичок, та спільних розваг.

□ **Проблема.** Сім'ї зі складними життєвими обставинами потребують певних знань та практичних дієвих навичок, які допоможуть їм справлятися з наявними проблемами та попередити виникнення нових.

🎯 Рішення. Адаптована гра «Світ громад» під модель сім'ї з ігровим реквізитом, куди інтегровані сімейні традиції та цінності.

❖ **Механіка.**

- Рекомендується провести три ігрові сесії (краще у вихідний день, не пізніше 15 годин) впродовж трьох місяців з кожною сім'єю. Через півроку – провести турнір між сім'ями;
- Адаптувати гру «Світ громад» під модель сім'ї (додавши карточки персонажів сімей та гекси з розвагами, які може відвідувати вся сім'я, витрачаючи лише енергію одного члена сім'ї);
- Заготувати легенду, яка містить трохи історії з життя сім'ї, або на основі реального життя родини;
- Документатором можна запросити психолога, який в процесі гри буде відслідковувати реакції кожного члена групи на провокаційні ситуації гри;
- Залучити до гри батьків, які мають позитивний досвід у формуванні сімейних цінностей в таких сім'ях.

▲ **В чому сіль.**

- Можна дослідити незадоволені потреби членів сімей та їхні амбіції, знайти шляхи ефективних рішень та виходу з конфліктних ситуацій.
- Члени сімей відчують позитивні переваги від колективної роботи, проведення цікавого і змістовного дозвілля разом, формування сімейних цінностей, звичаїв та традицій, прояву ініціативи

до згуртованості сім'ї, і будуть їх використовувати у повсякденному житті.

- Гра допоможе розвинути навички управління коштами.
- Гра може бути дорожньою практичною картою для кандидатів в потенційні батьки-вихователі для Дитячих будинків сімейного типу та прийомних сімей.

➤ **Додаткові ресурси.** Документатор гри, легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода. Розроблені картки персонажів сімей та гекси з розвагами, які може відвідувати вся сім'я, витрачаючи лише енергію одного члена сім'ї.

▲ **Хто вже так робить.** ГО «Козацький набат» Центр освіти дорослих, м. Нікополь.

⚡ **Як на цьому заробити.** Організуйте навчання для спеціалістів по роботі з сім'ями. Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації, яка займається проблемами сімей.

◆ **Сфера.** Залучення та інтеграція мешканців громади, соціальна згуртованість.

✂ **Для кого підійде.** Органи місцевого самоврядування, місцеві державні адміністрації, депутати, міські голови, голови райдержадміністрацій, громадські організації.

◀ **Контекст.** Якось один із клієнтів, який придбав у «Світ Громад» чималу партію ігор для партнерських організацій, які займаються популяризацією реформи децентралізації серед простих людей (розповідають на тренінгах про формування місцевих бюджетів, партисипативні бюджети, як впливати і контролювати місцеву владу, як покращувати якість адміністративних послуг тощо) при зустрічі з одним із розробників гри «Світ Громад» спитав:

- *Що у Вас нового?*
- *Їздили в Молдову недавно і презентували гру «Світ Громад»*
- *А що в Молдові теж іде реформа децентралізації?*

Це свідчить про те, що ця людина сприймає гру «Світ Громад» саме як інструмент просування реформи децентралізації. Очевидно, тільки з цим формулюванням вона підписувала рахунки на купівлю ігор. А дійсно. Якщо ваша організація реалізує проект, який покликаний простою мовою пояснити суть змін, які стосуються кожного, і які пов'язані з трансфером повноважень з центру до громади, то ви зіштовхне-

тесь з неймовірним опором вашій просвітницькій діяльності. Труднощі будуть як у тому, щоб зібрати учасників, так і у тому, щоби простою мовою пояснити свій матеріал і ключові тези, які ви хочете донести.

□ **Проблема.** Пояснити людям сутність та переваги реформи децентралізації.

◎ **Рішення.** Адаптація гри «Світ Громад» під конкретну громаду для комунікації з жителями громади.

◆ **Механіка.**

- Зробіть попереднє замовлення для адаптації гри-тренінгу «Світ Громад» під потреби вашої громади, написавши на пошту game@woc.org.ua.
- Організуйте зустріч (у т. ч. екскурсію) у вашій громаді з представниками ТОВ «Світ Громад». Для цього необхідно:
 1. Створити портрет майбутнього користувача гри: чим він/вона займається, яку проблему вирішує, якими освітніми технологіями користується у поточній діяльності, з якими аудиторіями працює.
 2. Обговорити ситуацію у громаді: хто і як впливає на їхній розвиток, наявна локальна інфраструктура та бізнес і як вона впливає на привабливість громад.
 3. Вивчити правове регулювання автономії громади, законодавчі обмеження.
- Після плідної зустрічі, чекайте на перший прототип адаптованої гри.
- Організуйте зустріч з розробниками гри знову та зберіться за круглим

столом, аби протестувати адаптацію гри, фіксуючи факапи, які треба виправити у майбутньому.

- Після виправлення факапів, отримайте свою партію адаптованих примірників гри.
- Регулярно проводьте ігрові сесії з представникам різних верств населення громади для комунікації з ними та виявлення причин недовіри до влади.

▲ В чому сіль.

1. Гра дозволяє зібрати аудиторію наче на навчання, але в ігровій формі, з купою емоцій, прожити спільний емоційний ігровий досвід, обговорити результати гри.
2. Учасники дізнаються особливості формування місцевих бюджетів, сутність партисипативних бюджетів, як впливати і контролювати місцеву владу, як покращувати якість адміністративних послуг тощо. І завжди хтось після гри питає: «А де можна почитати про наш місцевий бюджет?», «А скільки в нас грошей витрачається на освіту? А чого так багато?», «А які насправді повноваження мера?».
3. Коли з'являться запитання, ви можете запропонувати організувати більш тематичне навчання і розібрати по пунктах все те, про що люди запитують.
4. Гра дає можливість гравцям зрозуміти владу як набір складних функцій, політик, процедур, зрозуміти важкість управління громадою, а результати ігор будуть давати інформацію представникам влади про причини недо-

віри населення до неї, що може бути корисним для корегування у подальшій діяльності.

5. Гравці зможуть зрозуміти, що усі мають розвивати свої підприємницькі навички, бо саме ці навички розширюють горизонт можливостей і ефективних шляхів для досягнення бажаного результату.

➤ **Додаткові ресурси.** Адаптація гри коштує недешево, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода під час зустрічі з розробниками гри та її тестуванні.

▲ **Хто вже так робить.** ГО «Козацький набат» Центр освіти дорослих, м. Нікополь.

⚡ **Як на цьому заробити.**

- Організуйте навчання для працівників молодіжних центрів або фахівців по роботі з підлітками.
- Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор для підлітків.
- Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої громадської організації, яка займається роботою з підлітками.
- Запропонуйте молодіжному центру або фахівцю по роботі з підлітками придбати свій власний екземпляр та отримайте гонорар від продажу.

◆ **Сфера.** Розвиток громадянського суспільства.

✕ **Для кого підійде.** Проекти міжнародної технічної допомоги з компонентом освіти дорослих чи/та громадянської освіти, організації громадянського суспільства, які адмініструють грантові програми, фахівці зі згуртування в громаді, провайдери неформальної освіти, тренінгові центри.

◀ **Контекст.** Розвиток демократичного суспільства напряму залежить від наявності потужного місцевого самоврядування, що являє собою право територіальної громади села, селища чи міста самостійно вирішувати питання місцевого значення в межах закону.

Саме зараз, коли в Україні досить успішно впроваджується реформа децентралізації і відбувається передача повноважень та ресурсів громадам на місця, виникає потреба в активізації та посиленні спроможності громадян безпосередньо або через демократично обрані ними органи вирішувати самостійно і під свою відповідальність місцеві проблеми, так як більшість людей не усвідомлюють, наскільки багато від них залежить саме на місцевому рівні.

□ **Проблема.** Інертність членів громади у вирішенні локальних проблем через відсутність знань з громадянської освіти.

◎ **Рішення.** Проведення 3 ігрових сесій з однією групою гравців.

◆ **Механіка.**

1. Забезпечити приємну атмосферу і настрій: привітання; чому ми тут зібрались; розклад; організаційні питання; міф-легенда на гру.
2. Наголошувати — читати усі слова, усі речення, усі абзаци.
3. Не допускати збій у послідовності виконання дій.
4. Тримати в полі уваги гравців привабливість громади, слідкувати, чи тримає громада цю опцію як важливе досягнення своєї мети.
5. Акцентувати на необхідності не лише побудувати, а й утримати та прорахувати необхідний вплив інфраструктури на розвиток громади в умовах обмеженого бюджету та часу (вплив новозбудованих об'єктів як на привабливість, так і на кожного громадянина).

Перелік питань для проведення рефлексії:

1. Об'єктивний рівень:
 - чи всі гравці приймали участь в процесі прийняття колективних рішень;
 - які враження після гри;
 - що запам'яталося, які слова чи фрази;
 - у чому полягали ключові рішення;
 - що було не так, що заважало.
2. Рефлекторно-емоційний рівень:
 - що Вас здивувало, насторожило;
 - що для Вас було найцінніше;

- що Ви відчували, коли мер враховує (не враховує) думку громади;
 - що Ви відчували, коли сплачували податки кожного раунду.
3. Інтерпретивний рівень:
- чи змогла б громада досягти успіху (виграти), якщо про привабливість громади та виконання умов сценарію піклувався один мер, або тільки один чи декілька гравців;
 - у результаті чого ви досягли успіху/прогнали;
 - як Фонд Громади вплинув на досягнення умов сценарію;
 - яке джерело наповнювало бюджет найбільше;
 - чому важливі інструменти розвитку громади, або яку роль у досягненні мети відіграють інструменти розвитку громади;
4. Рівень прийняття рішень:
- Фонд громади — чи є це інструмент, який можна застосувати у реальному житті;
 - яким буде ваш наступний крок для застосування нових навичок;
 - з чого доцільно розпочати наступну гру.

▲ В чому сіль.

1. Трансформація мислення жителів громад і більшого усвідомлення відповідальності за якість свого життя.
2. Поступове позбавлення споживницької звички вважати, що проблеми має вирішувати хтось інший.
3. Прояв активної участі (чи почати долу-

- чатися) у суспільних процесах, прояв соціального партнерства і соціальної взаємодії.
4. Готовність учасників дотримуватися чинних норм законів.
 5. Здатність визначати проблеми суспільного життя, бажання і вміння вимагати їхнього розв'язання, висунення конкретних пропозицій.

◆ Додаткові ресурси.

Блокнот+ручка, фліпчат, папір та маркери. Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚡ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення тренінгів з громадянської освіти.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої громадської організації, яка займається заходами з громадянської освіти.

58

ЯК ЗРОЗУМІТИ КЛІЄНТА, ЯКЩО ПРОДАЄШ СКЛАДНІ РІШЕННЯ, АБО ЯК НАВЧИТИСЬ ПРОДАВАТИ, А НЕ «ВПАРЮВАТИ»

#ПРОДАЖІ #БІЗНЕС #ДІАГНОСТИКА #ПАРТНЕРСТВО

◆ **Сфера.** Налагодження та діагностика ділових стосунків, партнерств.

✕ **Для кого підійде.** Всі, хто шукають надійних партнерів у сфері продажу.

◀ **Контекст.** Почнемо з історії автора даного способу використання гри «Світ Громад»...

Я нечасто зустрічаю людей на своєму шляху, які вміють щось продавати. Якось зайшов в кафешку замовити кави. Дівчина приносить меню, і відразу: «А може ще чогось солоденького?». «Мммм. Можливо. А що у вас цікавого є?». «О, нам тут тільки зранку привезли одні тістечка. Сама ще не пробувала, але коли глянула на колегу, яка шматочок протестувала, зрозуміло — то що треба. Колега не по солодкому, але казала, що нічого подібного в житті не куштувала. Принести шматочок? Не сподобається — можете не платити». «Чому б і ні?». Ну от, сиджу, п'ю каву і заїдаю смачнющим тістечком. А не планував :)

От від таких продажів я кайфую. Мої уявлення про продажі сильно еволюціонували від активного несприйняття до захоплення. Напевне їх змінив один момент, коли на 4 курсі я шукав роботу і ходив на співбесіди. І от приходжу на одну співбесіду, сидить чоловік, на столі в нього пульти від телевізора. І каже: «Продай мені цей пульт». «А як я йому цей пульт продам?».

В мене залишилося неприємне враження від цієї співбесіди, і я подумав, що на тренінгах з продажів людей якраз так вчать продавати, по суті — впарювати.

У 2014 в мене стартувало декілька проектів, які передбачали продажі. І що? Якщо хочеш, щоб вони розвивалися, потрібні клієнти, а щоб клієнти з'явилися, їх треба знайти і щось їм продати. Коли почав шукати відповіді на питання: «А як же це продавати?», виявив, що фахівців, які готові правильно навчити продавати, а не впарювати, — не так то й багато.

А що, якщо ви продаєте щось, що вимагає ланцюжка дій, при чому неясно достеменно, яка дія на що вплине. Тут треба експериментувати і пробувати різні активності. В чому ще складність продажу складних рішень? Якщо ви продаєте складне рішення для бізнесу, то вам треба продати його декілька разів:

- тому, хто ухвалює рішення про купівлю;
- тому, хто буде цим рішенням користуватися;
- тому, хто розпоряджається фінансами.

Як тільки з'явилася гра «Світ Громад», я пропонував з нею познайомитися різним типам організацій і зіграти її безкоштовно. Це мені давало зворотній зв'язок, чи зможуть в принципі такі організації стати покупцями гри. Часто я розумів,

що гра «Світ Громад» сама по собі не допоможе цьому клієнту. І навіть якщо він її купить — він залишиться незадоволеним, бо не зможе вирішити свою проблему, для якої він власне і купляв гру. Або навпаки, зігравши з потенційним клієнтом гру, я міг порекомендувати найоптимальніший спосіб її використання, вже знаючи реальні задачі, контекст і внутрішні процеси. Ігри давали мені розуміння того, які у потенційного замовника є проблеми і чи можу я їх вирішити.

Словом, гра мені допомагала краще розуміти, чим я можу бути корисним клієнтові як консультант (бо я переважно працюю як незалежний консультант). Але якщо клієнт дозрівав до купівлі гри, я відразу намагався зрозуміти, хто платить, хто буде користуватися грою і для яких задач вона підійде. Треба сказати, що така тактика була доволі успішна — ігри продавалися, як гарячі пиріжки.

□ Проблема. Як визначити, твій це клієнт чи ні і як ти можеш йому допомогти.

◎ Рішення. Діагностика клієнта через «Світ Громад» для виявлення його потреб.

❖ Механіка. Достатньо однієї партії гри з Вашим потенційним клієнтом. При цьому, сценарій неважливий. Але акцент гри має робитись на потребах його організації.

▲ В чому сіль.

- Гра дозволяє: - визначити індивідуальні цінності та економічні пріоритети потенційного клієнта; - виявити, чи підійде йому ваш товар / послуга; - запропонувати клієнтові унікальні рішення; - визначитись, чи це ваш клієнт, чи його краще не обслуговувати взагалі.
- Завдяки грі можна знайти клієнтів на все життя.
- Гра розвиває навички ділового спілкування та привчає вільно говорити про гроші.

➤ Додаткові ресурси. Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода. Буклети з інформацією про ваш товар/послугу.

▲ Хто вже так робить.

ТОВ «Світ Громад».

➤ Як на цьому заробити. Проведіть безкоштовну ігрову сесію для ваших потенційних клієнтів для вивчення їхніх потреб. Якщо ви визначитесь, що ви корисні один для одного, продайте йому свій товар/послугу.

59

ЯК НАРОСТИТИ ДОВІРУ ГРОМАДЯН ДО ОФІЦІЙНИХ ДЕРЖАВНИХ ТА МІСЦЕВИХ ІНСТИТУЦІЙ

#ЗГУРТУВАННЯ #ДОВІРА #МІСЦЕВИЙ РОЗВИТОК #ГРОМАДА

◆ **Сфера.** Залучення та інтеграція мешканців громади, соціальна згуртованість.

✂ **Для кого підійде.** Залучення та інтеграція мешканців громади, соціальна згуртованість.

◀ **Контекст.** Якщо ви — державний чиновник, то ви автоматично корупціонер. Більше того, вас «встроїв на роботу» ваш же родич. І що б ви не робили, у людей буде стійка думка, що ви такий і є. Навіть якщо ви не казнокрад, не корупціонер і чесно прийшли працювати в муніципалітет для громади (хоч ніхто не заперечує власний корисний мотив, наприклад, бо це круто мати корочку).

Недовіра або низька довіра до органів місцевої влади — це реальна проблема. Щоб зрозуміти, які це може мати наслідки, варто вивчити досвід Портленда.

У США найважче пристосуватися людям, які емігрували сюди з країн з високим рівнем корупції. Начальник східного відділу поліції Портленда, Браян Пармен, говорить: «Чимало громад іммігрантів є дуже закритими, і вони, загалом, остерігаються сторонніх. Люди приїжджають з країн, де поліція корумпована, і поліцейським не довіряють. І коли я з'являюся на виклик, до мене ставляться із подвійною недовірою – мені не довіряють як поліцейському і як сторонній людині».

Щоб налагодити діалог між іммігрантами та правоохоронцями, поліція Портленда в 2011 році ініціювала створення громадської організації, яка стала посередником між ними і громадою.

«У нас спостерігались злочини, пов'язані з крадіжками, наркотиками у слов'янській громаді. Арешт не вирішує корінної проблеми. І ми подумали: треба знайти контакт з лідерами цієї громади, зі старшими людьми, священиками, батьками і пояснити їм, що є інші варіанти, інші способи боротьби зі злочинами», — розповідає Наташа Гаунсперґер з відділу роботи з громадськістю.

▣ **Проблема.** Низький рівень довіри населення громади до офіційних інституцій.

◎ **Рішення.** Кастомізована адаптація гри «Світ Громад» для міста/громади в установи, які контактують з населенням.

◆ **Механіка.**

- Зробіть попереднє замовлення для адаптації гри-тренінгу «Світ Громад» під потреби вашої громади, написавши на пошту game@woc.org.ua.
- Організуйте зустріч (у т.ч. екскурсію) у Вашій громаді з представниками ТОВ «Світ Громад», для цього необхідно:
 1. Створити портрет майбутнього користувача гри: чим він/вона займається, яку проблему вирішує, якими освітніми технологіями користується у

поточній діяльності, з якими аудиторіями працює.

2. Обговорити ситуацію у громаді: хто і як впливає на їхній розвиток, існуюча локальна інфраструктура та бізнес і як вона впливає на привабливість громад.

3. Вивчити правове регулювання автономії громади, законодавчі обмеження.

- Після плідної зустрічі, чекайте на перший прототип адаптованої гри.
- Організуйте зустріч з розробниками гри знову та зберіться за круглим столом, аби протестувати адаптацію гри, фіксуючи факапи, які треба виправити у майбутньому.
- Після виправлення факапів, отримайте свою партію адаптованих примірників гри.

▲ В чому сіль.

1. На початковому етапі використання гри допоможе зрозуміти:
 - природу недовіри;
 - масові соціальні установки щодо роботи місцевих органів влади;
 - ставлення до офіційних інституцій в різних групах населення громади;
 - ефективні канали комунікації з громадою та її опініон-мейкерами.
2. На другому етапі зібрана інформація може лягти в основу інформаційної політики та стратегічної комунікації в громаді (чому приділяється дуже мало уваги).
3. На третьому етапі можна просувати інструменти участі громади в житті міста — це дасть досвід реальної вза-

ємодії з офіційними інституціями і ламання стереотипів, які стримують розвиток громади.

➤ **Додаткові ресурси.** Адаптація гри коштує недешево, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода під час зустрічі з розробниками гри та її тестуванні.

▲ **Хто вже так робить.** ТОВ «Світ Громад» реалізувало проект адаптації настільної гри-тренінгу «Світ Громад» під реалії Молдови та м. Калуш (Івано-Франківська область).

⚡ **Як на цьому заробити.** Забюджетуйте адаптацію гри під Вашу громаду в грантовій заявці.

◆ **Сфера.** Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.

✂ **Для кого підійде.** Ком'юніті, спеціалісти із залучення інвестицій в громаду, депутати.

◀ **Контекст.** Тихі інвестори — рідкісний тип інвесторів, яких катастрофічно бракує в Україні.

1. Тихі інвестори хочуть створити добротний місцевий бізнес. Це не про єдинорогів, раунди та пітчі. Це про 20-30 людей, які роблять найкращі круасани. Тихі інвестори тихо допомагають своїм бізнесам.
2. Тихі інвестори хочуть бачити прибуток, але їм важливі інші капітали (людський, соціальний), а також сам продукт. Ні, це не exit, це про створення value — цінності. Це не про мультиплікатори, а про красиві продукти та дружні команди на десятиліття.
3. Тихі інвестори не хизуються своїми інвестиціями, вони не ведуть вебінари, не будують особисті бренди, а самі працюють, періодично долучаються до вузьких експертних обговорень.
4. Тихі інвестори — раціональні та щиро меркантильні інвестори, які жорстколагідно слідкують за показниками, станом фінансової звітності, активами та активно тихо допомагають своїм бізнесам. Це люди, які роблять гроші, але грають вдовгу та локально.

5. Тихі інвестори будують громаду, допомагають підприємцям досягати свої мрії та разом з засновниками своїх бізнесів перетинаються на вечірках та у барах. Це не небожителі.

XX сторіччя жорстко винищило багатство родин. Імовірність того, що серед ваших знайомих буде десяток із зайвими 10 тис. євро і готовністю інвестувати стартує з 0,00%, а якщо ви попадете на інвесторів-дурнів, то найімовірніше це будуть орко-бізнесмени токсичного типу. Українські бізнес-янголи переважно ганяються за єдинорогами серед зірок, обтяжені мультиплікаторами та ілюзіями, а фонди прямих інвестицій полюють на готові жертви, коли бізнес збудовано.

□ **Проблема.** Виявити і відкрити двері до прихованих тихих інвесторів у громаді.

◎ **Рішення.** Почати грати в «Світ Громад» офлайн (настільну гру) і онлайн з людьми, у яких є гроші.

◆ **Механіка.** Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.

▲ **В чому сіль.**

Гра дає змогу:

- зрозуміти, які бувають інвестиції;
- прокачати власні навички роботи з грошима в грі, щоб переносити їх на

реальне життя;

- виявити перспективні ніші, варті інвестування у своїй громаді, виходячи з тої інформації про громаду і ресурси, яка у вас з'явилася;
- почати довіряти іншим та інвестувати малі гроші в чийсь невеликий бізнес;
- перестати боятися ризиків;
- не боятися просити гроші як інвестиції;
- зрозуміти, за яких умов тихі інвестори вкладають невеликі гроші в невеликі бізнеси.

❖ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

Для онлайн-гри — комп'ютер, наявність комплектів гри у всіх учасників.

⚡ **Як на цьому заробити.**

Запропонуйте представникам місцевої влади свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор для потенційних інвесторів та успішних бізнесменів.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор для тих, у кого є гроші.

61

ЯК НАВЧИТИСЬ ЕФЕКТИВНО КОМУНІКУВАТИ З МОЛОДДЮ ПІД ЧАС НАВЧАННЯ

#ОСВІТА #МОЛОДЬ #СПІЛКУВАННЯ

◆ **Сфера.** Нові методи навчання.

✕ **Для кого підійде.** Викладачі закладів вищої освіти.

◀ **Контекст.** Чи існує рецепт успіху ефективної комунікації з молоддю? І ти також запитуєш себе про це неодноразово? Можливо маєш свій підхід і дієві інструменти? Можливо єдиного правильного рецепту не існує, бо їх може бути декілька... Але точно знаю, і це, власне, правило гри XXI століття: довіряйте! Потрібно давати молоді можливість брати відповідальність на себе, давати їм «кермо у руки», бути з ними чесними!

А чи зможуть вони мені довіряти просто відсиджуючи пари, слухаючи півторогодинні лекції, навіть якщо з презентаціями, класними картинками, анекдотами та ліричними відступами? Чи може, коли даєш їм завдання і вже готову методику, щоб працювати над його вирішенням. Чи цікаво і захопливо їм?

Так вже склалося історично: вони навчаються, опановують свої HARD SKILLS (професійні навички), адже обрали для себе певну професію. Тому «вчитися, вчитися і вчитися»! Як зробити процес навчання корисним для обох сторін, щоб студенти не розчарувалися у системі освіти, не кидали навчання і одразу влаштувалися на роботу? І щоб ти зітхнув із почуттям виконаного обов'язку, що твоя праця не даремна.

Звичайно, пощастило, коли студенти активні, «хапають» все, що їм пропонують на опанування, які дуже хочуть бути успішними, щоб одразу після отримання диплому на руки багато заробляти, впевнено рухатися кар'єрними сходинками. Але не раз зіштовхуєшся з певною пасивністю молодих людей, не бажанням діяти, а так «перебути».

А ще буває: «Так мама сказала, що треба вчитися в університеті», «Не хочу в армію». І тоді запитуєш себе: «Що не так?», «Де припускаєшся помилки?». І це певний виклик для викладача, чи краще сказати наставника, який всіма можливими і неможливими способами має створити відповідну атмосферу, залучаючи молодь до якоїсь активності. І тоді приходить розуміння, що ти не зможеш когось навчити, якщо він/вона того не хоче, або не розуміє цінності тих знань чи не бачить для чого йому/їй це!

Як створити таку атмосферу, де молодь охоче навчатиметься, розуміючи, що цей процес неперервний? Де учень хотиме займатися саморозвитком, генерувати нові ідеї і пробувати втілити їх в життя з таким ж натхненними одностудентами. Атмосферу, в якій кожна молода людина зможе краще розуміти себе, чому вона саме така, і який ресурс в собі прокачувати, щоб ефективно діяти. Знаходити відповіді на свої питання, ставити вірні задачі і знаходити рішення. Де можна ділитися власним досвідом, ста-

*«Мене не треба було вмовляти і переконувати. Я собі гру продала ще при першій зустрічі зі «Світ Громад», адже завдяки їй ми можемо дивитися на молодь не «молодь як ресурс», а «молодь як ЦІННІСТЬ»,
— Галина Степанюк, майстриня гри «Світу Громад»*

вити, бува, і незручні питання, обговорювати їх без осуду і оціночних суджень. Де можна повеселитися, створювати круті події і здобувати свій перший досвід. Таке можливе тільки в атмосфері довіри!

□ Проблема. Створити таку атмосферу, яка допоможе побудувати ефективну комунікацію з молоддю.

◎ Рішення. Проведення практичних занять з дисциплін, граючи у «Світ Громад».

❖ Механіка. Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.

▲ В чому сіль.

- «Світ Громад» — це інструмент, який дозволяє легко і невимушено комунікувати з молоддю.
- «Світ Громад» дозволяє дивитися на молодь не з боку «молодь як ресурс», а «молодь як ЦІННІСТЬ».
- «Світ Громад» дозволяє тренувати такі необхідні для них і для кожного з нас SOFT SKILLS (непрофесійні навички).
- Зі «Світ Громад» лекції проходять веселіше, бо кожний знає, що потім на практичних заняттях буде гра «Світ Громад».
- «Світ Громад» дозволяє одногрупникам бачити одне одного з іншої сторони, вчить довіряти, поважати і приймати різність одне одного, вчить

терпінню і уважності, вчить отримувати від життя задоволення.

- «Світ Громад» дозволяє мотивувати молодь до знань та дій, залучити у життя громади та суспільно-політичні процеси.

➤ Додаткові ресурси. Легенда на гру, сценарій гри, адаптований під дисципліну. Нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить. Галина Степанюк, майстриня гри «Світ Громад» 3 рівня, Освітній простір розвитку для підлітків «СЕНСОТВОРИ», м. Івано-Франківськ.

⚡ Як на цьому заробити. Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення практичних занять для студентів ЗВО. Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашого ЗВО.

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, коучі, усі, кого цікавить тема підприємництва.

◀ **Контекст.** В медійному просторі, особливо у фейсбучному, можна натрапити на силу-силенну навчальних програм, які покликані розвивати в Україні підприємництво та підприємливість. Іноді складається враження, що взяв ти одного разу, захотів і вжух — ти вже підприємець. З книжок «успешний успех» і з «відосіків» бізнес-гуру блогерів складається враження, що підприємцем може стати кожен.

А тепер історія автора цього способу використання гри:

«Минулого року влаштував гру на 8 березня. Ідея була в тому, щоб спробувати інший формат як провести цей день, а саме спробувати себе в цей день в іншій ролі.

Гра проходила в київському офісі. І на гру прийшла одна жінка, яка працювала на той момент в системі Міністерства освіти державним службовцем. І працювала вона на цій роботі вже багато років (здається, 15). І коли я запитав у гравців, з якою метою кожен прийшов на гру (а я нікого не знав з тих, хто прийшов), то вона відповіла: «Хочу

спробувати себе у ролі підприємиці. Хочу зрозуміти, це моє чи не моє».

І от, ми зіграли гру, в якій ця жінка була підприємицею і вела себе по-підприємницьки:

- позичала гроші під відсотки;
- розраховувала все наперед;
- уважно рахувала гроші;
- вимагала обґрунтувань видатків місцевого бюджету;
- не велася на різні популістичні заклики мера.

Що цікаво, якби вона відкрила власну справу, то гадаю, в неї все б вийшло». Після десятків ігор «Світ Громад», можна зовсім по-іншому поглянути на роль підприємця крізь призму ігрового досвіду і суспільних установок щодо підприємців і підприємницької діяльності. Зокрема:

- Підприємець — це не атлант, на плечах якого тримається громада. Це мішок, набитий грошима, до якого можна завжди прийти і клянчити — Дай на громаду.
- Підприємець — це барига, який багато заробляє і викликає заздрість в інших гравців.
- Підприємець має дофінансовувати потреби місцевого бюджету, бо в нього є гроші.
- Якоїсь особливої поваги ця суспільна роль не викликає — ну підприємець, ну власник магазину — ну і що?

Хоча після гри можна почути від грав-

ців думку: «О, добре коли є бізнес в громаді — податки сплачуються, люди мають роботу, не виїжджають, громада заробляє, стає більш привабливою». Але ж де цих підприємців взяти? Особливо в соціалістичному постсовковому середовищі? Хороше питання. Напевно, знаходити, ростити і плекати та створити середовище, яке саме формуватиме підприємців.

□ Проблема. Ви займаєтесь створенням середовища для появи підприємців та потребуєте інструментів їх діагностики.

◎ Рішення. Ігрова сесія з тими, хто бажає стати підприємцями.

❖ Механіка. Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.

Головне, фіксувати висловлювання та важливі дії, які робить учасник під час гри.

▲ В чому сіль.

- Гра допоможе Вам:
 - Виявити людей, які схильні до обгрунтованого ризику — без цього підприємницька діяльність була б неможлива.
 - Згенерувати ідеї для розвитку бізнесу у конкретній громаді.
 - Змінити трохи негативне і споживацьке ставлення до підприємців у громаді.

- Якщо ви майстер гри «Світ Громад», то вам відкриваються двері у Партнерську програму від «Світу Громад», яка дозволяє заробляти на продуктах та рішеннях «Світу Громад». І ось тут ви точно зможете переконатися — підприємець ви чи ні.
- Якщо ви з якихось причин не чули, не знаєте, або забули про Партнерську програму, напишіть нам, нагадаємо.

◆ Додаткові ресурси. Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

Буклети про підприємництво та спеціальні поради.

▲ Хто вже так робить. Активні майстри, учасники Партнерської програми.

▲ Як на цьому заробити. Якщо ви майстер гри та не користуєтесь перевагами Партнерської програми від «Світу Громад», то почніть робити це вже зараз.

◆ **Сфера.** Грантові та мікро-грантові програми.

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, ГО, проекти міжнародної технічної допомоги з компонентом освіти дорослих чи/та громадянської освіти.

◀ **Контекст.** Часто грантові конкурси включають вимоги, де на перемогу можуть розраховувати в першу чергу ті організації, які продемонструють високу ймовірність сталості результатів проекту. Ідеться про те, що проект реалізовується 5 місяців — це небагато. Мало що можна встигнути зробити за цей час. Але для міжнародних донорів важливо, щоб результатами проекту можна було користуватися без додаткових підтримуючих ресурсів ще певний час, а краще — довго.

Чи підходить для такого проекту гра «Світ Громад»?

Давайте розглянемо один дуже практичний кейс (їх, насправді, сотні). Травень 2017 року, ПРООН замовляє для партнерських організацій у «Світ Громад» авторську сертифікаційну майстерню «Ігрофікація для розвитку спільнот. Партнерські організації — хаби громадянського суспільства з різних регіонів». В рамках цієї майстерні були сертифіковані перші майстри гри «Світ Громад» та закуплені ігрові комплекти,

які були передані цим організаціям. З 2017 року ми щороку проводимо дослідження користувачів гри і точно можемо сказати, як ці організації використовують гру «Світ Громад», яка дісталася багатьом у подарунок від донора.

Одна з учасниць майстерні, Зоя Лебідь з Кропивницького, після сертифікації провела серію ігор в рідному місті і зацікавила грою місцеві громадські організації. Після того, як ми побачили, що Зоя добре володіє інструментом, ми подумали, а чому б не дати їй можливість в рамках експерименту готувати та сертифікувати інших майстрів? І от, з того часу завдяки Зої, а пізніше родині Ткаченків, Вікторії Талашкевич та інших шанувальників гри, інструмент популяризувався так, що в Кропивницькому сьогодні існує своє ком'юніті майстрів гри «Світ Громад», які проводять свої тематичні навчання, реалізують просвітницькі проекти з використанням гри і все це живе без грантової підтримки.

Вважаю, що така інвестиція з боку ПРООН і Олени Урсу, яка замовила такий воркшоп, з точки зору сталості результатів була дуже вигідна. Проект давно завершився, а результатами громада користується й досі.

Є грантові конкурси, в яких 50% бюджету мають містити витрати на закупівлю того, що буде працювати після завершення проекту. Звісно, можна закупити комп'ю-

тери (хоча був випадок в одній з ОТГ, коли комп'ютерну техніку, закуплену за гроші донора, викрали з сільської ради), а можна закупити примірники гри «Світ Громад», які навряд чи стануть цінні для грабіжників, а от для громади — цілком, і якими можна користуватися вічно (якщо обережно).

□ Проблема. Як зробити так, щоб після реалізації проекту, його дисемінація мала довгостроковий ефект.

◎ Рішення. Забюджетувати гру «Світ Громад» в грантову пропозицію для забезпечення сталості результатів проекту.

❖ Механіка.

- У разі необхідності консультації з питання того, як правильно забюджетувати гру в грантову пропозицію чи як інтегрувати її в проект, щоб це дало потрібні результати, звернутись напямуч до «Світу Громад».
- Отримати від «Світ Громад» лист підтримки для свого проекту.

▲ В чому сіль.

- Гра «Світ Громад» допоможе вашій проектній заявці виділятися серед інших, тому що вона є унікальною та вже перевірена часом багатьма виграшними проектами, в які була включена.
- Гра «Світ Громад» залишиться для користування у вашій організа-

ції навіть після завершення проекту. Вона дозволить: - проводити тренінги; - гуртувати громаду; - моделювати майбутнє; - розробляти нові проекти; - діагностувати команди.

- Гра «Світ Громад» дозволить забезпечити сталість результатів Вашого проекту.

➤ Додаткові ресурси. Лист підтримки від «Світ Громад» для проекту.

Буклети про підприємництво та спеціальні поради.

▲ Хто вже так робить.
Власне ТОВ «Світ Громад».

⤴ Як на цьому заробити.
Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації.

◆ **Сфера.** Розвиток громадянського суспільства.

✂ **Для кого підійде.** Розвиток громадянського суспільства.

◀ **Контекст.** Вже декілька років в Україні триває реформа децентралізації. Вона торкнулася і молодіжної сфери. Нова модель реалізації молодіжної політики передбачає новий підхід від «роботи з молоддю» до «участі молоді в процесі прийняття рішень». Всі питання щодо організації молодіжної роботи тепер повинні прийматися на місцевому рівні з урахуванням місцевих особливостей і функцій гравців.

Тепер громади самостійно приймають рішення, яка молодіжна робота їм потрібна і чи потрібна взагалі. І дуже важливим є те, наскільки молоді люди і ті, хто з ними працюють, зможуть проводити адвокацію молодіжних питань в громаді.

Перш за все, перед усіма, хто працює з молоддю, виникло важливе завдання, як пояснити молоді:

- що таке громада;
- що таке громада, яка розвивається;
- який зв'язок між локальними і глобальними процесами і явищами;
- як визначати зацікавлених сторін в громаді;
- що таке міжсекторний діалог в громаді і як його налагодити;
- що таке ресурси громади та звідки вони

беруться.

□ **Проблема.** Як пояснити молоді, якою має бути справжня громада.

◎ **Рішення.** Ігрові сесії «Світ Громад» з адаптованим сценарієм під конкретний захід.

◆ **Механіка.**

Сценарії обираються або розробляються самостійно в залежності від особливостей та спрямованості заходу та його тривалості, а також їх організаторів. Зокрема:

- **Місцеві органи влади: сектори і відділи по роботі з молоддю на регіональному та місцевому рівні.** При місцевих органах влади існує така форма роботи як громадські збори, на яких члени громади, активісти і представники влади обговорюють прийняття тих чи інших рішень. Гру використовують для знайомства з членами громади; для налагодження діалогу та обговорення питань, що стосуються розвитку громади.
- **Молодіжні ради та парламенти** Консультативні молодіжні органи при обласних і місцевих радах. Також можуть існувати як незалежна громадська організація або спілка. Гру використовують як навчальний інструмент для нових членів; як елемент громадянської освіти; як формат проведення зборів.

- **Молодіжні центри і простори (хаби, платформи і коворкінги).**

Принцип роботи таких установ полягає в розширенні можливостей для молодих людей за допомогою неформального навчання з метою розширення ідей демократичного громадянського суспільства і залучення молодих людей брати активну участь в розвитку своїх громад.

Гру використовують як окремий інструмент неформальної громадської освіти для молодих людей, так і навчальний компонент навчальних тренінгів і семінарів, навчальний антикорупційний елемент в молодіжних програмах і проектах, а також як спосіб проведення корисного дозвілля. Молоді люди приходять грати в центр і в той же час працівники центрів приходять самі до молодих людей в школу, університет.

- **Молодіжні працівники та тренери.** Національна програма «Молодіжний працівник» — для фахівців, які працюють з молоддю в державному та громадському секторі. Однією з основних цілей програми є налагодження міжсекторного діалогу. У тренерів програми є можливість використовувати гру як навчальний компонент в темі «Я, громада, держава», «Молодіжна робота в громаді», «Громадянська освіта для молодіжних працівників».

▲ В чому сіль.

- Гра допомагає вирішити важливі завдання дуже різним організаціям, які реалізують роботу з молоддю на різних рівнях.
- Дозволяє залучити більшу кількість людей і, в першу чергу, молодь (яка, як правило, не проявляє активності до подібних заходів).
- Процес гри дозволяє учасникам перейти від протистояння до співпраці. З'являється розуміння партнерства, а не суперництва.

❖ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚡ Як на цьому заробити.

- Знайдіть особу, яка координує вже наявний проект та запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор для розбудови віртуальної громади.
- Запропонуйте представникам місцевої влади свої послуги в сфері громадянської освіти молоді та проведення тренінгів з розбудови віртуальної громади.
- Придумайте власний проект та забюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації.

◆ **Сфера.** Психологія особистості та самоаналіз.

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, проекти міжнародної технічної допомоги з компонентом освіти дорослих, коучі із саморозвитку.

◀ **Контекст.** Сидів я якось в скверу на Хрещатику і чекав, коли звільниться моя майстриня стрижок. День був літній, я скрутив собі самокрутку з добротним бельгійським табачком, взяв кави і про щось розмірковував. Тут до мене підходить якийсь чоловік, на вигляд — безхатко і просить у мене цигарку. Я на нього глянув і подумав: «А скручу-но я йому нормальну цигарку, хай щось людське покурити». Кажу: «Ок, почекайте. Але є одна умова. Я дам вам цигарку, а ви мені розкажете як опинилися в такому становищі, що ходите по вулиці і просите на життя».

Чоловік не чекав такого розвороту подій. Я скрутив йому самокрутку. Чоловік присів, і ми під дим ванільного табачка почали вести розмову про те, як він опинився в такому становищі. Виявилось, мій непроханий гість — в минулому спортсмен. За союзу він був молодим, красивим, жив в центрі Києва, їздив на змагання, заробляв медалі. Але потім раптово настали 90-і. Союз розвалився, а цей чоловік не зміг зорієнтуватися, куди вітер дме. Нічого руками робити не вмів, роботу ніколи не шукав і не

знав, що це взагалі таке, і потрохи проїв запаси, а коли і запаси зникли — пішов на вулицю жебракувати і так залишився жебраком. Хоча додав, що квартира в нього є, в центрі Києва, але він так і не зміг знайти для себе нішу в пострадянській реальності і з цим змирився.

На його думку, ключова помилка, яку він допустив — не зміг вчасно зорієнтуватися, оцінити ризики та подумати про запасний варіант для розвитку навичок, які пригодяться за умов катаклізму.

Кажуть, що коли в середині 19 століття Європою прокотилася хвиля національно-визвольних революцій, коли монархів почали скидати один за одним, в родині Габсбургів задумалися: «А що, якщо революція їх скине і доведеться на життя заробляти працею?». Тоді було прийнято рішення, що кожен з членів імператорської родини має вміти щось робити руками. Наприклад, Франц Йосиф навчився видавати книги.

На коня ще одна історія. Одна з клієток, яка подбала про купівлю ігор для своєї організації, вирішила якось потестити гру, щоб знати, що ж вона замовила. В грі клієнтці дісталася роль безробітної, ще й з дитиною. І, судячи з гри, їй було дуже важко дати собі раду — вона позичала гроші на життя, була на утриманні в громади. Навіть настрої під час гри десь пропав. В якийсь момент хтось з гравців придбав для неї бізнес і справи пішли

в гору, настрої покращився. Після гри клієнтка підсумувала, що дуже складно дати собі раду, коли ти, наприклад, мама в декреті. Як з'ясувалося, на той момент клієнтка вже шукала собі інше місце роботи, бо поточне не влаштувало. Через 2 тижні телефонує і каже: «Уявляєш, я чекаю на дитину, гра була віщою». В цей момент вона перестала шукати нову роботу, бо поточна давала їй гарантований дохід і зайнятість в перед декретній і пост декретній відпустці. Оцінка ризиків і ігрова симуляція допомогли прийняти зважене рішення і не поспішати.

□ Проблема. Проаналізувати себе на вразливість до можливих життєвих обставин і продумати власну життєву стратегію, щоб і життя прожити, і не потрапити в безвихідну ситуацію.

⊙ Рішення. Ігрові сесії «Світ Громад. Сооретітiон» для тестування на готовність до ризиків та криз у житті.

❖ Механіка.

- Для даного способу слід використовувати додаток «Громада, що навчається» + кризи (дефолт, війна, продовольча криза), які присутні у релізі «Молодіжна рада», або можна розробити свої.
- Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.
- Протягом гри гравці та майстер мають фіксувати свої спостереження за собою, емоціями, висловами та діями.

- В кінці обов'язково проводиться рефлексія та обговорення гри, а також практичних рекомендацій для подальшого життя.

▲ В чому сіль.

Такий спосіб дозволяє:

- проаналізувати себе на вразливість до можливих життєвих обставин та передбачуваних криз;
- оцінити ризики, пов'язані з монетизацією своєї кваліфікації;
- продумати власну життєву стратегію, щоб і життя прожити, і не потрапити в безвихідну ситуацію;
- зорієнтуватися, яку професію варто обрати, які навички розвивати, з ким і як будувати стосунки.

➤ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, картки «Кризи» та «Можливості», додаток «Громада, що навчається» (або «Молодіжна рада», в якій все це є), нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚡ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор для тестування на готовність до ризиків та криз у житті.

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✂ **Для кого підійде.** Усі, хто хоче виглядати інноваційними.

◀ **Контекст.** Якщо ви працюєте в некомерційному секторі чи в якомусь стартапі — на вас щодня тисне ось це — «Будь інноваційним/ою!». Пишеш грантову заявку — покажи інновацію. Розробляєш новий продукт, інвестор питає: «А що тут інноваційного?». Просто вирішив купити новий телефон — продавець почне з якоїсь інновації, яка зашита в телефон.

Важко бути інноваційним/ою. Це вимагає постійних витрат енергії на вивчення і практикування чогось нового. А якщо твоя енергія вже розфасована на роботу, сім'ю, відпочинок, то вникати в новинки на ринку не те що часу немає, ресурсу немає. Але тиск залишається. І от єдине, що залишається в цій ситуації — вдавати свою інноваційність. Змінювати вигляд, але не змінювати суть.

Кейс від автору цього способу використання гри: «Працював я колись комунікаційним менеджером в одному європейському проекті. І в проекті були передбачені гранти на реалізацію місцевих ініціатив. Ініціативи мали бути згенеровані у партисипативний (за участю різних зацікавлених сторін)

спосіб. Для цього ми використовували технологію відкритого простору. І от приїжджаю я в одне село, яке брало участь в нашому проекті. Школа. Захід у форматі відкритого простору. Учні, вчителі, адміністрація школи, місцеві жителі генерують ідеї для покращення життя у своїй громаді. Ясне діло, проект теж мав бути інноваційним (щоб стару проблему вирішити в новий спосіб). Вчителі, як завжди, об'єдналися в невелику групу і згенерували проект по закупівлі лазерних указок і якихось плазм у школу — бо дітям, бачте, цього не вистачає. А діти згенерували свою ідею — проект з розчищення ставка і створення території для молодіжного відпочинку, бо таких місць, крім бару, в селі не було.

І тут я вирішив сходити у вбиральню і питаю в дітей: «А де тут у вас вбиральня?». І треба було бачити цих дітей — всі почервоніли, і кажуть: «В нас в школі в приміщенні немає туалету, є тільки на дворі. 200 метрів від школи». Я кажу: «Та покажіть, я схожу, всяке в житті бачив». «Не, не йдіть туди». Але я сховався — це ще гірше, ніж туалет в Шепетівці на автовокзалі. І я подумав: «Якого милого ці вчителі торочать про лазерні указки, плазмові монітори і ніхто не зробить в школі звичайний, не інноваційний, а людський туалет для дітей?».

P.S. Здаватися інноваційним/ою — це не злочин, це така адаптація до сучасного життя.

□ Проблема. Сучасний світ вимагає в нас бути інноваційними.

◎ Рішення. Гра «Світ Громад» — це інноваційна розробка, яка зробить Вас інноваційним.

❖ Механіка.

1. Можна придбати гру і поставити її на видному місці (на книжковій полиці, на етажерці). Коли хтось з гостей чи колег завітає і спитає, завжди можна козирнути: «Чувак, ти що, не чув про цю гру? Та це українська монополія. Робить з людьми неможливе! І її має менше 0,01%. Можу дати в оренду, но за дорого»
2. Можна сертифікуватися на майстра гри і повісити посвідчення на видному місці — відразу біля гри. І в продовження попереднього діалогу можна додати: «Та, я сертифікований майстер цієї гри. І поважно похитати головою», хоча в колі колег на роботі можна видавати сакраментальне «Шо люди знайшли в цій грі?». Знаємо таких майстрів, тому кейс написаний з життя :)
3. Можна не розуміти за рахунок чого працює гра, але якщо її включити в грантову заявку як компонент, вона суттєво починає відрізнятися на фоні інших заявок. Просто через те, що у вас є ця гра, а в когось нема. Ви вже здаєтеся інноваторами.

▲ В чому сіль.

- Навіть, якщо ви не будете використовувати гру, то ви все одно буде мати унікальну розробку.
- Якщо ви все ж таки будете використовувати гру для своїх потреб — то Ви будете не лише інноваційним, ви прокачаєте свої навички, своїх друзів та сім'ї.
- Якщо ви будете проактивним Майстром, який буде регулярно проводити ігри, то ви отримаєте не лише задоволення від цього процесу, але і переваги від нашої партнерської програми та зможете на цьому заробляти.

▲ Хто вже так робить.

Деякі майстри «Світ Громад».

▲ Як на цьому заробити. Якщо у Вас є коробка з грою «Світ Громад», Ви можете її здати комусь в оренду.

Якщо ви хочете отримати грант, забюджетуйте гру у своїй проектній заявці.

67

ЯК ЕФЕКТИВНО ПРОВЕСТИ ПЕРШІ ПАРИ З ДИСЦИПЛІНИ, ЩО ВИКЛАДАЄТЬСЯ АНГЛІЙСЬКОЮ МОВОЮ, ТА ДОПОМОГТИ СТУДЕНТАМ ПОБОРОТИ СВІЙ СТРАХ

#ОСВІТА #ENGLISH #СПІЛКУВАННЯ

◆ **Сфера.** Нові методи навчання.

✕ **Для кого підійде.** Викладачі закладів вищої освіти, які викладають дисципліни англійською мовою.

◀ **Контекст.** Ще донедавна існувала думка, що якщо людина володіє іноземною мовою, то вона має значні конкурентні переваги, серед яких: підвищення своєї цінності на ринку праці, розширення кола спілкування, краще сприйняття культури та традицій інших країн через живе спілкування з їхніми корінними жителями тощо. Але останнім часом ситуація значно змінилась.

Зокрема, необхідність складання зовнішнього незалежного оцінювання з іноземних мов для вступу до університету та магістратури, вивчення деяких дисциплін іноземною мовою в університеті, які передбачені навчальним планом, вимагають певної бази для засвоєння матеріалу та успішного складання іспиту, від якого, значною мірою, залежить подальша доля вступника; разом з тим, на ринку з'являється все більше іноземних компаній, в результаті чого все більше роботодавців вимагають від своїх аплікантів знання іноземної мови (в основному, англійської, хоча б на середньому рівні).

Як показує практика, студенти, навіть знаючи англійську на середньому рівні та вище, бояться говорити нею і часто повторюють: «My English is POOR».

І як викладачу провести 20 пар з невпевненими студентами? Адже матеріал, по-перше, нелегкий, а по-друге, англійською мовою. Тому спочатку треба зробити заняття інтерактивними та цікавими, застосувати техніку BREAK THE ICE на перших парах, щоб створити відповідну атмосферу.

Дати зрозуміти студентам, що викладач — їхній друг і він хоче їм допомогти опанувати складне та проявити свої здібності, допомогти впоратися зі страхом говорити англійською мовою на професійні теми.

□ **Проблема.** Вивчення студентами дисциплін англійською мовою викликає страх та невпевненість у собі.

◎ **Рішення.** Ігрові сесії з використанням англійської версії гри «Світ Громад» (World of Communities. Coopetition).

◆ **Механіка.** Можна використовувати будь-який сценарій або розробити свій, в залежності від тематики дисципліни.

Кожен зі студентів має приміряти роль мера (адже саме його функція передбачає багато спілкування з усіма учасниками та контроль їхніх дій). Рекомендується проводити англійську гру протягом перших двох пар і більше.

▲ В чому сіль.

Такий метод проведення перших пар, що мають викладатись англійською, дає змогу студентам:

- побороти свій страх та почати говорити та висловлювати свої думки англійською мовою;
- вивчити специфічні терміни (особливо, фінансові) за допомогою постійного їх повторення впродовж гри та підготовки до наступних лекцій, протягом яких вони будуть використовуватись;
- приймати індивідуальні та колективні рішення, обговорюючи їх англійською мовою;
- зрозуміти, що спільними зусиллями можна не лише круто розвинути інфраструктуру своєї віртуальної громади, але і підтримувати один одного у розмовній англійській мові;
- прокачати себе на повну та з щирими посмішками піти додому.

◆ Додаткові ресурси.

Англійськомовна версія «Світ Громад» (World of Communities. Coopetition).

Легенда на гру, сценарій гри, адаптований під дисципліну.

Нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить. Національний університет «Чернігівська політехніка».

⤴ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення англомовних

тренінгів для студентів ЗВО.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашого ЗВО.

◆ **Сфера.** Розвиток громадянського суспільства.

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, проекти МТД з компонентом освіти дорослих чи/та громадянської освіти, ком'юніті, організатори, фахівці зі згуртування в громаді.

◀ **Контекст.** Гру «Світ громад» ми позиціонуємо як гру-тренінг. Адже вона дозволяє учасникам у живих ситуаціях, максимально наближених до реальності, здобути як практичні навички, так і унікальний життєвий досвід-тренування. Гра є універсальним інструментом для того, аби учасники більше дізналися про те, що таке громада, розбудову громад, про принципи її життєздатності та роль кожного мешканця у цих процесах. У такий спосіб громадянська освіта стає цікавою і практичною, і перший інсайт, який отримують учасники кожної гри, — це розуміння анатомії податків.

□ **Проблема.** Розвиток необхідних громадянських навичок у мешканців ОТГ.

◎ **Рішення.** Ігрові сесії «Світ Громад» за різними сценаріями та з різними цільовими групами.

◆ **Механіка.**

- Ігровий сценарій та аудиторія не має значення. Це може бути навіть дуже

довгий сценарій на 12 раундів.

- Можна грати безліч разів, адаптувати сценарій під тематику тренінгів, проводити паралельні ігрові сесії, а потім обмінюватися досвідом з учасниками — це завжди збагачує портрет та характер громади.

▲ **В чому сіль.**

- Людинознавчий потенціал гри «Світ громад» дозволяє потестити різні формати організації ігрових зустрічей з громадою, використовуючи різні сценарії, аудиторії. Зокрема, як окремий інструмент неформальної громадянської освіти для молоді (шкільна, студентська, 21+), так і навчальний компонент навчальних тренінгів і семінарів для старшої аудиторії, зокрема, освітян (тут дуже показовими є участь вчителів в інноваційних і, на перших колах, незручних освітніх моделях – вчитель, який опиняється у позиції учня, – хороша модель для діагностики :)).
- Гра провокує говорити – нам, як майстрам гри з людьми, людям між собою, і це формат спровокованих розмов на дуже серйозні і глибокі теми — стратегія громади, здорові правила гри в громаді, податки, планування бюджету, обрання на посади, рішення складних ігрових задач, які даються так само непросто, як і в реальному житті. У цій грі пізнаються люди як з позитивного боку, так і з негативного. Тому один з

Гра сама по собі не вирішить жодну із поставлених задач. Важливим є фаховий рівень майстрів гри, їхня експертність у тій чи іншій сфері. Мережа ігрофікаторів Агенції налічує 12 майстрів гри, що дозволяє нам об'єднуватися і працювати активніше і результативніше, створювати спільноти людей, які прагнуть знань, розвитку.

акцентів під час аналізу гри – діагностика, наприклад, конкретного колективу, громади.

- Гра як лакмус. У грі «Світ громад» все побудовано так, аби люди могли відкрити максимально для себе і про себе. Тому завжди треба бути готовим до несподіванок у всіх сенсах. Для локальних громад нині багато пропонувано освітніх можливостей, зокрема у сфері самоврядування, оргрозвитку, посилення спрможності. Гра «Світ громад» має як прості сценарії для підготовки базових знань людей у цих сферах, так і складні, але на такому фундаменті потім легше та продуктивніше просувати інші формати, коли теоретичні знання люди зможуть використати на практиці.
- Синергія ігор та людей. Гра «Світ громад» допомагає налагоджувати довіру з новими громадами, після ігрових сесій можна сміливо пропонувати свою експертну підтримку у розбудові молодіжної політики у громаді, менторський супровід туристичних проектів, створення діалогових платформ громада-влада тощо.

❖ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода. Буклети, книги, відеофільми про відповідну громаду.

⚠ **Хто вже так робить.** Агенція сталого розвитку «Хмарочос» (Кропивницький) та Громадська спілка «Громадські ініціативи України», Кіровоградська область.

⚡ **Як на цьому заробити.** Проведіть безкоштовну ігрову сесію для громади та, підтвердивши свою експертність, запропонуйте подальшу платну експертну підтримку у розбудові молодіжної політики у громаді, менторський супровід туристичних проектів, створення діалогових платформ громада-влада тощо.

ЯК ПРАЦІВНИКАМ РІЗНИХ ЗАКЛАДІВ, ЯКИМ ЗАБОРОНЕНО ПРИЙМАТИ ВІДВІДУВАЧІВ ПІД ЧАС КАРАНТИНУ, З КОРИСТЮ ПРОВЕСТИ ЧАС

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✂ **Для кого підійде.** Центри освіти дорослих, фахівці зі згуртування в громаді, провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, проекти міжнародної технічної допомоги з компонентом освіти дорослих чи/та громадянської освіти.

◀ **Контекст.** Затяжний карантин застав нас усіх зненацька. Ми не були готові до того, щоб обірвати свої фізичні контакти, відмовитися від походів на пиво чи на каву, працювати з дому. Зрештою, не у всіх було достатньо фінансових запасів, щоб тривалий час жити за їхній рахунок.

Багато хто вже втратив роботу, бізнес, можливість відпочити на березі Егейського моря, навчання в університеті і очевидно, це ще не кінець. В медіа говорять про NEW NORMAL — нову парадигму нормальності, коли робота з дому — норма, офіс — розкіш, навчання в університеті через монітор — норма, а похід на пару до улюбленого викладача — розкіш.

Розкішшю стали буденні речі: зустрітись з друзями, сходити у салон краси, ресторан, бібліотеку, кіно (бо не усі заклади можуть приймати відвідувачів), поїхати чи полетіти закордон, піти в садок, у школу тощо. З цього можна

довго сміятися, але якщо подивитися прогнози, які малюють нам аналітичні центри щодо пандемії, то цей карантин точно не останній. Найімовірніше, це стрес-тест і тренінг перед наступними.

□ **Проблема.** Що робити працівникам різних закладів, яким заборонено приймати відвідувачів під час карантину?

◎ **Рішення.** Ігрові сесії «Світ Громад» з використанням Додатку «Громада, що навчається».

◆ **Механіка.** Сценарії обираються в залежності від напряму діяльності закладу. Ось вам конкретні приклади:

Приклад 1. Мелітопольський міський краєзнавчий музей.

Ідея — провести для представників колективу музею тренінг-гру «Світ Громад» з додатком «Громада, що навчається». День для проведення гри обрали незвичний – Міжнародний день музеїв. І гра була тематичною – за сценарієм «Громада – туристичний центр».

Приклад 2. Центр соціальних служб для сім'ї, дітей та молоді.

Для дружнього колективу соціальних працівників та психологів Центру було проведено гру-тренінг за сценарієм «Громада здорових та щасливих людей», оскільки саме в їхніх професійних обов'язках є пильнувати загальний добробут мешканців всієї громади.

«Якщо не можна збиратися більше 10 осіб, то гра «Світ Громад» чи не єдиний оффлайн освітній інструмент, який можна використовувати», — Тетяна Однорог, майстриня гри «Світ Громад».

Приклад 3. Мелітопольське товариство людей з інвалідністю.

З даною аудиторією було проведено гру-тренінг з побудови «Громади працелюбних людей». Ця невгамовна та енергійна команда ододумців завзято взялась за побудову тренінгового центру, ферми, магазину та підвищення професійних навичок власних громадян задля досягнення спільної перемоги. І завзяття саме цієї цільової аудиторії надихає найбільше!

▲ В чому сіль.

- Відновлення навичок міжособистісної взаємодії.
- Напрацювання соціальних контактів для підтримки на карантині.
- Емоційний енергетичний заряд, зняття стресу і тривалої соціальної депривації.
- Створення осередку ентузіастів місцевого розвитку.
- Можливість в процесі гри «пережити» такі ігрові життєві обставини, які в реальному житті дуже часто переживають люди, які знаходяться на соціальному супроводі.
- Підвищення рівня комунікативних, проектних, фінансових та інших компетентностей та навичок командної роботи своїх співробітників.

◆ Додаткові ресурси.

Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода. Брошури з порадами як психологічно пережити карантин (опційно).

▲ Хто вже так робить.

Центр освіти дорослих «Перший», Мелітопольський міський краєзнавчий музей, Центр соціальних служб для сім'ї, дітей та молоді, Мелітопольське товариство людей з інвалідністю.

▲ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор для соціалізації працівників різних організацій під час карантину.

Запропонуйте придбати свій власний екземпляр бібліотекам, музеям, центру соціальних служб для сім'ї, дітей та молоді тощо та отримайте свої комісійні з кожної коробки з грою.

◆ **Сфера.** Налагодження та діагностика ділових стосунків, партнерств.

✂ **Для кого підійде.** Міжнародні організації, які працюють в країні через мережу партнерів.

◀ **Контекст.** Розвиток організаційної спроможності — це одна з топових і ключових тем, які постійно цікавлять проекти міжнародної технічної допомоги, міжнародні імплементаційні організації. Що досить логічно — для системного впливу таким організаціям потрібні надійні партнери, які зможуть виконувати потрібні завдання на автономному, професійному рівні з прогнозованим результатом.

Переважно це відбувається шляхом дизайну та реалізації 9-12 місячних навчальних інтервенцій для керівників організацій, щоб підтягнути їхню експертизу і навички в таких сферах як фінанси, управління, взаємодія із стейкхолдерами, стратегічне мислення.

Ефективність навчальних програм залежить від багатьох факторів:

- тренери та ментори програми;
- дизайн програми;
- практична можливість спробувати запропоновані підходи в роботі власної організації;
- релевантність контенту тим задачам, над якими зараз працює організація.

□ **Проблема.** В організації є потреба розробити якісну навчальну програму та бажання отримати безкоштовно коробку і сертифікованого майстра гри «Світ Громад».

◎ **Рішення.** Участь організації в ключових етапах проекту разом з ТОВ «Світ Громад».

◆ **Механіка.**

Етап 1. Дослідження контексту. Учасникам потрібно відрефлексувати ефективність власних інструментів роботи з цільовими групами в контексті зміни їх поведінки чи установок. Небанальна задача.

Етап 2. Співучасть в тестуванні прототипу. Від партнерів очікується занурення в нову для себе сферу — ігрового навчання для корекції групових поведінкових патернів та установок (спочатку своїх, а потім цільових груп). Робота на відстані, надсилання зворотного зв'язку, коментарів, питань, пропозицій — вимагає концентрації уваги та наявності мотивації.

Етап 3. Участь у сертифікаційній навчальній програмі. Так, потрібно прослухати всі вебіари, зробити домашні завдання, провести тестові ігри і отримати сертифікат як підтвердження кваліфікації майстра. Поки що статистика тут незмінна — зі ста охочих отримати сертифікат, до фінішу доходить 25. Це однаково краще, ніж в Coursera, в якій зі ста до фінішу доходить 3-5 учасників навчання.

Етап 4. Ігрова практика. Якщо вже назвався майстром — то не забувай заточувати пилу і практикуватися, бо як тільки ти перестанеш практикуватися — забудеш правила, а в якийсь момент потрібно буде провести гру, а ти не готовий/а. Тому відповідальні майстри, які розуміють, що цим інструментом можна заробляти на життя, беруть собі за звичку регулярно проводити ігри, щоб тримати себе у формі. І це те, що називається «життєздатність результатів проекту».

Етап 5. Розвиток свого середовища. Кожен майстер рано чи пізно доростає до усвідомлення, що йому потрібні в команді теж майстри, щоб проводити освітні ігри на більшу кількість учасників. Тому такі майстри підшуковують собі партнерів, з якими приємно і працювати, і навчатися, і гроші заробляти.

▲ В чому сіль.

- Проїшовши всі етапи співтворчості в процесі адаптації, починаєш краще розуміти не лише процес розробки таких продуктів, але і їхню цінність і справжню вартість. Після такого говорити про гроші стає дуже легко.
- Організація отримає майстрів гри «Світ Громад», які зможуть на постійній основі прокачувати себе та своїх колег, підвищуючи при цьому спроможність організації в цілому.

◆ Додаткові ресурси.

Фінансові ресурси, комп'ютер для проходження курсу на майстра гри, доступ до коробки з грою у кожної особи, яка проходить сертифікацію на майстра гри.

⚡ Як на цьому заробити.

Ви можете запропонувати організації придбати коробку з грою та організувати навчання для співробітників організації по використанню «Світу громад», зокрема, для розвитку її організаційної спроможності.

◆ **Сфера.** Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.

✕ **Для кого підійде.** Проекти МТД, ГО, відділи КСВ, ком'юніті, організатори, фахівці зі згуртування в громаді.

◀ **Контекст.** Коли ти живеш в депресивному місті чи селі, бачиш роздубані дороги, незграбно розмальовані стіни, розбиті вікна, закриті і закинуті підприємства, на яких колись було престижно працювати. Коли комусь соромно сказати звідки ти, тому що на карті твоє місто є, а фактично немає. Коли ти думаєш, що нічого змінити вже не можна і надії повернути до життя своє місто вже немає. Коли ти думаєш, що в місті не залишилося жодної притомної людини, бо всі притомні вже давно виїхали. І ти б не проти знайти того одного, хто довів місто/громаду до ручки.

□ **Проблема.** Знайти людину в громаді, яка поверне надію на те, що справи в місті можуть покращитися.

◎ **Рішення.** Провести серію діагностичних ігор «Світ Громад».

◆ **Механіка.**

1. Знайти ініціативних людей у громаді — статистично вони є в кожній групі. Просто треба добре пошукати.
2. Провести 8-10 ігор, шукаючи відповіді на ці питання:

- В чому основна складність людей, які б хотіли змінити життя своїх депресивних міст?
- Що саме вони знають про місцеву економіку? Що реально приносить гроші місту?
- Чи знають вони, хто живе в громаді і хто якими унікальними кваліфікаціями володіє?
- Чи знають вони, як продати ідею іншим? Як переконати інших відкласти всі справи і піти прибрати свій куток?
- Чи знають, що мотивує різних людей до праці?
- Чи знають, як говорити відверто про гроші?
- Чи вміють між собою домовитися про пріоритети?
- Чому мешканці міста зайняли роль спостерігача за тим, як місто розвалюється?
- Чи вміють ставити собі та іншим правильні питання — на чому може заробляти наше місто і кожен його мешканець вже зараз? За яких умов з міста не захочеться виїхати або захочеться повернутися і жити до старості?

▲ **В чому сіль.**

Знайшовши поміж себе відповіді на ці питання, ця група має шанс повернути, в першу чергу, собі і надію, і віру, і любов до власного міста.

Можливо, гравцям за допомогою гри вдасться знайти ініціативну

людину, яка буде ініціювати реальні зміни у своїй громаді.

➤ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода. Буклети, книги, відеофільми про вашу громаду.

⤴ **Як на цьому заробити.** Проведіть безкоштовну ігрову сесію для громади, та, підтвердивши свою експертність, запропонуйте подальшу платну експертну підтримку у розбудові громади.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор.

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, коучі з фінансової грамотності, викладачі економічних дисциплін.

◀ **Контекст.** Фінансова грамотність — це основа економічно здорового суспільства. Оскільки дітей та підлітків не навчають раціонально використовувати гроші, у майбутньому це призводить до економічно нестабільного рівня життя людини, і в цілому — громади. Фінансова грамотність — це необхідна навичка XXI століття. Вже із самого малечку у дітей відкриті картки «Юніор» від ПриватБанку — їх привчають до того, що вже у такому віці у них вже є гроші, а звідки вони беруться — їм мало хто розповідає і не привчають, що їх треба правильно розподіляти, а не витратити просто тому що «Я хочу». А чому? Можливо, тому що і у дорослих немає цієї культури, фінансової культури і тому багато хто живе «від зарплати до зарплати».

Тому, із самого раннього віку дітей треба привчати до правильного поводження з грошима і формувати у них відповідне ставлення до них. Зокрема, підлітки мають знати, що таке «дохід», «витрати», що кожен, хто отримує дохід, повинен сплатити з нього податок у державу. Потрібно надати поняття «активний

і пасивний дохід», «заощадження», пояснити важливість підприємницької діяльності для міського/державного бюджету. Також сформувані розуміння, що гроші це інструмент, а не самоціль.

□ **Проблема.** Низький рівень фінансової грамотності як підлітків, так і дорослих.

◎ **Рішення.** Ігрові сесії «Світ громад» з акцентом на фінансову грамотність та з використанням тематичних сценаріїв.

◆ **Механіка.**

- Рекомендовано використовувати тематичні сценарії, зокрема «Громада підприємців», «Інвестиційний стрибок» (у 3 релізі), або розробити свій, наприклад, «Громада фінансово грамотних людей», але це непринципово.
- Перед початком гри зробити вступ, що це ігровий світ, і він дає певну свободу дій. Гравці можуть вести себе у звичний спосіб і слідувати власним реальним життєвим цінностям і принципам, а можуть експериментувати і спробувати щось зовсім нове для себе.
- До та після гри гравцям необхідно поставити запитання: «У зв'язку із непередбачуваними обставинами у житті ви залишилися без роботи та даху над головою. Ви на вулиці. Випадковий незнайомець дарує Вам 500 гривень. На які три-п'ять речей Ви витратите гроші?» Це питання найкраще розкриє фінансову грамотність людини і допо-

може прослідкувати зміни гравців.

- **Перелік питань для проведення рефлексії:**

1. Які стосунки із грошима у Вас склалися під час гри? Що Ви відчували?
2. Як це співвідноситься із Вашими стосунками із грошми у реальному житті?
3. Які рішення були найбільш вдалимими у Вас і у інших гравців? Які рішення були невдалимими?
4. Які фактори сприяють фінансовій стабільності гравця СГ?
5. Які нові думки чи ідеї виникли у процесі гри щодо покращення власного добробуту в реальному житті?

- ▲ **В чому сіль.**

- Гравці починають розуміти сутність понять «доходи», «витрати», «податок», «активний і пасивний дохід», «заощадження», «місцевий бюджет» та інші фінансові терміни.
- Зазвичай, гравці до та після гри по-різному відповідають на запропоноване запитання: «У зв'язку із непередбачуваними обставинами у житті Ви залишилися без роботи та даху над головою...». Це свідчить про те, що навіть 1 ігрова сесія «Світ Громад» вже змінює мислення.
- Гра дає можливість подивитися на поведінку інших гравців та перейняти їхню модель для себе.
- Гра стимулює гравців вести свій особистий, або сімейний бюджет,

більш раціонально використовувати свої наявні кошти, шукати альтернативні джерела доходів, та навіть зайнятися підприємницькою діяльністю.

◆ **Додаткові ресурси.** Три ватмани, маркери, аркуш паперу із переліком питань для рефлексії та першого питання перед початком гри, легенда на гру, сценарій «Громада фінансово грамотних людей» (опційно), нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ **Хто вже так робить.** Агенція сталого розвитку «Хмарочос», м. Кропивницький.

⚡ **Як на цьому заробити.** Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор для корпоративного сектору.

Якщо у вас платоспроможна аудиторія (наприклад, підприємці), запропонуйте їм придбати коробку з грою та отримайте свої комісійні від Партнерської програми «Світ Громад».

◆ **Сфера.** Розвиток громадянського суспільства.

✕ **Для кого підійде.**

Місцеві активісти, проектні менеджери, шкільні вчителі та викладачі закладів вищої освіти, представники неформальної освіти, усі, хто хоче знайти практичну ідею для свого проекту.

◀ **Контекст.** Усі ми прагнемо жити у кращому суспільстві та мріємо про заможну та успішну Україну. Водночас, ми не так часто замислюємося над тим, що ми особисто можемо зробити для сталого розвитку своїх місцевих громад та країни загалом. Саме тому, надзвичайно важливо не тільки говорити про Цілі сталого розвитку, але і активно впроваджувати їх в усі сфери нашого життя.

Довідково: Цілі сталого розвитку (ЦСР) — ключові напрямки розвитку країн, які спрямовані на забезпечення економічного зростання, соціальної справедливості та раціонального природокористування. Їх всього 17 і їх прагне досягти кожна країна до 2030 року. «Світ Громад» — це, у першу чергу, тренінг, який максимально наближений до реальності, та в ігровій формі розвиває soft-skills — навички, які потрібні для ефективної життєдіяльності кожного у 21-му столітті. Проте, під час модерування гри дуже часто виникає потреба пояснювати учасникам, як саме один або інший елемент чи прийняте рішення у гри впливає

на забезпечення сталого розвитку місцевих громад та суспільства загалом.

□ **Проблема.** Необхідність сформувати в учасників системи цінностей сталого розвитку та підвищення рівня їхньої соціальної відповідальності.

◎ **Рішення.** Проводити ігрові сесії з акцентом на Цілі сталого розвитку.

◆ **Механіка.**

Загальні вимоги:

- Бажаний формат гри — турнір.
- Сценарій можна обирати будь-який, акцентуючи увагу на стійкий розвиток.
- Реліз гри «Світ Громад» — будь-який, бажано з використанням ігрового додатку «useREuse».

Сценарій проведення заходу:

1. Визначити, з якими поняттями у учасників асоціюється термін «Цілі сталого розвитку».
2. Покласти на кожний стіл аркуш паперу з усіма Цілями сталого розвитку та попередньо ознайомити учасників з ними.
3. Провести післяігрову рефлексію, де учасники мають визначитись, яких цілей, на їхню думку, вони змогли досягти у своїй віртуальній громаді та завдяки яким діям.
4. Після гри на основі рандомного вибору кожному учаснику дається домашнє завдання, яке пов'язане з відповідною Ціллю сталого розвитку, та яке

Гра — це завжди захоплююче! А коли гра “Світ громад” навчає серйозним речам, таким як Цілі сталого розвитку — це ще й дуже корисно!

треба обов’язково виконати протягом тижня, прозвітувавши у соціальних мережах, використовуючи відповідний хештег або написавши пост на сайті <https://www.mustpost.today> (опційно) або просто попросити учасників написати свої відгуки у соціальних мережах від заходу.

5. Запропонуйте гравцям пройти онлайн курс «Я — екопроповідник/-ця» на електронній платформі <https://woc.org.ua/game/course/15>), який допоможе більш детально розібратися в Цілях сталого розвитку і наštовхне спробувати робити буденні справи по-новому.

▲ В чому сіль. Завдяки турнірному формату, учасники змагаються між собою за кращий результат, що надає їм мотивації та азарту.

Крім того, завдяки грі вони зможуть:

- ознайомитись із сутністю та важливістю Цілей сталого розвитку у сучасному світі, перевірити, чи здатні гравці бути людиною, яка буде життя в 2030 році, з усвідомленим ставленням до ресурсів та використанням ресурсів в межах своєї громади;
- отримати гарний та корисний досвід командної роботи, уміння розподіляти гроші та навіть зрозуміти, яка це відповідальність — бути мером;
- краще зрозуміти проблеми розвитку місцевих громад та усвідомити необхідність власної проактивної позиції для досягнення дієвих змін та отримати натхнення для покращення локаль-

них громад, в яких вони проживають у реальному житті.

Якщо учасники напишуть пости та блоги-враження після проходження гри, то ваш захід або/та проект отримає вподобайки в соціальних мережах та про нього дізнається більше людей.

◆ Додаткові ресурси. Якщо будуть використовуватися онлайн сервіси, то необхідно мати 1 ноутбук, 1 проєктор, смартфон у кожного учасника, листок з усіма Цілями сталого розвитку. Яскраві кубики «Цілі сталого розвитку» для крутих фоток та відео. Домашні завдання, які пов’язані з відповідною Ціллю сталого розвитку (треба розробити за необхідності). Експериментальний ігровий додаток «useREuse» (за необхідності).

▲ Хто вже так робить. Національний університет «Чернігівська політехніка»

▲ Як на цьому заробити. Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення тренінгів з просування Цілей сталого розвитку.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації, яка займається просуванням Цілей сталого розвитку.

◆ **Сфера.** Нові методи навчання.

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти.

◀ **Контекст.** Ви розробляєте навчальну програму для своєї цільової аудиторії, яка стосується тої чи іншої сфери функціонування суспільства. Наприклад:

- курси з фінансової грамотності;
- курси з неформального лідерства;
- співпраця влади та громади;
- розробка проектів місцевого розвитку.

Швидше за все, у вас вже є готова навчальна програма, яку ви з року в рік викладаєте своїм студентам чи учням. Чого ви можете не знати, так це те, чого не знають учасники вашого майбутнього тренінгу і на чому саме варто зробити акцент у вашій навчальній програмі.

Можна, звичайно, вислати опитувальник і запитати, про що б учасники хотіли дізнатися. Але ж ми то знаємо, як зазвичай дорослі чи молодь відповідає на опитувальники.

□ **Проблема.** Виявити пробіли чи дефіцит у розумінні якихось принципів, які лежать в основі курсу, який ви читаєте.

◎ **Рішення.** Використання гри «Світ громад» з цільовою групою.

◆ **Механіка.** Наприклад, ваш курс називається «Співпраця влади та громадських організацій». Цільова аудиторія — громадські активісти. Ви планували розповісти про важливість і про вигоди конструктивної взаємодії громадських організацій міста і муніципалітету (ми ж то знаємо, що це вигідно). Але ви точно не знаєте, як саме уявляють собі громадські активісти роботу муніципалітету чи місцевих депутатів. Як сприймаються громадські активісти в очах працівників місцевої влади? Чи знають громадські активісти процедури і алгоритми роботи муніципалітету? Питань можна поставити собі ще багато.

Тож, що треба зробити:

1. Перед тим, як розробляти фінальну версію своєї навчальної програми, проведіть діагностичну гру «Світ Громад» з її учасниками. Бажано, щоб у такій грі зустрілися представники громадських організацій та місцевої влади.
2. Поспостерігайте за поведінкою та висловлюваннями учасників. Зафіксуйте найбільш типові питання чи проекційні твердження у громадських активістів до влади і навпаки.
3. Під час обговорення спробуйте виявити освітні інструменти та джерела інформації, які формують уявлення в учасників навчальної програми про взаємодію влади та громадських організацій.
4. Відкоригуйте контент своєї навчальної програми, щоб максимально повно висвітлити це питання з різних кутів, враховуючи наявні дефіцити і установки.

5. Після завершення навчальної програми промоніторте дієвість запропонованого підходу.
6. Розпитайте в учасників, як вплинула симуляційна гра «Світ Громад» на засвоєння матеріалу пов'язаного з тематикою взаємодії влади і громадських організацій і розкажіть нам :)

▲ В чому сіль.

1. Ви дізнаєтесь, які прогалини у знаннях вашої цільової аудиторії.
2. Отримаєте фінальну версію своєї навчальної програми, повністю адаптовану під потреби цільової аудиторії.

➤ Додаткові ресурси. Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода, листи паперу А4, ватман, маркери, ручка для фіксації обговорення курсу з цільовою аудиторією.

↗ Як на цьому заробити. Ви можете запропонувати свої послуги як майстра гри для проведення таких ігор з діагностики та адаптації курсів під потреби цільової аудиторії.

◆ **Сфера.** Залучення та інтеграція мешканців громади, соціальна згуртованість.

✂ Для кого підійде.

Представники мікрогромад невеликих міст та представники сільських громад: представники влади, місцевого бізнесу, місцевих урядових установ, жителі, а також представники місцевих ГО, активісти, соціальні аніматори, якщо такі є.

◀ **Контекст.** Що таке «соціальна анімація» та хто взагалі такий «соціальний аніматор»? Все просто — це новий вид професії, але надзвичайно важливий. Адже щоб бути соціальним аніматором, треба мати значний набір особистих якостей та постійно розвивати та підтримувати необхідні навички, серед яких високий рівень комунікативних та організаційних навичок, хороше володіння ораторськими техніками та відсутність страху перед аудиторією. Завдяки цим навичкам та якостям він навчає інших людей, створює умови для їхнього розвитку та самореалізації. Тож, соціальний аніматор — це людина-лідер з активною життєвою позицією, якій небайдуже життя її громади і він готовий запалювати своїми ідеями інших та збирати навколо себе таких же енергійних та небаждужих осіб до своєї громади. До результатів соціальної анімації належать: активізація та формування нових лідерів у громаді, підвищення рівня залучення її мешканців до вирішення важливих питань. Дуже часто така людина може працювати у

місцевому закладі культури. В результаті соціальну анімацію можна розглядати як вид дозвілля, за допомогою якого можна ще і почати вирішувати важливі локальні питання шляхом громадської участі.

□ **Проблема.** Пасивність членів громади щодо вирішення проблем громади та низький рівень самоорганізації та ініціативності потребують пошуку соціальних аніматорів.

◎ **Рішення.** Ігрові сесії «Світ Громад», як додаткова нагода для зустрічей, обговорення, обміну та кооперації між членами громади.

◆ **Механіка.** Що учасники мають знати напередодні? Залежить від ситуації у громаді:

- якщо у громаді, особливо серед дорослого населення, існує недовіра до таких типів заходів як семінари, тренінги або будь-яких інших освітніх заходів (Та що вони нас там будуть вчити, тут у нас своє життя...), учасникам потрібно донести, що гра — це весела, захоплива форма дозвілля, також варто делікатно згадати про можливе обговорення після гри;
- якщо у громаді нормально сприймаються такі заходи, або є очевидним, що жителі громади або окремі її представники відкриті до таких освітніх форм, — проінформувати про освітній характер гри та післяігрове обговорення.

Рекомендована кількість учасників:

Від 4 до 18 у випадку одного майстра/однієї майстрині.

Рекомендована кількість та періодичність проведення ігор з групою: 4 з

інтервалом у 2-4 тижні. Після 4 гри слід проаналізувати ситуацію та визначити, чи варто проводити ігри ще. Рекомендації по часу проведення: вихідний день (неділя, державні свята, вихідні). Початок не пізніше 15:00. Тривалість до 4 годин.

Особливості проведення гри:

- Бажано, щоб, граючи вперше, представники громади програли — буде додаткова мотивація пограти ще.
- Не форсувати післяігрову рефлексію.
- Важливо зберегти невимушеність атмосфери. Стежити за моментом, коли «режим дозвілля» можна перевести у «освітній режим» чи «режим пошуку шляхів розвитку громади».

Перелік питань для проведення рефлексії:

- Як Ви почуваетесь після гри?
- Як для Вас пройшла гра?
- Що найбільше запам'яталося?
- Чи було щось, що Вас здивувало/змусило замислитися?
- Завдяки чому, на Вашу думку, Ви перемогли/через що програли?
- Що би ви зробили по-іншому наступного разу?
- На скільки ситуація у грі була подібною до реальної ситуації (у Вашій громаді)?
- Чи побачили Ви якісь інструменти/при-

йоми у грі, які б Ви могли використати у своїй громаді або навпаки?

▲ В чому сіль.

1. Виникла ініціативна група/групи, що займається/займаються вирішенням якоїсь проблеми або задоволенням якоїсь потреби громади.
2. Реалізується проект/и у громаді, метою якого/яких є вирішення проблем чи задоволення потреб громади.
3. Представники громади створили ГО та/або підприємство, що працює над вирішенням проблем громади або задоволенням її потреб.

➤ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода, буклети, книги, відеофільми про вашу громаду.

➤ **Як на цьому заробити.** Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої громадської організації, яка займається згуртуванням громади.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор для згуртування громади.

◆ **Сфера.** Робота з молоддю.

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, молодіжна центри, проекти МТД з компонентом освіти молоді.

« **Контекст.** Як зрозуміти покоління, яке вчиться в школах зараз? Підлітки XXI ст. — інші, їм не цікава тільки теорія, яку можна легко знайти в Інтернеті. Їм цікава нова форма взаємодії, важливо зрозуміти свою цінність, розвинути здорову самооцінку, соціальні навички й уміння долати життєві конфлікти. Покоління Z надає перевагу взаємодії віч-на-віч, на відміну від міленіалів. Вони, хоч і проводять багато часу онлайн, проте все одно прагнуть рівноваги. Чи розвиває такі навички сучасна шкільна освіта? 42% австралійців стверджують, що нинішня навчальна програма є неадекватною, а 30% не впевнені, що дітей дійсно готують до майбутніх робочих місць. Учні, які вступили до школи 2018 р., зіткнуться з майбутніми проблемами, які зараз не можуть навіть передбачити [Джерело: OECD, Бізнес, Учень вільний: освіта у 2030]. Школа повинна навчити не так математиці чи літературі, як жити — вмінню спілкуватися, будувати стосунки, відповідати за свої слова і дії, вирішувати свої проблеми, домовлятися, керувати своїм часом.

□ **Проблема.** Розвиток навичок, які допоможуть поколінню Z впевнено почувати себе у дорослому житті й заробляти собі на життя.

◎ **Рішення.** Соціалізація і прокачка потрібних навичок у молоді з використанням гри «Світ Громад».

◆ **Механіка. Особливі умови:**

- Чергувати уроки з іграми — це найкращі умови. Добре раз на місяць збиратися у зручному для дітей просторі, щоб зіграти у «Світ Громад».
- Сформувати позитивні відносини на початку гри (можна запитати про їхніх героїв для наслідування серед дорослих).
- На рефлексіях важливо дати підліткам можливість бути почутими, прийняти до уваги їхні думки.
- Надати підтримку та підбадьорити і у випадку, коли вони щось відкрили для себе і коли вчилися зі своїх помилок.
- Насолоджуватися процесом.
- А ще, любити дітей, чути їх, вірити у них, адже вони мають все необхідне для творення свого майбутнього, а найголовніше, — вроджену цікавість і бажання зрозуміти самих себе і світ.

▲ **В чому сіль.**

- Синергія education (освіта) та entertainment (розваги) у форматі подачі матеріалу. Під час гри працює внутрішня мотивація (гра заради гри), що в рази збільшує бажання молоді

здобувати освіту поруч із методами зовнішньої мотивації. Доведено, що зазвичай достатньо трьох місяців, щоб природна цікавість взяла гору й молодь почала вчитись.

- Дослідження свідчать, що сучасні ігри, в яких можна створювати команди, групи, колективи, скоро замінять нашим дітям соцмережі. Ігрове середовище дає можливість бути самим собою, виражати себе, зберігати свою приватність від дорослих, свободу дій та рішень. У ситуації, коли є свобода вибору, підлітки вчаться з більшим ентузіазмом.
- Формат гри «Світ Громад» сприяє легкій залученості підлітків, вони почувають себе безпечно, не бояться помилятися. З кожною новою грою вони прокачують необхідні для життя навички, напрацьовують ефективні моделі поведінки, мають змогу одразу побачити, які їхні рішення були кращі, а які дали менший результат. А це вірний шлях до формування впевненості в собі, навіть коли зазнаєш у чомусь поразки.
- Перебуваючи в тій чи іншій соціальній ролі у грі, підлітки краще розуміють, наскільки їхня думка може бути цінна й важлива, а їхній вибір безпосередньо впливає на їхнє життя та життя Громади.
- Розвиток емоційного інтелекту. Кожний вчиться розрізняти свої емоції та емоції інших гравців і

знаходити дієві способи порозуміння одне з одним, поважати одне одного, спільнодіяти у прагненні досягти Стратегії розвитку своєї Громади.

➤ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода, буклети з порадами для покоління Z.

▲ **Хто вже так робить.** Галина Степанюк, майстриня гри «Світ Громад» 3 рівня, Освітній простір розвитку для підлітків «СЕНСОТВОРИ», м. Івано-Франківськ.

⚡ **Як на цьому заробити.** Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор для покоління Z.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої громадської організації, яка займається роботою з молоддю.

◆ **Сфера.** Психологія особистості та самоаналіз.

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, коучі, психологи.

◀ **Контекст.** У людини як соціальної істоти є не так багато варіантів кому підкорятися — компетентним або сильним. Ви за який варіант?

1. Підкорятися компетентним — то є шанс збудувати таке середовище, де компетентні отримують більше. Де престижно добре вчитися, бо це конвертується у визнання. Де навички цінуються, добре оплачуються. Де кожен розуміє важливість постійного навчання і розвитку. У такому середовищі таке явище як корупція — викликає справжнє роздратування і засуджується. Бо це як грати проти правил, махлювати. У такому середовищі цінуються автономні, кваліфіковані працівники, які вирішують реальні проблеми і знімають чийсь головний біль і які розуміють, що генерують дохід для своїх компаній і є частиною чогось більшого, ніж просто найманими працівниками, які працюють з 9:00 до 18:00. В такому середовищі статистично Маски і Джобси з'являються набагато частіше. Тут люблять працювати, бо праця сприймається як найвища форма самореалізації.

2. Підкорятися некомпетентним, але в кого більше сили, доступу до

ресурсів. В що це виливається?

- Не потрібно бути компетентним та розумним, бо в цьому середовищі це не є цінністю.

- Хабар за можливість «встроїтися на роботу». Робота — це не створювати щось своїми компетенціями (вони ж не цінуються), це підтримувати життєдіяльність системи, в якій існують такі правила гри і не допускати тих, хто їх буде порушувати.

- Кумівство, фамільярність, негативна селекція — призначати на стратегічні посади не найкваліфікованіших, а таких, якими легко управляти інструментами сили чи залежності. Компетентна людина завжди знає, що зможе капіталізувати себе на ринку праці. Некомпетентна розуміє, що «встроїлась» до пенсії і буде до останнього захищати систему і своє робоче місце, бо нічого іншого вона не вміє.

- Страх — це єдиний інструмент менеджменту. Щоб отримати бажаний результат — над працівником потрібно поставити ще одну людину — наглядача, а над наглядачем — ще одного наглядача. І так розростається система, в якій всі щось роблять, але воно все дороге, неефективне, недороблене, недолюблене.

Судячи з наших рейтингів — перемагають прихильники 2 підходу.

Однак, Ви можете зменшити кількість прихильників цього шляху і збільшити кількість прихильників першого.

Якщо ви дійсно хочете жити як у Польщі чи в будь-якій європейській країні, спочатку вам потрібно ідентифікувати у себе — ви користесь сильним чи компетентним.

□ Проблема. Необхідність ідентифікувати себе, як особу, яка підкоряється сильним або компетентним.

◎ Рішення. Ігрові сесії «Світ Громад» для визначення своїх професійних орієнтирів у майбутньому.

❖ Механіка. Особливі умови: Ігровий сценарій не має значення. Учасники мають звертати увагу на свою поведінку у грі, чи сподобалась їм їхня роль, та яку роль вони б хотіли виконувати у грі та чому, які навички вони прокачують у грі, а які ні.

У кінці гри учасники мають чесно дати відповіді на запитання:

- Якщо Ви підкоряєтесь сильним, то як Ви вважаєте, яку країну Ви будете для своїх дітей?
- Якщо Ви підкоряєтесь компетентним, то як Ви цю компетентність визначаєте? З чим порівнюєте? Як її розкладаєте на частини?
- В чому Ваша суперкомпетентність? Що Ви вмієте робити такого, чого інші не вміють? Для кого це цінне? Хто за це заплатить Вам гроші?

▲ В чому сіль. Цей спосіб використання гри «Світ Громад» виробляє у гравців:

- Повагу до професії і до праці — в грі передбачені 4 компетенції, на яких стоїть будь-яка структура — комунікативна, професійна, проектна,

фінансова навички. Навіть, якщо в грі не дуже очевидно, як це працює, то в якийсь момент гравець задумується про те, як він/вона розвиває ці навички?

- Повагу до знань і саморозвитку — як мінімум до Майстра гри, який розібрався і опанував гру, і мистецтво її проведення.
- Практику сумнівів авторитетам — ми самі піддаємо сумнівам власні твердження, якщо вони не підкріплюються життям і провокуємо гравців за столом робити те саме.
- Зворотній зв'язок як спосіб швидко коригувати соціальні системи.

➤ Додаткові ресурси. Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить. Гра надзвичайно впливає на сертифікованих майстрів гри, які регулярно проводять ігрові сесії.

➤ Як на цьому заробити. Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних ігор.

78

ЯК ПОБУДУВАТИ ПРОСВІТНИЦЬКУ РОБОТУ З МОЛОДДЮ ЗА ДОПОМОГОЮ МОЛОДІЖНОЇ АКСЕЛERAЦІЙНОЇ ПРОГРАМИ З САМОЗАРАДНОСТІ

#САМОЗАРАДНОСТІ #МОЛОДІЖНОСТІ #ЕМОЦІЇ #СПРИЙНЯТТЯ

◆ **Сфера.** Робота з молоддю.

✕ **Для кого підійде.** Вчителі-організатори, організатори шкільних таборів, молодіжні працівники.

◀ **Контекст.** В антропологів і нейрофізіологів є така версія, що ділянка мозку, яка відповідає за аналітичне сприйняття світу, вміння будувати складні причинно-наслідкові зв'язки, стратегічно мислити і прогнозувати майбутнє з'являється десь в 25 років. Це значить, що стандартні методи, які працюють з дорослими у плані формування певних установок не працюють, і треба апелювати до інших механізмів, які в цей період більш ефективні з точки зору навчання. І це є емоції. Ми дуже довго можемо пам'ятати емоційно-забарвлені події нашого життя. Тому якщо організувати навчання на основі емоційного досвіду, то є шанс вкласти в голову молодій людині конструктивні і функціональні життєві установки, які допоможуть їй в житті.

□ **Проблема.** Як побудувати просвітницьку роботу з молоддю, щоб та могла дати собі раду в житті і забезпечила у майбутньому наявність здорового і безпечного середовища.

◎ **Рішення.** Проведення акселераційної програми з самозарадності, використовуючи гру «Світ Громад».

◆ **Механіка. Особливі умови:**

Запропоновану ідею програми можна безкоштовно реалізувати:

- Вступ. Гра «Світ Громад». Обговорення персональних відкриттів у грі, пов'язаних з індивідуальним, груповим і соціальним аспектами: «я в грі», «я в групі», «я в громаді», «ми в громаді», «громада в громаді». Домашнє завдання — дослідити інфраструктуру в громаді: локальний бізнес, найкращі локальні продукти, які тут виробляються, муніципальну інфраструктуру
- Відвідати:
 1. Міське підприємство. Дізнатися, як виглядає процес виробництва і створення цінності для покупця. Яку роль бізнес відіграє в громаді — на кого і як впливає.
 2. Міську раду. Дізнатися структуру муніципалітету. Яку роль відіграє муніципалітет в громаді — на кого і як впливає, які послуги він генерує? Яка основна мотивація людей, які тут працюють?
 3. Міське ГО. Дізнатися, яку проблему вона вирішує. Де бере ресурси? Як набирає персонал і волонтерів? Яких спеціалістів їй не вистачає? Як працівники організації планують свою роботу? Яку роль відіграє в громаді?
 4. В'язницю. Дізнатися, хто, коли і за що потрапляє сюди. Які обставини змусили людину вчинити злочин. В якому віці? Що б ця людина порадила молодій людині? В яких умовах відбувається відбуття покарання за зло-

чини? Як відбувається ресоціалізація людей, які відбули покарання, в соціум?

5. Державний/муніципальний пансіонат для літніх чи самотніх людей.

Познайомитися з кимось і розпитати: як пройшло життя цієї людини? Що б обов'язково зробила по-іншому? Чого їй зараз не вистачає? Чого б не радила робити в житті?

6. Багатодітну сім'ю і того, в кого ніколи не було дітей. Дізнатися, скільки коштує народити, виростити одну дитину? Що найважче для батьків? Що вони люблять та ненавидять у своїх дітях? Якщо у дорослої людини немає дітей і це був її вибір — чим він був зумовлений? Які це мало переваги? Чи не шкодує про цей вибір?

7. Найбільш забруднене природне місце у громаді: парк, ліс, річка, озеро. Дізнатися, хто, що і в яких кількостях викидає? Як працює система утилізації сміття? Що можна вже зараз зробити, щоб зменшити кількість сміття.

8. Громадські вбиральні. Чи є вони в громад, якщо ні, то чому? Як вони виглядають? Хто ними опікується? Кому вони потрібні найбільше?

9. Місцевий цвинтар. Знайти 10 цікавих могил, які привернули увагу, і дізнатися біографію цих людей. Що цікавого написано на пам'ятнику? Чи є там цитати?

Між кожним блоком потрібно збиратися на обговорення і ділитися відкриттями.

По завершенню програми кожен може розробити собі індивідуальний check-list на рік — щоб він/вона хотів ще дізнатися.

▲ В чому сіль.

Учасники програми:

- почнуть шукати відповіді на питання, які їх давно турбували;
- краще дослідять інфраструктуру громади, познайомляться з особливостями роботи місцевих підприємств, ГО, муніципалітету тощо;
- виявлять ще більше проблем, які існують у їхній громаді;
- сформулюють свою громадянську позицію та потенційну можливість покращити свою громаду.

➤ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ **Хто вже так робить.** ТОВ «Світ Громад» реалізував Літню молодіжну акселераційну програму, приклад якої представлено у даному спосіб використання гри «Світ Громад».

⚡ Як на цьому заробити.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації, яка займається про-світницькою роботою з молоддю.

79

ЯК ЗРОБИТИ ЗАНЯТТЯ ЦІКАВИМИ ТА КОРИСНИМИ ДЛЯ СТУДЕНТІВ ГАЛУЗІ ЗНАНЬ «УПРАВЛІННЯ ТА АДМІНІСТРУВАННЯ»

#НАВЧАННЯ #МОЛОДЬ #УНІВЕРСИТЕТ #НАВИЧКИ

◆ **Сфера.** Нові методи навчання.

✕ **Для кого підійде.** Викладачі ЗВО. Галузь знань «Управління та адміністрування».

◀ **Контекст.** Менеджери, фінансисти, маркетологи, бухгалтери, підприємці – це професії дуже динамічних спеціальностей, які вимагають постійного удосконалення навичок та здобуття відповідних компетенцій, лівова частка яких належить Soft Skills. І чим вище підніматися кар’єрними сходами, тим більшу роль вони відіграють. На сьогодні роботодавці більшу увагу зосереджують на Soft Skills і обирають з-поміж тих, хто якісно ними володіє та більшою їхньою кількістю. Найкращий спосіб тренувати саме ці навички – практична діяльність. Тому важливо ще з перших курсів перевірити свої знання і навички практикою. Навіть за місяць роботи можна зрозуміти, як все працює, як будувати стосунки з клієнтами, колегами, начальником. Але це не єдиний спосіб це перевірити.

□ **Проблема.** Важливість практичного відпрацювання навичок Soft Skill, які необхідні для професійної діяльності студентам галузі знань «Управління та адміністрування».

◎ **Рішення.** Інтегрувати ігрові сесії гри «Світ Громад» у навчально-виховний процес підготовки майбутніх фахівців.

◆ **Механіка.**

Є два способи:

1. Організувати позанавчальні зустрічі студентів у форматі гри «Світ Громад» в створених осередках, де забезпечують розвиток молоді через неформальну та громадянську освіту.
2. Включати гру «Світ Громад» у роботу зі студентами на практичних заняттях, інтегруючи необхідний контент лекційних матеріалів з тієї чи іншої дисципліни.

▲ **В чому сіль.**

- Осмислене вивчення пропонованих освітньо-професійними програмами дисциплін через надання студентам адаптивних викликів (тематичний Сценарій з теми предмету), цікавості, самовираження, негайного зворотного зв’язку.
- Можливість бачити вивчені дисципліни в їхніх зв’язках. Завдання у грі «Світ Громад» стають корисними, оскільки вони є частиною досягнення головної мети – реалізації Стратегії розвитку Громади.
- Покращує навички міжособистісного спілкування (вміння чітко сформулювати свої потреби і очікування щодо команди, вміння вислухати кожного, вести успішно переговори).
- Розвиток у студентів адаптивності та гнучкості (вміння однаково добре працювати в різних ситуаціях).
- Навички бути дипломатичними і тактовними навіть в умовах конфлікту

(здатність зберігати професійний тон й адекватну манеру поведінки). Можливість для викладача/майстра гри виміряти розвиток навичок, спостерігаючи за моделями поведінки студентів; розуміння ними власних і важливість спільних інтересів, вміння розставляти пріоритети, бачити різні альтернативи ситуації та робити свій вибір.

❖ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠ **Хто вже так робить.** Університет Короля Данила (м. Івано-Франківськ), Національний університет «Чернігівська політехніка» (м. Чернігів).

⚡ **Як на цьому заробити.** Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення тренінгів з економічних дисциплін.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках свого університету та ставайте майстрами гри.

◆ **Сфера.** Грантові та мікро-грантові програми.

✕ **Для кого підійде.**
Проекти МТД, КСВ.

◀ **Контекст.** Припустимо, ви працюєте у проекті МТД, в якому потрібен системний ефект.

Для цього ваш проект:

- шукає перспективних людей з ідеями чи потенціалом;
- прокачує через якусь навчальну акселераційну програму;
- оголошує конкурс грантів;
- адмініструє сам чи через когось ці гранти;
- з надією спостерігає за реалізацією;
- вишукує успішні історії, щоб показати, що \$1 000 000 не був витрачений даремно і він призвів до суспільних змін. і не факт, що призвів, а моніторщик буде уважно шукати докази.

Звичайно, це перевірений часом і відпрацьований формат. **Імпакт інвестування** — це новий та перспективний метод. **Імпакт інвестування** — це **інвестиції** в компанії, організації та фонди з наміром створити вимірюваний соціальний та/або екологічний вплив разом із фінансовою віддачею.

□ **Проблема.** Необхідність новітньої фінансової стратегії в управлінні проектами, яка менш проблемна в

адмініструванні і більш ефективна з точки зору результатів.

◎ **Рішення.** Поєднання настільної гри «Світ Громад» і онлайн-гри «Світ Громад».

◆ **Механіка. Особливі умови:**


1. Знайдіть 300 кандидатів для свого проекту.
2. Оберіть 75 учасників, звертаючи увагу на їхні цінності громадську діяльність, мотивацію та географію розміщення.
3. Організуйте для учасників навчання по курсу «Майстер гри» на платформі <https://woc.org.ua> та отримання сертифікату Майстра гри «Світ громад».
4. Проведіть 12 оффлайн-ігор по 5 осіб у кожній із залученням цих нових 75 майстрів гри. Це 4500 залучених осіб до ігор-тренінгів.
5. Серед них визначте мотивованих учасників та «агентів змін», які готові до реалізації локальних змін у громаді.
6. Ініціюйте серед найактивніших учасників конкурс на кращий проект з локальних змін.
7. Оберіть найкращі проекти та профінансуйте їх.


▲ **В чому сіль.**

- Ви залучите велику аудиторію до свого проекту, чим підвищите свою репутацію як організації.
- Проект дозволить діагностувати

проблеми громади, виявити і залучити ініціативних людей.

- Захід дасть можливість залучити 4500 активних учасників до вашого проекту, з них:
 - 59% — мотивовані до спільної діяльності для вирішення локальних проблем;
 - 25% — «агенти змін», які увійдуть до ініціативної групи.
- На виході — розробка реальних проектів, їхнє фінансування та їхня реалізація у громаді.

 **Хто вже так робить.** ТОВ «Світ Громад», реалізуючи свої проекти.

 **Як на цьому заробити.** Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації.

◆ **Сфера.** Налагодження та діагностика ділових стосунків, партнерств.

✂ **Для кого підійде.** Депутати, міські голови, голови райдержадміністрацій, громадські активісти, ком'юніті, фахівці зі згуртування в громаді, МТД з розвитку бізнес-партнерств.

◀ **Контекст.** Ми звикли до того, що підприємства завжди конкурують між собою, аби зберегти або збільшити свою частку на ринку. Але XXI століття, зокрема, діджиталізація, внесли корективи у звичні для всіх моделі поведінки, зокрема бізнес-моделі, у т. ч. відбувається поступова зміна форм співпраці бізнесу від конкуренції до конкуперації.

Таким чином, колишні конкуренти можуть легко стати партнерами, об'єднуючи свої зусилля для реалізації спільних, часто навіть інноваційних, проектів.

□ **Проблема.** Непродуктивна конкуренція в малих спільнотах, що активно розвиваються.

◎ **Рішення.** Ігрові сесії з власниками та керівниками бізнесу: як бізнесмени-початківці, так і компанії, що давно на ринку. Основна умова — люди, які так чи інакше діють в одному просторі (місті, сфері) і чия співпраця може збільшити шанси для «виграшу» усіх.

◆ **Механіка. Особливі умови:**

Кількість та періодичність проведення ігор: 1 гра на місяць, 3 рази поспіль.

Контрольний повтор — через два місяці. Гравців, які пройшли від початку до кінця цього циклу може бути 2-3, інші можуть змінюватися, адже періодично збирати аудиторію в повному складі складно.

Особливості проведення:

- Гравці не обов'язково мають бути знайомі, але модератор має орієнтуватися наперед, хто і чим займається.
- Перед початком гри необхідно, щоб люди познайомилися і коротко розповіли по себе (не обов'язково), або ж гравців представляє модератор. Це мають бути гравці одного «рівня» — власники і управлінці окремо (бувають винятки).
- Модератору слід особливо звертати увагу на тривалу/успішну/неуспішну співпрацю між гравцями, прояви авторитаризму та агресії або інших сильних емоцій, поводження з грошима та позиками — це те, що варто проаналізувати перш за все.
- Майстер має звертати увагу гравців на їхні внутрішні механізми та логіку, які зауважив під час їхнього прийняття рішень і розпитувати про мотиви тих чи інших дій. Такі моменти майстру краще записувати в блокнот і не звертати на них увагу інших, поки не наступить момент рефлексії.
- Рефлексію можна провести спільно, або наодинці з зацікавленими грав-

цями, не висвітлюючи перед іншими ті чи інші особисті риси, які можуть когось дискредитувати.

Питання для рефлексії:

- як я оцінюю свою роль та початкові умови. Яка доля успіху чи наполегливості в моєму результаті;
- яким я був/була керівником (якщо вдалося бути мером), як почувався під керівництвом інших;
- як я почувався/почувалась, коли втратив кошти/недоотримав зарплату/інша зауважена модератором ситуація з конкретної гри, пов'язана з рухом карточок чи грошей між гравцями;
- накладання ігрового досвіду на життєвий: як би ми почувалися, якби так сталося насправді.

▲ В чому сіль. Цей спосіб виконання гри дозволяє гравцям:

- Ближче познайомитися, добре провести час та подивитися на свою справу з нового боку.
- Поступово розкритися, проаналізувати їх взаємодію під час гри (уважність до спільної мети і мети один одного) та взаємодію поза грою (активна участь в післяігровому обговоренні та вміння провести паралелі між грою та реальним життям).
- Проаналізувати ефективність роботи та виявити командні ролі, зрозуміти внутрішні мотиви.
- Знайти точки дотику для кооперації між своїми бізнесами в реальному житті.

◆ Додаткові ресурси. Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода Буклети, книги про бізнес, відеофільми про вашу громаду.

⚡ Як на цьому заробити.

Запропонуйте придбати свій власний екземпляр кожному бізнесмену для моделювання бізнес-моделі власного підприємства та тестування своєї команди та отримайте свої комісійні з кожної коробочки з грою.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор для корпоративного сектору для потреб їхніх компаній.

◆ **Сфера.** Залучення та інтеграція мешканців громади, соціальна згуртованість.

✂ **Для кого підійде.** Соціальні працівники, провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, проекти міжнародної технічної допомоги з компонентом захисту людей з інвалідністю, спеціалісти по роботі з людьми з інвалідністю.

◀ **Контекст.** Надзвичайно гострою проблемою, що стосується дискримінації в Україні, є відношення до людей з інвалідністю, що надзвичайно негативно впливає на їхню самооцінку, через що вони відчують себе абсолютно непотрібними, відірваними від соціуму, часто позбавлені права працювати, самостійно заробляти гроші та реалізовувати себе. В результаті це також стає однією із перешкод для соціального та економічного розвитку країни загалом. Однак, позитивним моментом є те, що в усьому світі розвивається соціальне підприємство, і Україна — не виключення. Соціальне підприємство — це бізнес (підприємство, стартап), місія якого спрямована на вирішення конкретної соціальної проблеми, водночас, генерацію доходу для свого подальшого розвитку.

Яскравий приклад — музей в темряві «Третя після опівночі» — являє собою єдиний в Україні музей, в якому всі екскурсії проходять в абсолютній темряві. Чому? Тому що екскурсії прово-

дять незрячі гіді, які прекрасно орієнтуються у просторі наосліп, знають, як розрізнити речі на дотик та навіть грають на музичних інструментах! Таким чином, людина з інвалідністю має можливість знайти собі роботу, розуміючи свою значущість, яку вона несе суспільству. Для відвідувачів — це новий вид проведення дозвілля та унікальний досвід навчитися сприймати світ по-іншому та дізнатись більше про можливості нашого організму.

□ **Проблема.** Для того, щоб в Україні створювалось все більше таких підприємств і щоб ми у реальному житті перестали обходити стороною людей з інвалідністю, необхідно навчитися розуміти те, що відчують люди з інвалідністю та змінити своє ставлення до них.

◎ **Рішення.** Ігрова сесія «Світ Громад. Акселератор — III», в який вбудовано Додаток «Інклюзивність».

◆ **Механіка. Особливі умови:**

- Краще використовувати сценарій «Інклюзивна громада», але це непринципово.
- Майстер гри має фіксувати усі спостереження та краще робити на них акценти одразу після дій та реплік гравців, на які треба звернути увагу.
- У кінці гри треба обов'язково провести рефлексію, обговоривши ставлення гравців до людей з інвалідністю до гри та після. Визначити, як гравці себе

Гравець виконував функцію Мера, але витягнув картку Життєвих обставин, яка вимагала, щоб учасник «пішов на самоізоляцію», тобто відсів від команди на 2-3 метри. Після цього пролунали репліки: «Ха, мера відсадили», — сказав один із учасників, — «Головне, щоб не посадили!», — з гордістю відповів Мер громади.

відчували, коли витягали картки з певними обмеженнями.

▲ В чому сіль.

- Гра допомагає подивитися на ставлення кожного з гравців до людей з інвалідністю. Подивитися, як гравці відносяться до тих гравців, які витягнули особливу Картку життєвих обставин (не можуть говорити, чути, бачити, торкатися усього). Чи допомагають вони їм адаптуватись до нових умов? Чи обирають таких осіб на посаду Мера?
- Учасники зрозуміють, що люди з певною інвалідністю також мають таланти та навички, які відсутні у інших людей, і які також можуть принести значну користь розвитку місцевої громади, а чим більше вони будуть включені в цей процес, тим більше вони будуть прагнути допомогти та змінити на краще свою громаду.
- Гра показує, як важко деяким людям пристосуватись до самоізоляції, або, наприклад, неможливості торкатись чогось протягом раунду, говорити, або навіть чути, і шукати нові способи комунікації із знайомими, родичами та друзями. Ситуації, коли в одному раунді декілька учасників мають якісь обмеження, прискорюють процес адаптації до нових умов та спонукають учасників знаходити нові способи виходу зі складної ситуації, а в інших гравців — розвиває почуття та обов'язок турботи про інших.

- Гра допомагає змінити своє ставлення до людей з інвалідністю у реальному житті, вчить ставитись до них, як до звичайних людей. А підприємливі люди навіть відкривають соціальні підприємства, забезпечуючи роботою людей з інвалідністю.

➤ Додаткові ресурси. Реліз настільної гри-тренінгу «Світ Громад. Акселератор-III», легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить. Національний університет «Чернігівська політехніка».

↗ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор в рамках заходів із захисту людей інвалідністю. Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації, яка займається роботою з людьми з інвалідністю.

◆ **Сфера.** Робота з молоддю.

✕ **Для кого підійде.** Викладачі та куратори ЗВО, соціальні працівники.

◀ **Контекст.** Процес адаптації першокурсників до умов навчання у закладі вищої освіти є дуже складним та багатограним. Саме у ЗВО закладаються основи особистих якостей спеціаліста. З перших днів навчання студенти стикаються з труднощами, що виникають на початку навчання: входження в новий колектив (основне на початку адаптації), пристосування до нової системи навчання, зміни режиму праці та відпочинку, необхідність заробітку, можливий переїзд до іншого міста, проживання в гуртожитку тощо. Постійне вирішення цих проблем потребує внутрішньої самоорганізації, уміння розподілити час і сили в навчальному режимі, стимулює роботу з виявлення й усвідомлення життєвих цінностей, уточнення перспективних планів.

□ **Проблема.** Після вступу до університету виникає потреба якнайшвидше психологічно адаптуватися до нового колективу (своєї групи), адже це є основою для забезпечення комфортного навчання у ЗВО.

◎ **Рішення.** Регулярне проведення ігор для першокурсників ЗВО.

◆ **Механіка. Особливі умови:**

Рекомендована періодичність проведення ігор — два рази в місяць протягом 3 місяців. Варіанти проведення ігор:

1. При першій грі необхідно розділити групу по 6 чоловік та проводити ігри по окремим дням. Якщо в університеті є декілька майстрів, то можна попросити їх допомогти.
2. При наступних іграх можна:
 - Якщо є декілька коробок з грою та додаткові Майстри, можна провести гру у вигляді турніру.
 - Використовувати одну коробку, надаючи одну роль одночасно 2-3 студентам. У такий спосіб вони грають за одного гравця і спілкуються більше, приймаючи спільні рішення. Це посилює ефект.

Алгоритм проведення гри:

1. Дати змогу учасникам обрати ту соціальну роль, яка є ближчою до душі гравця.
2. Мер обирається по черзі, щоб кожен учасник зміг «приміряти» цю роль.
3. Модератор повинен вести записи щодо прийняття певних рішень, виконання дій та особливостей поведінки кожного гравця та висловити спостереження під час рефлексії.
4. Під час рефлексії, учасники мають проаналізувати власну поведінку та поведінку інших гравців, зокрема під час виконання функцій мера, відповівши на наступні питання:
 - Які навички ви здобули?

- Чому ви обрали саме того героя, якого обрали?
- Що ви відчували, коли виконували функції мера? Що можете сказати про поведінку інших гравців?
- Чи легко вам було висловлювати власну думку під час гри? У повсякденному житті? Чи враховували під час гри думку інших учасників? Чи прагнули ви, щоб саме ваша пропозиція вирішення проблеми була прийнята?

5. У кінці гравці «нагороджують» один одного титулами (найкращий комунікатор, командний гравець, підприємець-комерційна жилка, мер, стратег, містер/міс-компроміс, благодійник, містер/міс-рішучість тощо).

▲ В чому сіль.

Першокурсники можуть:

- Провести аналіз власної поведінки та поведінки своїх нових товаришів, усвідомити свої та чужі позивні та негативні риси характеру та отримати рекомендацій для корекції поведінки та покращення своїх навичок у реальному житті.
- Розкритися по-новому, відчути, що з'являється довіра один до одного.
- Учасники, які були жертвами булінгу у школі, зрозуміють, що це не на все життя і що є люди, які їх підтримають та сприймуть.
- Вдосконалити комунікаційні навички, особливо, виконуючи функцію мера, де треба приймати важливі рішення

під свою відповідальність та контролювати ходи та дії усіх гравців, починають проявляти стійкість та наполегливість, і в результаті боротися зі своїм страхом.

- Побачити, хто буде у групі вести себе автономно, а хто командний та компанійський.
- Навчитись кооперувати свої зусилля, домовлятись між собою, проявляти ініціативність та самостійність або радитись у прийнятті певних рішень для досягнення спільної мети.

➤ **Додаткові ресурси.** Канцелярські товари: три ватмани, маркери, легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ **Хто вже так робить.** Національний університет «Чернігівська політехніка».

⤴ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних ігор для адаптації першокурсників до одногрупників.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках свого університету та ставайте майстрами гри.

◆ **Сфера.** Психологія особистості та самоаналіз.

✕ **Для кого підійде.** Психологи, шкільні психологи, коучі із саморозвитку, соціальні працівники, усі, хто б хотів провести аналіз своєї особистості.

◀ **Контекст.** Світ сьогодні калашматить, як ніколи. Як біологічний вид, ми загнали себе і планету в пастку і напевне зараз стоїть питання виживання людського виду. Здається, що людство як самоорганізована система шукає внутрішні ресурси для перебудови своєї структури, щоб остаточно не відправити людський вид на смітник історії.

Останнім часом самоаналіз став займати надзвичайне місце в інтересах людей. Це підтверджується великою кількістю онлайн та оффлайн тренінгів та курсів із саморозвитку, фінансового розширення, психосоматики того. Головна мета даних курсів — довести учасникам те, що наші думки та мислення безпосередньо впливають на наше здоров'я, добробут та спілкування з іншими людьми. А також за допомогою певних технік та практичних завдань змусити учасників «покопатися» в собі, усвідомити свої «затики» та почати маленькими кроками вдосконалюватись та насолоджуватись життям.

Але ще одним інструментом, який дозволяє надзвичайно глибоко

«покопатись» у собі є гра «Світ Громад». Прагнучи змінити своє середовище та людей навколо, Майстри гри через гру з'ясовують, як, в принципі, влаштована система, з якою вони мають справу: як працюють гроші, як люди приймають рішення, що і як людей мотивує співпрацювати, які бар'єри цьому заважають, яка роль і відповідальність кожного за середовище, в якому він/ вона живе. І цей етап необхідний для того, щоб відкоригувати власну стратегію, очікування, інструментарій роботи. Зрештою, треба знати що і як треба фіксувати в своїй системі.

□ **Проблема.** «Світ Громад», кажуть гравці, — це особливий інструмент дослідження інших. Але може не тільки інших, але й самого себе. Наскільки Ви добре знаєте самого себе?

◎ **Рішення.** Пограти у гру та сконцентруватись не на інших гравцях, а на власних діях та емоціях.

◆ **Механіка. Особливі умови:**

1. Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.
2. Попросіть учасників під час гри фіксувати свої відкриття та власну поведінку на папері (щоб нічого не забути).
3. Під час післяігрової рефлексії, попросіть учасників відповісти на нижченаведені питання, що

«Кожна гра для мене — це ще й спосіб подивитися по новому на те, чим ми насправді займаємось. І найпростіше зараз, через майже 4 роки як існує компанія, відповісти на це питання через призму тих, хто і як нами користується», — співрозробник гри Тарас Тимчук.

стосуються безпосередньо кожного:

- Який момент в грі був найцікавішим? Що нового Ви сьогодні дізнались? Що Вас здивувало?
- Що в грі змусило Вас посміхнутися? Хто з гравців зробив чи сказав щось кумедне, смішне чи веселе?
- Чи допомогли Ви комусь з гравців? Чи хтось з гравців зробив щось кльове для Вас? Що він відчував у той момент?
- Що сьогодні було складним або незрозумілим для Вас?
- З ким з гравців Ви б хотіли підтримувати стосунки, чому? Хто з гравців — Ваша протилежність?
- Чи хтось в грі повів себе несправедливо?
- Чи було щось в грі, що Вас засмутило чи роздратувало у грі? На якому моменті? Яка причина?
- З ким Ви були не згодні сьогодні під час гри?
- Що у Вас не вийшло під час гри, а що вийшло?

житті, але гра допомагає справитись зі страхами і наче каже: «Спробуй це у реальному житті. У тебе все вийде».

- Гравці можуть переймати корисні звички та елементи моделі поведінки інших гравців. Як-то кажуть: «Якщо тобі не вистачає якоїсь якості у характері — спілкуйся з тими, у кого вона є».

➤ **Додаткові ресурси.**

Нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода, аркуш паперу А4, ручка/олівець.

⚠ **Хто вже так робить.**

Сертифіковані майстри та власники коробок з грою «Світ Громад».

⚡ **Як на цьому заробити.**

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних ігор із самоаналізу.

Список питань можна розширювати.

⚠ **В чому сіль.**

- Гравці вивчають своє внутрішнє «Я», фіксують свою увагу на:
 - 1) тригерних точках, що вказують на «болючі» місця гравця, і які стримують його від певних дій у реальному житті,
 - 2) а також на тих маленьких перемогах над собою у грі (адже у грі легше прийняти певне рішення, ніж у

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✕ **Для кого підійде.** HR-менеджери, керівники, власники бізнесу, які хочуть привчити своїх підлеглих дотримуватись правил та інструкцій.

◀ **Контекст.** А зараз пару слів від автору цього способу використання та співавтора гри «Світ Громад».

Помітив, що у дорослих, з якими я контактую, переважно зневажливе ставлення до Гри. Тож, давайте подивимось на визначення, яке дає нам Вікіпедія:
«Гра — це діяльність людини з моделювання іншого виду діяльності з розважальною чи навчальною метою. Гра відрізняється від роботи тим, що не ставить перед собою безпосередньо корисної мети (хоча сама гра може мати свою власну корисність), а також тісно межує з мистецтвом, хоч зазвичай не створює художніх цінностей».

Перші ігри з'явилися у тварин задовго до виникнення людей. У мавп є не тільки соціальні ритуали, наприклад, шлюбні, а й ігри, схожі на людські. Людство грається і грає в ігри з доісторичних часів, починаючи з ритуальних ігор (наприклад, обряду ініціації), а з розвитком цивілізації ігри робилися дедалі складнішими й відображали практично всі сфери життя суспільства:

війну, кохання, історію тощо. Ймовірно, найскладніші нині ігри — MMORPG з режимом мультиплеєра на кшталт World of Warcraft, до якого щохвилини підключені тисячі користувачів у всьому світі, й у якому щомиті відбуваються мільйони різних дій.

Французький соціолог Роже Кайюа у книзі «Les jeux et les hommes» (Ігри та люди) визначив гру як діяльність, що обов'язково має наступні властивості:

- **радість:** діяльність приваблює своїм легким характером;
- **відмежованість:** час і місце гри чітко визначені;
- **невизначеність:** результат діяльності неможливо передбачити;
- **непродуктивність:** участь у грі не має жодних корисних наслідків;
- **правила:** така діяльність має правила, відмінні від буденного життя;
- **вигаданість:** супроводжується усвідомленням іншої реальності».

Зупинимось на пункті «**Правила**». Не знаю як Ви, а я помітив, що у нашому пострадянському середовищі, дуже низький рівень поваги до правил, процедур, інструкцій. Рідко хто, купляючи товар — читає інструкції і слідує інструкції. Як тільки стартували перші продажі ігор «Світ Громад», я з великим здивуванням для себе відкрив — наші покупці не читають інструкцій до гри і рідко дотримуються її правил. Саме тому паралельно з грою «Світ

Громад» ми запустили навчальний курс Майстра гри і наголошуємо на тому, що перед тим як імпровізувати і модифікувати ігри «Світ Громад» для власних цілей, потрібно навчитися грати за тими правилами, алгоритмами і тими обмеженнями, які присутні в грі. В іншому випадку, сама гра не даватиме тих властивостей, які їй приписують.

□ Проблема. Ціль — привчити певну групу людей дотримуватися інструкцій.

◎ Рішення. Серія з 5-10 ігор за тими алгоритмами і наголосами, які є в грі «Світ Громад».

❖ Механіка. Особливі умови:
Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів. Головне — регулярність та акцент на дотриманні правил та інструкцій гри.

▲ В чому сіль. Ігрові сесії привчать гравців уважно ставитися до інструкцій та управлінських текстів.

➤ Додаткові ресурси. Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить. ТОВ «Світ Громад» проводить такі ігри серед своїх співробітників.

⤴ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення ігор з на дотримання правил та інструкцій для корпоративного сектору.

◆ **Сфера.** Робота з молоддю.

✂ **Для кого підійде.** Агенції свят, майстри гри, спеціалісти з тимбілдингу, спеціалісти по роботі з молоддю, простори розвитку для підлітків.

◀ **Контекст.** День народження — особливий день, який хочеться провести у колі близьких та друзів! Та так, щоб аж гуділо... Але настрою немає і все набридло. В кафе та кіно не кожного пускають. Можна святкувати вдома, але це так нудно. Чи ні?

□ **Проблема.** День народження не за горами, а ти не знаєш, як його круто відсвяткувати.

◎ **Рішення.** Організувати Party на День Народження з коробкою гри «Світ Громад».

◆ **Механіка. Особливі умови:**

- Попросити усіх учасників відкласти у сторону усі гаджети, аби не відволікатись на дрібниці.
- Забезпечити гарний настрій та час на післяігрові посиденькі, де гравці зможуть обмінятися цікавими відкриттям та тим, що було кумедно, весело і корисно.
- Обов'язково зробити гарні фото на згадку. Попросіть гравців, щоб вони поділились ними в соціальних мережах спільноти Світ Громад.

▲ **В чому сіль.** Учасники зможуть:

- отримати JOY and FUN — море позитивних емоції своїх та запрошених друзів;
- отримати можливість на 4 години побути в шкурі підприємця/миці, або ж фермера/рки, чи, наприклад, переселенця/нки та інших соціальних ролях;
- балотуватися в мери і приймати рішення державної ваги;
- спробувати відчутти смак грошей та перевірити свою фортуна у вмінні інвестувати;
- дізнатись більше про своїх друзів і про себе, наприклад, ваші таланти. Або ж чи є, з ким «край боронити», з ким «і у вогонь, і у воду, і в розвідку?»;
- покращити клімат своїх відносин з друзями, адже це чудова нагода вчитися розуміти одне одного і поважати різні точки зору;
- згенерувати нові ідеї, а може і перший стартап розпочати самому або ж в стратегічному партнерстві.

◆ **Додаткові ресурси.**

- Круглий стіл чи місце, щоб сісти колом, зручні стільці.
- Смаколики та напої, все-таки День народження.

▲ **Хто вже так робить.**

Галина Степанюк), майстриня гри «Світ Громад» 3 рівня, Освітній простір розвитку для підлітків «СЕНСОТВОРИ», м. Івано-Франківськ.

*На носі День народження, а ти в роздумах, як його відсвяткувати?
Тобі набридли одні і ті ж розважальні комплекси, кіно, кафешки і ресторани?
Або ж вже не так драйвлять і захоплюють?
Хочеться чогось новенького і оригінального?
Вихід є! Це крутезна-бомбезна гра-симулятор «Світ Громад».*

⤴ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра гри (у Facebook, Instagram) для проведення крутезного Дня народження за грою «Світ Громад» як альтернативного, незаїздженого способу круто з користю відсвяткувати свій день.

87

ЯК ДОПОМОГТИ ПІДЛІТКАМ СФОРМУВАТИ СОБІ ПОЗИТИВНУ ДІЛОВУ РЕПУТАЦІЮ ТА РОЗВИТИ ОСОБИСТІ ЯКОСТІ

#МОЛОДЬ #САМОРОЗВИТОК #НАВИЧКИ

◆ **Сфера.** Робота з молоддю.

✕ **Для кого підійде.** Провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, фасилітатори, проекти міжнародної технічної допомоги з компонентом освіти дорослих чи/та громадянської освіти.

◀ **Контекст.** Одним з факторів успіху у професійній діяльності, який формують виключно особисті якості, є ділова репутація людини. Вона не менш важлива, ніж інвестиції та конкурентоспроможна бізнес-пропозиція. Іншими словами, ділова репутація — це особистий капітал людини.

Особисті якості — це скелет, база, яка формує кістяк успішності і лягає в основі всіх майбутніх вмінь і навичок. До них належать: моральні, вольові, комунікативні, інтелектуальні, ділові, лідерські. Чому важливе для молоді питання репутації?

Якщо професійні навички можна розвинути, знання — отримати, то особисті якості, які є в основі репутації формуються до 20 років (максимум 25), після чого піддаються коригуванню досить складно. Відповідальність за розвиток особистих якостей належить особисто кожному.

□ **Проблема.** Формування у молоді розуміння понять «ділова репутація» та «розвиток особистих якостей» підлітків.

◎ **Рішення.** Ігрові сесії у форматі «Молодіжна Рада» для діагностики особистих якостей підлітків та визначення, які з цих якостей є сильними, а які слабкими сторонами.

◆ **Механіка.**

Для кого проводити ігри: підлітки: 12-14 років; 15-16 років; 17-22 роки не залежно від соціального статусу з різноманітними уподобаннями, інтересами та захопленнями.

1. Провести анкетування на визначення кожним учасником початкового рівня розвитку своїх особистих якостей за шкалою для виявлення сильних та слабких сторін.
2. Ефективними будуть 3-5 ігор з періодичністю раз на 2 тижні; може йти в комплексі із іншими тематичними навчаннями (тренінгами, семінарами, воркшопами).
3. На основі анкетних даних Майстер гри має занотовувати зміни (прогрес) у поведінці гравців, важливі відкриття, цікаві думки і рішення. Повторне анкетування проводити після 3-5 ігор із зазначенням учасниками свого особистого прогресу.
4. Підведення підсумків та обговорення з учасниками результатів, яких вдалося досягти.

▲ **В чому сіль.**

1. Результати анкетування із зафіксованим прогресом та відгуками учасників щодо рішень над чим вони

будуть працювати і які якості в собі розвивати.

2. Учасники мають розуміння, що таке ділова репутація, які фактори її формують. Які з якостей, на їхню думку, вкрай важливі для здобуття успіху у тій професії, що вони планують чи хочуть обрати у майбутньому.
3. Учасники після ігрових сесій в тій чи іншій мірі мають вміти:
 - зауважувати сильні та слабкі сторони інших гравців, вміти аналізувати їхню поведінку, реакції та мотиви;
 - займати проактивну позицію, беручи на себе ініціативу та відповідальність за рішення;
 - знаходити з іншими гравцями спільну мову, поважати іншу думку, вміти вислухати, підтримати, прийняти спільні рішення;
 - зрозуміти свою цінність та розпізнавати цінності інших.
4. Контроль гравцями ігрового показника – репутації і недопущення від'ємного та нульового її рівня.

❖ **Додаткові ресурси.** Гра «Молодіжна рада», легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚙ **Хто вже так робить.** Освітній простір розвитку для підлітків «СЕНСОТВОРИ», м. Івано-Франківськ.

⚙ **Як на цьому заробити.** Запропонуйте свої послуги май-

стра гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор для формування особистих якостей молоді.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої громадської організації, діяльність якої пов'язана з роботою з молоддю.

88

ЯК ОРГАНІЗУВАТИ ГРУ «СВІТ ГРОМАД» У ФОРМАТІ ТУРНІРУ ТА ЗАЛУЧИТИ ДО 100 УЧАСНИКІВ

#ТУРНІР #КОМАНДА #ЕМОЦІЇ #ЗГУРТУВАННЯ

◆ **Сфера.** Залучення та інтеграція мешканців громади, соціальна згуртованість.

✂ **Для кого підійде.** Громадські активісти, місцева рада, провайдери неформальної освіти, будь-хто, хто хоче додати до свого заходу WOW-ефект.

◀ **Контекст.** Усі ми знаємо, що людські потреби та бажання не мають меж. І коли з'являється щось цікавеньке, то люди масово починають це використовувати, але з часом їм це набридає і вони знову хочуть чогось новенького. Це закон життя. Звісно, що стрімкий розвиток цифровізації економіки також призводить до значних трансформацій багатьох процесів, зокрема, бізнес-моделей та комунікації між співробітниками та просто знайомими. Крім того, у багатьох людей відсутні навички планування, низький рівень фінансової грамотності, в місті/селищі/селі часто немає чим зайнятися, збільшується комунікаційна прірва між жителями.

□ **Проблема.** Знайти інноваційний спосіб згуртувати людей та в особливій атмосфері допомогти їм опанувати необхідні навички та поділитися власним досвідом.

◎ **Рішення.** Проведення гри «Світ Громад» у форматі турніру за тематичним сценарієм із можливістю залучити до 100 учасників.

◆ **Механіка.**

Турнір з гри «Світ Громад» — це одночасна симуляційна гра з визначеною кількістю столів (від 3 столів). Кожен стіл модерується сертифікованим майстром не нижче другого рівня за спеціально розробленим сценарієм та умовами.

- На основі гри «Світ громад» можна залучити від 15 до 100 учасників, об'єднавши їх у команди по 5 осіб. Тривалість турніру — від 4 до 8 годин.
- На основі 1 ігрового набору гри «Молодіжна рада» — до 24 учасників.
- Всі команди грають за єдиним тематичним ігровим сценарієм.
- Виграє команда з найвищим рахунком з розрахунку на 1 гравця (розрахунок балів відповідно до Турнірної таблиці).

Приклад програми (одноденний захід)

- 9:00 Вітальна кава.
- 9:30 Відкриття. Вступ. Правила турніру.
- 10:00 Спринт-сценарій.
- 11:30 Дебрифінг.
- 12:30 Обід.
- 13:30 Турнірний сценарій.
- 17:00 Підсумки. Оголошення переможця. Спільне фото. Післяігрове обговорення.
- 17:30 Неформальне спілкування. Дебрифінг майстрів.
- 18:00 Завершення турніру.

Турнірна таблиця:

1	Команда досягла мети сценарію	3000
2	За кожен позитивний пункт привабливості громади	300
3	За кожного гравця, який досягнув індивідуальної цілі	300
4	Сума вартості усіх побудованих муніципальних об'єктів	1 бал за 1Q
5	Сума вартості усіх побудованих приватних об'єктів	1 бал за 1Q
6	Сума усіх коштів у Фонді громади на кінець гри	1 бал за 1Q
7	Сума усіх коштів на руках усіх гравців на кінець гри	1 бал за 1Q
8	Сума усіх коштів у місцевому бюджеті на кінець гри	1 бал за 1Q

▲ В чому сіль.

- Цей формат може стати родзинкою будь-якого заходу, який розрахований на декілька днів, особливо коли людей треба познайомити між собою для подальшої роботи з ними.
- За столом різні люди (вік, професія), що дозволяє у легкій та цікавій формі познайомитись та обміняти досвідом.
- Піднесення і яскраві емоції учасників на будь-якому заході.
- Налагодження горизонтальних зв'язків, розвиток навичок співпраці, конкуренції, підприємливості, лідерства.
- Створення синергії серед представників різних зацікавлених сторін.
- Пошук творчих нестандартних рішень для своєї сфери роботи.
- Обмін досвідом — змістовне і корисне проведення часу в колі однодумців.

- Симуляція критичних ситуацій та пошук шляхів їх вирішення.

◆ Додаткові ресурси.

- Велике приміщення;
- 1 фліпчарт, маркери (2-5 мм): 1 комплект з 4 кольорів, папір для фліпчарту;
- 1 рулон малярної стрічки для написання імен учасників;
- плакат «Умови перемоги», бланк-таблиця ігрових результатів;
- майстри гри, що відповідають кількості команд;
- легенда на гру, тематичний сценарій, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода, сок;
- буклети, книги, відеофільми відповідно до тематики заходу.

▲ Хто вже так робить.

ТОВ «Світ Громад» проводить турніри в рамках багатьох заходів, серед них міжнародний турнір «Світ Громад» на замовлення програми EaP Civil society facility, турнір-тімбілдінг для працівників «Нової пошти», для представників влади та бізнесу, зокрема ПрАТ «МХП» (Миронівський хлібопродукт) тощо.

⚡ Як на цьому заробити.

- Беріть участь у партнерській програмі «Світ громад» та отримуйте гонорар за Ваші послуги майстра гри.
- Самостійно організовуйте подібні заходи зі складанням бюджету.

89

ЯК ПІДГОТУВАТИСЬ ДО БУДЬ-ЯКОЇ КРИЗИ АБО ДЕФОЛТУ, ЯКІ МОЖУТЬ СТАТИСЬ РАПТОВО

#КРИЗИ #МОЖЛИВОСТІ #ДІАГНОСТИКА #ДЕФОЛТ

◆ **Сфера.** Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.

✂ **Для кого підійде.** Ком'юніті, провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, проекти міжнародної технічної допомоги з компонентом освіти дорослих, керівники підприємств.

◀ **Контекст.** Останнім часом розвелось дуже багато спекуляцій на тему дефолту. Тож, треба поставити собі запитання та замислитись над тим, а що ж станеться, якщо він дійсно настане? Що кожен з нас буде робити та як реагувати на нього? Хто у цьому випадку буде стійко виживати, а хто складе руки та впаде у паніку? Було б круто змоделювати, як вплине дефолт на життя пересічних громадян та окремих громад, щоб вони змогли «пережити» на власному досвіді таку кризу. В разі чого, вони будуть знати, що відбувається і «куди бігти». А якщо нічого не трапиться — просто будуть знати більше.

□ **Проблема.** Необхідність бути готовим до будь-якої кризи або дефолту, які можуть трапитися раптово.

◎ **Рішення.** Проведення гри «Світ Громад» за спеціально розробленим кризовим сценарієм «Дефолт».

◆ **Механіка. Особливі умови:** Використовуються релізи 1 та 2 «Світ громад» (Кооперація та Конкуперація).

Очікувана тривалість гри-тренінгу 4-5 годин.

Сценарій: Громада лідерів

Стартові умови:

- **Муніципальні об'єкти:** Муніципалітет, Школа, Бібліотека, Сміттєзвалище, Центр зайнятості.
- **Привабливість громади:** -5.
- **Кількість раундів:** 5.

Умови перемоги у сценарії:

- **Привабливість громади:** 1+.
- **Проектна навичка усіх гравців:** 3+.
- **Муніципальні об'єкти:** Бізнес-інкубатор, Коворкінг.

Інструменти розвитку громади та

Життєві обставини: колода карт використовується за загальними правилами.

Індивідуальні цілі: (для гри відбираються 6 карт, з яких рандомно гравці обирають свою): №№ 11, 12, 13, 14, 15, 19.

Ролі: Пенсіонер/ка, Переселенець/ка, Підприємець/миця, Вчитель/ка, Активіст/ка. За умови участі 6-го гравця, додається роль Проповідник/ця.

Спеціальні умови:

- Фонд Громади.
- За жеребом у одного з учасників (Активіст/ка) з самого початку гри є Фонд Громади.
- У поточному раунді гроші з Фонду Громади можуть бути використані виключно на задекларовану ціль. Керівник фонду громади озвучує ціль на раунд наприкінці першої фази і фіксує її на картці.
- Усі гроші, які залишились у Фонді громади не використаними, поверта-

ються у банк гри як штраф за нецільове використання.

- У випадку успішного повного або часткового фінансування обраної цілі у попередньому раунді Фонд Громади отримує грант на наступну ціль у розмірі 150 Q.

Вибори: максимальний строк перебування гравця на посаді мера — 1 каденція за гру.

Можливість: «раптово» (без попередження з боку майстрів) після першої фази 3-го раунду, гравцям оголошується спеціальна можливість, якою вони можуть скористатись або відмовитись. А саме: якщо до початку індивідуальних ходів громада акумулює та використовує на отримання можливості 4 фішки енергії (5 для 6-ти гравців за столом), то перед початком 4-го раунду громада отримує бонус.

Можливість «Золота жила»: Ви знайшли і змогли розробити поклад цінних металів на території громади. Дотація 250Q перед початком 4-го раунду.

Криза: «зненацька» (без попередження з боку майстра) після виборів мера у 4-му раунді настає криза. Умови оголошуються майстром гри і відстежується їх неухильне виконання гравцями.

Криза «Продовольча криза»: через зміни клімату основні сільсько-господарські культури перестали давати достатній врожай. Продукти харчування різко подорожчали.

- Основні витрати зростають у 2 рази у цьому раунді.
- Доходи залишаються на старому рівні.

Питання для рефлексії:

1. На скільки ми були готові до кризи?
2. Як змінювався процес прийняття рішень від раунду до раунду?
3. Які можливості має окрема громада в протистоянні глобальним кризам?
4. Наскільки я особисто оцінюю свою готовність до криз?
5. Як мені особисто працювалось (гратилось) у команді?
6. Що, як на мене, найважливіше у прийнятті рішень в умовах невизначеності?

➤ Додаткові ресурси.

- Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.
- Картка і ручка для фіксування мети діяльності Фонду Громади на кожен раунд.
- Картки «Криза» та «Можливість».

⚠️ Хто вже так робить.

ТОВ «Світ Громад», Національний університет «Чернігівська політехніка».

⚡ Як на цьому заробити.

- Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних ігор для корпоративного сектору.
- Запропонуйте представникам місцевої влади свої послуги в сфері діагностики та розробки антикризових програм.

◆ **Сфера.** Діагностика та прокачка команд та персоналу.

✕ **Для кого підійде.** Власники бізнесу, керівники громадських, благодійних, комерційних організацій.

◀ **Контекст.** Один із найефективніших прийомів управління персоналом, який використовують не тільки комерційні компанії, а й громадські організації — це тимбілдінг, адже успіх компанії залежить не тільки від професіоналізму працівників та грамотного управління ними, а і від згуртованого дружнього колективу. Тому тимбілдінг спрямований на моделювання життя всередині колективу і направлення його на спільну ефективну діяльність.

Для утворення сильного колективу існує командний менеджмент, який складається з трьох аспектів:

- team skills — навички командної роботи;
- team spirit — формування командного духу;
- team building — механічні дії з підбору команди.

□ **Проблема.** Конфлікти, невміння взаємодіяти та відсутність спільної мети розвалюють навіть найуспішніший бізнес. Тому варто добре попрацювати над розробкою моделі формування міцної команди.

◎ **Рішення.** Проведення гри «Світ Громад» для корпоративного сектору.

◆ **Механіка. Особливі умови:** Для того, щоб побудова міцної команди мала успіх, потрібно врахувати:

1. місце;
2. час;
3. поетапність.

Особливу роль у реалізації тимбілдингу відіграє місце проведення. Найкраще, коли це все відбуватиметься подалі від офісної атмосфери. Незвичні умови проявляють серед співробітників неформальних лідерів.

Ще одна важлива умова успіху — час. Найкраще проводити тимбілдінг-тренінги в робочі дні. Адже зазвичай співробітники прагнуть проводити вихідні вдома, на природі чи з сім'єю. Тому краще убезпечитись від ситуацій, коли хтось з колег не може або ж не хоче брати участь в тимбілдингу.

Крім цього, успішний тимбілдінг проходить в наступній послідовності:

1. Поділ на команди (гра у форматі турніру «Світ Громад»). У випадках, коли компанія має декілька відділів, найкраще утворити мішані команди. Так співробітники зможуть тісніше поспілкуватись або ж познайомитись з людьми, з якими у них спільне робоче місце, але немає можливості комунікувати один з одним.

2. Вибір назви, девізу. На цьому етапі між учасниками зав'язується комунікація, а спільний девіз буде підбадьорювати та піднімати командний дух під час змагань.
3. Безпосередньо, гра «Світ Громад», можливо за тематичним сценарієм.
4. Підведення підсумків. Обговорення дій під час різних етапів тренінгу дозволить провести аналіз допущених помилок та досягнень. Це буде хорошим уроком для майбутніх проблемних ситуацій.

▲ В чому сіль. Якщо організатори тимблдингу будуть дотримуватись усіх названих умов, то після його завершення можна:

- сформувати неформальну атмосферу в колективі;
- з'ясувати старі конфлікти та зняти напруження;
- створити команду однодумців;
- виявити лідерів в колективі;
- згуртувати співробітників;
- сформувати навички колективної взаємодії;
- у співробітників з'являться спільні спогади.

◆ Додаткові ресурси.

Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚡ Як на цьому заробити.

Запропонуйте свої послуги майстра

гри для проведення діагностичних та інтеграційних ігор для корпоративного сектору. Корпоративний сектор, по-перше, платоспроможний, по-друге, регулярно випробовує інновації для свого розвитку. Отже, грамотно і зрозуміло складена комерційна пропозиція може бути підтриманою навіть заради експерименту.

В громадському секторі все трохи складніше з платоспроможністю, але простіше висмикнути людей на такий захід. Оплата такої діагностичної сесії може бути частиною серйозного гранту, який потребує налагодження партнерств або частиною витрат на організаційний розвиток.

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✕ **Для кого підійде.** Усі, хто прагне саморозвитку та в пошуках себе та своєї суперсили.

◀ **Контекст.** Коли ми починаємо щось для себе нове вивчати — нову сферу, новий інструмент, змінюємо роботу, — ми перебуваємо на сходинці «**Початківець**». Залежно від того, що ми будемо робити і як — будемо спускатися вниз (сходи «**Лицемір**», «**Жертва**», «**Ведмідь**») чи підніматися вгору «**Мінімальна компетентність**», «**Компетентність**», «**Віртуоз**», «**Майстер**».

Тому, ось, сходинки, відповідно до яких, можна дійти до найвищої — «**Майстер**».

1. **Ведмідь-незграба.** Ви не розумієте, як Ваші вчинки позначаються на інших людях, ви не думаєте про те, що можете їх образити. Ви не можете зрозуміти, чому, на вашу думку, вочевидь чудові ідеї дають негативні результати.
2. **Жертва.** Ви починаєте відчувати біль та дискомфорт. Ви усвідомлюєте шкоду, що вчинили незграбно поводячись, але ви й далі переносите провину на інших людей. Ви вигадуете обвинувальні історії та даєте негативні оцінки, аби виправдати власні промахи та невдачі. Ви уникаєте відповідальності за свою некомпетентність.
3. **Лицемір (імітатор).** Ви лицемірите, вдаєте, що змінилися. Але це неправда, оскільки ви не практикуєте нових знань.
4. **Початківець.** Ви починаєте усвідомлю-

вати, що нехтуєте думками інших людей, розумієте, наскільки вам важко поділяти їхні думки. Це створює дискомфорт, але це вже прогрес. Тепер вам насправді відомо, що ви чогось не знаєте. Ви визнаєте свою некомпетентність та звертаєтеся за підтримкою та наставництвом. Ви готові вчитися.

5. **Мінімальна компетентність.** Тепер у вашому розпорядженні характеристики та інструменти, що дають вам можливість вибрати спосіб дії. Ви досі докладаєте ще чималих зусиль, аби усвідомити, яким ви маєте бути та зрозуміти, як саме ви впливаєте на інших людей.
6. **Компетентність.** Через постійну практику ви реалізуєте новий спосіб існування та новий тип своєї особистості. Вам зрідка доводиться думати про те, як вам діяти як лідеру. Ви можете давати оцінку, втручатися в хід дій тільки тоді, коли це необхідно, делегувати повноваження та звертатися за допомогою. Ви стали сильною, й водночас гнучкою, новою особистістю. Вас поважають колеги.
7. **Віртуоз.** Ви повною мірою набули здатності бути лідером, ви мислите і висловлюєтесь з цієї позиції. Ви робите все невимушено. Ви вирішуєте проблеми та долаєте критичні ситуації навіть не замислюючись, наскільки складними вони є. Ваші ровесники захоплюються вами, вважають своїм вчителем та наставником.
8. **Майстер.** Ви досягнете майстерності, якщо станете провідним новатором в своїй галузі, піднявши її на новий рівень

розвитку. Завдяки вашій активній участі, позиція галузі зміниться, а досягнення, яких саме ви здобули, з часом стануть стандартною практикою.

□ Проблема. Що треба зробити, щоб насправді називати себе «Майстром гри».

◎ Рішення. Пройти сертифікацію на майстра гри «Світ Громад» та постійно практикуватись.

❖ Механіка.

Щоб стати майстром гри «Світ Громад» 80 рівня треба пройти сертифікацію на майстра гри на сайті <https://woc.org.ua/>, а також регулярно практикуватись, обмінюватись досвідом з іншими майстрами, шукати послідовників і формувати в них відповідні компетенції і знання про інструмент, розробляти власні модифікації, перевіряти їх життям. Так, це вимагає зусиль. Майстерність взагалі вимагає багато енергії, концентрації і зусиль.

▲ В чому сіль. Справжній Майстер гри «Світ Громад» вміє:

- організовувати публічну або корпоративну гру, враховуючи вимоги до приміщення, часу, кількості та складу груп, періоду доби;
- планувати ігровий процес;
- зустрічати гравців і грамотно підвести їх до гри, враховуючи умови, що гарантують ефективність;
- розповідати історію виникнення гри «світ громад», пояснити правила гри;
- провести гравців по перших раундах, по-

ступово включаючи усіх в ігровий процес;

- допомагати, там де потрібно, не допомагати, там де не потрібно;
- завершити гру, провести післяігрові рефлексії.

Використовує гру для: розвитку спільноти, громадянської освіти, діагностики команд, дослідження та зміни поведінки людей. Крім того:

- майстер гри може отримувати додатковий дохід, користуючись перевагами партнерської програми від «Світу Громад»;
- обмінюватись досвідом з іншими майстрами-однодумцями.

➤ Додаткові ресурси.

Ноутбук, доступ до інтернету та бажання.

▲ Хто вже так робить. Сертифіковані майстри гри «Світ Громад» 3 рівня (бо на даний момент це найвищий рівень майстерності)

⚡ Як на цьому заробити.

Можна брати участь у проєктах, які організовує ТОВ «Світ Громад», з отриманням грошової винагороди.

Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення тематичних ігрових сесій різним категоріям населення.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації.

◆ **Сфера.** Розвиток людських ресурсів (навичок).

✕ **Для кого підійде.** Вчителі та викладачі закладів вищої освіти.

◀ **Контекст.** Літо — пора відпочинку та ясного сонечка. Для вчителів та викладачів — це взагалі певна особлива частина життя, коли можеш розслабитись фізично та морально від роботи, яка, з одного боку, надихає, а з іншого — дуже втомлює. Адже діти та підлітки потребують особливого підходу, і саме ці люди впливають на них, як ніхто інший, формують їхню свідомість, готують до дорослого життя. Але проходить певний час, і відпочинку стає забагато, адже це не 2 тижні, або навіть місяць, а 50-80 днів. І хочеш-не хочеш постає питання: як з користю та не дуже напружуючись провести літо. Це ще та дилема, адже звичні речі також створюють втому, з іншого — робота вчителя та викладача потребує постійної роботи над собою, щоб привчати дітей та молодь отримувати нові навички та знання, необхідні у XXI столітті.

□ **Проблема.** Проведення вчителями та викладачами університетів корисного дозвілля влітку та опанування ними нових знань та навичок.

◎ **Рішення.** Організувати для себе влітку челендж-серію ігор «Світ Громад».

◆ **Механіка.**

- Придбати або мати доступ до гри-тренінгу «Світ Громад» будь-якого релізу.
- Бути майстром гри або пройти сертифікацію на майстра гри.
- Протягом літа зібрати команди (це можуть бути навіть учні та студенти) та пограти в усі сценарії гри «Світ Громад», які йдуть разом з релізом. Можна також створювати свої тематичні сценарії, наприклад, до особливих свят, і пограти в них також.
- За бажанням написати звіти по кожній з ігор, надіслати у ТОВ «Світ Громад» та отримати приємний бонус.

▲ **В чому сіль.**

- Корисне проведення літа з прокачкою необхідних навичок ХХІ століття.
- Опанування ефективного інструменту для роботи з молоддю не лише влітку, але і протягом інших сезонів.
- Підвищення своєї кваліфікації та іміджу в очах учнів, студентів та колег.

◆ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚡ **Як на цьому заробити.**

Запропонуйте свої послуги майстра гри як альтернативного способу відпочинку влітку. Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої школи або університету.

◆ **Сфера.** Залучення та інтеграція мешканців громади, соціальна згуртованість.

✂ **Для кого підійде.** Бібліотеки.

◀ **Контекст.** Останнім часом кількість відвідувачів бібліотек скорочується: електронні книги замінили друковані, користувачам легше обрати будь-яку книжку на свій смак та прочитати її з планшету або електронної книги, аніж піти до бібліотеки та взяти її і насолоджуватись читанням та запахом книги. Але бібліотека — не лише місце, де можна взяти книги або почитати на місці. Це місце, де можна відпочити, прийняти участь у корисному заході, отримати натхнення та набратися сил. Тому бібліотеки організують різноманітні тематичні заходи для того, щоб залучити нових відвідувачів та втримати існуючих (фотоконкурси на найкращу вишиванку, хустку, розмовні клуби, зустрічі з депутатами), але це важко.

□ **Проблема.** Розробити нові методи залучення відвідувачів до бібліотеки та покращення своїх послуг.

◎ **Рішення.** Реалізувати проект із включення гри «Світ Громад» як одного з його компонентів.

◆ **Механіка.**

1. Подати заявку на участь у Грантовій програмі від «Світ Громад»

(проводяться регулярно, необхідно слідкувати за анонсами).

2. Зібрати команду з 5 учасників, які мають пройти онлайн-навчання на платформі woc.org.ua в рамках програми.
3. Отримати примірник «Світ Громад» для своєї громади (або за наявності мати свій) та обрати фінальний проект.
4. Реалізувати фінальний проект за участю гри-тренінгу «Світ Громад».

Приклад ідеї проекту — провести 8 ігор з людьми різних категорій. Серед учасників гри обов'язково має бути гравець, який в реальному житті має ту ж професію або статус, що і роль у грі «Світ Громад». Наприклад, перша гра — обов'язковий гравець — Вчитель/ка; друга гра — обов'язковий гравець — Пенсіонер/ка; третя гра — Активіст/ка; четверта гра — Чиновник/ця; п'ята гра — Підприємець/ця; шоста гра — Людина з інвалідністю; сьома гра — Мама/тато в декреті; восьма гра — Ветеран війни).

▲ **В чому сіль.** Даний спосіб використання гри дозволить бібліотеці:

- заявити про себе, як відкритий простір для спілкування, відпочинку та згуртованості громади;
- організувати громадян та реалізувати проект з благоустрою дитячого майданчика;
- запропонувати нові інтерактивні послуги для громади (проведення

ігрових сесій, турнірів, тренінгів, зустрічей ініціативних груп);

- підвищити показники відвідуваності бібліотеки та залучити нових користувачів;
- зацікавити молодь до відвідування бібліотеки;
- дати платформу для здобуття мешканцями громади нових знань і навичок XXI століття;
- підвищити професійні навички бібліотекарів через навчання на платформі та сертифікацію на майстрів гри;
- бібліотека стане видимою в соціальних мережах завдяки реалізації проекту (сторінці бібліотеки, сайті громади, грантової програми «Світ Громад»).

➤ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

⚠ **Хто вже так робить.** Веселівська бібліотека-філія КЗ «Торчинська публічна бібліотека» (Волинська обл.).

⚡ **Як на цьому заробити.** Підвищення відвідуваності бібліотеки — це найкраща винагорода. Подайте заявку на міжнародний грант та включіть гру «Світ Громад» як складову вашого проекту, обов'язково забюджетуйте зарплату — винагороду майстра гри за проведення ігор в рамках проекту.

◆ **Сфера.** Психологія особистості та самоаналіз.

✕ **Для кого підійде.** Усі, хто не вірить у силу ігор та їхній позитивний вплив на життя.

◀ **Контекст.** На жаль, дорослі забувають про силу ігор та часто вважають їх марним проведенням часу. Проте, коли ми були дітьми, то світ навколо пізнавали через ігри. Друзів зустрічали в іграх, там перевіряли їх надійність та відданість. Але поступово, стаючи дорослими, ми перестаємо грати, а все частіше стаємо надміру серйозними, і в певному моменті розуміємо, що втратили здатність дивуватись і захоплюватись світом навколо і людьми у ньому.

Можливо, варто це змінити? Вже давно відомо, що гра допомагає пізнавати світ не лише дітям, але й дорослим. Напевно, ви вже чули історії про те, що в деяких компаніях, коли приймають людину на роботу, їй пропонують зіграти «Мафію». Чому? Бо на співбесіді людина буде когось вдавати, щоб сподобатись, а у грі вона буде собою. Є також чимало історій про те, як базові навички підприємництва люди здобували через гру в «Монополію», а потім це дозволяло їм ставати потужними бізнесменами.

І для дорослих, і для дітей найкращим способом навчання є гра. Вона допомагає вивчити нове, засвоїти науки та

запам'ятати складні поняття. Чому саме ігрове навчання спрощує навчання для дітей, учнів школи та навіть дорослих? Це працює дуже просто: в ігровому навчанні людина концентрується не на самому процесі засвоєння інформації і навичок, а на грі. В таких ситуаціях мозок сприймає процес, пов'язані з навчанням, як розвагу: легше запам'ятовує інформацію, концентрує увагу та будує нові логічні зв'язки.

□ **Проблема.** Несерйозне ставлення дорослих до ігор як інструменту пізнання світу та розвитку необхідних навичок.

◎ **Рішення.** Ігрові сесії «Світ Громад» для дорослих.

❖ **Механіка.** Ігровий сценарій не має значення. Це може бути навіть дуже довгий сценарій на 12 раундів.

▲ **В чому сіль.** Завдяки ігровим сесіям «Світ Громад», учасники зрозуміють, що завдяки грі:

- Гравці максимально зосереджені на грі в емоційному та розумовому плані, тобто сконцентровані не на навчальному, а на ігровому процесі.
- Процес опанування нових навичок XXI століття може бути цікавим, результативним та захоплює вчитись далі.
- У простій ігровій формі можна навчитись управляти громадою та її розвитком, ознайомитись із системою оподаткування.

- Можна навчитися проявляти ініціативу, наполегливість та цілеспрямованість, приймати важливі рішення.

➤ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода, буклети, книги, відеофільми про позитивний вплив освітніх ігор на життя.

▲ **Хто вже так робить.** ТОВ «Світ Громад», сертифіковані майстри та провайдери неформальної освіти, які вірять у силу настільної гри «Світ Громад».

⚡ **Як на цьому заробити.** Запропонуйте свої послуги майстра гри для проведення діагностичних ігор для осіб, які не вірять у позитивний вплив ігор на життя.

Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації, яка займається популяризацією освітніх ігор як інструменту пізнання світу та розвитку необхідних навичок.

◆ **Сфера.** Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.

✂ **Для кого підійде.**

Представники молодіжних ініціативних груп та місцевої влади.

◀ **Контекст.** Гра «Світ Громад» — вже перевірений спосіб комунікації з представниками влади та іншими громадянами. Крім того, останнім часом гра стала ефективним інструментом для надання публічних консультацій з реалізації певних проектів та молодіжних ініціатив, ба більше, поява ігор та майстрів «Світ Громад: Акселератор-III» у громадах дозволяє розширити можливості молоді шляхом проведення симуляційних ігор самою проектною групою для залучення громади, без залучення сторонніх експертів, що може стати практичною частиною інформаційно-просвітницької кампанії зацікавлених проектних груп.

□ **Проблема.** Як побудувати ефективну взаємодію між молодіжними ініціативними групами та зацікавленими сторонами завдяки ігровій симуляції.

◎ **Рішення.** Проведення симуляційної гри «Світ Громад» на основі 3 релізу «Світ Громад. Акселератор-III» за сценарієм «Громада молодіжних лідерів».

◆ **Механіка.**

- Учасників слід ретельно підбрати та

готувати — вони мають розуміти ціль та завдання ігрової сесії — і, відповідно, готуватися до неї, а також проводити серію подібних ігор у «Світ Громад» у школі/університеті напередодні публічних ігрофікованих консультацій.

- Надавати Майстрам гри інформацію про вже пророблену роботу по проекту на місцях.
- Продовжити застосування технології симуляційних сесій «Світ Громад» вже з тематичним додатком (наприклад, екологічним useReuse).
- **Тривалість:** 6 раундів.
- **Ігрові ролі:** активіст/ка; пенсіонер/ка; лікар/ка; підприємець/иця; фрілансер/ка; вчитель/ка.
- **Підготовка до гри:**
- Гра відбувається:
 - з додатком «Молодіжна рада» без використання колоди «Індивідуальних цілей».
 - з використанням таких карток Життєвих обставин із додатку «Інклюзивність»: № Ін-2; Ін-5; Ін-7, які застовуються в загальну колоду Життєвих обставин.
- **Перед грою:**
 - Дати слово фасилітатору/регіональному координатору, який розкаже більше про проект, в рамках якого відбувається ігрова сесія (3 хв).
 - Розказати про себе як Майстра і про роль «Світу Громад» у цьому проекті.
 - Дати можливість учасникам познайомитися. Молоді — представити свою ініціативу та роль у ній, а владі

Молодь не дуже активно залучена до участі в екологічних проектах і потребує прокачки власної впевненості. Цілком можливо, що серія подібних ігор у «Світ Громад» у школі напередодні публічних ігор могли б вивільнити творчий потенціал молоді для більш активного включення у реалізацію подібних проектів.

- про себе, межі свого впливу.
- **Протягом гри** — звертати увагу на тематичну складову проекту в картках Молодіжних проектів та Інструментів розвитку громади, проговорювати це з учасниками.
- **Дебрифінг** — особливо важлива частина гри, протягом якої молодь має отримати рекомендації від місцевої влади стосовно імплементації їхніх проектів, адвокації, подумати про наступні ініціативи чи варіанти співпраці.
- **Порада для Майстра:** на основі висновків, зроблених під час ігрової сесії, варто простимулювати учасників згенерувати ідеї/рекомендації в контексті впровадження їхньої ініціативи, і занотувати це на фліпчарті/дошці: що треба перестати робити; чого треба робити більше; чого треба робити менше; що треба почати робити. Однак Майстер може обирати свою структуру для дебрифінгу.

▲ В чому сіл. Ігрові сесії за даним сценарієм допомагають учасникам:

- Згуртуватися для ініціювання та подальшої реалізації своїх ініціатив, а також знайти шляхи впливу на життя громади (зокрема, провести роз'яснювальну роботу серед населення із залученням молодіжної ради; провести спільні заходи Молодіжної Ради з представниками ініціативи тощо).
- Отримати від Майстра-фасилітатора рекомендації для проекту за резуль-

татами кожної ігрової симуляційної сесії.

- Отримати консультацію від зацікавлених у їхніх ініціативах сторін, адже учасники вважають, що такі ігрові сесії потрібно практикувати у їхній громаді як форму консультацій між органами місцевої влади та молоді, бо це дозволяє покращити взаємодію, отримувати корисні і практичні рекомендації від представників місцевої влади.

➤ **Додаткові ресурси.** Фліпчарт/дошка, маркери, легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ **Хто вже так робить.** ТОВ «Світ Громад» реалізувало проект «Симуляційні ігри «Світ Громад» для посилення спроможності молодіжних ініціативних груп реалізовувати локальні екологічні ініціативи за підтримки МОМ» у 24 громадах (2021 рік).

➤ **Як на цьому заробити.** Приймати участь як Майстер-фасилітатор у подібних проектах ТОВ «Світ Громад».

◆ **Сфера.** Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.

✂ **Для кого підійде.** Представники бізнесу, програмні спеціалісти, проекти МТД, організації громадянського суспільства, які адмініструють грантові програми, відділи КСВ, соціальні працівники.

◀ **Контекст.** Для реалізації місцевих програм розвитку, держава користується міжнародною технічною допомогою, тобто ресурсами, які надаються іноземними державами, організаціями, установами, фондами, міжнародними організаціями на безоплатній основі для здійснення проектів з метою проведення реформ і реалізації програм соціально-економічного розвитку України. І для того, щоб отримати таку цільову допомогу, ці організації вимагають чітке обґрунтування конкретних програм, їхню актуальність, мету, завдання, бюджет, кількісне вимірювання результату, а також життєздатність безпосередньо після реалізації проекту або програми розвитку.

Наразі, Україна прийняла Національну стратегію безбар'єрності, і для того, щоб вона реалізувалась, такі ж програми мають бути прийняті локально, щоб кожна громада могла внести свій важливий вклад у досягнення головної цілі Стратегії. Стратегія передбачає

врахування потреб усіх груп населення, у тому числі, літніх людей, батьків з малолітніми дітьми, людей з інвалідністю, молоді. Безбар'єрне середовище передбачає фізичний доступ до об'єктів інфраструктури, а також безперешкодну можливість отримати освітні, медичні, судові, комунальні, банківські, культурні, соціальні та інші послуги у громадах.

□ **Проблема.** Для обґрунтування та прийняття зважених заходів в рамках програм з безбар'єрності, розробники мають зрозуміти та розширити свої уявлення про невидимі бар'єри у повсякденному житті, з якими зіштовхуються люди з інвалідністю, в складних життєвих обставинах, маломобільні групи.

◎ **Рішення.** Проведення ігрової сесії «Світ Громад» за спеціальним ігровим сценарієм «Інклюзивна громада» (додаток «Інклюзивність») як складової воркшопу для розробки програм з безбар'єрності.

◆ **Механіка.**

- **Тривалість:** 6 раундів.
- Учасники наосліп витягують роль в грі: Чоловік/жінка з інвалідністю; Активіст/ка; Підприємець/ниця; Лікар/ка; Фрілансер/ка; Пенсіонер/ка; Тато/мама в декреті.
- Учасники наосліп витягують індивідуальні цілі на гру (картки: Мр-3, Мр-5, Мр-6, Мр-12, Мр-14, Мр-15).
- Учасники витягують в сліпу з колоди

Життєвих обставин «Ситуацію», не читають і кладуть біля себе (картки: Ін-1, Ін-7, картка Ін-8 кладеться в колоду «Життєвих обставин». Майстер гри на початку кожного раунду визначає на власний розсуд, яка життєва обставина спрацює для кожного окремого гравця. Інклюзивна Життєва ситуація діє один раунд з моменту відкриття до початку наступного раунду. Після цього відпрацьована інклюзивна життєва обставина скидається у відбій.

- В Колоді інструментів є тільки інструменти з додатку «Інклюзивність»
- **Питання для дебріфінгу:** персональні відкриття, спостереження, відчуття, пов'язані зі своєю роллю та виникненням неприємних життєвих обставин, особливо, пов'язаних з виникненням бар'єрів:
 - Як воно було в грі?
 - Чи доводилося щось схоже пережити в реальності?
 - Що допомогло справитися з цими неприємними обставинами?

Персональні відкриття щодо ідентифікованих під час гри власних стереотипів, уявлень, установок, пов'язаних з безбар'єрністю. Наскільки робочий простір, життєве середовище є дружніми зараз до людей, які раптово змінили роль, потрапили в складну життєву ситуацію і дозволяють легше справитися, пережити такі виклики.

▲ В чому сіль.

Розробники програми завдяки даному способу використання гри зможуть:

- зробити персональні відкриття, спостереження, пережити відчуття, пов'язані з роллю у грі та виникненням неприємних життєвих обставин, особливо, пов'язаних з виникненням бар'єрів;
- ідентифікувати власні стереотипи, уявлення, установки, пов'язані з безбар'єрністю;
- зрозуміти, наскільки робочий простір та життєве середовище є дружніми зараз до людей, які раптово змінили роль, потрапили в складну життєву ситуацію і дозволяють легше справитися, пережити такі виклики.

➤ Додаткові ресурси. Фліпчарт/ дошка, маркери, легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода.

▲ Хто вже так робить. ТОВ «Світ Громад» реалізувало проект.

➤ Як на цьому заробити. Приймати участь як Майстер-фасилітатор у подібних проектах ТОВ «Світ Громад».

◆ **Сфера.** Розвиток громадянського суспільства.

✕ **Для кого підійде.** Керівники та співробітники гуртків загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладів, клубів, дитячих творчих об'єднань.

◀ **Контекст.** Національно-патріотичне виховання молоді передбачає формування у неї ціннісного ставлення до себе, свого оточення та своєї держави, розвиток навичок відстоювати свою життєву позицію та приймати активну участь у суспільних процесах своєї Батьківщини. Тому на сьогоднішній день є великий попит на ефективні виховні системи й технології, спрямовані на розвиток національно-патріотичного виховання, зокрема залучаються засоби виховання музеїв, театральної педагогіки, дитячого та юнацького спорту, створюються реальні умови для прояву творчих здібностей молодих людей.

Але світ не стоїть на місці і існує потреба в нових підходах до формування свідомих та компетентних громадян своєї країни.

□ **Проблема.** Формування в учнів почуття патріотизму, волі до перемоги, наполегливості, виховання та розвиток повноцінної особистості та гармонійної людини завдяки новим інтерактивним методам навчання.

◎ **Рішення.** Впровадження ігрових можливостей гри «Світ Громад» у навчальний виховний процес.

❖ **Механіка.**

1. Аналіз нормативних документів з національного-патріотичного виховання молоді.
2. Розробка та прийняття програми з національно-патріотичного виховання в межах навчального закладу чи гуртка з включенням регулярних ігрових сесій «Світ Громад» як компоненту програми.
3. Безпосереднє проведення ігор «Світ Громад» з акцентом на національне-патріотичне виховання учнів. Водночас, ігровий сценарій не має значення.

▲ **В чому сіль.**

- Всебічний гармонійний розвиток учнів, формування свідомого громадянина/ки та розвитку громадянських компетентностей та підвищення рівня їх патріотизму.
- Розгалужені сценарні варіанти, адаптивність під вікові, соціальні чи професійні особливості цільових аудиторій — це ті переваги, які роблять гру універсальним інструментом для підвищення різних компетентностей громадянина України.
- Навчання лідерству, формування культури підприємництва, залучення до роботи громади, моделювання розвитку громади.

- Вміння аргументувати та відстоювати свою позицію, ухвалювати аргументовані рішення в життєвих ситуаціях та діях.
- Співпрацювати в колективі, вносити свою частку в роботу групи для вирішення проблеми.
- Виконувати громадянський обов'язок у межах місцевої громади та держави загалом.
- Ефективно спілкуватися, долати стереотипи, робити свідомий вибір та діяти відповідально.

❖ **Додаткові ресурси.** Легенда на гру, нейтральне місце, здоровий перекус (горіхи, сухофрукти), вода
Буклети, книги, відеофільми про національно-патріотичне виховання.

⚠ **Хто вже так робить.** ТОВ «Світ Громад» реалізувало проект.

⚡ **Як на цьому заробити.**
Бюджетуйте ігри в грантових заявках з компонентом національно-патріотичного виховання.

◆ **Сфера.** Налагодження та діагностика ділових стосунків, партнерств.

✕ **Для кого підійде.** Сертифіковані майстри гри, провайдери неформальної освіти, тренінгові центри, проекти МТД з компонентом освіти.

◀ **Контекст.** Напевне кожен працівник, майстер гри «Світ Громад», підрядник, інвестор чи просто прихильник компанії «Світ Громад» відчував легке розчарування, коли намагався пояснити знайомим чим він чи вона займається у «Світ Громад» і на чому спеціалізується «Світ громад».

На початках існування фірми ми описували нашу роботу так, як це роблять інші або як нас вчили: хто клієнти, наші послуги та продукти тощо. Проблема була в тому, куди і в який сегмент ринку запхати нас.

- Ми не зовсім виробник настільних ігор, бо тоді наша продукція мала б бути в магазинах настільних ігор і мати розважальний характер.
- Ми працюємо з проблематикою розвитку громад та громадянського суспільства, але ми не громадські активісти і не громадська організація.
- Ми ніби й приватна компанія з директором, але в нас немає ієрархії і невідомо, де закінчується ця компанія, бо в статутах сертифікованих майстрів гри вказано, що вони працюють в «Світ Громад».
- Ми працюємо зі сферою освіти, але не

так, як це роблять освітяни, бо для нас справжнє навчання означає припинити робити щось або почати робити щось по-іншому.

- Ми залучаємо приватні інвестиції, маючи лише кредит довіри, ексель-таблицю і адміністратора вчасних виплат зобов'язань.

Важко сказати, на чому конкретно ми спеціалізуємось, але до нас приходять за порадами і в сфері розробки ігор — визначити ігровий баланс, порахувати вартість розробки, і в сфері масштабування впливу та зміни установок в великої кількості людей, залучення соціальних інвестицій. Але як говорять: «Краще один раз побачити, аніж 100 разів почути». І тоді висновки можна робити самостійно. А що робити, коли людина надто зайнята і її графік розписаний по хвилинах, і не вистачить часу, щоб пограти у гру 3-4 години? І таке буває.

▣ **Проблема.** Презентувати гру «Світ Громад», якщо час критично обмежений.

◎ **Рішення.** Презентувати гру «Світ Громад» за 45 хвилин.

◆ **Механіка.**

- Відеоролик на початку презентації;
- зіграти один раунд скороченого сценарію або розробити спеціальний сценарій для презентації;
- підібрати спеціальні карти, які б викликали найбільше емоцій;

- стартувати з мінімального реквізиту і додавати його по ходу гри;
- брати на презентацію гравців, які вже грали в гру, і які зададуть темп гри;
- змінювати в процесі учасників гри (наприклад, 1 раунд грають одні, а на 2-ий міняються);
- змінювати ролі в процесі гри (роздати ролі і гроші всім, за стіл сідають 4-ро, решта спостерігають, бо будуть «заїжджати» в громаду на наступний раунд);
- розробити 2 види моделі в залежності від аудиторій (для тих, хто будуть грати і для тих, хто можуть придбати). Ціль: тих хто гратиме — зацікавити, тим, хто може купити — показати переваги використання такої гри.

▲ В чому сіль.

- Такий спосіб використання гри дозволяє презентувати її механіку великій кількості людей за дуже короткий час.
- Незважаючи на тривалість презентації, можна зацікавити людей зіграти повний сценарій, і навіть комусь її продати.

➤ Додаткові ресурси. Відеоролик про гру «Світ Громад», спеціальний сценарій для презентації, гравці, які вже грали в гру.

⚡ Як на цьому заробити. Якщо Ви ефективно презентуєте гру за 45 хвилин, Ви можете запропонувати свої послуги майстра або продати коробку з грою та отримати свої комісійні.

ЯК ЗРОБИТИ ГРУ «СВІТ ГРОМАД» АЛЬТЕРНАТИВНИМ СПОСОБОМ ВІДПОЧИНКУ АБО ЯСКРАВОЮ ЧАСТИНОЮ БУДЬ-ЯКОГО ІВЕНТУ

#РОЗВАГИ #PARTY #ТУРНІР #МАЙСТЕРГРИ

◆ **Сфера.** Залучення та інтеграція мешканців громади, соціальна згуртованість.

✂ **Для кого підійде.** Усі активні сертифіковані майстри гри.

◀ **Контекст.** Враховуючи діапазон навичок, які прокачує гра «Світ Громад», та спектр емоцій, які надає учасникам, її також можна позиціонувати як альтернативний вид проведення корисного дозвілля. Чому? Думаю, багато хто з вас або бачили, або чули, або навіть приймали безпосередню участь у заходах, які активно проходять у багатьох містах України (QUIZ, Національний QUIZ, Мозгобійня). Вони також проходять у форматі турнірів і користуються значним попитом. Але люди постійно бажають чогось нового...

□ **Проблема.** Потреба громадян в альтернативних способах відпочинку.

◎ **Рішення.** Проведення гри «Світ громад» у форматі ШОУ-турніру за тематичним сценарієм.

◆ **Механіка.**

- Якщо гра проводиться в рамках заходу, то сценарій гри робиться під захід з акцентом на розвиток навичок, що відповідають його тематиці.
- Якщо гра проводиться як самостійний розважальний захід, то: — необхідно домовитись про місце проведення

гри (це може бути кафе, ресторан, паб, або інших заклад громадського харчування, але обов'язково з гарним освітленням, свіжим повітрям та достатнім простором, щоб гравці за сусідніми столами не заважали один одному);

- зробити анонс гри (соціальні мережі, пабліки, реклама у закладі, де будуть проводитись ігри). Кожна гра має бути тематичною з акцентом на вирішення певної проблеми та прокачки конкретної навички (наприклад, фінансова грамотність); — гравці мають напередодні сформувані команди з 4-6 осіб, придумати назву команди та зареєструватись за спеціальним посиланням, що вказане у рекламі заходу (цільова аудиторія широка, в основному 25-50 років); — безпосереднє проведення гри та визначення переможця. При цьому, це має бути ШОУ-гра, тобто приміщення має бути відповідно оформлене із професійним фотографом, який потім надасть лінк на скачування фото усім учасникам; — такі ігри мають проводитись регулярно в конкретний день тижня в той же час за домовленістю з власниками приміщення з певною періодичністю (1-2 рази в місяць).

▲ **В чому сіль.**

- Це формат, завдяки якому можна добре заробляти. Причому добре і вам і власникам приміщення, якщо

це кафе, ресторан, паб або інший заклад громадського харчування, адже учасники зможуть під час гри замовити напої та їжу і заклад також на цьому заробить гроші;

- це інструмент згуртування жителів громади з наданням нових емоцій та досвіду.

➤ **Додаткові ресурси.** Додаткові майстри гри (кількість має відповідати кількості команд учасників); легенда на гру, велике за площею місце для проведення (кафе, ресторан, паб, або інших заклад громадського харчування, яскрава локація для фото.

⚡ **Як на цьому заробити.** Організуйте ШОУ-турніри за тематичними сценаріями. Беріть участь у подібних заходах.

◆ **Сфера.** Корекція деструктивної поведінки.

✕ **Для кого підійде.** Соціальні працівники, фахівці з пробації, неурядові організації, що працюють у сфері охорони здоров'я та захисту прав пацієнтів.

◀ **Контекст.** Ув'язнені — це специфічна аудиторія з певними особливостями сприйняття світу та проблемами різного характеру. Зокрема значна частина цих людей — малоосвічені, і тому вони не розуміють, навіщо треба платити державі та приватним організаціям за утримання квартири/будинку, послуги зв'язку і що треба сплачувати податки, коли отримуєш будь-який дохід. Крім того, вони соціально неадаптовані і не розуміють, які соціальні ролі виконують такі верстви населення, як чиновник (навіщо вони взагалі потрібні), мама/тато в декреті, пенсіонер, вчитель, учасник бойових дій тощо.

Особи, які потенційно можуть стати в'язнями у майбутньому, не вміють поводитись з грошима. Не беруть відповідальність за свої вчинки. Патерн їхнього мислення: я повинен «зараз» витратити усі гроші. Це вони і роблять (значну частину на наркотики), не задумуючись про раціональний розподіл грошей для забезпечення свого майбутнього. Вони зациклені на собі і їх сприйняття світу зводиться до правила «кожен за себе» і вони не уявляють «як» це можна кооперуватись для досягнення спільної мети.

□ **Проблема.** Пояснити ув'язненим, як поведінка кожного впливає загальний результат.

◎ **Рішення.** Проведення ігрових сесій «World of Communities» із ув'язненими.

❖ **Механіка.**

- Треба спочатку пояснити в цілому сутність та основну механіку гри «Світ Громад», а під час наступного візиту вже проводити ігрову сесію.
- Оптимально обирати сценарій на 3-4 раунди.
- Рекомендовано проводити гру — по 3 рази в кожній зоні (але треба враховувати ситуацію).
- Кожному гравцю надається одна роль. Але ефективніше надавати одну роль одразу двом гравцям (тобто можна залучити одразу до 12 гравців), завдяки чому вони починають більше спілкуватись та кооперуватись між собою.
- Майстер має дати можливість гравцям робити свій вибір у грі, щоб вони потім змогли побачити наслідки та зробити висновки.
- Акцент гри має робитися на згуртованості гравців.

▲ **В чому сіль.**

Ігрові сесії дозволяють засудженим:

- усвідомити те, як уміння дотримуватись соціальних норм дозволяє залишитися на волі колишнім ув'язненим;
- зрозуміти силу постійних змін особистісних якостей та кооперації, а також

«Завдяки грі я зрозумів, чому у розвинутих країнах особливого значення надають сплаті податків», — один із ув'язнених після ігрової сесії.


набути особистого досвіду ефективної взаємодії, який, у свою чергу, допомагає мотивувати ув'язнених на проходження реабілітації від наркотичної залежності;

- зрозуміти особливості кожної соціальної ролі, чому у кожного гравця дохід різний;
- зрозуміти важливість та необхідність сплачувати податки та платити за комунальні послуги, формування місцевого бюджету та його подальший перерозподіл;
- усвідомити, що кошти місцевого бюджету мають спрямовуватись на реалізацію конкретної цілі та їх не можна привласнювати;
- зрозуміти, що треба брати відповідальність за свої вчинки та дії, доводити почату справу до кінця.

Завдяки грі майстер може виявити тих ув'язнених, які мають вплив на інших, і так посилити вплив гри та розширити масштаб зміни деструктивної поведінки в'язнів, бо вони між собою спілкуються і переймають досвід один одного.

Хто вже так робить.

Громадська асоціація «Позитивна Ініціатива» («Initiativa Pozitiva», Республіка Молдова).

 **Як на цьому заробити.** Бюджетуйте ігри в грантових заявках вашої організації, яка займається проблемами ув'язненими та соціалізацією людей.

АВТОРИ ПРОЕКТУ. МОДЕЛІ ВИКОРИСТАННЯ ВІД АВТОРІВ ТА МАЙСТРІВ ГРИ

- 1. Тарас Тимчук:**
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14,
15, 16, 17, 18, 21, 22, 24, 25, 26, 27,
28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37,
38, 39, 40, 41, 42, 47, 49, 51, 52, 53,
56, 58, 59, 62, 63, 65, 66, 70, 71, 77,
78, 80, 81, 84, 85, 88, 89, 90, 91, 92,
93, 94, 95, 96, 97.
 - 2. Михайло Войтович:**
11, 19.
 - 3. Олександра Фадєєва:**
20, 23.
 - 4. Сергій Павловський:**
43.
 - 5. Наталія Криворучко:**
44, 45.
 - 6. Наталія Іванова:**
46.
 - 7. Тетяна Однорог:**
46, 69.
 - 8. Тетяна Кривоконь:**
48, 55.
 - 9. Олена Османова:**
48, 55.
 - 10. Ольга Пастушок:**
48, 55.
 - 11. Світлана Верезомська:**
50.
 - 12. Тетяна Дрозд:**
50.
 - 13. Оксана Дубенець:**
50.
 - 14. Ксенія Пивоварська:**
50.
 - 15. Галина Степанюк:**
54, 61, 76, 79, 86, 87.
 - 16. Альона Зелінська:**
57.
 - 17. Володимир Воробей:**
60.
 - 18. Анна Острікова:**
64.
 - 19. Христина Штирхун:**
67, 73, 82, 83, 99.
 - 20. Ірина Ткаченко:**
68.
 - 21. Денис Галич:**
72.
 - 22. Летиція Курята:**
72.
 - 23. Беттіна Бранд:**
74.
 - 24. Богдан Вельган:**
75.
 - 25. Ольга Башняк:**
98.
 - 26. Vasile Ganta:**
100.
- Ідея та концепція:**
Тарас Тимчук.
- Структура та адміністрування проекту:**
Михайло Войтович.
- Упорядкувала усі моделі:**
Христана Штирхун.
- Дизайн та верстка:**
Олександр Башняк.
- Обкладинка:**
Денис Ковальчук, Олександр Башняк.
- Вичитка та літературне редагування:**
Тетяна Березна.

ТЕМАТИЧНИЙ ПОКАЖЧИК

- 1. Діагностика та прокачка команд та персоналу:**
1, 8, 10, 11, 33, 90.
- 2. Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади:**
7, 14, 19, 20, 24, 28, 37, 48, 60, 71, 89, 95, 96.
- 3. Залучення та інтеграція мешканців громади, соціальна згуртованість:**
2, 43, 56, 59, 75, 82, 88, 93, 99.
- 4. Розвиток громадянського суспільства:**
17, 23, 25, 36, 52, 57, 64, 68, 73, 97.
- 5. Налагодження та діагностика ділових стосунків, партнерств:**
4, 6, 27, 30, 35, 58, 70, 81, 98.
- 6. Виборчі та політичні технології:**
9, 18, 26, 44.
- 7. Грантові та мікро-грантові програм:**
6, 63, 80.
- 8. Розвиток людських ресурсів (навичок):**
5, 15, 22, 34, 40, 41, 42, 45, 49, 53, 62, 66, 69, 72, 85, 91, 92.
- 9. Робота з молоддю:**
54, 76, 78, 83, 86, 87.
- 10. Діагностика міжособистісних стосунків та комунікація:**
3, 16, 31, 51, 55.
- 11. Нові методи навчання:**
13, 46, 50, 61, 67, 74, 79.
- 12. Корекція деструктивної поведінки:**
12, 29, 38, 39, 100.
- 13. Психологія особистості та самоаналіз:**
21, 32, 47, 65, 77, 84, 94.

УМОВИ ПОШИРЕННЯ

Електронна версія книги розповсюджується безкоштовно для усіх користувачів будь-якого з релізів настільної гри-тренінгу «Світ Громад».

Використання моделей з цієї книги у своїй професійній діяльності сертифікованими майстрами гри не потребує додаткового дозволу чи ліцензії.

Використання моделей особами без сертифікату майстра гри здійснюється на власний ризик і під особисту відповідальність. У цьому випадку Світ Громад, як екосистема не може нести жодної відповідальності за результати такого використання.

Копіювання та поширення текстів з некомерційною метою можливе без спеціального дозволу із посиланням на це видання у наступному форматі: «Fix It: 100 рецептів виправити громаду грою «Світ Громад» та лінком на сторінку видання: <https://market.woc.org.ua/home/maliy-turnir-3-5-komand-1>

Комерційне використання книги чи її частини теж можливе за попередньою письмовою згодою від ТОВ «Світ Громад».

