

СЕРТИФІКАЦІЙНА ПРОГРАМА МАЙСТРА ГРИ

ЗА ВИДАННЯМ

«СВІТ ГРОМАД: АКСЕЛЕРАТОР - III»

ВСТУП	4
МЕТА	5
ЗНАЙОМСТВО	6
Хто такі ТОВ «Світ Громад»?	8
Історія продукту	9
Наші досягнення	10
ЧОМУ ІГРИ ПРАЦЮЮТЬ?	12
Методологія та ідеологія Світу Громад	14
МАЙСТЕР ГРИ	16
Рівні майстерності в екосистемі «Світ Громад»	17
Шляхи розвитку майстерності	18
Модель «Сходи навчання»	20
Світогляд Майстра гри	22
Навички Майстра гри	22
Поведінка Майстра гри	24
ДИЗАЙН ІГРОВОЇ СЕСІЇ	26
Підготовка до гри	26
Фасилітація ігрового процесу	30
Структура ігрового процесу	31
Групова динаміка: розуміння та застосування	32
РОЗГОРНУТІ ПРАВИЛА ГРИ	34
Сценарії гри	34
Ігровий стіл. Початок першої гри	35
Інструменти розвитку громади	36
Ходи гравців	48
Індивідуальна активність	48
Бізнес в грі	50
Фонд громади	50
ПІСЛЯ ГРИ	52
Як вивести учасників з гри?	52
Рефлексія	53
Що це?	53
Фактори, що впливають на проведення групової рефлексії	54
Поради щодо проведення групової рефлексії	55
Нотатки під час рефлексії	56
Як завершити рефлексію?	57
Подальші дії	58
Звітність	58
Публічні звіти Майстрів гри	60
Роль Документатора	62

ФОРМУЛА УСПІШНОЇ ІГРОВОЇ СЕСІЇ	64
КОНФЛІКТИ	68
Управління конфліктами за ігровим столом	68
Чому виникають конфлікти?	69
Безконфліктне спілкування	70
ДОДАТКИ ДО ГРИ	72
Додаток «Молодіжна Рада»	72
Додаток «Інклюзивність»	72
Додаток «Громада без бар'єрів»	72
Додаток UseReUse	73
ФОРМАТИ ГРИ	74
Гра з додатком	74
Презентаційна гра	74
Турнір	74
Гра за моделлю	75
Як розробити власну модель гри?	75
100 способів використання гри	76
Гра-практикум	76
Підготовка до практикуму	76
Тематичний план практикуму	77
СЕРТИФІКАЦІЯ	80
Для чого вам навчання на Майстра гри?	80
Як отримати сертифікат Майстра гри?	81
ДОДАТКОВІ МАТЕРІАЛИ	84
Вправи на рефлексію	84
Чек-лист Організатора гри	86
Чек-лист Майстра гри	87
Чек-лист підготовки до практикуму	88
Реєстраційний лист учасників	90
Після Ігрова анкета	91
Лист-запрошення	92
Опитувальник Документатора	94
РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА	96
НАД РОБОЧИМ ЗОШИТОМ ПРАЦЮВАЛИ	98

ШАНОВНІ МАЙБУТНІ МАЙСТРИ ГРИ!

Ви тримаєте в руках перше видання Робочого зошита для навчання та підготовки кваліфікованих Майстрів гри «Світ Громад. Акселератор – III». Він є основним джерелом усієї необхідної інформації для набуття базової майстерності.

З його допомогою Ви:

- **Дізнаєтесь про основи ігрофікації:** як можна використовувати ігри для досягнення цілей, що стосуються навчання, мотивації або вирішення проблем.
- **Розвинете ключові навички Майстра гри:** отримаєте знання та навички, необхідні для роботи з учасниками ігор та замовниками ігрових сесій.
- **Навчитесь створювати дизайн ігрових сесій:** освоїте принципи дизайну ігрових сесій, які будуть цікавими, динамічними та корисними для ваших учасників.
- **Отримаєте відповіді на складні ігрові запитання:** навчитесь знаходити вирішення проблем, які не передбачені правилами гри.
- **Опануєте гру «Світ Громад. Акселератор - III»:** навчитесь використовувати цей потужний інструмент у власній діяльності та за її межами.

Цей робочий зошит містить:

- **Чітко структуровані теоретичні матеріали:** ви отримаєте чітке та лаконічне пояснення всіх важливих тем, пов'язаних з роботою Майстра гри.
- **Корисні ресурси для поглибленого вивчення:** ви знайдете перелік корисних ресурсів для поглиблення знань та розвитку майстерності.

Крім того, у цьому зошиті є:

- **Чек-листи:** допоможуть вам організувати свою роботу та не пропустити жодного важливого кроку.
- **Шаблони та зразки** листів, анкет та інших документів: завдяки яким ви можете швидко та легко створювати необхідні документи.
- **Посилання** на відео матеріали: допоможуть вам краще зрозуміти деякі з тем та засвоїти інформацію.
- **Список** рекомендованої літератури: допоможе вам досягти професіоналізму та дізнатися більше про світ ігор.

Ми переконані, що цей Робочий зошит стане дієвим помічником у процесі набуття майстерності.

МЕТА

Цей робочий зошит створено для того, щоб надати вам всебічні знання та навички, необхідні для того, щоб стати успішним Майстром Гри.

Як користуватися робочим зошитом

- Читайте текст уважно, звертаючи увагу на ключові моменти та терміни.
- Переходьте за посиланнями через qr-коди, щоб отримати додаткову інформацію та ресурси.
- Робіть нотатки на полях, щоб зафіксувати свої думки, ідеї, та запитання.
- Використовуйте робочий зошит як посібник під час проведення ігор.

Поради

- Перед тим, як почати використовувати Робочий зошит, будь ласка, ознайомтеся з навчальною програмою.
- Використовуйте різні кольори або маркери, щоб виділити важливу інформацію.
- Обговоріть зміст Робочого зошита з іншими учасниками навчання.
- Не бійтеся ставити запитання та звертатися за допомогою до інших.

Бажаємо успіху!

З повагою, Команда Світу Громад.

ЗНАЙОМСТВО

Аби зрозуміти, що таке Світ Громад, потрібно поглянути на нього через кілька призм.

По-перше, Світ Громад – це продукт, який виглядає як коробка з картонним ігровим реквізитом, яку дехто порівнює з «Монополією» (із якою спільним є тільки картон та ігрові гроші). Це гра зі своїми правилами, ігровою механікою, яка, за умов дотримання цих правил та інструкцій, дозволяє замінити традиційні форми навчання: тренінги, лекції, семінари, де сакральним знанням володіє тренер, вчитель, лектор.

Чого може навчити такий продукт?

Світ Громад у розважальній формі формує уявлення про те, як влаштований наш світ, за рахунок яких механізмів можна розвивати своє місто та громаду, стати щасливим і корисним її мешканцем. У якості тренера 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, уміння швидко обробляти нову інформацію та взаємодіяти, когнітивну гнучкість, соціальні навички, вміння швидко робити фінансові розрахунки, розуміти природу податків і спільних грошей, уміння робити політичний вибір, підприємливість.

По-друге, Світ Громад – це технологія. Якщо під словом «технологія» розуміти визначену послідовність дій, які призводять до передбачуваного результату, то вже на практиці перевірено й доведено, що Світ Громад як технологія дозволяє:

- знаходити й залучати потрібних учасників у складні процеси;
- досліджувати групові поведінкові моделі та соціальні настанови, виявляти непродуктивні та переформатовувати їх;
- діагностувати потенціал членів команди;
- Виявляти приховані конфлікти;
- створювати довірливі та безпечні умови для обговорення складних питань;
- зробити людей щасливішими.

Світ Громад – це промо нових підходів та концепцій.

Про навчання протягом життя можна довго розповідати, видавати книжки, але як вкласти цю концепцію в голову, щоб інтегрувати її в щоденну поведінкову модель на рівні звички, чи продемонструвати зв'язок між постійним навчанням і власним добробутом? Зі Світом Громад це стає набагато простіше.

Світ Громад — це ігрофікаційна екосистема.

Світ Громад як екосистема не має сталого фінансування у вигляді грантів чи допомоги від меценатів. Вона існує завдяки ринковим механізмам. Поки є люди, які цінують діяльність як ТОВ «Світ Громад», так і учасників екосистеми, платять за це гроші, які дозволяють створювати нові продукти та сервіси, — доти існує екосистема Світу Громад. А це:

- Точка доступу для необмеженої кількості людей до інструментарію ігрового навчання як елементу ігрофікації;
- Спільнота Майстрів гри — фахівців із різних регіонів, сфер діяльності, які використовують продукцію Світу Громад для вирішення різноманітних завдань — когорт, які формують власну базу знань та здатні навчити ці знання застосовувати.
- Нова мікро кваліфікація — Майстер гри — фахівець із ігрового навчання, дослідник, практикуючий антрополог, який вміє заробляти завдяки своїй кваліфікації.

Щоб стати частиною екосистеми Світу Громад та правильно й ефективно використовувати цю технологію, потрібно її добре опанувати. Саме тому цей Робочий зошит — перед вами, а в поєднанні з регулярною практикою та підтримкою спільноти він допоможе подолати шлях Майстра гри.

ХТО ТАКІ ТОВ «СВІТ ГРОМАД»?

ТОВ «Світ Громад» — це компанія, яка займається розробкою та впровадженням ігрофікаційних рішень для розвитку спільнот.

Передісторія // міфотворчість

Поки бородаті і не дуже люди перед екранами комп'ютерів грали «World of Tanks», бородаті і не дуже Михайло Войтович та Тарас Тимчук створили сайт, де громади можуть співпрацювати та конкурувати між собою, — комунікаційну платформу «World of Communities», або «Світ Громад». Вони відмовилися від стандартного підходу до моделювання розвитку громад і впровадження реформ як складного технічно та для розуміння процесу. Натомість, надихнувшись алгоритмами роботи генералів Пентагону, восени 2016 року ці двоє осіб почали створювати українську версію настільної гри-стратегії «Світ громад: акселератор». З того часу компанія «Світ Громад» досліджує, розробляє, впроваджує ігрові рішення для розвитку спільнот, бізнесу, вирішення комплексних суспільних завдань, де освіта є основним фактором успіху.

Ключові компетенції:

- Розробка симуляційних ігрових тренажерів, які відтворюють реальні бізнес-процеси і поточну реальність;
- Діагностика організаційних систем та команд, знаходження болючих точок або можливостей для внутрішнього росту;
- Стимулювання досвіду живої (оффлайн) взаємодії;
- Вдосконалення та пошук шляхів впровадження рішень щодо зміни деструктивних форм поведінки за допомогою моделювання реальних ситуацій в ігровому форматі;
- Спростування наративу про «нудне навчання».

Підхід

- Проведення діагностики і висунення гіпотези;
- Створення ігрофікаційних інструментів-симуляторів та ігрових додатків;
- Проведення ігор-тренінгів;
- Сприяння розвитку спільноти людей, зацікавлених у використанні ігрофікаційних інструментів;
- Допомога у просуванні складних рішень.

Для кого працює компанія:

- Керівників та власників бізнесу;
- Менеджерів, які впроваджують зміни;
- Представників органів влади, які трансформуються;
- Людей, зацікавлених у розвитку та здобутті нових навичок;
- Тренерів, фасилітаторів, консультантів, які запроваджують системні зміни;
- Вчителів та викладачів ВНЗ;
- Лідерів учнівського і студентського самоврядування;
- Працівників та волонтерів громадських організацій.

ІСТОРІЯ ПРОДУКТУ

Гру розробили українці для своїх співвітчизників. **Перший реліз гри** відбувся у 2017 році, і тоді вона називалася «Світ Громад. Акселератор для громад, що прагнуть розвитку». Намір був створити ігровий навчальний інструмент (для самонавчання у тому ж числі) для людей, яким не байдужі громади у яких вони проживають. Гра вже значно змінила стандартні підходи до розвитку громад і впровадження реформ.

Другий реліз настільної гри-тренінгу відбувся у 2018 році і вже мав назву «Світ Громад. Соопетіція» (стратегія взаємодії, яка збалансовує суперництво і призводить до співпраці між конкурентами з вигодами для всіх її учасників). Назва релізу з'явилася під час тестування гри Світ Громад з підприємцями та власниками бізнесів на щорічній зустрічі підприємців «Open Business Space», присвяченій темі кооперації та конкуренції (соопетіція) у середовищі підприємців. Крім того, цей реліз — відповідь на тестування першої версії гри, відгуки і спостереження гравців і фасилітаторів.

Пройшовши кризу низку різких змін та доповнень, з 2021 року і дотепер гра існує у вигляді **третього релізу** «Світ Громад: Акселератор-III». Це — українська настільна гра-симулятор для управлінців та агентів змін, які використовують її для швидкого налагодження співпраці, саморозвитку, активізації та тренування навичок, необхідних у XXI столітті.

НАШІ ДОСЯГНЕННЯ

Досконалість наших послуг та продуктів підтверджена наступними нагородами.



2016 — Переможець EGAP Challenge — конкурсу IT-стартапів та інструментів електронної демократії, організованого Програмою «Електронне врядування задля підзвітності влади та участі громади» (EGAP).



2019 — Настільна симуляційна гра «Світ Громад» була відзначена Східноєвропейською мережею громадянської освіти (EENCE) як найкращий проект з громадянської освіти, спрямований на активізацію громад.



2020 — Онлайн-платформа «Світ Громад» визнана кращою онлайн-практикою за результатами міжнародного конкурсу в рамках Тижня громадянської освіти EENCE.



2022 — Ігрові публічні консультації як інноваційний інструмент адвокації та посилення спроможності молодіжних неформальних груп реалізовувати місцеві еко-проекти в Україні, розроблені на основі ігрового підходу «Світ Громад», були обрані кращою практикою 4-ї Молодіжної конференції Східного партнерства «Молодь за відновлення демократії».

ЧОМУ ІГРИ ПРАЦЮЮТЬ?

Найкраще це пояснює той факт, що гра як феномен (як спосіб поведінки живої істоти) виникає ще на докультурному рівні. Гра як причина та наслідок імітування вплетена у канву свідомості усіх живих істот. Наслідкування ж є фундаментальним [еволюційним] інструментом адаптації до реальності та змін у ній. Себто людський мозок та людська свідомість настільки добре пристосовані до гри, що не потрібно спеціально навчатись, аби вміти грати. Достатньо поспостерігати за немовлятами: вони вже «вміють» гратись, «розуміють» мову гри, через яку розпочинають пізнавати світ. Це — універсальний, навіть базовий спосіб навчання, адаптації та тестування поведінкових моделей.

Освітні ігри (які не є ігрофікацією як такою) — це ігри, які навчають.

Можна виокремити **три виміри ігрофікації**.

Перший вимір ігрофікації — це спосіб **залучення та утримання уваги**. Ви йдете в супер-маркет, купуєте, заробляєте якісь бали, за які вам можуть дати знижку або, в перспективі, якісь подарунки.

По-друге, ігрофікація — це **спрощення з метою зацікавити у виконанні завдань**, зокрема коли йдеться про рутинну потокову роботу. Наприклад, мовний тренажер Duolingo для смартфонів, який у ігровій формі захоплює людину щодня витратити принаймні 15-20 хвилин на вдосконалення знань іноземної мови. Без такого додатку людині важко змусувати себе дотримуватись регулярності та виробити позитивну звичку, ба більше, дисциплінувати себе. Адже вивчення мови — це не той вид діяльності, який зазвичай приносить радість на щодень.

Зараз досить популярними є різноманітні ігрові додатки для мобільних пристроїв, які допомагають ставати дедалі кращою версією самих себе: розвинути «м'які» навички (керування власним часом та фінансами, наприклад), навчити ефективно дбати про себе, близьких і довкілля. Тут існують певні загрози, адже дотримання звички, власне, прагнення отримати нагороду у програмі, перетворюється на залежність і може навіть почати завдавати шкоди.

Третій вимір ґрунтується на тому, що ігри — це один із **найефективніших способів зміни поведінки людини**. Ігри створюють візію структурованого середовища, ілюзію контролю, адже рушієм сюжету є власне користувач. Небезпека криється у тому, що людський натурі притаманно шукати комфорт та втечу від потенційно небезпечних обставин. Останнього, на жаль, не уникнути у реальному житті, а набуття справжніх затишку, стабільності та комфорту іноді може здатися практично неможливим.

Що ж робить гру привабливим та ефективним інструментом? По-перше, **гра формує альтернативний світ**, світ який відтворює загалом знайомі для учасника умови, але в якому події розвиваються за власним сценарієм. Вабить те, що у грі можна на мить забути про всі турботи та клопоти і побути кимось іншим.

Гра — це змагання. Або між гравцями, або гравців проти умови гри.

Гра — це навчання. Відтворення певних моделей поведінки між учасниками, учасників з ігровим світом. Це не лише можливість дізнатись щось нове (в освітніх іграх), але й спосіб тестування ефективних моделей взаємодії.

Якщо є змагання — є нагорода, а нагорода — це задоволення. Здобутки, досягнення та отримання нової інформації дають можливість на біологічному рівні відчути певну радість. Гра — це фізичне задоволення. Через стимуляцію вироблення дофаміну, серотоніну та інших речовин, що викликають відчуття задоволення.

Гра — це розвага (англ. fun), але й дещо важливіше. Сутність та функція гри у тому, аби розважити гравця, а розважаючи — навчити чомусь новому, створити нагоду та простір для засвоєння нових умінь, знань та навичок. Гра — це дуже людська історія, адже вона практично завжди про взаємодію із самим собою та найближчим оточенням.

Гра — це можливість пережити чужу чи уявну роль. Можливість прожити інакше життя, сповнена пригод, небезпек, перемог та визнання. У грі прогрес завжди відбувається динамічно. Ігрова ситуація постійно змінюється, що тримає сприйняття у приємному тонусі. Ігри дають можливість пожити у середовищі (світі), який динамічно розвивається і, при цьому, є умовно зрозумілими та безпечним. І навіть якщо гравці Світу Громад не досягають головної мети, як правило, вони не так уже й далеко від неї зупиняються. Тобто, все одно переживають стрімкий розвиток та прогрес.

Такими є загальні уявлення про біологію та сутність гри як соціокультурного явища. Це те, що робить ігрові інструменти значно ефективнішими за більш звичні лекції, конференції, тренінги та панельні дискусії. У цьому контексті гра «Світ Громад» дає змогу здійснити симуляцію різноманітних сценаріїв, поведінкових моделей, моделей взаємодії з різними чи тими самими людьми. Мета такого вдавання — зрозуміти чи виявити ті шаблони, які є найбільш бажаними та ефективними, або зрозуміти неможливість співпраці. І, як наслідок, — змінити менш дієві схеми на нові, більш конструктивні та результативні.

Якщо хочете далі глибше зануритись у проблематику ігор та поведінку людини, для початку пройдіть курс від Кевіна Вербаха на онлайн платформі масових освітніх курсів Coursera (курс Gamification, є титри українською).



МЕТОДОЛОГІЯ ТА ІДЕОЛОГІЯ СВІТУ ГРОМАД

Ігровий світ у грі «Світ громад. Акселератор - III» — це спільнота людей, які намагаються подолати депресивний стан громади та привести її до визначеної сценарієм цілі. Гравці зібрались заради того, щоб розвинути свою громаду до бажаного усім рівня.

Основні характеристики ігрового світу:

1. Світ — це ігрова модель розвитку громади, де будь-яка спільнота може продіагностувати себе.
2. Хай навіть ігрові процеси наближені до реальності, не варто очікувати 100% деталізації — це неможливо і не потрібно.
3. Гравці живуть у світі. Майстер спостерігає за світом.

Ідеологія

Дуже важлива річ, без якої не можна говорити про нашу гру. Власне це те, що робить «Світ Громад» не просто настільною грою. Це — кооперативна стратегія, і створили її спільними зусиллями. Тобто, ми залучили різні ресурси: приватні, власні, сусідські, банківські. Скооперувавшись ми змогли швидко акумулювати ресурси та випустити перший реліз.

Ми визначили, що це буде однозначно комерційний продукт. Бо, подивившись на ті продукти, які взагалі існують в громадському секторі в Україні, ми зрозуміли, що існує проблема їхньої доступності для всіх охочих. Тобто є речі, які можна десь якось взяти безкоштовно, але їх не може взяти будь-хто у будь-який слушний для себе момент. А наш продукт можна купити будь-коли. І ми вважаємо підприємництво найвищим проявом свободи людини. На цьому, в тому числі, базується ігровий процес «Світу Громад».

Також у своїй роботі над грою та її поширенням ми намагаємось дотримуватись певних математичних правил, які не залежать від людини. Це дозволяє уникати конфліктів та непорозумінь. Це оптимізує час. Ми можемо говорити, що математична формула є справжнім директором компанії «Світ Громад». І це — дуже ефективний директор.

У підприємстві є одна річ, якої надто мало або взагалі немає у інших сферах життя людини. Це — гроші як універсальний, простий, зрозумілий інструмент вимірювання ефективності, продуктивності і успішності справи. Така, власне, ідеологія лягла в основу гри.

МАЙСТЕР ГРИ

Звичайно ж, який робочий зошит Майстра гри без пояснення, хто ж це такий? Яка його роль в екосистемі Світі Громад? Як ним стати?

Майстер гри Світ Громад — сертифікований спеціаліст/-ка із використання ігор-тренінгів середовища Світу Громад для вирішення освітніх, просвітницьких та соціальних завдань, формування та розвитку ключових навичок сучасного суспільства (фінансова та політична грамотність, лідерство, кооперація, прийняття рішень, критичне мислення, громадянські навички тощо).

Майстер гри знає:

- базові принципи роботи ігрофікації та освітніх ігор;
- історію виникнення гри «Світ Громад»;
- правила гри (досконало);
- умови для проведення ефективних ігор (вимоги до приміщення, часу, кількості та складу груп, періоду доби);
- місця в грі, де можна поводитись з гравцями гнучко;
- місця в грі, де не можна поводитись з гравцями гнучко.

Вміє:

- організувати публічну або корпоративну гру;
- спланувати ігровий процес;
- зустріти гравців і грамотно підвести їх до гри, враховуючи умови, що гарантують ефективність;
- розповісти історію виникнення Гри «Світ Громад»;
- пояснити правила гри;
- провести гравців по перших раундах, поступово включаючи усіх в ігровий процес;
- не втручатись;
- допомагати, там де потрібно;
- не допомагати, там де не потрібно;
- завершити гру;
- провести післяігрову рефлексію.

Використовує гру для:

- розвитку спільнот;
- громадянської освіти;
- діагностики команд;
- дослідження та зміни поведінки людей тощо.

Це — короткий опис того, яким повинен бути Майстер гри. Більшість з описаного здобувається в процесі, а НЕ є умовою для здобуття майстерності. Це — умовний контрольний список, аби побачити, що ви вже вмієте та знаєте, а також для того, щоб дізнатися, з чим варто ще попрацювати.

Адже як кожен робочий інструмент повинен мати спеціаліста, який вміє ним користуватися, так і гра «Світ Громад. Акселератор – III» (тут і далі — інструмент) повинна мати Майстра, який ним володіє досконало. І це не стається на етапі прочитання правил, а здобувається в процесі використання цього інструменту: потенціал розкриватиметься для вас з кожною грою.

РІВНІ МАЙСТЕРНОСТІ В ЕКОСИСТЕМІ «СВІТ ГРОМАД»

В екосистемі Світу Громад існує 3 рівні майстерності, які залежать від розуміння Майстром як, де, коли та з ким можна використовувати такий інструмент як гра «Світ Громад. Акселератор - III» у своїй діяльності та за її межами.

Давайте коротко розглянемо кожен з цих рівнів.

Рівень I. Майстер-користувач — вільно володіє правилами гри та регулярно проводить ігри. По суті, всі хто проходить базову сертифікацію за цим робочим зошитом та виконують умови сертифікації (про них йтиметься у наступних розділах), стають Майстрами I-го рівня і входять в спільноту Майстрів гри України.

Рівень II. Майстер-фасилітатор — обрав спеціалізацію у використанні гри та поглиблює свої знання у сфері впровадження та зміни поведінкових моделей.

Це означає, що на II-ий рівень можуть претендувати ті Майстри, які регулярно проводять ігри за конкретною тематикою або з конкретною аудиторією, або ж вміють адаптовувати гру відповідно до запиту.

Рівень III. Майстер-наставник — навчає інших майстерності гри «Світ Громад», займається власною або колаборативною розробкою нових ігрових форматів.

III-ій рівень майстерності присвоюється керівниками компанії. Отримати його можна лише ставши ментором для Майстрів, які тільки навчаються. Крім того, це ті Майстри, які співпрацюють з компанією Світу громад у напрямку розробок та адаптацій, або ж самостійно розробляють програми та проекти з використанням гри «Світ Громад».

Детальніше про те, як пройти сертифікацію, читайте у розділі «Сертифікація».

ШЛЯХИ РОЗВИТКУ МАЙСТЕРНОСТІ

Основним навчальним інструментом Майстра гри є сама коробка з грою «Світ Громад». Тому що тільки на практиці ви зможете відшліфувати свої вміння та навички, ідеально розібратися в інструменті та почати моделювати власні ігрові сесії.

Крім коробки з грою, кожен Майстер отримує:

- Цей робочий зошит для опрацювання теорії.
- Менторський супровід у проходженні навчання.
- Збірку розроблених моделей використання гри - Fix it.
- Доступ до всіх текстових та відеоматеріалів, які можуть стати в нагоді для ігрових сесій.

Не менш важливим аспектом в професійному розвитку Майстра є **приналежність до кола однодумців**.

Спільнота майстрів гри дає можливість:

- обмінюватися досвідом;
- гуртуватися довкола спільних проектів;
- долучатися до заходів та проектів, організованих ТОВ «Світ Громад»;
- займатися розробкою нових інструментів;
- шукати допомоги при потребі;
- використовувати нагоди, які можуть пропонувати колеги.



Щоб приєднатися до спільноти Майстрів гри і отримувати унікальні пропозиції від Світу Громад, а також розвивати свою майстерність, зіскануйте, qr-код: згенероване посилання скерує вас на тематичний Telegram канал.

Ось **кілька практичних порад**, як можна пришвидшити процес освоєння майстерності:

- 1. Збирайте** відгуки від учасників. Критика — це теж можливість для росту (найкращий варіант анкетування з заготовленими питаннями). В додатках ви знайдете приклад післяігрової анкети.
- 2. Діліться** власним досвідом через соціальні мережах чи інші ЗМІ (таким чином ви рекламуєте себе як Майстра і в такий спосіб можете знайти потенційного замовника). Цей пункт детальніше описано в розділі «Після гри» — Публічний звіт.
- 3. Аналізуйте** самі себе: щоб ви змінили/удосконалили/зробили інакше.
- 4. Запитуйте** інших Майстрів про складні ситуації, шляхи їхнього вирішення тощо. Для цього у нас є спільний чат усіх сертифікованих Майстрів гри.
- 5. Заплануйте** наступну гру (найкраще з такою ж самою аудиторією).

Початок навчання та отримання сертифіката Майстра гри може бути складним завданням, особливо якщо час, який ви можете виділити на це, обмежений. Ось **деякі дієві** практики, які допоможуть вам організувати свій щоденний графік та успішно завершити навчання:

- 1. Знайдіть мотивацію:** Визначте, чому вам потрібен сертифікат Майстра гри, та як він допоможе вам у майбутньому. Це допоможе вам знайти мотивацію для початку навчання та продовження його у відносно стислі строки.
- 2. Плануйте свій день:** Створіть щоденний план своїх дій, який передбачатиме виділення часу на навчання. Розподіліть свій час на блоки та визначте, коли вам найефективніше навчатися.
- 3. Використовуйте інтервали між роботою:** Якщо ви працюєте, використовуйте перерву між роботою для навчання. Наприклад, ви можете використовувати обідній час або час, витрачений на дорогу до роботи та додому.
- 4. Використовуйте техніку Pomodoro:** Використання техніки Pomodoro може допомогти вам ефективно використовувати свій час та зосереджуватися на навчанні.

Детальніше ознайомитись із технікою Pomodoro, можна тут

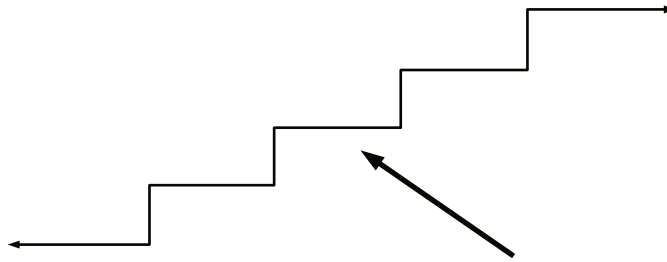


- 5. Створіть комфортну атмосферу:** Створіть комфортну обстановку для навчання, наприклад, встановіть відповідне освітлення, впорядкуйте робоче місце.
- 6. Розбивайте навчання на менші етапи:** Розбивайте навчання на блоки, аби зробити процес більш контрольованим та менш напруженим.
- 7. Спілкуйтеся з іншими Майстрами чи учасниками навчання:** Знайти інших учасників навчання може бути корисним, оскільки вони можуть допомогти зрозуміти матеріал та відшукати відповіді на питання.
- 8. Не забувайте про відпочинок:** Не забувайте про відпочинок та розваги, оскільки це допоможе вам відновити енергію та бути більш ефективним у навчанні.

Мотивація — ціль, яка вас спонукатиме до навчання, тож використовуйте різноманітні методи та техніки, які допоможуть вам досягти успіху.

МОДЕЛЬ «СХОДИ НАВЧАННЯ»

У контексті опанування майстерності, варто приділити увагу одній наочній моделі, яка здатна продемонструвати прогрес у навчанні і допомогти збагнути те, що треба зробити, щоб насправді називати себе Майстром гри.



«Сходи навчання» можна застосовувати у будь-якій сфері.

Коли ми починаємо вивчати щось нове — сферу знань та навичок, новий інструмент, змінюємо роботу — ми перебуваємо на сходинці «Початківець». Залежно від того, що ми будемо робити і як, — ми будемо або спускатися вниз (сходи «Лицемір», «Жертва», «Ведмідь») чи підніматися вгору (сходи «Мінімальна компетентність», «Компетентність», «Віртуоз», «Майстер»).

1. Ведмідь-незграба

Подібно незграбному клишоногому ведмедю, Ви не відчуваєте болю. Ви навіть не можете збагнути, як Ваші вчинки позначаються на інших людях (тобто, ви можете образити когось своєю поведінкою — перебиваючи, критикуючи, ігноруючи їхні слова). 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, якої завдали, поводячись незграбно, але ви й надалі звинувачуєте інших людей. Ви не бачите (або лише зрідка бачите), що можна вжити заходів для подолання своєї некомпетентності (тобто, почати вчитися). Ви не знаєте, що робити, але ви все ще вважаєте, що не зобов'язані знати. Вас починають раз у раз долати почуття розчарування, образи, відчаю. Ви вигадуєте обвинувальні історії та даєте негативні оцінки, аби виправдати власні помилки 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. Ви послуговуєтеся новим жаргоном, але ви не почули фахових настанов і не отримали зворотного зв'язку.

4. Початківець

Ви починаєте усвідомлювати, що нехтуєте думками інших людей, розумієте, наскільки вам важко поділяти їхні думки. Це створює дис-

комфорт, але це вже прогрес. Тепер вам насправді відомо, що ви чогось не знаєте. Ви вже не перекладаєте вину на інших за свої невдачі. 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 обрати підходящий спосіб дії. Але кожен новий спосіб дії все ж треба обирати свідомо, віддавати йому перевагу над старими способами. Ви досі докладаєте чималих зусиль, аби усвідомити, якими ви маєте бути, щоб розуміти, як саме ви впливаєте на інших людей.

6. Компетентність

Через практику ви реалізуєте новий спосіб існування та новий тип своєї особистості. Вам зрідка доводиться (чи доведеться) думати про те, як вам діяти як лідеру. Ви можете давати оцінку, втручатися в хід подій 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. Споглядати за вашою роботою, — те ж саме, що насолоджуватися результатами праці здібного митця, — ви робите все невимушено. Ви вирішуєте проблеми та долаєте критичні ситуації навіть не замислюючись про те, наскільки складними вони є. Ваші досягнення перевершують посередність. Ровесники захоплюються вами, вважають своїм вчителем та наставником.

8. Майстер

Ви досягнете майстерності, якщо станете провідним новатором у своїй галузі, піднявши її на новий щабель розвитку. Завдяки вашій активній участі, позиція галузі зміниться, а досягнення, які саме ви здобули, з часом стануть стандартною практикою.

Тому щоб стати майстром гри Світ Громад, треба просто регулярно практикуватися, обмінюватися досвідом, шукати послідовників і формувати в них відповідні компетенції і знання про інструмент, розробляти власні модифікації, тестувати їх. Будь-яка майстерність вимагає багато енергії, концентрації і зусиль.

ВПРАВА НА САМОАНАЛІЗ:

Дайте відповідь на наступні запитання:

1. Чому я хочу стати Майстром гри?
2. Які мої очікування від цієї ролі?
3. Що мені для цього потрібно зробити?

СВІТОГЛЯД МАЙСТРА ГРИ

Майстер гри (МГ) — це не просто людина, яка веде гру. Це фасилітатор, який формує обставини, за яких учасники можуть розкрити свій потенціал, отримати нові знання та навички, але на ефективність роботи самого Майстра, в першу чергу може впливати його світогляд.

Ось деякі з якостей світогляду Майстра гри, які впливатимуть на його діяльність:

- 1. Гуманізм:** щира любов та повага до людей, віра в їхній потенціал та можливості.
- 2. Оптимізм:** впевненість в тому, що завжди можна знайти рішення, вміння бачити можливості та позитивні аспекти в будь-якій ситуації.
- 3. Демократичність:** створення рівних умов для всіх учасників, прагнення до включеності та залученості кожного.
- 4. Відсутність упереджень:** об'єктивне сприйняття людей, без стереотипів та упереджених уявлень.
- 5. Відкритість до нового:** готовність до нових ідей, сприйнятливість та аналітичний підхід до різноманіття думок та перспектив.
- 6. Віра в силу ігор:** розуміння того, що ігри можуть бути потужним інструментом для розвитку особистості, навчання та вирішення проблем.
- 7. Фасилітатор, а не маніпулятор:** МГ направляє процес, а не нав'язує свою волю.
- 8. Створення безпечного середовища:** атмосфера довіри та поваги, де кожен учасник може вільно висловлюватися та бути собою.
- 9. Орієнтація на результат, створений спільно:** в кінцевому підсумку, всі учасники повинні відчувати, що їхні ідеї та внесок були цінними.
- 10. Постійне самовдосконалення:** прагнення до розвитку власних навичок та світогляду, вивчення нових методів фасилітації.

НАВИЧКИ МАЙСТРА ГРИ

Окрім особливого світогляду, Майстер гри (МГ) повинен володіти певними уміннями, щоб успішно проводити ігри. Ось деякі з ключових навичок, які обов'язково потрібно удосконалювати:

1. Комунікація з замовником:

- Чітко пояснювати суть ігрового процесу: МГ повинен вміти доступно та зрозуміло пояснити замовнику, як буде проходити гра, які умови необхідні для її проведення та на які результати можна очікувати.
- Створення цінності: МГ повинен вміти аргументувати цінність своїх послуг та переконати замовника, що інвестування в ігровий процес буде вигідним.
- Визначення потреб та очікувань: МГ повинен уважно вислухати замовника, щоб зрозуміти його потреби та очікування, а також те, чи може гра стати ефективним інструментом для їхнього

досягнення. Для цього навіть можна (за можливості) провести невелике анкетування/опитування замовника або колективу, для якого планується захід.

- Розробка плану після ігрової роботи: МГ повинен продумати, як зафіксувати результати гри та допомогти учасникам використовувати їх у подальшому. А також для того, щоб мати змогу якісно прозвітувати замовнику про проведений захід згідно озвучених очікувань.

2. Дизайн та проведення ігрової сесії:

- Структура ігрового процесу: МГ повинен розуміти, з яких етапів складається ігровий процес: підготовка, проведення та завершення.
- Дизайн ігрових елементів: МГ повинен вміти підібрати ігрові сценарії та елементи, які відповідають цілям гри та потребам учасників і допоможуть провести якісну ігрову сесію.
- Модерація дискусій: МГ повинен вміти керувати ходом дискусії, стимулювати активність учасників, стежити за дотриманням правил та втручатися у разі виникнення конфліктів.
- Створення атмосфери: МГ повинен створити атмосферу довіри, поваги та співпраці, щоб учасники відчували себе комфортно та розкривали свій потенціал.

3. Організація простору:

- Підбір приміщення: МГ повинен підібрати приміщення, яке відповідає потребам ігрової сесії, з урахуванням кількості учасників, необхідного обладнання та інших факторів.
- Підготовка ігрового простору: МГ повинен підготувати ігровий простір таким чином, щоб він був зручним, комфортним та сприяв продуктивній роботі учасників.
- Забезпечення необхідними ресурсами: МГ повинен забезпечити учасників всіма необхідними ресурсами, передбаченими в правилах гри чи додатковими умовами проведення.

4. Робота з учасниками:

- Формування очікувань: МГ повинен чітко сформулювати очікування учасників щодо гри, щоб вони розуміли, чого їм слід очікувати, і могли налаштуватися на продуктивну роботу.
- Пояснення правил та техніки гри: МГ повинен чітко та лаконічно пояснити учасникам правила гри та механіку ігрових елементів.
- Надання підтримки: МГ повинен надавати учасникам необхідну підтримку протягом всієї гри, відповідати на їхні запитання, пояснювати правила гри та значення ігрових елементів і сутностей.
- Забезпечення зворотного зв'язку: МГ повинен давати учасникам зворотний зв'язок щодо їхньої роботи, але не давати готові відповіді для прийняття «правильного рішення». Майстер гри повинен розвинути навичку «бути в грі і над грою», ставлячи запитання, для того щоб наштовхувати учасників на роздуми та проводячи паралелі із реальним життям.

5. Завершення ігрової сесії:

- Підведення підсумків: МГ повинен підвести підсумки гри, озвучити ключові моменти та висновки.
- Рефлексія: МГ повинен організувати рефлексію, щоб учасники могли поділитися своїми враженнями, думками та емоціями, а також проаналізувати свій досвід.
- Фіксація результатів: МГ повинен зафіксувати результати гри, щоб учасники могли використовувати їх у подальшому.
- Надання подальшої підтримки: МГ може запропонувати учасникам подальшу підтримку, наприклад, консультації або додаткові навчальні матеріали.

6. Написання звіту. Ця навичка настільки важлива і потребує детального роз'яснення, що ми вирішили оформити її окремим пунктом у розділі «Після гри — Подальші дії».

Із цього переліку навичок зрозуміло, що їх можна застосовувати у різних сферах і що вони можуть стосуватися багатьох професій. Тому одразу стає зрозумілим, що Майстер гри — це багатогранна особистість, яка поєднує в собі широкий спектр навичок. Але є ще один важливий аспект, про який варто зазначити — це поведінка Майстра гри.

ПОВЕДІНКА МАЙСТРА ГРИ

Поведінка людини — це складне явище, яке визначається різними факторами, включаючи біологічні, психологічні, соціальні та культурні. Вона може змінюватися під впливом різних чинників, обставин, явищ і досвідів:

- **Нові практики:** Коли людина здобуває нове знання або оволодіває новою техніку, вона може змінити свою поведінку, щоб адаптуватися відповідно.
- **Навчання:** Людина може змінити свою поведінку, навчаючись новому.
- **Соціальний вплив:** Люди можуть змінювати свою поведінку під впливом інших людей.
- **Культурні зміни:** Коли культура суспільства змінюється, може змінюватися і поведінка людей.

Тому в процесі навчання, варто виділити яка ж поведінка Майстра сприяє добрій грі?

1. Підготовлені учасники: учасники знають про тривалість гри й обізнані про її суть, Майстер гри виконує всі дії, пов'язані з підготовкою учасників.
2. Продуманий охайний простір: легко встати і вийти до вбиральні, випити води, перекусити. Майстер гри або сам шукає та готує приміщення, або встановлює чіткі вимоги для замовника.
3. Записи: під рукою є блокноти чи папір для нотаток як для учасників, так і для Майстра. Така поведінка допоможе в проведенні рефлексії.

4. Підготовлений Майстер:

- виконує всі пункти, перелічені в розділі «Дизайн ігрової сесії»;
- охайний та привітний;
- володіє хорошою дикцією, можливо навіть має навички публічних виступів;
- загально ерудований;
- уміє чути й бачити, відкритий і щирий;
- спостерігає за грою із середини та з боку;
- має гарний настрій;
- орієнтований на хороший результат.

Що заважає добрій грі:

1. Втоmlений Майстер гри, втоmlені та розсосереджені учасники;
2. Надмірний поспіх з боку Майстра чи учасників;
3. Неохайний, брудний, темний простір;
4. Голод і спрага;
5. Гіперопіка Майстра під час гри:
 - прийняття рішення замість гравців, нав'язування своєї думки;
 - підказки (не варто допомагати гравцям на кожному кроці, вони мають навчатися в тому числі й на помилках);
 - бажання довести гравців до перемоги не має перевалювати: поразка дасть можливість проаналізувати учасникам свої дії та рішення, аби наступного разу спробувати перемогти. Якщо правильно провести після ігрове обговорення, гравці залишаться задоволеними грою навіть зазнавши поразки.
6. Внутрішні чинники Майстра:
 - Страх — він є природним, особливо під час опанування нової діяльності, однак не варто давати страхам оволодіти ситуацією: усвідомте, що Майстер має право на помилку, як і будь-яка інша людина. Як правило, страх виникає через недостатність знань про саму гру, середовище чи людей — ці фактори досить легко усунути, регулярно запитуючи все, що незрозуміло, а також поповнюючи свої знання й практикуючись.
 - Лінь. Як і будь-який фах, професія Майстра гри вимагає відданості й зусиль, а тому будь-який прояв ліні може значно повпливати на якість гри і враження учасників від неї.
 - Консерватизм і невміння толерувати різноманіття. Гра Світ Громад часто розвіює стереотипи й дозволяє дивитися на речі та людей зовсім по-іншому: проте треба хотіти й уміти це робити, а тому відкритість до нових знань і гнучкість розуму мають бути притаманними Майстру, який хоче проводити добрі ігри, розвиватися й розвивати.

ДИЗАЙН ІГРОВОЇ СЕСІЇ

Ви вже ознайомились з тим, яким повинен бути Майстер гри, що він має знати та вміти робити. А тепер детальніше проаналізуємо весь процес дизайну ігрової сесії — що це, як його розробити та, власне, як провести гру.

Дизайн ігрової сесії — це процес планування та організації ігрового досвіду для досягнення певних цілей. Він має такі основні етапи:

1. Підготовка до гри
2. Фасилітація ігрового процесу
3. Звітність

Варто одразу зазначити, що перші ігри Майстра гри, скоріш за все, матимуть на меті практичне ознайомлення та засвоєння правил і не потребуватимуть деталізації та врахування особливостей всіх цих етапів. В цьому розділі ми НЕ будемо описувати першу гру. Про це написано в правилах гри. Цей розділ — це про наступний крок в розвитку майстерності, коли Майстер розібрався з правилами та механікою гри, і готовий самостійно організовувати ігри або проводити їх на замовлення.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Цей етап включає великий шмат роботи, яким часто нехтують. Але розібравшись один раз, ви зможете полегшити собі роботу в майбутньому. Крім того, ми підготували вам чек-листи та інші шаблони, які допоможуть вам організувати цей процес.

Розглянемо підготовку гри у таких аспектах:

1. Робота з організаторами/замовниками.
2. Робота з учасниками.
3. Підготовка місця проведення.

ЗАМОВНИКИ

Майстри гри – це не просто фахівці, які проводять ігри. Їхня робота виходить далеко за межі ігрового поля. Одним із важливих етапів при підготовці гри є робота з організаторами або замовниками гри. Вона може включати наступні кроки:

1. Збір інформації:

- Проведіть первинну консультацію з замовником, щоб з'ясувати його потреби та очікування.
- Дізнайтеся про мету гри, цільову аудиторію, бюджет та інші важливі деталі.
- Задайте замовнику конкретні запитання, щоб отримати чітке уявлення про те, що він хоче отримати від гри.

2. Визначення формату гри:

- Визначте, який формат гри найкраще відповідає потребам замовника. Це може бути презентаційна гра, а можливо варто провести турнір. Все залежить від запиту замовника і вашого вміння донести особливості такого чи іншого формату проведення гри. (Детальніше про формати у розділі «Формати гри».)
- Візьміть до уваги цільову аудиторію, бюджет та доступний час.

3. Розробка сценарію:

- Оберіть сценарій гри, який відповідає цілям замовника та формату гри.
- Ви можете поєднати різні ігрові елементи з різних додатків гри, запропонованих у коробці з грою (наприклад, Індивідуальні цілі, Ролі)
- Можливо ви захочете додати в гру власні умови до виконання, наприклад — ви склали карти в колоді «Життєві обставини» таким чином, як вам потрібно, і встановили умову на початку гри, щоб учасники витягували картки одна за одною, а не з середини колоди.

4. Фінальне узгодження з замовником:

- Обговоріть з замовником остаточний варіант гри та внесіть остаточні правки.
- Переконайтеся, що замовник має конкретне уявлення як буде оцінюватися ефективність проведеної ігрової сесії.
- Дайте чітке розуміння, скільки часу буде відбуватися ігрова сесія та в якому форматі.
- Якщо, згідно з умовами договору, підготовка приміщення, забезпечення всього необхідного для кава-брейку та іншого лежить на замовнику, то складіть для нього чіткий список.

Варто зазначити, що дуже рідко буває в замовників розуміння того, як все відбувається і чому воно стільки коштує. Коли ви почнете проводити ігри, вам може здаватися, що всі вже знають як працює цей інструмент — гра «Світ Громад». Але потрібно виходити з того, що замовник скоріш за все не розуміє весь процес. Тому Майстру гри тут варто звернути увагу на **покращення навичок у роботі з замовниками:**

1. Комунікація:

- **Чітко та лаконічно спілкуватися:** вміти чітко та лаконічно пояснювати замовникам, що таке ігрові сесії, як вони працюють та які переваги вони можуть дати.
- **Активно слухати:** важливо вміти уважно слухати замовників, щоб зрозуміти їхні потреби, очікування та бюджет.
- **Вміти ставити запитання:** варто навчитися ставити правильні запитання, щоб отримати всю необхідну інформацію від замовника.
- **Вміти вести переговори:** варто вести переговори з замовниками таким чином, аби досягти взаємовигідної угоди. Пропонувати різні формати гри та бути гнучким.

2. Маркетинг:

- **Вміти просувати свої послуги:** Майстри гри повинні вміти просувати свої послуги та знаходити нових замовників.
- **Вміти створювати портфоліо:** варто створити портфоліо своїх робіт, щоб продемонструвати замовникам свої досвід та знання.
- **Вміти використовувати соціальні мережі:** навчитися використовувати соціальні мережі для просування своїх послуг та спілкування з потенційними замовниками.

УЧАСНИКИ

Невід’ємним аспектом проведення успішної ігрової сесії є пошук учасників, ефективна взаємодія з ними під час гри та правильна робота після гри. Тут вже потрібно вміти розвивати та поєднувати в собі навички психології, фасилітації та організації заходів.

Де знайти учасників?

Ви можете самі запропонувати проведення гри для конкретних учасників (депутатів, волонтерів, студентів чи ВПО), звернувшись до відповідних органів чи закладів. Або ж до вас можуть звернутися як до експерта з запитом провести захід, який ви можете адаптувати під проведення гри.

У будь-якому випадку, варто **підготувати учасників до ігрової сесії**:

- складіть текст для листа-запрошення, описавши формат, тривалість та програму заходу (ЗРАЗОК є у Додаткових матеріалах);
- попросіть заповнити гугл-форму для реєстрації, щоб більше дізнатися про людей, які прийдуть на гру;
- залиште корисні посилання, за якими можна ознайомитися з форматом заходу або вашим досвідом проведення схожих ігрових сесій;
- обов’язково повідомте учасників про успішну реєстрацію та нагадайте їм про захід за мінімум 2 дні до нього, щоб підтвердити їхню присутність;
- подумайте про план дій, якщо на гру прийдуть не зареєстровані учасники.

Особливості організації та проведення ігор з цільовою аудиторією:

- важко донести цінність потенційним замовникам, якщо вони раніше з таким не мали справи;
- частина організації ігрового заходу може лягати на адміністрацію, яка є замовником гри;
- варто змінити термінологію і не пропонувати «зіграти в гру», а провести «діагностику команди», «тренінг з елементами ігрофікації», «тімбілдинг» тощо;
- ви можете знати наперед, яка аудиторія до вас приїде і адаптувати ігровий реквізит під конкретний запит або учасників;
- є можливість тестувати гру як інструмент роботи з конкретною аудиторією.

Як донести цінність ігрового заходу для учасників?

Найскладнішим в організації ігрового заходу з використанням гри «Світ Громад» є можливість донесення цінності цього інструменту. Ось декілька порад, щоб зацікавити аудиторію:

1. Використовуйте терміни «навчальний інструмент», «гра-тренінг», «симуляція життя громади».
2. Запрошуйте учасників спробувати себе в новій ролі, наприклад побути мером.
3. Діліться вашими особистими спостереженнями чи висновками гри з конкретною аудиторією учасників.
4. Розповідайте про відгуки та інсайти від самих учасників з попередніх ігор.
5. Публічно «звітуйте» про проведення заходів з використанням ігрового навчального інструменту.
6. Проведіть гру в прямому ефірі.

Отож, з пошуком учасників ми вже розібрались. Тепер варто виділити окремі **аспекти для ефективної взаємодії з учасниками**, які потрібно враховувати **під час проведення ігрової сесії**:

1. **Зрозуміла мова** — в грі присутні ігрові об'єкти та сутності, які можуть бути незрозумілими, тому враховуйте це при роз'ясненні правил, перепитуйте чи всі розуміють контекст і намагайтесь уникати слів іншомовного походження або ж додатково з'ясуйте їхнє значення, аби вміти пояснити їх.
2. **Дозвіл на обробку даних** — цей пункт проведення заходів вже навіть окреслений в законі, тому не забувайте перепитати в учасників, чи вони не проти спільного фото чи надання своїх особистих даних для організаторів заходу.
3. **Використання фемінітивів** — згідно нового правопису та правил української мови, Майстру гри варто навчитися вживати їх у свої мові правильно, адже в грі вони можуть зустрічатися часто.
4. **Вихід за рамки** — інколи можуть виникнути такі ігрові ситуації, коли варто вийти за межі правил, щоб зберегти зацікавленість в ігровому процесі всіх учасників та уникнути конфліктів. До прикладу, в одного з учасників на самому початку гри стається «Життєва обставина», якої він самостійно ніяк не може уникнути, бо ще не встиг зібрати достатньо ресурсів. Решта учасників громади відмовляються допомагати. Згідно з правилами, цей учасник мав би покинути гру, бо він не може ніяк нейтралізувати негативну дію цієї картки. Але Майстер гри може дозволити вийти за межі правил і, наприклад, надати особистий кредит з Банку гри під 0%, щоб розрахуватися з боргами або ж дозволити проігнорувати цю обставину і перетягнути картку «Життєвих обставин».

Гру ви провели. Що ж робити з учасниками після завершення гри? Вдало проведена **після ігрова рефлексія** має не менш важливий вплив як і сама гра. Крім того, часто підсилює ефект від здобутого досвіду та знань під час гри. Про саму рефлексію та правила її проведення ми описали детальніше в розділі «Рефлексія».

МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ

Це той аспект в процесі підготовки до гри, яким часто нехтують при плануванні та організації ігрової сесії. Але якщо буде занадто спекотно або надто холодно, учасники будуть хотіти якнайшвидше закінчити гру. Ніхто не скасовував базові потреби людини, такі як пиття, їжа і туалет. При відсутності останнього взагалі може зіпсуватися все враження про захід. Отже, провівши не один захід, ми склали свій список вимог до приміщень, де має відбуватися гра.

Вимоги до місця проведення ігрових сесій:

- вхід та вихід із приміщення легко знайти;
- приміщення провітрюється, у ньому достатньо світла;
- стіл дає можливість зручно розмістити заявлену кількість гравців та ігровий реквізит;
- кількість стільців відповідає кількості гравців;
- є безперешкодний доступ до вбиральні з усім необхідним (вода, мило, папір);
- передбачені легкі закуски й напої (сухофрукти, кава, чай, вода, фрукти);
- відсутні сторонні подразники (гучна музика, розмови тощо);
- атмосфера не напружена.

Ці ж вимоги варто прописувати і для замовника, при складанні комерційної пропозиції, тому що в різних людей буває різне уявлення про «зручне» приміщення. А коли є чіткі вимоги, тоді легше знайти відповідне місце. Крім того, такий підхід дасть зрозуміти, що ви серйозно та відповідально ставитеся до того, що робите.

ФАСИЛІТАЦІЯ ІГРОВОГО ПРОЦЕСУ

Що це?

Фасилітація ігрового процесу — це мистецтво керувати ходом гри, щоб вона була захоплюючою, продуктивною та приємною для всіх учасників.

Майстер гри (МГ), який виступає фасилітатором, виконує багато важливих функцій:

- 1. Створює безпечний та інклюзивний простір:** формує атмосферу, в якій всі учасники почуваються комфортно, поважають одне одного та мають можливість повноцінно брати участь у грі.
- 2. Пояснює правила та механіку гри:** чітко та лаконічно подає правила гри, аби усі учасники безперешкодно могли їх засвоїти.
- 3. Стежить за ходом гри:** контролює відповідність гри правилам та регламенту, а також втручається у разі виникнення проблем.
- 4. Стимулює участь та співпрацю:** заохочує всіх учасників до активної участі, обміну ідеями та співпраці один з одним.
- 5. Вирішує конфлікти:** володіє навичками ефективного вирішення конфліктів, які можуть виникнути під час гри.

6. **Підтримує мотивацію:** підтримує мотивацію учасників, щоб вони залишалися зацікавленими у грі та продовжували грати.
7. **Зосереджує гру на цілях:** стежить за тим, аби зберігалася відповідність між цілями, задекларованою та заздалегідь обумовленою тематикою, та власне ходом гри.
8. **Створює атмосферу:** робить гру максимально цікавою та приємною для всіх учасників.

Частина з цього ми вже згадували у розділі «Майстер гри», але тепер розберемо як ці вміння, знання та навички використовувати та поєднувати саме в процесі проведення самої гри. Для цього детальніше розглянемо структуру Ігрової сесії або ж по-іншому структуру Ігрового процесу.

СТРУКТУРА ІГРОВОГО ПРОЦЕСУ

Вона може варіюватися залежно від типу гри, її цілей та аудиторії. Проте, існує загальна структура, яка може бути корисною для більшості ігор:

1. Вступ (10-15 хвилин):

- **Вітання та знайомство:** Привітайте учасників, представте себе та інших Майстрів гри (якщо є). Запропонуйте учасникам представитися та коротко розповісти про себе, якщо вони хочуть.
- **Ознайомлення з грою:** Поясніть її цілі та очікувані результати. На цьому етапі не варто розповідати про всі ігрові елементи та сутності, достатньо пояснити, чим особлива гра і як вона буде відбуватися. Відповідайте на питання учасників.
- **Встановлення норм:** Обговоріть з учасниками правила поведінки та норми спілкування під час гри. Розкажіть про план заходу, коли буде перерва, а також скажіть учасникам, що вони вільні у тому, щоб відлучитися за потреби.

2. Ігровий процес (від 60 хвилин):

- **Початок гри:** Допоможіть учасникам зануритись в гру, розповівши їм ігрову легенду. Поступово пояснюйте правила гри та значення сутностей і термінів.
- **Моніторинг та підтримка:** Спостерігайте за грою, надавайте учасникам необхідну підтримку та допомогу. Ціллю майстра гри НЕ є перемога учасників, а фасилітація самого ігрового процесу та гарантування безпечних умов.
- **Втручання (за потреби):** Втручайтеся в хід гри, якщо це необхідно, щоб вона проходила згідно з правилами та аби модерувати вирішення конфліктів.

3. Завершення гри (від 15 хвилин):

- **Закінчення гри:** Дайте учасникам знати, коли гра закінчується.
- **Підведення підсумків:** Коротко обговоріть з учасниками те, що відбувалося під час гри. Нехай вони поділяться своїми першими враженнями та почуттями після завершення гри.
- **Рефлексія:** На цьому етапі учасники виходять з ігрового світу.

Підготуйте питання та вправи, які допоможуть це зробити. А також використайте набутий ігровий досвід учасників для перенесення його на реальне життя. А також вирішення тих запитів, які були озвучені замовником, або сформульовані вами на початку гри.

- **Зворотний зв'язок:** Зберіть зворотний зв'язок від учасників про гру та про те, як можна покращити її наступного разу. Це необхідно для вашого професійного розвитку та покращення якості майбутніх заходів.

ГРУПОВА ДИНАМІКА: РОЗУМІННЯ ТА ЗАСТОСУВАННЯ

Майже на всіх іграх, які проводить Майстер, учасники не знайомі з ним особисто, але гравці можуть бути знайомі між собою або ні. Це також може впливати на перебіг гри. Крім того, є загальні концепції поведінки групи людей, які не залежать від факту їхнього знайомства між собою, але про які варто знати Майстру гри. Це допоможе йому скеровувати роботу групи під час ігрової сесії у правильному руслі та підтримувати динаміку гри.

ГРУПОВА ДИНАМІКА

Це система поведінкових та психологічних процесів, що відбуваються в рамках групи. Вона вивчає, як люди взаємодіють один з одним у групах, як формуються групові норми та як групи впливають на своїх членів.

Існує багато різних теорій групової динаміки, але деякі з ключових концепцій включають:

- **Рольові очікування:** Люди в групах часто мають певні очікування щодо того, як себе повинні поводити інші члени групи. Ці очікування можуть бути явними та/або неявними. Наприклад, якщо учаснику дісталась роль Підприємця, часто решта учасників вважають, що тільки він повинен або може відкривати бізнеси у їхній громаді.
- **Групові норми:** Негласні правила та очікування, які регулюють поведінку членів групи. До прикладу, більшість учасників часто очікують, що людина в ролі Мера повинна володіти унікальним знанням та повноваженнями.
- **Статус та лідерство:** Деякі члени групи мають більший статус та вплив, ніж інші. Цей вплив може бути видно одразу, або, можливо, неформальний лідер проявиться протягом ігрової сесії, приймаючи стратегічно цінні рішення для громади.
- **Згуртованість групи:** Сила зв'язків між членами групи. Якщо учасники знайомі між собою, то ці зв'язки можуть впливати на прийняття рішень під час гри.
- **Груповий конфлікт:** Незгода та протистояння між членами групи. Цей конфлікт може існувати і поза грою, а також він може виникнути і під час ігрового процесу навіть між незнайомим людьми, наприклад через різний погляд на одну і ту ж ситуацію.

- **Прийняття рішень групою:** Процес прийняття рішень групою. Взаємини, які було встановлено між гравцями у процесі гри або до її проведення, прямо та опосередковано впливатимуть на їхню здатність діяти як єдина спільнота. На цю обставину слід зважати.

Групова динаміка під час ігрових сесій

Групова динаміка відіграє важливу роль у будь-якій ігровій сесії. Вона визначає, як люди взаємодіють один з одним, як вони співпрацюють, як вирішують конфлікти та як досягають спільних цілей.

Ось кілька способів, якими Майстер гри може впливати на групову динаміку:

- **Легенда:** Майстер гри може створити спільний досвід для учасників, розповідаючи захоплюючу легенду про віртуальну громаду, мешканцями якої є персонажі гри. Ця легенда має відповідати темі гри, або ж дати учасникам можливість вигадати власну легенду та персонажів.
- **Символи та ритуали:** Майстер гри може додати до вже існуючих ритуалів гри власні. Наприклад, існуючий ритуал вручення значка новообраному Меру можна доповнити оплесками решти учасників.
- **Використання фізичного простору:** Майстер гри може використовувати простір, щоб створити різні зони для різних видів діяльності. Наприклад, гра за столом, перерва в окремій зоні, рефлексія в колі не за столом.
- **Особистий досвід:** Майстер гри може використовувати свій досвід з попередніх ігор, аби збагатити гру, «олюднити» її, сформулювати глибші та значимі зв'язки.
- **Перерва:** Майстер гри може організувати кава-брейк, який дасть учасникам можливість розслабитися та поспілкуватися один з одним у неформальній обстановці, подолати бар'єри та створити більш дружню атмосферу.

РОЗГОРНУТІ ПРАВИЛА ГРИ

У цьому розділі ми опрацюємо деякі питання, які можуть виникнути під час опрацювання правил чи при підготовці до гри.

СЦЕНАРІЇ ГРИ

ЯК ПІДБРАТИ СЦЕНАРІЙ ПІД ЦІЛЬОВУ АУДИТОРІЮ?

Сам вибір сценарію є дуже важливою частиною підготовки до гри. Більш прокачані Майстри дуже добре володіють навичкою підлаштовування ігрових умов до потреб аудиторії та задач, які хочуть вирішити за допомогою гри. Дехто навіть створює власні сценарії, коли наявних у коробці не вистачає й хочеться додати гри унікальності.

Що важливо враховувати, обираючи сценарій:

Кількість раундів. Кожен сценарій у гри є двостороннім: з одного боку — спринт-сценарій, з іншого — звичайний. Назва першого підказує, що такий сценарій є коротким. Що більше раундів, то довше ви будете грати і складнішим буде сценарій. Тривалість гри впливає на освітній ефект (як правило, посилює його, бо учасники встигають вловити всі нюанси гри та почати насолоджуватися процесом і приймати більш зважені рішення, стаючи дедалі компетентнішими), але так само й на стан учасників (довша ігрова сесія може втомлювати, тому в цьому випадку потрібно не забувати про перерви). Відповідно, для гравців-початківців краще підійдуть коротші сценарії, а для досвідченіших — довші.

Зміст сценарію. Його «вшито» у назві сценарію, стартових умовах та умовах перемоги. Його вибір залежить від завдань та мети гри. Якщо уважно роздивитися картки сценаріїв, можна побачити, що на кожному сценарії вказано час на його проходження. Однак варто враховувати, що цей час буде актуальним лише в тому випадку, якщо всі гравці або більшість уже грали у «Світ Громад». В інших випадках, до зазначеного часу потрібно додавати від 40 хвилин до 1 години.

Давайте розглянемо як можна підібрати сценарій гри згідно запиту замовника. До прикладу, надійшов запит: у громаді планується створення молодіжного простору. Всі учасники команди молоді і активні, проте мало знайомі між собою, раніше не працювали у команді. При цьому, місцева влада не дуже підтримує таку ініціативу і не хоче співпрацювати. Шукаємо можливості запросити всіх за один стіл переговорів для знайомства та розгляду можливостей реалізації такого проєкту.

Для такого запиту чудово підходить сценарій «Громада молодіжних лідерів» з використанням карток «Індивідуальні цілі». Чому?

1. Дає можливість за ігровим столом дізнатися про процес створення Молодіжного простору.
2. Вчить молодь комунікувати з владою задля обрання найбільш потрібних інструментів розвитку, які сприятимуть збільшенню привабливості громади (голова МР вчиться домовлятися з мером за ігровим столом, розуміючи потреби та ресурси всієї громади, а не тільки свої).
3. Учасники гри мають змогу побачити, наскільки вони будуть мати підтримку один від одного в процесі своєї майбутньої роботи та реалізації різних ініціатив через роботу Молодіжного простору.
4. Представники влади в такому форматі будуть просто змушені комунікувати та обговорювати ініціативи молоді (молодіжні проекти) та реально дивитись на їх актуальність та доцільність у розвитку громади (починає вибудовуватися комунікація між владою та молоддю, бо всі розуміють, що без домовленостей ніяк).
5. Використання карток Індивідуальних цілей в кінці гри покаже, хто готовий працювати як командний гравець, а для кого задоволення власних потреб — пріоритет номер один.
6. У процесі гри всі члени команди та представники влади мають змогу спостерігати один за одним в процесі прийняття рішень, готовності домовлятися, бажанні вкладати в громаду для її розвитку, а отже і знайомитись.

Таким чином, Майстер гри створив простір для комунікації згідно запиту замовника. І може на після ігрової рефлексії допомогти запланувати перші кроки для майбутньої співпраці та створення Молодіжного простору.

ІГРОВИЙ СТИЛ. ПОЧАТОК ПЕРШОЇ ГРИ

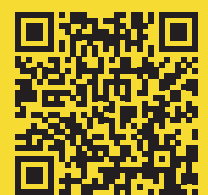
ЯК РОЗКЛАДАЄТЬСЯ ІГРОВИЙ РЕКВІЗИТ?

Не менш важливою частиною підготовки до гри, є розкладання ігрового реквізиту. Звичайно, до цього моменту Майстру гри потрібно добре орієнтуватися в ігровому реквізиті та потренуватися проводити ігри з друзями та родичами.

Та коли ви вже розпочнете проводити ігри, то розкладку реквізиту можна робити двома способами:

1. До приходу учасників, але потім пояснивши, що означають усі картки та гекси. Це варто робити для заощадження часу або якщо вами заплановане використання саме цього реквізиту.
2. Коли вже всі за столом, Майстер розкладає реквізит і паралельно пояснює, що це. Такий спосіб можливий при наявності необхідного часу, або коли Майстер проводить Гру-практикум (див. в розділі «Формати гри»).

Перегляньте відео, як правильно розкласти ігровий реквізит.



ІНСТРУМЕНТИ РОЗВИТКУ ГРОМАДИ

Важлива колода карт в грі — **Інструменти розвитку громади** — це локальна мета (тактика) на окремий раунд. Майстер гри повинен знати та вміти пояснити кожну з них.

Одним із ключових персонажів, здатних впливати на розвиток сценарію ігрової сесії — є Мер. Важелями, через які персонаж реалізує свою функцію, є колода карт «Інструменти розвитку». Мер модерує гру, фактично перебираючи роль ведучого (детальніше про функції, обрання Мера та те, як він впливає на хід гри, читайте, на ст. 17 Правил гри «Світ громад. Акселератор-III». Кожного раунду Мер витягує з колоди Інструментів розвитку ту кількість карт, яка відповідає значенню його проектної навички та ще одну карту додатково. Обов'язковим до виконання у поточному раунді є виключно один Інструмент.

Інструменти розвитку – це набір із 34 карт із фіолетовим зворотом та жовтою літерою «I» у центрі.

Отож, розглянемо коротко кожну з карток Інструментів розвитку, для того, щоб Майстер гри міг допомогти Меру та решті учасникам зрозуміти чому саме ці картки є в грі і як вони насправді можуть впливати на розвиток громади у реальному житті.

24 ОСНОВНІ ІНСТРУМЕНТИ РОЗВИТКУ ТАКІ:

1. Фінансування програми підтримки сімейного бізнесу.

Вартість: 750 ґ.

Ефект: Всі гравці у наступному раунді отримують знижку 50% на відкриття нового бізнесу будь-якого спрямування.

Про інструмент: Муніципальне фінансування програми підтримки сімейного бізнесу передбачає надання коштів місцевими органами влади для розвитку малого сімейного бізнесу в громаді. Ці кошти можуть бути використані на навчання, закупівлю обладнання або розширення бізнесу. Підтримка сімейного бізнесу має кілька унікальних особливостей. По-перше, сімейні підприємства часто мають довгострокову перспективу, оскільки передаються з покоління в покоління, що забезпечує стабільність економіки громади. По-друге, ці підприємства, як традиційно створюють міцніші зв'язки з місцевою громадою, підтримуючи місцевих постачальників і клієнтів. Крім того, сімейні бізнеси мають високий ступінь довіри серед працівників, що сприяє збереженню робочих місць. Підтримка сімейного бізнесу також стимулює розвиток навичок і підприємницького духу серед молоді, сприяючи таким чином стійкому розвитку місцевої економіки.

2. Фінансування програми розвитку громадянської освіти

Вартість: 350 ґ.

Ефект: Усі гравці зможуть здобути на вибір 1 пункт управлінської, фінансової або цифрової навички та 1 жетон навички.

Про інструмент: Фінансування програми розвитку громадянської освіти є одним із визначальних чинників, які забезпечують стале функціонування громади. Воно сприяє підвищенню рівня обізнаності та активності громадян, призводить до підвищення рівня залученості у громадські ініціативи та демократичні процеси. Ініціатива забезпечує доступ до якісних освітніх ресурсів, сприяючи формуванню відповідальності громадян та розвитку їхнього критичного мислення. Крім того, фінансування таких програм допомагає зміцнити соціальну згуртованість, вирішити локальні виклики та забезпечити збалансований, економічно, екологічно та соціально відповідальний розвиток громади.

3. Організація марафону.

Вартість: 350 ґ.

Ефект: Рівень здоров'я усіх гравців зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Проведення марафону має важливе значення для сталого функціонування громади, адже сприяє популяризації здорового способу життя та фізичної активності її жителів. Такий захід об'єднує мешканців, зміцнюючи соціальні зв'язки та підвищуючи почуття єдності. Марафон також привертає увагу до місцевих проблем та ініціатив, створюючи платформу для збору коштів на соціальні проекти. Він також може бути важливим методом стимуляції місцевої економіки, залучаючи учасників і глядачів з інших регіонів, таким чином підтримуючи місцевий бізнес. Загалом, марафон стає джерелом натхнення та позитивних змін, що допомагають громаді розвиватися й процвітати.

4. Організація виставки товарів та послуг місцевих виробників.

Вартість: 400 ґ.

Ефект: Пасивний дохід кожного з гравців зростає у 5 разів.

Про інструмент: Проведення виставки товарів та послуг місцевих виробників здатне посприяти підтримці та розвитку місцевого бізнесу. Такий захід допомагає виробникам знайти нових клієнтів і партнерів, що збільшує їхні можливості для зростання, впровадження інновацій та культури толерантного сприйняття змін. Виставка також підвищує обізнаність мешканців про місцеві продукти, що стимулює економіку регіону через збільшення споживання товарів місцевих виробників. Крім того, подія може сприяти зміцненню соціальних зв'язків і співпраці як усередині громади, так і за її межами, сприяючи також і довгостроковій економічній стабільності та процвітанню власне громади.

5. Проведення фестивалю місцевої кухні.

Вартість: 350 ₪.

Ефект: Рівень щастя усіх гравців зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Проведення фестивалю місцевої кухні має важливе значення для сталого функціонування громади, адже популяризує локальні гастрономічні традиції та сприяє збереженню культурної спадщини. Такий захід об'єднує мешканців, зміцнюючи соціальні зв'язки та посилюючи відчуття єдності та гордості за місцеву культуру. Фестиваль залучає туристів і гостей з інших регіонів, що стимулює місцеву економіку та підтримує розвиток малого бізнесу. Крім того, подія створює можливості для місцевих виробників і рестораторів продемонструвати свої продукти, що сприяє їхньому розвитку та зростанню.

6. Проведення турніру з гри «Світ громад» серед молоді.

Вартість: 350 ₪.

Ефект: Усі гравці можуть здобути на вибір 1 пункт управлінської, фінансової або цифрової навички та 1 жетон навички.

Про інструмент: Потенційно, подія здатна сприяти розвитку навичок командної роботи та критичного мислення. «Світ громад» заохочує молодь до активної участі в громадському житті, поглиблення обізнаності про місцеві проблеми та процеси управління. Турнір стимулюватиме креативність та допоможе розкрити лідерські якості, що є важливими для майбутніх лідерів громади. Крім того, гра «Світ громад» допомагає молоді краще зрозуміти принципи сталого розвитку та важливість співпраці для досягнення спільних цілей. Загалом, подія націлена на формування активного, відповідального та освіченого молодого покоління, яке здатне сприяти стабільності та процвітанню громади.

7. Фінансування програми безкоштовної вакцинації громадян.

Вартість: 600 ₪.

Ефект: Усі гравці отримують 1 пункт здоров'я. Привабливість громади теж зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Фінансування програми безкоштовної вакцинації громадян сприяє збереженню здоров'я та добробуту її мешканців. Безкоштовна вакцинація допомагає запобігти поширенню інфекційних хвороб, знижуючи рівень захворюваності та смертності. Це, в свою чергу, зменшує навантаження на систему охорони здоров'я, дозволяючи ефективніше використовувати ресурси для інших потреб. Програма також сприяє соціальній справедливості, забезпечуючи рівний доступ до медичних послуг для всіх верств населення, незалежно від їхнього майнового стану та соціального статусу. Ініціатива є вирішальною для забезпечення функціонування здорової та проактивної громади, слугуючи основою для її стабільного розвитку та процвітанню.

8. Впровадження сортування сміття.

Вартість: 500 ґ

Ефект: Дозволяє громаді безкоштовно перетворити сміттєзвалище на сміттєпереробку. Додає 1 пункт до привабливості громади.

Про інструмент: Впровадження сортування сміття створює передумови для зменшення забруднення навколишнього середовища та збереження природних ресурсів. Сортування дозволяє ефектніше переробляти відходи, знижуючи обсяг сміттєзвалищ та покращуючи стан екосистеми та її цілісність. Ці зусилля, в свою чергу, здатні посилити екологічну свідомість мешканців та стимулювати їх до відповідального споживання та поводження з відходами. Ба більше, впровадження системи сортування створює нові робочі місця у сфері переробки та управління відходами. Це робить економічний розвиток громади більш збалансованим та стабільним. Таким чином, інструмент покращує якість життя мешканців, забезпечуючи чистіше та здоровіше довкілля.

9. Використання сонячних батарей для вуличного освітлення.

Вартість: 550 ґ.

Ефект: Рівень щастя усіх гравців та привабливість громади зростають на 1 пункт.

Про інструмент: Використання сонячних батарей для вуличного освітлення – запорука екологічно чистого та енергоефективного освітлення. У такий спосіб можливо знизити залежність від традиційних джерел енергії, що зменшує викиди парникових газів та сприяє боротьбі зі зміною клімату. Використання сонячних батарей зменшує витрати громади на електроенергію, що дозволяє спрямувати зекономлені кошти на інші важливі проекти та послуги. Крім того, такі системи можуть працювати автономно, забезпечуючи надійне освітлення навіть у віддалених районах, підвищуючи безпеку та комфорт мешканців.

10. Встановлення сучасних систем каналізації та очищення стічних вод.

Вартість: 800 ґ.

Ефект: Рівень здоров'я усіх гравців та привабливість громади зростають на 1 пункт.

Про інструмент: Встановлення сучасних систем каналізації та очищення стічних вод дозволяє більш ефективно захищати водні ресурси та контролювати управління відходами. Така ініціатива як засіб запобігти забрудненню ґрунтових і поверхневих вод слугує збереженню екосистем і підвищенню якості питної води. Це, в свою чергу, зменшує ризики поширення інфекційних хвороб і покращує загальний стан здоров'я мешканців. Сучасні каналізаційні системи сприяють комфортному та безпечному проживанню і таким чином підвищують рівень якості життя в громаді. Інвестиції в такі інфраструктурні проекти сприяють довготривалому екологічному та економічному благополуччю громади.

11. Відкриття історико-краєзнавчого музею.

Вартість: 450 ґ.

Ефект: Привабливість громади зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Відкриття історико-краєзнавчого музею здатне впорядкувати зусилля щодо збереження та популяризації місцевої історії та культури. Музей слугує освітнім центром, де мешканці, особливо молодь, можуть дізнатися більше про своє коріння, звичаї та традиції народу, що зміцнює почуття спільності та ідентичності. Це також приваблює туристів, стимулюючи розвиток місцевої економіки через збільшення відвідувачів та підтримку суміжних галузей, наприклад, готельно-ресторанного бізнесу і роздрібною торгівлі. Крім того, музей може стати платформою для проведення культурних заходів та виставок, що збагачує культурне життя громади.

12. Облаштування території для кемпінгу.

Вартість: 350 ґ.

Ефект: Рівень щастя усіх гравців зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Облаштування території для кемпінгу слугує розвиткові місцевого туризму та залученню відвідувачів. Ініціатива стимулює економіку регіону, створює нові робочі місця та підтримує місцевий бізнес: магазини, кафе, туристичні послуги тощо. Кемпінг також надає мешканцям громади можливість активно відпочивати на природі, що покращує їхній фізичний та психоемоційний стан. Крім того, розвиток кемпінгу сприяє підвищенню екологічної свідомості, адже облаштування таких зон зазвичай пропагує відповідальне ставлення до природи та ресурсів.

13. Відкриття курсів домедичної допомоги.

Вартість: 300 ґ.

Ефект: Рівень здоров'я усіх гравців зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Відкриття курсів домедичної допомоги підвищує рівень безпеки та здоров'я мешканців. Це спосіб навчити людей основним навичкам надання першої допомоги, що може врятувати життя в надзвичайних ситуаціях до прибуття медичних служб. Цінність відповідних умінь в умовах війни зростає в рази. Це зміцнює почуття взаємопідтримки та відповідальності серед громадян, сприяючи соціальній згуртованості. Підвищення обізнаності про домедичну допомогу також може зменшити навантаження на медичні установи, дозволяючи їм зосередитися на більш серйозних випадках.

14. Фінансування програми розвитку цифрової грамотності.

Вартість: 400 ґ.

Ефект: Усі гравці отримують по 1 пункту цифрової навички та по два жетони навички.

Про інструмент: Фінансування програми розвитку цифрової грамотності забезпечує стабільний доступ мешканців до сучасних технологій та інформаційних ресурсів. Це підвищує рівень освіче-

ності та конкурентоспроможності громадян на ринку праці, сприяючи економічному розвитку регіону. Програма допомагає зменшити цифровий розрив і гарантувати рівні можливості для всіх вікових та соціальних груп у використанні цифрових технологій. Також інструмент сприяє більшій інтеграції громади у глобальні інформаційні потоки, підвищуючи її соціальну та економічну мобільність у сучасному світі, у якому панують інформація та технології.

15. Фінансування програми розвитку фінансової грамотності.

Вартість: 450 €.

Ефект: Усі гравці отримують по 1 пункту фінансової навички та по два жетони навички.

Про інструмент: Фінансування програми розвитку фінансової грамотності має ключове значення для сталого функціонування громади, оскільки підвищує рівень обізнаності мешканців щодо управління власними фінансами. Це сприяє зменшенню фінансових ризиків і боргового навантаження, допомагаючи громадянам приймати більш обґрунтовані рішення щодо заощаджень, інвестицій та кредитів. Фінансова грамотність підвищує економічну стабільність родин, що позитивно впливає на загальний добробут громади. Програма також стимулює розвиток малого бізнесу та підприємництва, що сприяє створенню нових робочих місць та економічному зростанню. Загалом, розвиток фінансової грамотності зміцнює економічну стійкість громади та покращує якість життя її мешканців.

16. Впровадження однорідного рекламно-архітектурного стилю.

Вартість: 600 €.

Ефект: Рівень щастя усіх гравців та привабливість громади зростають на 1 пункт.

Про інструмент: Впровадження однорідного рекламно-архітектурного стилю має виняткове значення для вираження суті та сутності громади. Запорукою останнього є створення єдиної візуальної ідентичності, що підсилює відчуття спільності та гордості за місцевий образ. Однорідний стиль реклами та архітектури сприяє збереженню естетичного обличчя громади та забезпечує гармонійний розвиток міського середовища. Крім того, це сприяє привабливості міста для туристів та інвесторів, що може стимулювати економічний розвиток та зростання. Однорідний рекламно-архітектурний стиль є важливим інструментом у формуванні позитивного іміджу громади як сучасного та привабливого місця для життя та бізнесу.

17. Проведення інвестиційного ярмарку.

Вартість: 750 ґ.

Ефект: Дозволяє гравцям не використовувати жетони енергії для відкриття бізнесів до кінця гри.

Про інструмент: Проведення інвестиційного ярмарку надає можливість місцевим підприємцям та стартапам презентувати свої ідеї та проекти потенційним інвесторам, що сприяє розвитку малого та середнього бізнесу. Інвестиційний ярмарок також залучає зовнішні інвестиції до громади, створює нові робочі місця та підвищує рівня зайнятості. Крім того, цей захід сприяє обміну досвідом та встановленню партнерських відносин між бізнесом, громадськістю та органами влади, що сприяє зміцненню співпраці у громаді.

18. Відкриття сервісу оренди велосипедів.

Вартість: 350 ґ.

Ефект: Рівень здоров'я усіх гравців зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Відкриття сервісу оренди велосипедів здатне зменшити навантаження на довкілля через використання автотранспорту. Оренда велосипедів підвищує рівень фізичної активності мешканців, що позитивно впливає на їхнє здоров'я та загальний стан фітнесу. Такий сервіс також забезпечує зручний та екологічно чистий спосіб пересування, особливо в міських та комунальних районах, де може бути обмежений доступ до автомобілів. Крім того, оренда велосипедів сприяє розвитку туризму та приваблює нових відвідувачів до громади, що стимулює розвиток місцевої економіки та інфраструктури. Сервіс сприяє створенню більш сталого та здорового середовища для проживання та розвитку.

19. Облаштування інклюзивного коворкінгу – місця для роботи людей з різними фізичними можливостями та особливостями.

Вартість: 450 ґ.

Ефект: Привабливість громади зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Інклюзивний коворкінг простір, що створює умови для співпраці, навчання та розвитку для людей з різними здібностями та потребами. Інклюзивний коворкінг налагоджує та поглиблює соціальну інтеграцію через гарантування доступності ключових послуг та суспільних інститутів для всіх членів громади. Інструмент створює атмосферу взаєморозуміння та підтримки, формує дружнє, приязне та адаптивне середовище. Такий коворкінг сприяє розвитку творчого та інноваційного потенціалу громади, стимулюючи появу нових ідей та проєктів. Крім того, цей засіб сприяє розвитку підприємництва та малого бізнесу, створенню нових робочих місць та економічному зростанню.

20. Закупівля комплектів гри «Світ громад» для шкіл.

Вартість: 300 000 грн.

Ефект: Усі гравці здобувають по 1 пункту управлінської, фінансової і цифрової навички та 3 жетони навички.

Про інструмент: Придбання комплектів гри «Світ Громад» стимулюватиме розвиток ключових навичок учнівського та педагогічного колективу, таких як співпраця, творчість та критичне мислення. Вони є основою успішного життя та розвитку суспільства. Поглиблене вивчення тем суспільного життя та управління формує активну громадянську позицію в учнів та вчителів, а також дає відчуття та прагнення до залученості у процеси вирішення актуальних проблем громади. При цьому, гра «Світ громад» стимулює інтерактивний та цілісний підхід до навчання, що сприяє покращенню якості освіти. Загалом, це призводить до формування освіченої та активної громади, яка здатна ефективно взаємодіяти, розвиватися та об'єднуватися для досягнення спільних цілей та підвищення загального добробуту.

21. Відкриття літньої концертної сцени.

Вартість: 300 000 грн.

Ефект: Рівень щастя усіх гравців зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Відкриття літньої концертної сцени – спосіб налаштування інфраструктури, яка дозволить мешканцям громади насолоджуватися живою музикою та культурними заходами під відкритим небом, що збагачує їхнє дозвілля та підвищує якість життя. Літня концертна сцена стимулює розвиток мистецтва та культури в громаді, створюючи платформу для виступів місцевих та запрошених артистів. Такі заходи сприяють згуртованості громади під час відзначення святкових та спільних моментів, посилюють відчуття причетності та єдності. Крім того, літня концертна сцена може стати місцем для проведення культурних та освітніх заходів аби стимулювати розвиток громадського життя та культурного обміну.

22. Капремонт доріг та вулиць.

Вартість: 1000 000 грн.

Ефект: Привабливість громади зростає на 2 пункти. Рівень щастя усіх гравців зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Капітальний ремонт доріг та вулиць допомагає створити безпечні та зручні умови для транспортного сполучення, що важливо для ефективного функціонування міста або села. Інструмент мінімізує аварійні ситуації та травматизм на дорогах, що підвищує загальний рівень безпеки для всіх учасників дорожнього руху. Покращення стану доріг також сприяє економічному розвитку громади, збільшуючи привабливість для інвесторів та підприємців. Крім того, капітальний ремонт доріг підвищує комфорт життя мешканців, зменшуючи час та витрати на пересування та обслуговування автотранспорту.

23. Розробка інвестиційного паспорту громади.

Вартість: 400 ґ.

Ефект: Привабливість громади зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Інвестиційний паспорт громади – це документ, що систематизує та узагальнює інформацію про інфраструктуру, ресурси та потенціал громади, а також висвітлює можливості для інвестування у неї, її прозорість та привабливість для потенційних інвесторів. Розробка інвестиційного паспорту дозволяє громаді залучати зовнішні і внутрішні інвестиції для реалізації інфраструктурних та соціальних проектів, що сприяє економічному зростанню та підвищенню якості життя мешканців. Цей документ стимулює розвиток та модернізацію інфраструктури громади, включаючи будівництво доріг, шкіл, медичних закладів та інших об'єктів, що важливо для покращення умов проживання та розвитку бізнесу. Інструмент передбачає формування стратегічного плану розвитку громади, зокрема щодо ефективного використання ресурсів та досягнення поставлених цілей.

24. Забезпечення доступу до усіх громадських місць усім людям.

Вартість: 500 ґ.

Ефект: Привабливість громади зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Забезпечення доступу до усіх громадських місць для всіх людей є ключовим інструментом досягнення соціальної справедливості. Він дозволяє усунути бар'єри і перешкоди, що з ними зіштовхуються люди з обмеженими можливостями, літні люди та інші вразливі групи. Це також забезпечує їм повний доступ до послуг та можливостей громади. Доступ до громадських місць на принципах інклюзивності, справедливості та поваги до гідності сприяє формуванню безпечного середовища, де кожна особа має можливість активно розвиватися та брати участь у суспільному житті. Це дозволяє зберегти соціальну коштовність громадських просторів та створює відчуття приналежності та єдності серед мешканців. Забезпечення доступу до усіх громадських місць сприяє покращенню якості життя мешканців та збільшенню рівня задоволення від перебування в громаді. Крім того, це сприяє розвитку економіки та туризму, оскільки спонукає більше людей до відвідування громади та забезпечує сталий розвиток місцевих підприємств та послуг.

Окрім основних, є ще **10 карт інструментів розвитку, які спрямовані на просування інклюзивності громади.** Вони передбачають:

1. Забезпечення 100% доступу до інтернету.

Вартість: 400 ґ.

Ефект: Привабливість громади зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Інструмент є безпрецедентним у тому сенсі що ті можливості доступу до навчальних, робочих та культурних ресурсів, які він надає, практично необмежені. Це дає простір та

змогу для освітнього та професійного розвитку мешканців та підвищення їхнього рівня знань. Доступ до Інтернету також сприяє розвитку електронного бізнесу та технологічних інновацій, що стимулює економічний розвиток громади та створює нові можливості для зайнятості та підприємництва. Крім того, це покращує якість комунікації та поглиблює зв'язки між мешканцями, сприяючи створенню єдиної спільноти та формуючи відчуття причетності до громади та процесів у ній.

2. Модернізація зупинки громадського транспорту.

Вартість: 300 т.

Ефект: Кожен гравець отримує 1 пункт щастя.

Про інструмент: Оновлення інфраструктури забезпечує більший комфорт та зручність для користувачів транспорту, зокрема, за допомогою накритих зупинок, розміщення відомчих графіків та інформаційних дошок. Модернізація зупинок сприяє підвищенню ефективності громадського транспорту, що може стимулювати зменшення використання приватного автотранспорту та викиди шкідливих речовин. Крім того, це сприяє покращенню образу міста або села, підвищує привабливість для туристів та інвесторів, що сприяє загальному економічному розвитку громади.

3. Відкриття центру розвитку ремісництва та хенд-мейду.

Вартість: 400 т.

Ефект: Дозволяє кожному гравцеві упродовж раунду обміняти жетони навичок на 50 балів доходу.

Про інструмент: Відкриття центру розвитку ремісництва та хенд-мейду створює можливості для місцевих майстрів та ремісників продемонструвати свої таланти та вироби. Це стимулює розвиток місцевої економіки та підтримку місцевих підприємств. Забезпечення простору для творчості та навчання нових майстрів сприяє збереженню та передачі традиційних ремісницьких знань та навичок наступним поколінням. Крім того, центр розвитку ремісництва створює простір для співпраці, обміну досвідом та створення нових ідей, посилює культурну та соціальну взаємодію у громаді. Таким чином, такий центр сприяє не лише економічному, а й культурному збагаченню громади та загальному добробуту мешканців.

4. Впровадження принципу «з'їзд замість бордюра» у всіх публічних просторах.

Вартість: 500 т.

Ефект: Дозволяє усім гравцям отримати 1 пункт здоров'я. При цьому привабливість громади зростає на 1 пункт.

Про інструмент: Впровадження принципу «з'їзд замість бордюра» робить публічні простори більш доступними та безпечними, а користування ними перетворює на приємний досвід. Реалізація цієї ініціативи створює нагоду для розробки та впровадження нових ергономічних та екологічних рішень.

5. Заміна усіх маршрутних таксі на низькопідлоговий громадський транспорт.

Вартість: 400 ґ.

Ефект: Особа з інвалідністю, тато/мама в декреті чи пенсіонер отримують 1 жетон енергії у поточному раунді. Громада здобуває 1 пункт привабливості.

Про інструмент: Інструмент має на меті зробити мешканців громади із обмеженими можливостями більш мобільними: у буквальному сенсі та метафоричному. Відкритість до вразливих категорій громадян – це вияв більшістю бажання вести з ними діалог та працювати разом на благо суспільства. Тож, певним чином, компонента заміни громадського транспорту більш інклюзивними версіями – це спосіб допомогти особам з обмеженими можливостями реалізувати свій потенціал.

6. Обладнання усіх тротуарів тактильною плиткою.

Вартість: 400 ґ.

Ефект: При цьому, особа з інвалідністю, тато/мама в декреті чи пенсіонер отримують 1 жетон енергії у поточному раунді. Громада здобуває 1 пункт привабливості.

Про інструмент: Тактильна плитка – це не лише попереджувальний знак, а й спосіб відображення інформації. Захід є важливим у контексті мінімізації випадків травмування та спонукання суспільства до переосмислення соціальної відповідальності та засобів активації екологічної свідомості. Обладнання усіх тротуарів тактильною плиткою – ще один крок до розбудови інклюзивної, тактовної, відповідальної та безпечної спільноти.

7. Запровадження Дня на візку для працівників Муніципалітету.

Вартість: 150 ґ.

Ефект: Кожен гравець здобуває 1 пункт управлінської навички та 2 жетони навички.

Про інструмент: Запровадження Дня на візку для працівників Муніципалітету – жест солідарності з тими, хто набув певну ваду чи має її від народження. Маючи змогу зрозуміти потенціал та больові точки людей з обмеженими можливостями, умовна більшість здобуває нагоду змінити світ на краще, покращити якість життя, та переосмислити важливе і другорядне. Окрім того, цей підхід дозволяє навчитися оминати усе зайве та почати вирішувати нагальні питання більш системно та з більшою концентрацією уваги.

8. Встановлення зменшених копій історичних об'єктів зі шрифтом Брайля.

Вартість: 400 ґ.

Ефект: Додає 1 пункт до привабливості громади.

Про інструмент: Ініціатива тісно пов'язана зі збереженням та популяризацією культурної спадщини. Її мета – дати людям із вадами зору шанс на реалізацію їхнього права бути долученими до

культурної спадщини спільноти, до якої вони належать. Забезпечуючи відчуття та тривкість цього зв'язку, встановлення зменшених копій історичних об'єктів зі шрифтом Брайля сприяє соціальній інтеграції людей з вадами зору та забезпечує розвиток та реалізацію їхнього потенціалу.

9. Впровадження програми «Громада у смартфоні». Тепер усі послуги Муніципалітету доступні онлайн.

Вартість: 300 q.

Ефект: Кожен гравець, що має 2+ бали цифрової навички, у поточному раунді отримує 1 жетон енергії.

Про інструмент: Впровадження програми «Громада у смартфоні», яка забезпечує онлайн доступ до всіх послуг Муніципалітету, дозволяє надавати адміністративні послуги швидше та якісніше. Це стає можливим завдяки спрощенню усіх процесів у ланцюжку взаємодії між місцевими владними органами та мешканцями. Вона сприяє зниженню бюрократичних перешкод та витрат часу на отримання послуг, що підвищує якість життя мешканців та стимулює розвиток громади. Такий підхід сприяє також зменшенню використання паперу та енергозбереженню, сприяючи екологічно стійкому розвитку громади.

10. Проведення тренінгу з фінансової грамотності «Нарешті я знаю, скільки заробляю і витрачаю».

Вартість: 200 q.

Ефект: Усі гравці отримують 1 пункт фінансової навички та 2 жетони навички.

Про інструмент: Проведенням тренінгу з фінансової грамотності «Нарешті я знаю, скільки заробляю і витрачаю» дає громаді можливість вивчити свої фінансові потреби та здібності. Це допомагає їм краще розуміти, як керувати своїми фінансами і зберегти ресурси для майбутніх поколінь. Такий тренінг сприяє зростанню фінансової стійкості та незалежності учасників громади. Крім того, це може покращити фінансову культуру в громаді, що сприятливо вплине на загальний економічний розвиток та благополуччя.

Саме такий набір Інструментів розвитку громади дозволяє гравцям, незалежно від їхнього досвіду, переосмислити та краще збагнути механіку процесів, які у власний особливий спосіб визначають шлях громади.

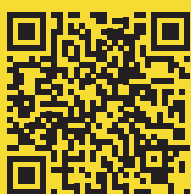
Додаткову інформацію про те, як працює колода карт «Інструменти розвитку громади» у грі, шукайте на **ст. 21 Правил гри «Світ громад. Акселератор-III»**.

ХОДИ ГРАВЦІВ

ХТО ЗА КИМ ХОДИТЬ?

Під час цієї фази гравці оперують своїми фінансами, здобувають/витрачають навички, управляють енергією. З ними трапляються різні життєві ситуації. Від цієї фази залежить весь подальший хід подій — адже все, що тут відбувається, впливає на особистий розвиток персонажів та на благополуччя громади. Саме тут проявляться, можливо, приховані раніше риси характеру гравців: щедрість/скупість, індивідуалізм/схильність до командної роботи, альтруїзм/егоїзм тощо.

Для пришвидшення ігрового процесу на цьому етапі учасники можуть виконувати всі дії фази одночасно. Тобто, Майстер гри або упорядник Банку гри видає відразу всім гравцям їхній дохід, одразу всі сплачують податки в Місцевий бюджет і так далі, не чекаючи поки один гравець виконає всі дії фази сам і тоді передасть хід.



Перегляньте відео про ходи гравців.

ІНДИВІДУАЛЬНА АКТИВНІСТЬ

КУДИ ВИТРАЧАТИ ЕНЕРГІЮ?

Окрему увагу варто приділити етапу індивідуальної активності гравців (Фаза II.4 згідно з Регламентом гри).

Це саме той момент, коли гравці можуть використати свої жетони енергії та навичок і наблизити (або ні) громаду до перемоги. Цей етап є одним із найскладніших. Всі можливі варіанти витрат енергії, вимоги та умови їхнього використання, описані в правилах гри, але якщо коротко, то жетон енергії (з блискавкою) гравець може витратити на:

1. Прокачка себе.

Як це виглядає? Гравець залишає свій жетон енергії в побудованому Муніципальному об'єкті та отримує вигоду, яка вказана на відповідному гексі цього об'єкта – підняти рівень щастя або здоров'я або одну з навичок.

Що це дасть? Накопичення балів щастя/здоров'я може бути умовою для перемоги, або для виконання поточних умов в грі. За «прокачку» навичок гравець отримує жетон Навичок (пазл), який дасть можливість скористатись власним бонусом або попрацювати у приватному бізнесі. Крім того, «прокачка» навичок теж може бути умовою для перемоги в грі.

2. Відкриття бізнесу

Як це виглядає? Коли гравець вирішив відкрити власний бізнес, він має можливість подивитися всі об'єкти (гекси) приватної власності і обрати той, на який вистачає ресурсів. Потім, заплативши вартість відкриття бізнесу в Банк гри та витративши енергію (жетон енергії кладеться на відповідне місце на сценарії гри — «Відкриття бізнесу») гравець стає його власником.

Що це дасть? Відкриття конкретного бізнесу може бути умовою для перемоги у відповідних сценаріях гри. Крім того власник бізнесу тепер має можливість відкривати вакансії та/або сам працювати в ньому або запрошувати інших гравців на роботу, щоб отримувати заробіток від бізнесу. Але для того, щоб відкрити вакансію у своєму бізнесі, теж потрібно витратити енергію. Більш детально про те, як відкрити вакансію, читайте у Правилах гри (ст. 26 - Ринок праці). Також, побудований приватний об'єкт дає можливість власнику отримувати пасивний дохід двома способами:

- при позитивному показнику привабливості громади власник на етапі II Ходи гравців - п.2;
- за рахунок основних витрат інших гравців на етапі II Ходи гравців - п.5.

Суму пасивного доходу, яку може отримати власник бізнесу, вказана на гексі відповідного бізнесу.

3. Переїзд в квартиру/дім

Як це виглядає? Гравець, який вирішив покращити умови проживання, повинен заплатити у Банк гри 50 (100 якщо переїжджає одразу в Будинок) грошових одиниць та витратити 1 жетон енергії, поклавши його на відповідне місце на сценарії гри — «Переїзд».

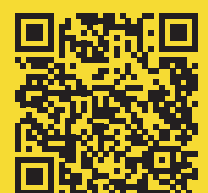
Що це дасть? Гравець, який переїхав в Квартиру, з наступного раунду отримує 2 жетони енергії. Гравець, який переїхав в Будинок, з наступного раунду отримує 3 жетони енергії.

4. Понаднормова праця

Як це виглядає? Гравець має можливість за жетон енергії (поклавши його у відповідне місце на полі Сценарію гри — Понаднормова праця) ще раз отримати свій основний дохід і ще раз сплатити податок в Бюджет громади (згідно ігрової ролі).

Що це дасть? Збільшення власного прибутку та поповнення Місцевого бюджету, але при тому гравець втрачає 1 пункту Щастя та 1 пункту Здоров'я. Якщо якийсь з цих показників дорівнює 0 (нулю), гравець не може понаднормово працювати.

Перегляньте відео, як це відбувається в грі.



БІЗНЕС В ГРІ

Що може робити власник бізнесу в грі?

Якщо ви вже прочитали правила гри та попередній підрозділ, а також переглянули відео, то змогли дізнатися, що однією з опцій, куди може використати свою енергію гравець, є придбання бізнесу.

Але купити — це лише пів справи. Потрібно ще й розуміти, що це дасть для гравця та для громади. Знати, що робити із цим надбанням, та як не залишитися ні з чим, витративши купу грошей на податки й не отримавши ніякого прибутку. Бізнес потребує уваги до себе, бажання та вміння вести розрахунки. Інакше доведеться продавати свою компанію сусідові.

Бізнес у грі чудово ілюструє залежність розміру місцевого бюджету від наявності в громаді локальних підприємств, які забезпечують потреби її жителів.

Наявність бізнесу в ігровій громаді показує, що тепер основні витрати (сума яких написана на планшетці кожного гравця) можна не віддавати в Банк гри (що символізує чужу громаду, у яку люди їздять, щоб скупитися/випити кави/сходити в перукарню), а можна витратити тут, на місці, залишаючи кошти на руках у місцевому бізнесі.



Перегляньте відео, як працює бізнес та які дає можливості.

ФОНД ГРОМАДИ

Одне з найбільших нововведень з періоду випуску крайнього релізу гри — впровадження системи розвитку локальної філантропії у громаді. Тепер хтось із гравців зможе заснувати Фонд Громади. І це — не проста інституція. Адже тільки через такий Фонд громада має можливість дофінансовувати муніципальні витрати. Якщо раніше потрібно було самостійно здогадатись про те, що можна «скинутись» в місцевий бюджет, коли не вистачає грошей для чергового місцевого проекту, то тепер для цього є чітко визначений, втім, єдиний шлях.

По замовчуванню рішення про виділення коштів з Фонду Громади приймає його засновник. Але ніхто не заважає домовитись громаді діяти якимось інакше.

Вигода від благодійництва

Внески у Фонд громад будуть давати можливість гравцям відчувати трішки вигоди від своєї благодійної діяльності. За кожні 50 грошових одиниць благодійник отримує фішку Соціального капіталу, яка в подальшому може пригодиться у грі. Таке собі м'яке привчання до локальної філантропії

До чого тут Активіст та Активістка?

Власне бонусом для ролі Активіста/Активістки у грі буде суттєва знижка на відкриття Фонду Громади — 50%. Тобто, у спільнотах, де проживають активісти, Фонд Громади буде організувати відчутно простіше.

ФОНД ГРОМАДИ

Це — неурядова благодійна структура, призначення якої полягає в підвищенні якості життя громад, на території яких поширюється їхня діяльність. Фонд громади визначає потреби місцевої громади, заохочує благодійні пожертви і накопичує кошти, з яких надають гранти на впровадження ініціатив з вирішення соціально важливих місцевих проблем.

Перший фонд громади був заснований Фредеріком Гофом у Клівленді, США в 1914 році, який функціонує під назвою Фонд Клівленду. Перший Фонд громади Канади з'явився у 1921 році. Починаючи з 1980-х років, фонди громад були створені майже у кожній країні світу.

Основними ознаками фонду є:

- чітко визначена територія діяльності;
- самоврядність на основі представництва;
- місцеві джерела підтримки;
- розвиток благодійності в громаді;
- перерозподіл фінансових ресурсів.

Функція цієї організації у тому, щоб залучати під час гри кошти гравців на різноманітні потреби громади:

- утримання муніципальних об'єктів, коли в місцевому бюджеті не вистачає коштів;
- допомогу гравцям у відкритті власної справи;
- допомогу гравцям, які потрапили у скруту;
- та інших потреб, які гравці покладуть на цей Фонд.

Таким чином, наявність такого об'єкту привчає гравців у реальному житті до системної та цивілізованої благодійності.

Перегляньте відео про підготовку до гри.



ПІСЛЯ ГРИ

ЯК ВИВЕСТИ УЧАСНИКІВ З ГРИ?

Після завершення гри, важливо дати учасникам час, щоб «приземлитися» та перейти з ігрового до реального світу, перш ніж розпочинати рефлексію.

Ось кілька способів, як це зробити:

1. Фізична активність: запропонуйте учасникам зробити коротеньку перерву, випити води, відвідати вбиральню за потреби.
2. Зміна обстановки: перемістіть учасників за межі ігрового столу: якщо є можливість розставте стільці по колу, щоб учасники могли там сісти.
3. Перехідний ритуал: використовуйте короткий ритуал, щоб ознаменувати кінець гри. Це допоможе учасникам перейти з емоційного стану гри до більш спокійного та рефлексивного.
4. Розмова: Проведіть коротку розмову з учасниками про те, як вони почуваються після гри. Це допоможе їм розпочати процес рефлексії та поділитися своїми враженнями.
5. Візуалізація: Запропонуйте учасникам уявити, що вони «виходять» з ігрового світу та повертаються до реального. Це може бути корисно для тих, хто глибоко занурився в гру.

Важливо підібрати метод рефлексії, який відповідає формату та цілям гри, а також враховувати стан та потреби учасників.

Ось кілька додаткових порад:

- не поспішайте з рефлексією. Дайте учасникам час, щоб розслабитися та зібратися з думками;
- створіть безпечну та доброзичливу атмосферу, в якій учасники зможуть вільно ділитися своїми думками та почуттями;
- будьте уважні до емоцій учасників та підтримуйте їх;
- зосередьтеся на позитивних аспектах гри та на тому, що учасники отримали від неї;
- використовуйте рефлексію як можливість для навчання та розвитку.

Пам'ятайте, що виведення учасників з ігрового процесу — це важливий етап, який допомагає їм краще зрозуміти та інтегрувати досвід, отриманий під час гри.

РЕФЛЕКСІЯ

ЩО ЦЕ?

Рефлексія — це, у нашому випадку, після ігрове обговорення, заглиблення в певні питання на різних рівнях.

Обговорення потрібно для того, щоб закріпити результат, отримані знання, обговорити моделі поведінки, які спостерігли або надбали ви як Майстра і гравці як учасники процесу. Фінал — це можливість нагадати, що це — не кінець сесії.

Записуйте, що відбувається за столом, те що вас вражає (відкриття учасників, які ви помітили, нові поведінкові патерни, нові реакції).

Акценти протягом гри — це ваш обов'язок як Майстра гри: якщо хочете щось закріпити після гри, вмійте помічати акценти під час гри та розставляти пріоритети. Наприклад, якщо ви використовуєте гру з метою діагностики фінансової грамотності, то потрібно розглядати як люди планують, як рахують, знають чи не знають що таке витрати і прибутки.

Виділяють **3 рівня** питань для **групової рефлексії**.

I рівень. Об'єктивний рівень, стосується фактів і зовнішньої реальності.

- Що запам'яталось, що відбулося?
- Що було не так?
- Які слова чи фрази з гри запам'ятали?
- У чому полягали ключові дії, рішення?

II рівень. Рефлекторно-емоційний рівень — для виявлення безпосередньої реакції людей на факти та обставини, іноді — емоцій і почуттів, прихованих образів і асоціацій.

- Що вас здивувало?
- Що вас насторожило?
- Що для вас було найцікавішим?

III рівень. Рівень прийняття рішень — для виявлення рішень, завершення заходу й надання можливості визначити майбутнє. Саме той рівень рефлексії, коли можна окреслити та зафіксувати плани на наступну гру, активності, чи, наприклад, про щось дізнатись з гри.

- З чого доцільно розпочати наступну гру?
- Яким буде ваш перший крок для практикування нових навичок, або реалізації нових знань?

ФАКТОРИ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ НА ПРОВЕДЕННЯ ГРУПОВОЇ РЕФЛЕКСІЇ

Групова рефлексія — це процес спільного обговорення та аналізу досвіду, щоб отримати з нього нові знання та розуміння. Це — цінний інструмент для особистого та професійного розвитку, який може допомогти людям вчитися на своїх помилках, покращити свої навички та зміцнити зв'язки з іншими.

На розмову під час групової рефлексії можуть впливати різні **фактори**:

1. Атмосфера:

- **Безпека та довіра:** коли люди відчують себе в безпеці та комфортно, вони охоче ділитимуться своїми думками та почуттями.
- **Повага та відкритість:** важливо, щоб усі учасники відчували, що їх поважають і цінують їхні внески.
- **Сфокусованість на темі:** важливо, щоб розмова була зосереджена на темі рефлексії, і щоб учасники не відволікалися на інші теми.

2. Ведучий:

- **Навички фасилітації:** ведучий повинен мати навички фасилітації, щоб скеровувати розмову, заохочувати усіх учасників та стежити за тим, щоб ніхто не домінував.
- **Нейтральність:** ведучий не повинен висловлювати свої особисті думки чи переконання, а повинен залишатися нейтральним.
- **Підтримка:** ведучий повинен підтримувати учасників, які відчують себе некомфортно або соромляться ділитися своїми думками.

3. Учасники:

- **Повинні бути готові ділитися своїми думками та почуттями з групою.**
- **Повинні уважно слухати те, що говорять інші та намагатися зрозуміти їхні точки зору.**
- **Повинні поважати думки та почуття інших, навіть якщо вони з ними не згодні.**

4. Метод рефлексії:

- **Відповідність цілям:** рефлексія повинна відповідати цілям групи.
- **Структура:** метод рефлексії повинен мати чітку структуру, щоб допомогти учасникам зосередитися та вести конструктивну розмову.
- **Гнучкість:** метод рефлексії повинен бути гнучким, щоб його можна було адаптувати до потреб групи.

5. Зовнішні фактори:

- **Шум та відволікання:** важливо, щоб місце проведення рефлексії було тихим і без відволікань.
- **Час:** важливо, щоб у групи було достатньо часу для проведення рефлексії.

- Ресурси: важливо, щоб у групи були необхідні ресурси, такі як папір, ручки та дошка.

Варто пам'ятати, що групова рефлексія — це процес, який потребує практики та досвіду.

ПОРАДИ ЩОДО ПРОВЕДЕННЯ ГРУПОВОЇ РЕФЛЕКСІЇ

Ось декілька **порад для проведення** групової рефлексії:

1. Визначте мету:

- Чого ви хочете досягти за допомогою групової рефлексії?
- Які знання та вміння ви хочете здобути?
- Яких змін ви прагнете?

2. Виберіть метод рефлексії:

- Існує багато різних методів групової рефлексії.
- Виберіть метод, який відповідає вашим цілям, характеристикам та потребам групи.

ДЕКІЛЬКА ПОПУЛЯРНИХ МЕТОДІВ РЕФЛЕКСІЇ:

- Коло рефлексії: кожен учасник по черзі ділиться своїми думками та почуттями.
- Метод «Шість капелюхів мислення»: учасники розглядають проблему з різних точок зору.
- Метод «Діаграма Венна»: учасники порівнюють і протиставляють два або більше аспекти теми.
- Метод «Журналювання»: учасники пишуть про свої думки та почуття.

3. Підготуйте матеріали: Залежно від обраного методу вам можуть знадобитися такі матеріали, як папір, ручки, дошка або фліпчарт.

4. Створіть атмосферу безпеки та довіри:

- Запевніть учасників, що їхні думки та почуття цінуються.
- Створіть правила для групової дискусії, наприклад, поважати одне одного та не перебивати.

1. Почніть рефлексію:

- Поясніть учасникам мету рефлексії та обраний метод.
- Запропонуйте їм деякі підказки або запитання, щоб розпочати розмову.

2. Модеруйте розмову:

- Стежте за тим, щоб розмова була зосереджена на темі та щоб усі учасники мали можливість поділитися своїми думками.
- Заохочуйте активне слухання та повагу до інших.

3. Підсумуйте рефлексію:

- Наприкінці рефлексії підсумуйте основні моменти, зробіть висновки.
- Подякуйте учасникам за їхню участь.

4. Використовуйте результати рефлексії:

- Як ви можете використовувати результати рефлексії для покращення своєї роботи або групи?
- Як ви можете застосувати отримані знання та розуміння у своєму житті?

Рефлексія допомагає Майстру гри ефективніше проводити ігрові сесії, закріплюючи отримані знання та аналізуючи поведінкові моделі учасників. Це дозволяє виявляти ключові моменти та емоційні реакції, що сприяє більш глибокому розумінню процесу гри. Використання структурованих методів рефлексії допомагає створити атмосферу довіри та забезпечити конструктивне обговорення. Результати рефлексії дозволяють Майстру гри вдосконалювати свої навички фасилітації, адаптувати методики під потреби групи та планувати майбутні сесії з урахуванням отриманих знань.

НОТАТКИ ПІД ЧАС РЕФЛЕКСІЇ

Важливо фіксувати ключові моменти під час групової рефлексії, щоб ви могли повернутися до них пізніше та використовувати їх для навчання та розвитку.

Ось декілька порад щодо ведення нотаток під час рефлексії:

- Використовуйте чіткий і лаконічний стиль письма.
- Записуйте ключові слова та фрази, а не цілі речення.
- Звертайте увагу на основні моменти, висновки та рішення.
- Фіксуйте різні точки зору та перспективи.
- Використовуйте систему позначень і скорочень, щоб заощадити час.
- Звертайте увагу на мову тіла, міміку та тон голосу учасників.
- Записуйте свої власні думки та почуття.
- Після рефлексії перегляньте свої нотатки та зробіть будь-які необхідні доповнення.

Ось декілька інструментів, які ви можете використовувати для ведення нотаток:

- Папір та ручка: Це класичний спосіб ведення нотаток, який завжди доступний.
- Ноутбук або планшет: Це може бути зручно, якщо ви хочете

вводити текст або робити малюнки.

- Програма для запису нотаток: Існує багато програм для запису нотаток, які можуть допомогти вам організувати свої думки та ідеї.
- Додаток для запису голосу: Ви можете використовувати додаток для запису голосу, щоб записувати розмову під час рефлексії.

Ось декілька прикладів того, що ви можете записати під час рефлексії:

- Цілі рефлексії: чого ви хотіли досягти?
- Використаний метод рефлексії: який метод ви використовували?
- Основні моменти обговорення: які були основні теми та ідеї, які виникли?
- Висновки: до яких висновків ви дійшли?
- Рішення: які рішення ви прийняли?
- Дії: які дії ви будете вживати?
- Навчання: що ви нового дізналися?
- Розвиток: як ви можете використати отримані знання для розвитку?
- Відгуки: що вам сподобалося в рефлексії, а що ні?
- Покращення: як ви можете покращити рефлексію наступного разу?

Безперечно, ведення нотаток може зробити групову рефлексію більш продуктивною та корисною для всіх учасників.

ЯК ЗАВЕРШИТИ РЕФЛЕКСІЮ?

Закінчення групової рефлексії — це важливий момент, який дозволяє учасникам:

- Підсумувати ключові моменти.
- Зробити висновки.
- Спланувати подальші дії.

Ось **декілька порад**, як ефективно завершити групову рефлексію:

1. Підсумуйте основні моменти:

- Нагадайте учасникам про цілі рефлексії та про те, що було обговорено.
- Виділіть ключові моменти, висновки та рішення, яких дійшла група.
- Можна використовувати фліпчарт або дошку, щоб візуально підсумувати основні моменти.

2. Запропонуйте учасникам поділитися своїми думками:

- Запитайте учасників, чи є у них щось ще, що вони хотіли б додати.
- Дайте їм можливість поділитися своїми враженнями від рефлексії.
- Це допоможе їм відчути себе почутими та цінними.

3. Визначте наступні кроки:

- Що потрібно зробити далі?
- Хто є відповідальним за виконання цих дій?
- Коли буде наступна зустріч для рефлексії?
- Сформулюйте чіткий план дій, щоб закріпити результати рефлексії.

4. Подякуйте учасникам за їхню участь:

- Висловіть свою вдячність за те, що вони поділилися своїми думками та почуттями.
- Підкресліть важливість їхнього внеску до групової рефлексії.
- Це допоможе створити позитивну атмосферу та мотивувати учасників до подальшої участі.

5. Завершіть рефлексію:

- Закінчіть зустріч позитивно.
- Заохочуйте учасників використовувати отримані знання та розуміння у своєму житті.
- Можна закінчити рефлексію цитатою або натхненною думкою, яка підсумовує ключові моменти.

Пам'ятайте, що завершення групової рефлексії — це не просто формальність, а важлива частина процесу, яка дозволяє закріпити результати та спланувати подальші дії. І в більшості випадків — це матеріал, на якому буде базуватися звіт замовнику заходу з використанням ігрового підходу.

ПОДАЛЬШІ ДІЇ

ЗВІТНІСТЬ

Проведення ігрової сесії — це багатогранний процес, який виходить далеко за межі ігрової сесії та охоплює підготовку, рефлексію та звітність.

Три ключові сторони, зацікавлені в звіті:

1. Майстер гри (МГ)
2. Учасники ігрової сесії
3. Замовник

Розглянемо структури звіту для кожної сторони.

Звіт для Майстра гри:

1. Рефлексія:

- Самооцінка: детальний аналіз власної роботи як експерта, акцентований на успішних аспектах, можливостях для покращення, помилках, доцільності підібраних ігрових елементів, якості проведеної рефлексії та досягненні цілей заходу.
- Висновок: чітке формулювання рекомендацій щодо подальших дій задля покращення ігрового процесу, набуття нових знань та навичок.

2. Збір відгуків:

- Запропонувати учасникам заповнити коротку анкету, щоб отримати зворотний зв'язок щодо їхнього досвіду та думок про проведену гру.
- Використати дані анкетування для самоаналізу та вдосконалення своїх навичок Майстра гри.

Зразок Анкети для опитування учасників гри ви знайдете у Додаткових матеріалах в кінці Робочого зошита.

Звіт для учасників:

Узагальнення рефлексії:

1. Систематизація та узагальнення ідей, рішень та думок, висловлених учасниками.
2. Детальний опис, яким чином вдалося або не вдалося досягти цілей заходу.
3. Практичні рекомендації: дати пораду щодо практичного застосування отриманого досвіду в житті та роботі.
4. Висновок: підсумок ключових моментів та знань, отриманих учасниками. Висловлення вдячності учасникам за їхній час та активність.

Звіт для замовника:

1. Кількість учасників: точна кількість людей, які брали участь у ігровій сесії.
2. Сфера діяльності: опис сфери діяльності учасників.
3. Фотозвіт: світлини, що ілюструють хід заходу.
4. Описовий звіт:
 - Детальний опис ігрового процесу, рефлексії та ключових моментів.
 - Використання прямих цитат учасників для підкреслення ключових думок та вражень.

Звіт — це:

- цінний інструмент для оцінки результатів ігрової сесії;
- метод виявлення сильних та слабких сторін;
- засіб для планування майбутніх заходів.

Якісний звіт може допомогти покращити ігрові сесії та знайти нових замовників, зробити ігри більш корисними і цікавими для всіх учасників.

ПУБЛІЧНІ ЗВІТИ МАЙСТРІВ ГРИ

Проведення регулярних ігор — це важливий компонент для підтримки кваліфікації Майстра гри. Звіти (внутрішні або публічні) — це інструмент, який може допомогти Майстрам гри:

- Сформувати бренд у своєму середовищі/громаді.
- Систематично заробляти на цій справі.

Однак, публічні та внутрішні **звіти Майстрів часто не містять інформації, яка демонструє:**

- Як ігровий інструмент «Світ Громад» допомагає вирішувати реальні задачі бізнесу чи соціуму.
- Яку цінність несе робота Майстра гри.

У наслідок цього можуть виникнути такі проблеми:

- Потенційні корпоративні покупці не розуміють, як «Світ Громад» може допомогти їм, тому не виділяють бюджет на його придбання.
- Майстри гри не отримують гідної оплати за свою роботу.
- Екосистема Майстрів гри стагнує і не розвивається.

Рішення:

1. Перестати публікувати хаотичні звіти. Це шкодить репутації продукту.
2. Створити звіти, які:
 - орієнтовані на створення доданої вартості роботи Майстра гри з використанням «Світу Громад»;
 - зрозумілі для читача, який не був на ігровій сесії;
 - демонструють, як «Світ Громад» допомагає вирішувати реальні проблеми.
3. Використовувати таку структуру звітів:
 - Контекст: Що зараз відбувається? Чому це повідомлення актуальне?
 - Проблема: Чітко сформульована проблема, яка зачіпає інтереси широкого кола людей.
 - Чому це — проблема? Які наслідки вона має?
 - Що ми робимо, аби вирішити проблему за допомогою «Світу Громад»?
 - Які результати ми вже отримали? (Факти, цифри, цитати)
 - Що ми плануємо робити далі?
 - Заклик до дії: Підпишіться, зареєструйтеся, замовте демо-сесію.
 - Контактна інформація.

Переваги такого підходу:

- Зрозуміліші звіти: читачі чітко розуміють, яку проблему вирішує «Світ Громад», у чому цінність гри та яке її значення у контексті розвитку громади.

- Підвищення цінності роботи Майстра гри: Майстри гри можуть аргументувати свою вартість та отримувати гідну оплату.
- Розвиток екосистеми Майстрів гри: з'являються нові адаптації та інноваційні ігрові рішення.

Приклад звіту про проведену ігрову сесію з інтеграції ВПО в життя громади:

Тема: Як «Світ Громад» допомагає внутрішньо переміщеним особам (ВПО) інтегруватися в життя громади?

Контекст: Війна в Україні змусила мільйони людей покинути свої домівки, отже, набути статусу внутрішньо переміщених осіб (ВПО). ВПО часто стикаються з проблемами самотності, ізоляції та труднощами з адаптацією до нового середовища.

Проблема: Багато ВПО відчують себе ізольованими та не мають можливості інтегруватися в життя громади. Їм важко знайти роботу, друзів та відчутти себе частиною спільноти на новому місці проживання.

Чому це проблема?

1. Ізоляція та відсутність соціальних зв'язків можуть негативно впливати на психічне та емоційне здоров'я людей.
2. ВПО потребують підтримки та спілкування, щоб адаптуватися до нового середовища.
3. Відсутність інтеграції може ускладнити процес відновлення життя після війни.

Що ми робимо, щоб вирішити проблему, використовуючи «Світ Громад»?

Ми проводимо ігри, які допомагають ВПО:

- Знайти нових друзів та однодумців.
- Розвинути навички спілкування та співпраці.
- Навчитися новим знанням та навичкам, які можуть бути корисними для працевлаштування.
- Відчутти себе частиною нового місця проживання.

Які результати ми вже отримали?

Учасники ігор «Світ Громад» повідомляють про те, що:

- вони стали більш впевненими та соціально активними;
- знайшли нових друзів та підтримку;
- краще розуміють українську культуру та мову;
- деякі учасники змогли знайти роботу та житло.

Що ми плануємо робити далі?

1. Ми плануємо проводити більше ігрових сесій для ВПО.
2. Ми будемо розробляти нові сценарії ігор, які відповідають потребам ВПО в різних сферах життя.
3. Ми будемо співпрацювати з місцевими органами влади та громадськими організаціями, які надають допомогу ВПО.

Заклик до дії:

Якщо ви хочете допомогти ВПО інтегруватися в життя громади, ви можете:

- Замовити проведення гри з ВПО у ваші громаді.
- Пожертвувати кошти на організації, які проводять ігри для ВПО.
- Стати волонтером і допомогти організувати ігрову сесію.
- Запропонувати ВПО роботу або житло.
- Поширити інформацію про «Світ Громад» серед ВПО та місцевих жителів.

Насправді, реалізувати такий підхід до написання звітів легше, якщо працювати удвох. Візьміть на гру Документатора, хай він/вона готує звіт, а ви працюйте з людьми. Про роль та функції Документатора — у наступному розділі.

РОЛЬ ДОКУМЕНТАТОРА

Залучення Документатора для покращення ігрових сесій

У деяких ситуаціях, особливо коли Майстер гри веде складну ігрову сесію, може бути дуже корисно залучити до процесу Документатора.

Переваги залучення Документатора:

- **Покращена концентрація Майстра:** Майстер гри може краще зосередитися на веденні гри та взаємодії з гравцями, коли Документатор фіксує деталі.
- **Глибший аналіз:** спостереження за ігровим процесом з двох різних сторін (Майстра та Документатора) може дати значно чіткіше розуміння того, як розгортається гра, що може призвести до більш глибокого та ґрунтового аналізу та звіту.
- **Підвищена ефективність:** Документатор може звільнити час Майстра, щоб той міг краще підготуватися до наступних сесій або зосередитися на інших аспектах гри.
- **Об'єктивна оцінка:** Документатор може надати більш об'єктивну оцінку подій гри, оскільки не зосереджений на веденні та прийнятті рішень.

Як Документатор може допомогти:

- Фіксувати описи сцен, дії гравців, діалоги та рішення.
- Відстежувати хід гри, занотовувати час, витрачений на кожну сцену або завдання.
- Записувати думки та спостереження щодо гри.
- Складати звіти та аналізи після ігрових сесій.

Зразок підготовленого Опитувальника Документатора ви знайдете в розділі «Додаткові матеріали».

ФОРМУЛА УСПІШНОЇ ІГРОВОЇ СЕСІЇ

A * B * C = OE, де

A — підготовка

B — проведення

C — рефлексія

OE — освітній ефект

A. Підготовка до гри

Що маєте зробити ви, як Майстер, готуючись до проведення гри?

Визначте ціль гри: це те, якого результату ви хочете/маєте досягти за допомогою гри. Знаючи це, вам буде легше вибудовувати комунікацію із гравцями та модель гри. Наприклад, ціллю може бути згуртувати людей перед складним процесом, познайомити їх.

Оберіть дату і час проведення гри: постарайтеся обрати максимально зручний для себе та аудиторії день і час. Враховуйте, що гра триває не менше 3 годин — учасники мають бути не втомленими та повністю вільними.

Визначте місце проведення. Воно має відповідати таким вимогам:

- дозволяє самостійно і легко його знайти та увійти;
- приміщення провітрюється, достатньо світла;
- стіл дає можливість зручно розмістити заявлену кількість гравців та ігровий реквізит;
- кількість стільців відповідає кількості гравців;
- є безперешкодний доступ до туалету з усім необхідним (вода, мило, папір);
- передбачені легкі закуски (сухофрукти, кава, чай, вода, свіжі фрукти);
- відсутні сторонні подразники (гучна музика, розмови тощо);
- атмосфера не напружена.

Занотуйте ім'я та прізвище, телефон та електронну пошту замовника ігрової сесії (якщо він є).

Попрацюйте над тим, аби знати правила та орієнтуватися у них безперешкодно. Ви почуватиметеся впевненіше й вільніше, а аудиторія більше довірятиме вам як тренеру.

Підготуйте питання для обговорення учасниками/учасницями на початку гри та під час післяігрової рефлексії.

Дізнайтеся кількість гравців: їх може бути мінімум 2, максимум 6.

Поцікавтеся профілем учасників: хто вони, чим займаються, яка сфера їхніх інтересів; що їх об'єднує між собою. Цю інформацію можна дізнатися від замовника, від самих учасників або ж переглянувши їхні профілі в соціальних мережах. Так вам буде легше налаштуватися на контакт.

Повідомте учасникам гри:

- Дату і час.
- Місце.
- Ім'я та прізвище, рід діяльності Майстра гри (ваші).
- Ціль гри.
- Тривалість ігрової сесії.
- Особливі вимоги, якщо вони є.

Найкраще це робити, створивши подію на Facebook.

Підготуйте й перевірте ігровий реквізит за чек-листом:

- Гра є в наявності.
- Увесь ігровий реквізит на місці.
- Ігровий реквізит придатний до використання, не зношений.
- Ігровий комплект дає можливість провести гру із заявленою кількістю гравців.
- Є блокнот і ручка для записів/нотаток майстра.
- Список учасників роздрукований, містить поля: Ім'я та прізвище, місце роботи/організація, контактний телефон, e-mail.
- Передбачені: фліпчарт, маркери, стікери для післяігрової рефлексії.
- Післяігрові анкети роздруковані, їх кількість = кількості гравців x 2.
- Кількість ручок = кількість гравців.
- Корпоративна футболка, сумка.
- Сертифікат Майстра гри (за бажанням).
- Інформаційні флаєри.

В. Проведення гри

Всі сіли за ігровий стіл. Що далі? Повідомте про загальні правила та організаційні моменти:

- необхідність вимкнути телефон або включити віброрежим;
- де знаходиться вбиральня;
- скільки часу все триватиме;
- коли буде перерва;
- погодьте з усіма, що ви зробите кілька фото із заходу для соціальних мереж/своєї сторінки/публікації у ЗМІ;
- повідомте, що в кінці заходу буде загальне обговорення;
- інші питання, які визначені заходом.

Плавно введіть учасників в гру:

- розповідайте правила протягом раунду, а не всі одразу;
- І-ий раунд зазвичай триває довше ніж решта, попередьте про це учасників, що це нормально (в середньому 40 хв);
- 16 кроків перед стартом — описані в правилах гри ст. 8—9, допоможуть налаштуватися на ігровий процес;
- не поспішайте.

Відпустіть гравців:

- на III-му раунді намагайтесь якомога менше підказувати, якщо немає грубих порушень правил;
- дайте можливість помилятися, це часто дає найкращий навчальний ефект;
- не рахуйте гроші замість учасників;
- будьте «у» і «над» грою;
- занотовуйте питання, які виникали під час ігрового процесу — ці напрацювання можна використати під час обговорення наприкінці заходу;
- якщо гра є тематичною, ви можете робити акценти на ігровому процесі, звертаючи увагу учасників на необхідні моменти;
- під час гри, намагайтесь підтримувати дружню атмосферу (учасники бувають різними).

С. Рефлексія

Що маєте зробити ви, як Майстер, після гри? По закінченню самої гри навчальний процес продовжується — ви маєте провести післяігрову рефлексію, тобто обговорення ключових моментів, відкриттів. Тут вам допоможуть зроблені під час гри нотатки та список запитань, підготовлених заздалегідь або в процесі.

Набір запитань залежатиме від цілей гри. Вони можуть бути такими:

- Які слова чи фрази запам'ятали?
- У чому полягали ключові дії, рішення?
- Що вас здивувало?
- Що вас збентежило?
- Що для вас було найцікавішим?
- Як проходила гра?
- Які рішення були ефективними?
- Які питання виникли у вас після гри?
- Як на вас вплинули відкриття у грі?
- Чи хочете ви тепер щось змінити у своєму житті?

За потреби ви можете додати власні елементи обговорення — усе залежить від вашої фантазії та мети. Головне — підсумувати гру й заохотити гравців до дії, аби те, що було вивчено, втілювалося на практиці. Постарайтесь дати всім гравцям можливість висловити свою думку, враження. Це буде цінно для всіх: і для вас, і для учасників.

УПРАВЛІННЯ КОНФЛІКТАМИ ЗА ІГРОВИМ СТОЛОМ

Вміння ефективно вирішувати конфлікти — це одна з найважливіших навичок для Майстра гри. Конфлікти можуть виникати в будь-якій групі людей, і за ігровим столом вони не є винятком. Важливо знати, як мінімізувати їх появу, а також як ефективно з них виходити, щоб гра могла продовжуватися без шкоди для атмосфери та задоволення гравців.

Ось декілька порад, які допоможуть вам у цьому:

1. Профілактика конфліктів:

- Сформулюйте чіткі правила та очікування. На початку гри чітко поясніть правила та очікування щодо поведінки за столом. Це допоможе гравцям зрозуміти, що від них очікують, і зменшить ймовірність виникнення непорозумінь.
- Заохочуйте командну роботу та співпрацю. Нагадуйте учасникам, що гра є кооперативною, де потрібно працювати разом для досягнення спільної мети. Це допоможе їм зосередитися на грі, а не один на одному.
- Встановіть атмосферу поваги та толерантності. Заохочуйте гравців ставитися один до одного з повагою, навіть якщо вони не згодні. Не допускайте дискримінації, образливих висловлювань та виявів особистої неприязні.
- Слідкуйте за емоціями гравців. Якщо ви бачите, що хтось починає злитися або засмучуватися, спробуйте розрядити обстановку. Зробіть перерву, запропонуйте гравцям висловитися або просто змініть тему.

2. Вирішення конфліктів:

- Зберігайте спокій і нейтралітет. Не приймайте сторону жодного з гравців і не намагайтеся вирішити конфлікт за них. Ваша задача — допомогти їм знайти спільну мову.
- Вислухайте всіх учасників конфлікту. Дайте кожному гравцеві можливість висловити свою точку зору. Не перебивайте і не робіть висновків заздалегідь.
- Спробуйте визначити причину конфлікту. Яке питання або проблема призвела до суперечки? Як тільки ви зрозумієте причину, ви зможете почати шукати шляхи її вирішення.
- Запропонуйте гравцям альтернативні рішення. Можливо, існує декілька шляхів вирішення конфлікту. Допоможіть гравцям знайти компроміс, який задовольнить всіх.
- У разі потреби зробіть перерву. Якщо конфлікт стає занадто напруженим, зробіть перерву на кілька хвилин, щоб усі могли заспокоїтися.
- Не бійтеся втручатися, якщо це необхідно. Якщо гравці не

можуть вирішити конфлікт самостійно, ви можете втручатися і запропонувати своє рішення.

3. Успішне завершення конфлікту:

- Підсумуйте розмову. Переконайтеся, що всі гравці зрозуміли, як буде вирішено конфлікт.
- Подякуйте гравцям за те, що вони спробували вирішити конфлікт самостійно.
- Зверніть увагу на те, що сталося, щоб у майбутньому уникнути подібних ситуацій.

Важливо не те, щоб конфлікти ніколи не виникали, а те, як ви їх вирішуєте. Вміючи ефективно управляти конфліктами, ви зможете створити атмосферу поваги та довіри за ігровим столом, що зробить процес більш приємним для всіх.

ЧОМУ ВИНИКАЮТЬ КОНФЛІКТИ?

Існує багато причин, чому виникають конфлікти між людьми. Ось деякі з найпоширеніших:

- 1. Непорозуміння.** Люди можуть по-різному інтерпретувати те, що говорять і роблять інші.
- 2. Різні цінності та переконання.** У людей можуть бути різні цінності та переконання щодо того, що важливо.
- 3. Конкуренція за ресурси.** Люди можуть конкурувати за обмежені ресурси, такі як гроші, влада чи статус.
- 4. Незадоволені потреби.** Коли потреби людей не задоволені, вони можуть стати роздратованими та почати гніватися.
- 5. Неефективна комунікація.** Коли люди не спілкуються ефективно, це може призвести до непорозумінь, образ і конфліктів.
- 6. Особистісні розлади.** Люди з певними особистісними розладами, такими як нарцисизм або антисоціальний розлад особистості, частіше вступають у конфлікти з іншими.
- 7. Психічні розлади.** Люди з психічними розладами, такими як тривога або депресія, гостріше відчувають присутність напруги між присутніми.
- 8. Травма.** Люди, які пережили травму, частіше мають проблеми з контролем своїх емоцій і можуть частіше вступати в конфлікти з іншими.
- 9. Дискримінація та упередження.** Люди можуть стикатися з дискримінацією та упередженнями через свою расу, релігію, стать, сексуальну орієнтацію або інші фактори, що може призвести до гніву, образи та конфліктів.
- 10. Соціальна та економічна нерівність.** Соціальна та економічна нерівність може призвести до конфліктів, оскільки люди, які мають менше можливостей, можуть відчувати, що їх експлуатують або пригнічують.

Важливо зазначити, що **конфлікт не завжди є негативним**. Іноді конфлікт може бути продуктивним і призвести до позитивних змін. Однак, коли конфлікти не вирішуються ефективно, вони можуть завдати шкоди стосункам і призвести до насильства.

Існує багато способів вирішення конфліктів, таких як переговори, медіація та арбітраж. Важливо знайти спосіб вирішення конфліктів, який підходить для конкретної ситуації та залучених людей.

БЕЗКОНФЛІКТНЕ СПІЛКУВАННЯ

Безконфліктне спілкування – це мистецтво налагодження таких комунікацій, які мінімізують ймовірність виникнення суперечок, непорозумінь та образ. Це не означає, що конфлікти взагалі не виникатимуть, але воно допомагає збудувати атмосферу поваги, розуміння та співпраці, де люди почуваються комфортно та вільно висловлюють свої думки й потреби.

Ось **декілька принципів** безконфліктного спілкування:

- **Активне слухання:** це означає вміти уважно слухати співрозмовника, не перебиваючи його, намагаючись зрозуміти його точку зору й почуття.
- **Я-повідомлення:** замість звинувачувати та критикувати, варто використовувати «Я»-повідомлення, щоб висловити свої почуття та потреби. Наприклад, замість «Ти завжди мене перебиваєш!» скажіть «Я почуваю засмучення, коли ти мене перебиваєш, адже я хочу бути почутою».
- **Повага:** поважати думки та почуття співрозмовника, навіть якщо ви з ними не згодні.
- **Емпатія:** намагатися поставити себе на місце іншої людини й зрозуміти її емоції.
- **Невербальне спілкування:** звертати увагу на мову тіла, міміку та тон голосу. Вони можуть багато чого розповісти про справжні почуття та наміри.
- **Компроміс:** бути готовими йти на компроміси, щоб знайти рішення, яке буде прийнятним для всіх сторін.
- **Прощення:** вміти прощати образи й не тримати зла на людей.
- **Вміння сказати «ні»:** не боятися сказати «ні», якщо прохання суперечить вашим цінностям або можливостям.
- **Позитивне ставлення:** зосереджуватися на позитиві й шукати спільні точки дотику, а не те, що роз'єднує.

Важливо пам'ятати, що безконфліктне спілкування — це навичка, яка потребує практики та постійного розвитку. Що більше ви будете її використовувати, то легше і природніше вам вдаватиметься безконфліктне спілкування.

ДОДАТКИ ДО ГРИ

ДОДАТОК «МОЛОДІЖНА РАДА»

Цей додаток це спеціальна розробка для розвитку успішної молоді людини. Він спочатку був надрукований як окрема гра і створений у відповідь на запит про організацію якісних можливостей для розвитку дітей та молоді. Але з виходом нового релізу «Світ громад: Акселератор III», додаток «Молодіжна рада» став доповненням до базової комплектації гри.

Як отримати? Входить до III-го релізу гри «Світ громад. Акселератор – III»

ДОДАТОК «ІНКЛЮЗИВНІСТЬ»

Цей додаток покликаний допомогти вам зрозуміти важливість інклюзивності, надати практичні поради щодо створення більш інклюзивного середовища та сприяти формуванню суспільства, де всі люди відчують себе цінуваними та мають рівні можливості.

Як отримати? Входить до III-го релізу гри «Світ громад. Акселератор – III»

ДОДАТОК «ГРОМАДА БЕЗ БАР'ЄРІВ»

Тематичний додаток, розроблений в рамках проекту «Громада без бар'єрів» від ГО «Лабораторія змін».

Мета програми – створення безперешкодного середовища у Луцькій міській територіальній громаді для всіх груп населення, забезпечення рівних можливостей кожній людині реалізовувати свої права, отримувати послуги на рівні з іншими шляхом інтегрування фізичної, інформаційної, цифрової, соціальної та громадянської, економічної та освітньої безбар'єрності до всіх сфер життя.

В процесі реалізації проекту було створено 2 тематичні сценарії:

1. «Громада без бар'єрів: світанок» — сценарій про розвиток інклюзивності та безбар'єрності в громадах за умови швидкого завершення війни та переходу до повоєнного відновлення.
2. «Громада без бар'єрів: зтяжна ніч» — сценарій про розвиток інклюзивності та безбар'єрності в громадах в умовах зтяжної багаторічної війни.

Як отримати? Цей додаток можна отримати за індивідуальними умовами. Для цього вам потрібно звернутися за телефоном: +38 (063) 411-83-52 (Viber/Telegram)

ДОДАТОК USEREUSE

Додаток «useREuse» створений для всіх, хто хоче зрозуміти як побудувати в себе на місці самодостатню громаду із циркулярною економікою, в якій кожен житель мінімально шкодить середовищу і здатний задовольнити свої потреби через якомога повне використання/перевикористання внутрішніх ресурсів.

Основна фішка додатку полягає в міксуванні онлайн та офлайн форматів ігрової механіки. useREuse створений аби показати практичні щоденні кроки до досягнення Цілей сталого розвитку та побудови громади, яка не шкодить середовищу і забезпечує свої потреби внутрішніми ресурсами.

Як отримати? Цей додаток можна отримати за індивідуальними умовами. Для цього вам потрібно звернутися за телефоном:
+38 (063) 411-83-52 (Viber/Telegram)

ФОРМАТИ ГРИ

ГРА З ДОДАТКОМ

Цю гру проводять з використанням базової комплектації гри, поєднуючи її з ігровим реквізитом якогось певного додатку. Зазвичай, додатки використовують для розкриття конкретної тематики чи роботи з певною цільовою аудиторією. Так, наприклад, додаток «Молодіжна рада» доцільно використовувати з підлітками та молоддю, або з людьми, яких цікавить проблематика чи виклики пов'язані з цією категорією населення. Більш досвідчені Майстри можуть поєднувати елементи кількох додатків одночасно.

ПРЕЗЕНТАЦІЙНА ГРА

Це гра з використанням спринт-сценарію для ознайомлення учасників з механікою та принципами гри. Її можна проводити на форумах, виставках, коли в людей мало часу для повноцінної ігрової сесії. Або ж коли Майстру потрібно представити потенційному замовнику гру як інструмент, яким він володіє і може адаптувати під його запит.

ТУРНІР

Самостійний тематичний турнір з гри «Світ Громад». Це — одночасна симуляційна гра з визначеною кількістю столів (від 3 столів). Кожен стіл модерується сертифікованим Майстром, з кваліфікаційним рівнем не нижче двох, за спеціально розробленим сценарієм та відповідними 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. Всі команди грають за єдиним тематичним ігровим сценарієм. Виграє команда з найвищим рахунком з розрахунку на 1 гравця (розрахунок балів відповідно до спеціальної Турнірної таблиці).

№	Досягнення	Кількість балів
1	Команда досягла мети сценарію	3000
2	За кожен позитивний пункт привабливості	300
3	За кожного гравця, який досягнув індивідуальної цілі	300
4	Сума вартості всіх побудованих муніципальних об'єктів	1 бал за 1 Q
5	Сума вартості всіх побудованих приватних об'єктів	1 бал за 1 Q
6	Сума всіх коштів у Фонді громад на кінець гри	1 бал за 1 Q
7	Сума всіх коштів на руках у всіх гравців на кінець гри	1 бал за 1 Q
8	Сума всіх коштів у місцевому бюджеті на кінець гри	1 бал за 1 Q

Також можна розробляти свою турнірну таблицю, у залежності від аудиторії, із якою проводиться турнір. Найвагомим критерієм можна зробити, наприклад, кількість відкритих бізнесів та грошей «на руках», або кількість побудованих муніципальних об'єктів та грошей в місцевому бюджеті. Турнірний формат гри потребує додаткової підготовки. Тому варто, окрім звичних етапів, також попідквалуватися про:

- попередню реєстрацію команд для участі;
- визначення показників, за якими буде оцінюватися команда;
- створення відповідної турнірної таблиці;
- проведення підготовчих ігор для команд безпосередньо перед турніром (за потреби);
- підготовку подарунків для команди переможців.

ГРА ЗА МОДЕЛЛЮ

Гра за моделлю — це така гра (а, можливо, й сесія з кількох ігор), яка має на меті усунення деструктивних поведінкових факторів, або напрацювання продуктивної поведінкової моделі. Зазвичай проводиться більш досвідченим Майстром гри, який цю модель розробив і має чіткі показники прогресу учасників гри, за якими він їх оцінює. Така гра може бути повноцінним тренінгом і займати пів дня, а то й день.

ЯК РОЗРОБИТИ ВЛАСНУ МОДЕЛЬ ГРИ?

Модель гри — це певна гіпотеза щодо потенціалу та алгоритму дій, пов'язаних з використанням гри Світ Громад для вирішення тої чи іншої проблеми. Фіналом процесу є тестування моделі. Майстер, який розробив таку модель, описав її та відтестував в екосистемі Світу громад, може отримати II рівень майстерності.

З чого складається процес розробки моделі гри?

1. Проблема — ситуація, яку ви збираєтесь вирішити, чи яку деструктивну поведінку, яку прагнете усунути.
2. Аудиторія — детальний опис, який найкраще характеризує цільову аудиторію вашої моделі.
3. Показники — метрики, за допомогою яких ви визначатимете прогрес у зміні поведінки або зміні ситуації.
4. Кількість учасників — скільки людей може брати участь у грі.
5. Періодичність проведення ігор — скільки разів і як часто ви будете проводити ігри, щоб зафіксувати показники.
6. Підготовка — чи потребує ігрова сесія додаткової підготовки і якої саме.
7. Особливості проведення — чи є зміни в процесі проведення гри.
8. Перелік питань для рефлексії — підготуйте список запитань, щоб визначити прогрес або регрес по визначених показниках.
9. Часовий вимір — скільки часу займає робота з аудиторією відповідно до обраної моделі співпраці та проведення гри.
10. Контакти автора моделі — як з вами зв'язатися, щоб провести гру за створеною вами моделлю або проконсультуватися.



Існує понад 100 способів використання гри. Ми зібрали їх у збірку «**Fix It: 100 рецептів виправити середовище грою «Світ Громад»**». Деякі з них ще потребують тестування, але, можливо, ви знайдете корисні матеріали саме для своєї сфери.

ГРА-ПРАКТИКУМ

Практикум — це спеціальна навчальна майстерня від сертифікованого Майстра гри. Передбачає спільне збирання ігрового реквізиту, ознайомлення з новітніми ігровими механіками та найбільш релевантними способами використання гри (з збірки «Fix It: 100 рецептів як виправити середовище грою «Світ Громад»») для конкретного запиту.

Мета практикуму: опрацювати з учасниками ключові питання щодо практичного використання інструменту-гри «Світ Громад. Акселератор – III» та спростити їхню сертифікацію на Майстра гри.

ПІДГОТОВКА ДО ПРАКТИКУМУ

Усвідомити ціль: це те, якого результату ви хочете/маєте досягти за допомогою гри. Знаючи це, вам буде легше вибудовувати комунікацію із гравцями та підібрати модель гри. Наприклад, ціль може бути визначена замовником у контракті.

Розуміти тривалість: Враховуйте, що практикум триває близько 4 годин — учасники мають бути не втомленими та повністю вільними.

Подбати про місце проведення (якщо приміщення не забезпечується замовником). Воно має відповідати вимогам, які описані в розділі «Підготовка до гри».

! Попрацюйте над тим, щоб знати правила без підглядання. Ви почуватиметеся впевненіше й вільніше, а аудиторія більше довірятиме вам як тренеру.

! Поцікавтеся профілем учасників: хто вони, чим займаються, яка сфера їхніх інтересів; що їх об'єднує між собою. Цю інформацію можна дізнатися від замовника, від самих учасників або ж з їхніх сторінок у соціальних мережах. Так вам буде легше налаштуватися на контакт.

- ! Підготуйте питання для обговорення учасниками/учасницями на початку гри та під час після ігрової рефлексії.

! Підготуйте й перевірте ігровий реквізит за чек-листом:

- Гра є в наявності;
- Увесь ігровий реквізит на місці;
- Ігровий реквізит придатний до використання, незношений;
- Ігровий комплект дає можливість провести гру із заявленою кількістю гравців;
- Є блокнот і ручка для записів/нотаток майстра;
- Список учасників роздрукований;
- Передбачені: фліпчарт, маркери, стікери для після ігрової рефлексії або інший реквізит;
- Корпоративна футболка, сумка (за наявності).

ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН ПРАКТИКУМУ

Проводячи такий захід, Майстер гри повинен виконати наступні кроки:

1. Знайомство. Хто такий Майстер гри?

Розкажіть, хто ж це такий - Майстер гри, що він повинен знати, вміти та робити. Ознайомте учасників практикуму з основними навичками, якими повинен володіти (або ж розвивати в процесі навчання) Майстер гри.

2. Що в комплекті. Разом з учасниками практикуму ознайомлюємось та розбираємось з ігровим реквізитом:

- Розкриваєте коробку. Перебираєте та називаєте увесь реквізит.
- Показуєте збірку зі 100 способами використання (паперову або pdf-версію).
- Додаєте бажаних учасників в телеграм-групу Майстрів гри.

3. Правила гри та ігровий стіл. На цьому етапі Майстер гри розповідає про підготовку до гри та акцентує увагу на важливі моменти, наводить приклади:

- Читаєте в правилах гри (або з цього зошита) частину, що стосується підготовки до гри.
- Розкладаєте ігровий реквізит відповідно до правил підготовки, пояснюючи, що є що.

4. Демо. Обираєте швидкий демо-сценарій на 2 раунди і граєте його з учасниками.

5. Гра:

- Після демо-гри та перерви на чай-каву час обрати рекомендований для першої гри сценарій та зіграти повноцінну партію.

- Проведіть післяігрову рефлексію, акцентуючи увагу на важливості цього в ігрових сесіях, які передбачають навчання аудиторії. Особливу увагу приділіть тому, якими мають бути питання для після ігрової рефлексії в тих цільових групах, для яких планують використовувати гру учасники практикуму.

6. Додатки:

- Знову поверніться до тематичних додатків: Молодіжна рада та Інклюзивність. Розкажіть про специфіку їхнього використання. Коли варто додавати додатковий контент в ігри. Для чого краще використовувати.
- Розкажіть про практику випуску спеціальних тематичних сценаріїв про які, як правило, оголошується в спільноті майстрів гри розробниками.

7. Запитання/відповіді. Зберіть та дайте відповіді на запитання учасників практикуму.

8. Спільне фото.

Майстер гри, який проводить практикум «Світ Громад. Акселератор – III», повинен володіти глибокими знаннями про гру та її правила, а також мати вміння ефективно передавати ці знання учасникам. Він має вміти організовувати ігровий процес, демонструвати використання ігрового реквізиту та вести післяігрову рефлексію, щоб забезпечити глибше розуміння ігрових механік і навчальних цілей. Крім того, Майстер гри повинен вміти адаптувати гру до різних цільових груп, використовуючи тематичні додатки та спеціальні сценарії, що робить процес навчання більш інтерактивним та ефективним.

Компанія «Світ Громад» активно співпрацює з такими Майстрами, запрошуючи їх проводити Практикуми на платній основі. Щоб вони могли допомогти іншим бажаючим розібратися з грою, полегшити процес навчання на Майстра гри та зрозуміти, як її можна адаптувати у діяльності учасників Практикуму. Це дозволяє інтегрувати гру у професійний та освітній процес, сприяючи розвитку нових навичок та підходів.

СЕРТИФІКАЦІЯ

Сертифікаційна програма підготовки Майстрів гри вкотре змінила свій формат. Коли удосконалюється сам інструмент, то, відповідно, і змінюється «інструкція» з його використання.

ДЛЯ ЧОГО ВАМ НАВЧАННЯ НА МАЙСТРА ГРИ (МГ)?

Сертифікаційна програма має багато переваг, ось основні з них:

1. Підтвердження знань та навичок:

- Сертифікат може слугувати доказом того, що ви володієте знаннями та навичками, необхідними для успішного проведення ігрових сесій.
- Це може бути корисно при працевлаштуванні, участі в тендерах або отриманні грантів.

2. Підвищення авторитету та рівня довіри:

- Наявність сертифікату може підвищити ваш авторитет та довіру до вас як до Майстра гри.
- Це може переконати потенційних клієнтів або партнерів, що ви серйозно ставитися до своєї роботи та володієте необхідною кваліфікацією.

3. Доступ до нових можливостей:

- Деякі організації пропонують можливості для сертифікованих МГ, такі як участь у конференціях, семінарах або тренінгах.
- Також можуть бути доступні ексклюзивні пропозиції або співпраця з компанією Світ Громад на постійній або проектній основі.
- Інші МГ часто запрошують до співпраці сертифікованих колег, наприклад, для проведення турнірних ігор.

4. Професійний розвиток:

- Процес сертифікації може допомогти вам вдосконалити свої навички та знання.
- Ви можете отримати зворотній зв'язок від досвідчених фахівців та дізнатися про нові методи та підходи в роботі МГ.

5. Заробіток:

- Інтеграція інструменту — гра «Світ громад», в свою основну діяльність допоможе вам створити новий вид послуг, або підняти ваш загальний чек на проведення заходів.
- Проведення ігор може стати додатковим джерелом доходу, коли ви самі організуєте ігри на платній основі, або приєднується до проектів, де потрібні кваліфіковані, практикуючі МГ.

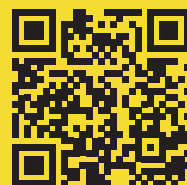
ЯК ОТРИМАТИ СЕРТИФІКАТ МАЙСТРА ГРИ?

Наразі існує три рівні майстерності для Майстрів гри, кожен з яких свідчить про ваш досвід, знання та навички. Як же ж отримати підтвердження вашої майстерності?

Для того, щоб стати Майстром гри I-го рівня, вам потрібно:

1. Опрацювати теоретичну частину навчання, а саме цей робочий зошит.
2. Пройти тест на знання правил та принципів проведення ігор.
3. Провести сертифікаційну гру та завантажити звіт по ній.

Щоб виконати умови сертифікації, пройдіть за посиланням.



Звичайно, перш ніж робити всі ці кроки, варто попрактикуватися в проведенні ігор. Це можуть бути ігри з друзями, родичами чи колегами. Крім того, вам завжди доступне спілкування в спільноті Майстрів. Протягом 3-5 робочих днів вашу роботу перевіряють та дадуть зворотній зв'язок. У разі успішної сертифікації ви може отримати сертифікат в електронному або в паперовому вигляді.

Відчули в собі сили стати кращим? Час підвищувати рівень майстерності! Після проведення низки ігор за різними сценаріями та з різними людьми, ви, ймовірно, відчуєте, що готові до нового виклику. Це чудова можливість подати заявку на підвищення рівня майстерності!

Щоб стати Майстром гри II-го рівня, вам необхідно виконати наступні кроки:

1. Заповнити заявку на підвищення рівня: Це перший крок на шляху до отримання Диплomu Майстра гри. Заявка дозволить нам оцінити ваш досвід та підготувати план подальшого розвитку.

Заповнити заявку щоб стати Майстр гри II-го рівня, можна тут



2. Провести 5 ігор за моделями зі збірника «Fix it» та підготувати відповідні звіти: цей етап допоможе вам вдосконалити свої навички та отримати практичний досвід роботи з різними типами ігор. Звіти про проведені ігри дадуть нам чітке уявлення про ваші сильні та слабкі сторони.
3. Домовитися в чаті Майстрів, про приїзд Майстра III-го рівня на вашу верифікаційну гру: це ваш шанс продемонструвати свої навички та знання.
4. Провести гру в присутності Майстра III-го рівня за власною моделлю, або вже існуючою: цей етап дасть вам можливість продемонструвати свою креативність та вміння працювати з моделями ігор. Ви можете представити власну модель гри або ж використовувати вже існуючу, але модифіковану вами.

Підвищення рівня майстерності затверджується Майстром, який був присутній на вашій грі. Протягом робочого тижня ви отримаєте Диплом (у паперовому або електронному вигляді за вашим побажанням), який підтвердить ваш статус Майстра гри II-го рівня.

Пам'ятайте, що шлях до майстерності - це постійний розвиток. Не зупиняйтеся на досягнутому, продовжуйте вдосконалювати свої навички, діліться знаннями з іншими та беріть участь у навчальних програмах та заходах.

Отримання III-го рівня Майстра гри — це свідчення вашої майстерності та відданості справі.

Щоб досягти цього рівня, вам необхідно:

- 1. Продовжувати розвивати свої навички МГ:** Проводьте більше ігор, експериментуйте з новими форматами та вдосконалюйте свої методи.
- 2. Співпрацювати з компанією «Світ Громад»:** Діліться своїми знаннями та досвідом з іншими Майстрами гри, беріть участь у навчальних програмах та заходах, організованих компанією.
- 3. Допомогати іншим стати Майстром гри:** Наставляйте та підтримуйте новачків, діліться своїми знаннями та досвідом, щоб допомогти їм досягти успіху.

Третій рівень майстерності присвоюється розробниками гри лише раз на рік (в грудні). Кандидати на цей рівень ретельно відбираються на основі їхнього досвіду, навичок та вкладу в розвиток спільноти Майстрів гри та компанії «Світ Громад».

Діючі Майстри гри III-го рівня також можуть пропонувати на розгляд своїх кандидатів на підвищення рівня майстерності. Отримання III-го рівня Майстра гри - це не просто визнання ваших досягнень, це також можливість стати лідером та наставником для інших.

ДОДАТКОВІ МАТЕРІАЛИ

ВПРАВИ НА РЕФЛЕКСІЮ

Для того, щоб вам було легше розпочати практикувати проведення групової рефлексії, далі наведемо декілька прикладів вправ та запитань для її проведення.

МУДРА ПОРАДА

Мета: Усвідомлення учасниками результатів групової взаємодії.

Майстер гри нагадує учасникам, що головна мета будь-якої гри – навчання, набуття і усвідомлення отриманого досвіду задля застосування його у повсякденному житті.

Майстер пропонує учасникам уявити собі, що всередині них звучить мудрий голос, який би хотів допомогти їм покращити життя, досягти нових вершин. Цей голос дає поради на найближче майбутнє, ґрунтуючись на відчуттях і враженнях, здобутих протягом гри. Пропонує спробувати почути цей голос. Для цього Майстер пропонує учасникам прийняти зручні пози, розслабитись і протягом 3-5 хвилин дослухатись до свого внутрішнього мудрого голосу. Після чого записати «почуте» у бланках. Коли всі учасники закінчили свої записи, майстер просить озвучити мудрі поради.

ЛИСТ САМОМУ СОБІ

Мета: Рефлексія на тему здобутого досвіду та розробка плану дій з його урахуванням.

Матеріали: бланки у вигляді листів та конверти.

Майстер пропонує учасникам написати лист самому собі. У цьому листі кожен учасник у довільній формі перераховує нові знання, уміння, ідеї, досвід, яких він набув упродовж гри, та те, як він збирається отриманий досвід застосувати на практиці протягом найближчих трьох місяців.

Учасники можуть скласти листи у конверти з маркою та написати свою адресу. Майстер зобов'язаний надіслати ці листи учасникам через 3 місяці поштою.

А ЩЕ Я ХОТІВ СКАЗАТИ...

Мета: Допомогти учасникам виявити та вербалізувати ті моменти, які залишились неозвученими та непропрацьованими протягом гри.

Майстер пропонує учасникам сісти у коло і поговорити про те, що вони не встигли сказати, обговорити, запитати під час гри. До того, як думки будуть озвучені, учасникам пропонується зручно сісти, закрити очі і поетапно згадати гру раунд за раундом. Як правило, у кожного учасника будуть моменти, які його вразили, здивували, знервували, зворушили, потішили. Після чого учасники висловлюють свої думки по черзі у довільній формі. Майстер може використати «мовник» — предмет, який, опиняючись у руках гравця, дає право говорити. Говорить тільки той, хто тримає предмет.

ХІПЗ

Мета: Підсумувати гру, наголосити на позитивних моментах, а також на тому, що можна було б покращити.

Майстер гри записує на фліпчарті «ХІПЗ» і пояснює, що Х – хороше, І – інакше (те, що хотілося б змінити), П – перешкода (викликало труднощі чи супротив), З – заберу з собою. Пропонує учасникам на стікерах написати свої коментарі та прикріпити під відповідною літерою та озвучити.

У разі потреби Майстер може узагальнити результати.

- Запитання для рефлексії учасників гри
- Що вдалося протягом гри досягти вашому персонажу?
- Як він проявив себе у ролі (мера, члена громади, особистості)?
- Що вам у ньому найбільше сподобалось, не сподобалось?
- Чого навчило вас перебування у цій ролі?
- Що вам особисто вдалося досягти упродовж гри і чому?
- Що вдалося чи не вдалося досягти вашій команді і чому?
- Які ролі у команді ви виконували найчастіше? (борець за справедливість, контролер, мотиватор, критик, миротворець...)
- Яка роль була найбільш комфортною і чому?
- Що було легко, а що викликало труднощі у процесі гри?
- Які емоції та почуття переважали у вас у процесі гри?
- Що ви відчуваєте по завершенню гри?
- Що б ви зробили наступної гри інакше?
- Які ситуації у вашому житті нагадує ця ігрова взаємодія?
- Які ідеї, думки з'явилися у вас під час гри?
- Який досвід ви отримали від ігрової взаємодії?
- Як цей досвід може бути використаний у вашому житті? Який план?
- Що ви можете зробити вже сьогодні для реалізації намічених завдань?

ЧЕК-ЛИСТ ОРГАНІЗАТОРА ГРИ

Цей документ містить перелік умов, технічного забезпечення, необхідних для проведення ігрової сесії «Світ Громад» за участі Майстра гри. Якщо організацію на себе бере Замовник гри, то цей документ надсилається йому мінімум за 2-3 тижні до гри. Якщо ж Майстер гри повністю сам займається організацією ігрової сесії, то цей документ допоможе йому знайти відповідне приміщення.

Опис технічних умов та рекомендацій для організації та фасилітації ігрових сесій «Світ Громад».

ОРІЄНТОВНА ПРОГРАМА ІГРОВОЇ СЕСІЇ

- [15 хв] — Вітальна кава та реєстрація учасників
- [20 хв] — Відкриття. Знайомство. Формат роботи
- [2 год] — Симуляційна гра за спеціальним сценарієм
- [20 хв] — Перерва
- [1 год] — Продовження гри за спеціальним сценарієм
- [30 хв] — Підсумки. Після ігрова рефлексія (обговорення)
- [5 хв] — Спільне фото

Підготовка до гри

Приміщення

1. Знайти приміщення для гри, що відповідає таким вимогам:

- Дозволяє самостійно і легко його знайти та увійти.
- Провітрюване, є достатньо світла.
- Температура в приміщенні комфортна, 18-23 градуси.
- Є безперешкодний доступ із вказівниками до туалету з усім необхідним.
- Відсутні подразники (гучна музика, розмови тощо).
- Атмосфера не напружена.

2. Переконатися, що в приміщенні є таке обладнання:

- Стіл, що дає можливість зручно розмістити заявлену кількість гравців та ігровий реквізит. Рекомендовані форми ігрових столів: квадрат [1,2-1,5м x 1,2-1,5м], коло [діаметр: 1,2м], шестигранник [довжина ребра не менше 0,8м]
- Зручні стільці для всіх учасників (відповідно до кількості гравців + стілець для майстра, а також за потреби додаткові стільці для спостерігачів)
- Вільна стіна або дошка, на яку можна прикріпити матеріали малярною стрічкою

3. Забронювати приміщення на час гри [4 години] + 1 годину до та після гри ! У Майстра гри має бути доступ до приміщення не менше ніж за 1 год до гри.

Харчування

Підготувати харчування учасників за принципом шведського столу, що складається з легких закусок та напоїв для учасників (горіхи, сухофрукти, кава, чай, вода, печиво). Перекус має бути доступним від самого початку, щоб учасники, які приходять, могли почастиватися перед сесією.

ЧЕК-ЛИСТ МАЙСТРА ГРИ

За тиждень до гри

- Запланувати дату та час гри та внести в календар. Назва події = місто+прізвище Майстра.
- Запросити учасників на гру, надіславши їм гугл-форму для реєстрації (із зазначенням контексту проекту, усіх деталей та посиланням на сайт). Цю ж інформацію ви можете використати під час звітування. Запрошуючи учасників, потрібно повідомляти їм очікувану тривалість ігрової сесії.
- Переконатися, що всі запрошені учасники підтвердили участь і зареєструвалися на гру в гугл-формі [не пізніше ніж за 2 дні до події].
- Ознайомитися із заповненими анкетами учасників, зрозуміти очікування та профайл.
- Ознайомитися з місцем проведення гри.

За день до гри

- Ще раз ознайомитися з ігровим сценарієм, за яким проводитимете гру.
- Ознайомитися з формою звіту, щоб розуміти, на що звертати увагу під час та після гри.
- Скласти необхідний для гри реквізит (згідно зі сценарієм) в коробку.
- Скласти необхідні додаткові матеріали: роздруковану реєстраційну форму (2 шт), анкети зворотного зв'язку (6-7 шт), ручки, папір.

У день гри

1. Перед грою

- Прибути на локацію мінімум за 1 год до проведення гри.
- Перевірити наявність умов для проведення гри: див. чек-лист організатора гри.
- Скоригувати умови для проведення гри, якщо вони забезпечені неналежним чином.
- Підготувати ігровий реквізит до гри.
- Зібрати гравців і дати їм заповнити Реєстраційну форму (роздруковану).

2. Під час гри

- Провести гру за спеціальним сценарієм.
- Не забути про коротку перерву під час гри (20 хв).

3. Після гри

- Провести рефлексію.
- Запросити приєднатися до соцмереж.
- Зробити спільне фото з учасниками.
- Попросити всіх учасників заповнити форми зворотного зв'язку.
- Переконатися, що всі заповнили форми зворотного зв'язку та віддали їх вам.
- Скласти реквізит у коробку, перевіривши його комплектацію відповідно до чек-листа.
- Зібрати в учасників матеріали, які вам будуть необхідні.
- Сфотографувати результати рефлексії, якщо проводились такі вправи, де учасники фіксували свої пропозиції та рішення (таким чином, щоб на фото можна було розібрати текст).

Протягом двох днів після гри

- Сформулювати звіт по грі.
- Надіслати звіт замовнику.
- Надіслати звіт учасникам (опційно).

ЧЕК-ЛИСТ ПІДГОТОВКИ ДО ПРАКТИКУМУ

Цей документ містить перелік умов та технічних вимог, дотримання яких є необхідним для проведення ігрового практикуму «Світ Громад» за участі Майстра гри.

За день до практикуму:

- Ще раз ознайомтеся з ігровим сценарієм, за яким проведитимете гру.
- Ознайомтеся з формою звіту, щоб розуміти, на що звертати увагу під час гри та після неї.
- Переконайтеся, що всі складові канцелярського набору є в наявності. Складіть такі матеріали: реєстраційну форму (може надаватись замовником).

У день практикуму

Перед початком необхідно:

- Прибути на локацію проведення гри мінімум за 1 год до гри.
- Перевірити наявність умов для проведення гри: див. чек-лист організатора гри.
- Скоригувати умови для проведення гри, якщо вони забезпечені неналежним чином.
- Підготувати ігровий реквізит до гри.
- Зібрати гравців і дати їм заповнити Реєстраційну форму (роздруковану). ЗРАЗОК є у розділі Додаткові матеріали.

Завершення практикуму:

- Провести дебрифінг.
- Додати учасників до спільного чату Майстрів гри (за їхнім бажанням).
- Зробити спільне фото з учасниками (за їхнім бажанням).
- Скласти реквізит у коробку, перевіривши комплектацію відповідно до чек-листа та передати уповноваженому учаснику.

Протягом двох днів після практикуму:

Надіслати фотозвіт та звіт по грі на пошту: support@woc.org.ua.

Звіт повинен містити: фото або скан-копію реєстраційного листа, світлини ігрового процесу, ваші думки та спостереження з приводу практикуму, взаємодії учасників, перспектив сертифікації учасників та можливостей продуктивної інтеграції гри Світ Громад у їхню діяльність.

РЕЄСТРАЦІЙНИЙ ЛИСТ УЧАСНИКІВ

Ігрової сесії «Світ громад. Акселератор – III»

Місце проведення: _____
(назва області, району та місця проведення заходу)

Дата проведення: _____

Відповідальна особа: _____
(ПІБ та підпис Майстра)

Загальна кількість учасників: _____

№	ПІБ	Мобільний телефон	Електронна пошта	Підпис
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

ПІСЛЯ ІГРОВА АНКЕТА

УВАГА

Заповнюючи цю анкету, Ви даєте згоду на обробку вказаних у ній персональних даних відділом досліджень ТОВ «Світ Громад» для подальшого використання у розробці нових освітніх продуктів і вдосконалення наявних. Заповнюючи цю анкету, Ви підтверджуєте достовірність поданої інформації.

КОНТАКТНІ ДАННІ:

Ім'я та прізвище: _____

Ваш рід діяльності: _____

E-mail: _____ Телефон: _____

Ваш населений пункт: _____

1. Оцініть:

Загальне враження від гри:	1	2	3	4	5
Підготовка майстра/майстрині:	1	2	3	4	5
Умови та комфорт:	1	2	3	4	5

2. Які висновки з гри для себе Ви зробили, які нові знання отримали?

3. Що Вас найбільше вразило?

4. Що варто було б покращити?

5. Як плануєте використати нові знання у майбутньому?

6. Зіграєте ще раз? Так Ні Вагаюся

Сценарій, за яким грали: _____

Дата: «_____» _____ 20__р.

ЛИСТ-ЗАПРОШЕННЯ. ЗРАЗОК

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ!

Ви можете взяти за основу дану структуру і створити свій лист-запрошення.

Лист-запрошення має відповідати на такі питання:

1. Яка ціль події.
2. Хто її організовує.
3. Програма та її тривалість.
4. Що очікується від учасників.
5. Що буде з результатами зустрічі.

Тема: Інтеграції ВПО в життя та діяльність громади.

Контекст:

Розкажіть коротко про проблематику озвученої теми.

Наприклад:

Війна змусила людей переїжджати, переосмислювати свої соціальні ролі, змінювати оточення, професію, опановувати нові навички. Громади змушені перезбиратися до купи вже з новими мешканцями, розв'язуючи нові складні задачі, шукаючи можливості для відновлення та розвитку. Усе це — про оновлення контексту. Про зміну змісту, що тягне за собою зміну наповнення. У відповідь на нові виклики ми організовуємо серію інтеграційних ігрових сесій у нашій громаді.

Мета заходу:

Наприклад:

- Створити безпечний простір для спілкування та обміну досвідом між ВПО з питань інтеграції у громаду;
- Виявити проблеми, які перешкоджають інтеграції ВПО у новій громаді;
- Дослідити коло зацікавлених сторін, які можуть ініціювати створення та реалізацію проектів по інтеграції ВПО у громаді;
- Визначити потенційні ризики, пов'язані з інтеграцією ВПО у громаді;
- Спланувати спільні подальші кроки.

Формат заходу:

Запрошуємо вас взяти участь в ігровій сесії у місті _____!

Ігрова сесія «Світ Громад» — це симуляційна настільна гра, яку фасилітує сертифікований Майстер. Гра моделює життя реальної громади. Тут кожен має свою роль, а всім учасникам випадає нагода збудувати привабливу громаду, паралельно роблячи складний життєвий вибір,

даючи раду життєвими обставинами, балансуючи між особистими та спільними інтересами.

Для кого цей захід?

Наприклад:

До участі у заході запрошуємо внутрішньо переміщених осіб, які шукають можливості інтегруватися у нову спільноту, більше дізнатися про неї, познайомитися з іншими ВПО та разом подумати про майбутній розвиток у громаді. Разом із ними за одним столом ми будемо раді бачити місцевих жителів, які хочуть краще зрозуміти потреби ВПО та поділитися тим, як воно, — жити у вашому місті.

Зрештою, кожна ігрова сесія — це живий процес обміну та взаємних відкриттів. І чудова нагода перезавантажитися у складні часи, щоб віднайти новий зміст у житті.

Скільки буде учасників?

Скільки часу займе?

Орієнтовна програма ігрової сесії:

[15 хв] — Вітальна кава та реєстрація учасників

[20 хв] — Відкриття. Знайомство. Формат роботи

[2 год] — Симуляційна гра за спеціальним сценарієм

[20 хв] — Перерва

[1 год] — Продовження гри за спеціальним сценарієм

[30 хв] — Підсумки. Після ігрова рефлексія (обговорення)

[5 хв] — Спільне фото

Місце та дата проведення

Довідка

В цьому блоці можна вказати інформацію про організаторів заходу.

Контактна особа

Залиште інформацію про себе для уточнення інформації про захід.

ОПИТУВАЛЬНИК ДОКУМЕНТАТОРА. ЗРАЗОК

Ціль:

відпрацювати навички збору та обробки неструктурованої інформації під час ігрової сесії

Мета ігрової сесії

Наприклад «Діагностика команди»

Параметри.

Приклад параметрів для ігрової сесії з метою «Діагностика команди»

Способи прийняття рішень.

Як учасники приймали рішення (групові та індивідуальні)?

Яку інформацію для цього використовували?

Як отримували інформацію якої не вистачало?

Співпраця

Хто з ким найчастіше кооперувався?

Навколо чого відбувалася співпраця?

Де фіксувалися домовленості?

Командна робота

Як розподіляли ролі між собою?

Як вирішували конфліктні ситуації?

Яким методом приймали колективні рішення (голосування, консенсус)?

Лідерство (неформальне)

Хто задавав тон грі?

Хто брав на себе найбільше відповідальності?

Планування (як враховують дані) і стратегування
Як гравці розробляли план перемоги. Чи розробляли взагалі?

На скільки кроків вперед планували гру? Хто робив розрахунки?

Чи брались до уваги ризики?

Баланс інтересів (індивідуальне/спільне)

Наскільки гравці орієнтувалися на індивідуальні цілі? Чи жертвували своїми інтересами в інтересах команди?

Чи афішували гравці індивідуальні цілі?

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Секрети фасилітації. SMART — посібник із результативної роботи в групі // Майкл Вілкінсон

*Джерело описує ефективні методи та стратегії для проведення успішних групових обговорень і прийняття рішень. Вона буде корисною для фасилітаторів, тренерів, керівників команд та всіх, хто прагне покращити продуктивність і взаємодію в групах.

2. 7 звичок надзвичайно ефективних людей // Стівен Кові

*Книга деталізує практичні принципи особистого і професійного розвитку для досягнення успіху. Вона буде корисною для будь-кого, хто прагне покращити свої навички управління часом, підвищити ефективність та досягти своїх цілей.

3. Крихітні звички, які змінюють життя // Браян Джефрі Фогг

*Ресурс ознайомлює з методикою впровадження малих, але значущих змін у повсякденне життя задля досягнення великих результатів. Вона буде корисною для всіх, хто прагне поліпшити свої звички та загальну якість життя шляхом поступових змін.

4. A Pedagogy of Play: Supporting Playful Learning in Classrooms and Schools

*Посібник пояснює, як інтегрувати ігрові елементи в навчальний процес та підвищити залученість та ефективність навчання. Вона буде корисною для вчителів, адміністраторів шкіл та освітніх реформаторів, які прагнуть створити більш інтерактивне і мотивуюче навчальне середовище.

5. Думай поза шаблонами: інноваційна парадигма креативності в бізнесі // Люк де Брабандер, Алан Аїні

*Видання Міжнародного інституту менеджменту. Згодиться для тих, хто хоче змінити трохи свої стандартні шаблони мислення.

6. Влада і процвітання // Мансур Олсон

*Автор концепції держави як стаціонарного бандита. Використовував теорію ігор для аналізу функціонування великих соціальних, політичних систем. Автор демонструє, яким чином демократичне врядування веде до виникнення стійкої тенденції до росту продуктивності і обмеженню втручання держави в економіку, а також простежує економічну логіку, яка лежить в основі становлення й розпаду авторитарних режимів радянського типу.

7. Атлант розправив плечі // Айн Ренд

*Класика ідеології вільного підприємництва як найвищого прояву творчості. Книга про те, як популісти за короткий строк можуть довести процвітаючу державу до повного колапсу.

8. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business // Kevin Werbach, Dan Hunter

*Книга описує ключові ігрофікаційні підходи, принципи, кейси, і помилки, які рідко хто враховує у розробці ігрофікаційних рішень для певних задач.

9. Соціальна тварина // Еліот Аронсон

*Класика про поведінку людини у соціумі.

10. Продаючи незриме // Гарі Беквіт

*Практична книга про маркетинг послуг. Можливо, одна з найкращих.

11. Мистецтво навчати. Як підготувати дитину до реального життя // Тоні Вагнер, Тед Дінтерсміт

*Крок до якісної трансформації освіти в XXI столітті. Це новий погляд на систему освіти, завдяки якій діти зможуть досягти реального успіху в житті.

12. Homo Ludens або Людина, що грається // Йоган Гейзинга

*Повна назва книги — «Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури». Ключовою думкою книги є дослідження провідного значення гри у виникненні й розвитку культури та наскільки самій культурі притаманний характер гри.

НАШІ КОНТАКТИ:

Юлія Юшкевич

Покупки, замовлення, доставка. Стати майстром гри. Турніри, ігри з майстрами:

+38 063 411-83-52,
support@woc.org.ua.

Михайло Войтович

Гуртові, спеціальні, не типові замовлення. Розробка ігор та ігрофікація. Скарги і пропозиції:

+38 099 776-555-1,
game@woc.org.ua.

Тарас Тимчук

Партисипативні заходи та майстерні. Великі формати:

+38 067 448-09-12,
tt@woc.org.ua.

Анастасія Зелінська

Керівниця програми Світ Громад у кожному школу:

050 378-12-52,
pm@woc.org.ua.

ПРИЄДНУЙТЕСЬ ДО ЕКОСИСТЕМИ СВІТУ ГРОМАД



НАД РОБОЧИМ ЗОШИТОМ ПРАЦЮВАЛИ

Анастасія Зелінська

Керівниця проекту по створенню оновленої навчальної програми.

Ольга Башняк

Авторка навчальної програми, Майстриня гри III-го рівня.

Михайло Войтович

Ідейник та співавтор навчальної програми, розробник гри та співвласник компанії «Світ Громад».

Тарас Тимчук

Ідейник, консультант, розробник гри та співвласник компанії «Світ Громад» .

Юлія Юшкевич

Консультантка та співавторка навчальної програми, Майстриня гри III-го рівня.

Марія Марченкова

Редакторка текстів.

Олександр Башняк

Дизайн та верстка.

