

Участь в ухваленні рішень, процесах та проєктах!



Міжнародний досвід та практичні рішення
Методичний посібник для роботи з дітьми і молоддю



Участь в ухваленні рішень, процесах та проєктах



Партисипація дітей і молоді

Міжнародний досвід та практичні рішення
Методичний посібник для роботи з дітьми і молоддю

2020 Берлін

Зміст

Вступ

1. Як з'явився цей посібник? 10

Що треба знати про демократію і партисипацію, щоб діти та молодь брали участь у важливих для них процесах?

2. Що таке демократія? Що таке партисипація? 14
- 2.1 Класифікація та визначення: суспільство — демократія — громадська діяльність 17
- 2.2 Демократія та партисипація 21
- 2.3 Два виміри демократії: партисипація і самовизначення (самоврядування) 23
- 2.4 Що відрізняє партисипативні проекти від соціальних проєктів? 24
3. Кого й де можна залучати до партисипації? У яких сферах? Цільові групи, простори й теми партисипативного проєктування на рівні місцевого самоврядування 26
- 3.1 Кого можна залучати до партисипації? Цільові групи для партисипації 28
- 3.2 Де можна проводити партисипативні проекти? Простори для партисипації 30
- 3.3 До партисипації у чому можна залучати дітей та молодь? Тематики для партисипації 32
4. Як переконати інших людей у потребі партисипації дітей та молоді? Обґрунтування — аргументи — тези 36
5. Як зрозуміти, чи є проєкт партисипації вдалим? Критерії та стандарти якості 44
- 5.1 «Драбина участі» 46
- 5.2 Що відрізняє вдачі партисипативні проекти від невдалих? 48

Як забезпечити демократичність під час проведення заходів і проєктів із дітьми та молоддю? Методи партисипації

6. Що для початку треба знати про партисипативну модерацію та візуалізацію? Методичний вступ 52
- 6.1 Модерація — ключовий метод і метатехніка для будь-якої форми партисипації 54
- 6.2 Візуалізація — метатехніка із суміжною методичною функцією 56
7. Як діяти? Огляд стратегій, методичних рішень і допоміжних методів 58
- Рішення №1: Обрати стратегію партисипативного проєктування 61
- Рішення №2: Визначити основну форму участі («первинний метод партисипативного проєктування») 62
- Рішення №3: Обрати вторинні методи партисипативного проєктування 63
8. Методичне рішення №1: Вибір первинного методу як основної форми партисипації 64
- Співпраця в межах структур дорослих 66
- Представлення інтересів дітей і молоді в межах власних структур (самоорганізація та самоврядування) 67
- Неформальні й інформальні методи упорядкування середовища проживання в межах самовизначення 69

9.	Методичне рішення № 2: Комплексні, «великі» методи	70
9.1	Метод «Модерація VIPP» (Visualization in Participatory Programmes — «Візуалізація у партисипативних програмах»)	72
9.2	Метод «Майстерня з аналізу потреб» (з вивченням соціального простору)	76
9.3	Метод «Світове кафе» (World Café)	80
9.4	Метод «Відкритий простір» (Open Space)	84
9.5	Метод «Майстерня майбутнього»	90
10.	Методичне рішення № 3: Прості прийоми як малі допоміжні методи	94
10.1	Мікрометоди: перші кроки під час заходів	96
	Дошка знайомства/дошка партисипації	98
	Ігри з іменами	100
	Ігри для знайомства	102
	Завіса падає	103
	Кодекс правил	104
	Наші правила	106
10.2	Мікрометоди в межах майстерні з аналізу потреб: методи вивчення соціального простору	108
	Якби я був чарівником	110
	Дослідження соціального простору	112
	Керована розмова з ключовими людьми	114
	Дослідження свого життєвого простору	116
	Суб'єктивна мапа місцевості	118
	Об'єктивна мапа місцевості	120
10.3	Мікрометоди на етапі пошуку розв'язань та ідей	122
	Мозковий штурм	124
	Метод «6-3-5»	126
	Навпаки	127
	Гра «Винахідник»	128
	Створення моделей	130
10.4	Мікрометоди для демократичного вибору й ухвалення рішень	132
	Одноточкове рішення	134
	Коло ухвалення рішень	136
	Таблиця «Зараз — Скоро — Пізніше»	138
10.5	Мікрометоди: обговорення тем у межах заходів	140
	Дискусія від атома до молекули	142
	Бджолині вулики	143
	Кулькова вальниця	144
	Стоп-кадр	146
	Соціограма «Лінія думок» і варіант «Чотири кути»	147
	Коник	148
	Драбина участі	150

10.6	Мікрометоди для проведення дискусій	152
	Метод групової дискусії «Акваріум»	154
	Дебати з груповим захистом	155
10.7	Мікрометоди в межах методу модерації VIPP	156
	Просте запитання з відповідями на картках	158
	Подвійне запитання з відповідями на картках	160
	Запитання з відповідями вголос	162
10.8	Мікрометоди для проведення ігор (енерджайзери, розминка, розвиток творчого підходу, групові процеси)	164
	Ігри-розминки в приміщенні	166
	Пантоміма	168
	Ігри-розминки в колі зі стільців	170
10.9	Мікрометоди для рефлексії, підбиття підсумків і зворотного зв'язку	172
	Усі висловлюють думки по колу	174
	Голосування великим пальцем	176
	Моя думка	177
	Серця	178
	Велосипед	180

Якої послідовності етапів необхідно дотримуватися під час реалізації партисипативного проєкту? Порядок етапів планування і реалізації проєкту

11.	Логіка і структура проєктів: місце партисипації у структурі етапів управління проєктами	184
-----	---------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

Приклади проєктів

12.	Приклади проєктів з України та Грузії	186
12.1	Україна	188
12.2	Грузія	192

Перелік використаної літератури

	Література, використана німецькими авторами	195
	Література, використана українськими авторами	197
	Вихідні дані	198
	Подяки	199

Про авторів



Німеччина

Вальдемар Штанге

Дипломований педагог, учитель, модератор, тренер і експерт у сфері партисипації дітей та молоді. Є членом експертних рад у проектах MitWirkung! і Jungbewegt Фонду ім. Бертельсмана, а також членом експертної комісії «Муніципалітети, що відповідають потребам дітей» (ЮНІСЕФ і Німецький фонд допомоги дітям). Перший голова Дитячої комісії в парламенті федеральної землі Нижня Саксонія. Професор Інституту соціальної роботи й соціальної педагогіки Університету Лейфана в місті Люнебург.



Грузія

Цира Тавшавадзе

Засновниця «Грузинської асоціації освітніх ініціатив». Тренерка, психологиня, координаторка програм, експертка з громадянської освіти. Окрім роботи психологинею у державній школі, з 1999 року співпрацює з іншими організаціями у сфері неформальної освіти з молоддю і вчителями. Як тренерка й консультантка брала участь у реформі, яку реалізує Міністерство освіти і науки Грузії, зокрема — у фіналізації шкільної програми громадянської освіти, перепідготовці вчителів і впровадженні допоміжних посібників.



Україна

Марія Гриньова

Методистка науково-методичної лабораторії соціального партнерства та міжнародної діяльності кафедри освітньої політики КЗВО «Одеська академія неперервної освіти Одеської обласної ради». Сертифікована тренерка з освіти для демократичного громадянства та освіти з прав людини. З 2014 року працює у сфері громадянської освіти з дітьми, молоддю та дорослими, розробляє навчально-методичні матеріали. З 2016 року співпрацює з громадською організацією «Об'єднання “Агенція розвитку освітньої політики”» в ролі експертки, тренерки, координаторки в Одеській області Мережі М18 Всеукраїнського проекту з громадянської освіти та політичної просвіти дітей та молоді «М18: Ми можемо більше!».



Україна

Альона Попова

Кандидатка педагогічних наук, фасилітаторка і тренерка з молодіжної участі Національної молодіжної ради України. Сертифікована тренерка програми з підготовки фахівців, що працюють у місцевих спільнотах, у фонді Норе and homes for every child, а також у програмі «Будуємо майбутнє разом», що реалізувалася за підтримки Всесвітнього дитячого фонду ЮНІСЕФ. Скаут-лідерка в «Національній організації скаутів України».

Автори одержали підтримку від:

Клаудія Брунземанн: дипломована соціальна працівниця і тренерка, м. Люнебург.
Ян Вальдемар Штанге: політолог, сертифікований модератор процесів і тренер, м. Люнебург.

Випусковий редактор:

Сюзанна Галстян: координаторка проекту «Ми можемо більше! — Для активної громадянської участі молоді в Східній Європі» в організації DRA, м. Берлін.

До координування створення цього посібника також долучилися:

Роман Ельснер: керівник проекту «Ми можемо більше! — Для активної громадянської участі молоді в Східній Європі» в організації DRA, м. Берлін.

Нора Корте: координаторка проекту «Ми можемо більше! — Для активної громадянської участі молоді в Східній Європі» в організації DRA, м. Берлін.

The background is a solid dark blue color. It is populated with numerous white silhouettes of people in various poses and outfits, scattered across the page. Some are standing with arms outstretched, some with hands on hips, and others in more dynamic poses. The silhouettes vary in size and orientation, creating a sense of a diverse crowd.

Розділ I

Вступ

Як з'явився цей посібник?



Шановні читачі!

Не секрет, що демократія оживає через суспільство. Тобто безпосередня участь громадян у соціальному, культурному, економічному та політичному вимірах суспільних процесів через відповідні механізми партисипації є водночас і умовою, і засобом, і ціллю для становлення дієвої демократії. Однак на ефективність використання громадянами партисипативних практик істотно впливає рівень сформованості у них громадянських компетентностей.

Особливо актуальним є запит на формування відповідального громадянина з високим почуттям власної гідності, стійкою та активною громадянською позицією, готовністю до виконання громадянських обов'язків у країнах Центрально-Східної Європи, які, обравши демократичний вектор розвитку, щосили намагаються подолати громадянську інертність. Тож великі сподівання щодо розвитку громадянського (демократичного, партисипативного) суспільства покладаються на молодь.

Втім, результати проведених останніми роками соціологічних досліджень спонукають нас до роздумів щодо спроможності та вмотивованості молодих людей до активної громадянської участі. Це, своєю чергою, обумовлює запит на розвиток суб'єктності та відповідальності молоді, а відтак — необхідність відмовитись від усталеної знаньової моделі громадянської освіти. Так, сучасна концепція громадянської освіти в країнах Європи, що наприкінці ХХ століття інтегрувалася із концепцією освіти для демократичного громадянства та освіти з прав людини, базується на необхідності створення сприятливих умов для формування та розвитку громадянських компетентностей через реалізацію поступального, наскрізного, конструктивістського, ціннісного та діяльнісного підходів. Останній передбачає «навчання через участь», тобто залучення до діяльності, співуправління та практичного вирішення питань у малих та великих спільнотах, зокрема — через реалізацію партисипативних проектів дітьми і молоддю.

Основною метою цього посібника є допомога людям, які працюють з дітьми та молоддю, зокрема — педагогам та представникам громадських організацій, у реалізації проектів відповідно до принципів партисипації. Ми хотіли б, аби посібник допомагав створювати конкретні можливості для дітей та молоді, які дадуть змогу брати участь в ухваленні рішень на місцевому рівні, що стосуються їхніх прав та інтересів, і таким чином набувати практики демократичної участі.

Ідея цього посібника виникла в межах проекту «Ми можемо більше! — Для активної громадянської участі молоді в Східній Європі», який реалізовувався під егідою німецької громадської організації DRA, у співпраці з низкою партнерів, зокрема — в Україні, Грузії та Вірменії у 2019–2020 роках.

З 1992 року DRA, разом зі своїми міжнародними партнерами, виступає за відкритий і мирний діалог між Німеччиною і країнами Центральної та Східної Європи. У зв'язку з цим, особливе значення для нас має зміцнення громадянської позиції дітей і молоді та їхня участь у суспільному житті. Ми переконані, що залучення дітей і молоді до демократичного процесу пошуку розв'язків та ухвалення рішень покращує згуртованість суспільства й дає змогу легше справлятися з викликами мінливого світу. Це один із принципів, яким ми керуємося в нашій роботі.

Наш посібник є результатом спільних зусиль і являє собою узагальнення та розвиток методичного апарату, напрацьованого впродовж багатьох років. Аби поняття «громадянська освіта» не було порожнім звуком, у посібнику розглядаються практичні кроки для дітей і молоді, засновані на принципах партисипації. Описані партисипативні методи і практики з Німеччини та країн-партнерів покликані підтримувати цей вектор розвитку у сфері громадянської освіти дітей і молоді та сприяти їхньому фактичному залученню до життя суспільства з дуже раннього віку та у будь-якій сфері, що стосується просування їхніх прав та інтересів на місцевому рівні. Особливо приємно зазначити, що робота над цим посібником збирала односторонні і різні країн. Сподіваємося, що він буде не лише джерелом цікавої інформації для дорослих і молоді, але й спонукатиме їх до практичних дій і конкретних кроків.

Хочемо подякувати всім, хто брав участь у підготовці посібника, за їхній вклад і плідну співпрацю, зокрема, професору д-ру Вальдемару Штанге (Люнебург), громадській організації «Об'єднання «Агенція розвитку освітньої політики»» (Київ), Національній молодіжній раді України (Київ), Грузинській асоціації освітніх ініціатив SIQA (Руставі). Також висловлюємо вдячність Міністерству закордонних справ Німеччини, Управлінню з питань освіти, молоді та науки Сенату Берліна та Паритетній асоціації благодійних організацій Берліна за надану фінансову підтримку, що уможливила реалізацію цього проекту.

Бажаємо успіхів і натхнення під час реалізації партисипативних проектів!

**Роман Ельснер, Сюзанна Галстян та Нора Корте,
команда проекту «Ми можемо більше! — Для
активної громадянської участі молоді в Східній
Європі» в організації DRA**



ОСНОВИ

**Що треба знати
про демократію і
партисипацію, щоб діти
та молодь брали участь
у важливих для них
процесах?**



Розділ 2

Що таке демократія? Що таке партисипація?



Діти та молодь мають право бути залученими до суспільного життя. Вони можуть брати участь у демократичних процесах. Про справжню інтеграцію дітей та молодих людей у суспільство як його повноцінних членів, тобто про інклюзію у повному сенсі цього слова, — йдеться в цьому посібнику.



Діти та молодь мають право бути залученими до суспільного життя. Вони можуть брати участь у демократичних процесах. Про справжню інтеграцію дітей та молодих людей у суспільство як його повноцінних членів, тобто про інклюзію у повному сенсі цього слова, — йдеться в цьому посібнику.

Концептуальною основою рівноправності дітей та молоді є права людини, що закріплені у багатьох конституціях. А також — відповідно до «Конвенції ООН про права дитини», ратифікованої майже всіма країнами (крім Сполучених Штатів) — права дитини. Ця конвенція передбачає, що діти та молодь мають право брати участь у житті суспільства, і, реалізуючи це право, активно залучаються до цього життя.

Ми виходимо з того, що читач обізнаний із правами людини та правами дитини. Проте, перш ніж перейти до основної теми, доречно стисло поговорити про такі поняття як «суспільство», «демократія», «партисипація» і «самовизначення». Адже всі, хто хоче застосовувати викладені у посібнику методи для залучення дітей та молоді до демократичних процесів, мають знати, як відповісти на питання: чому ми все це робимо?



Концептуальна мапа (структурна й поняттєва схема) 1: вступ

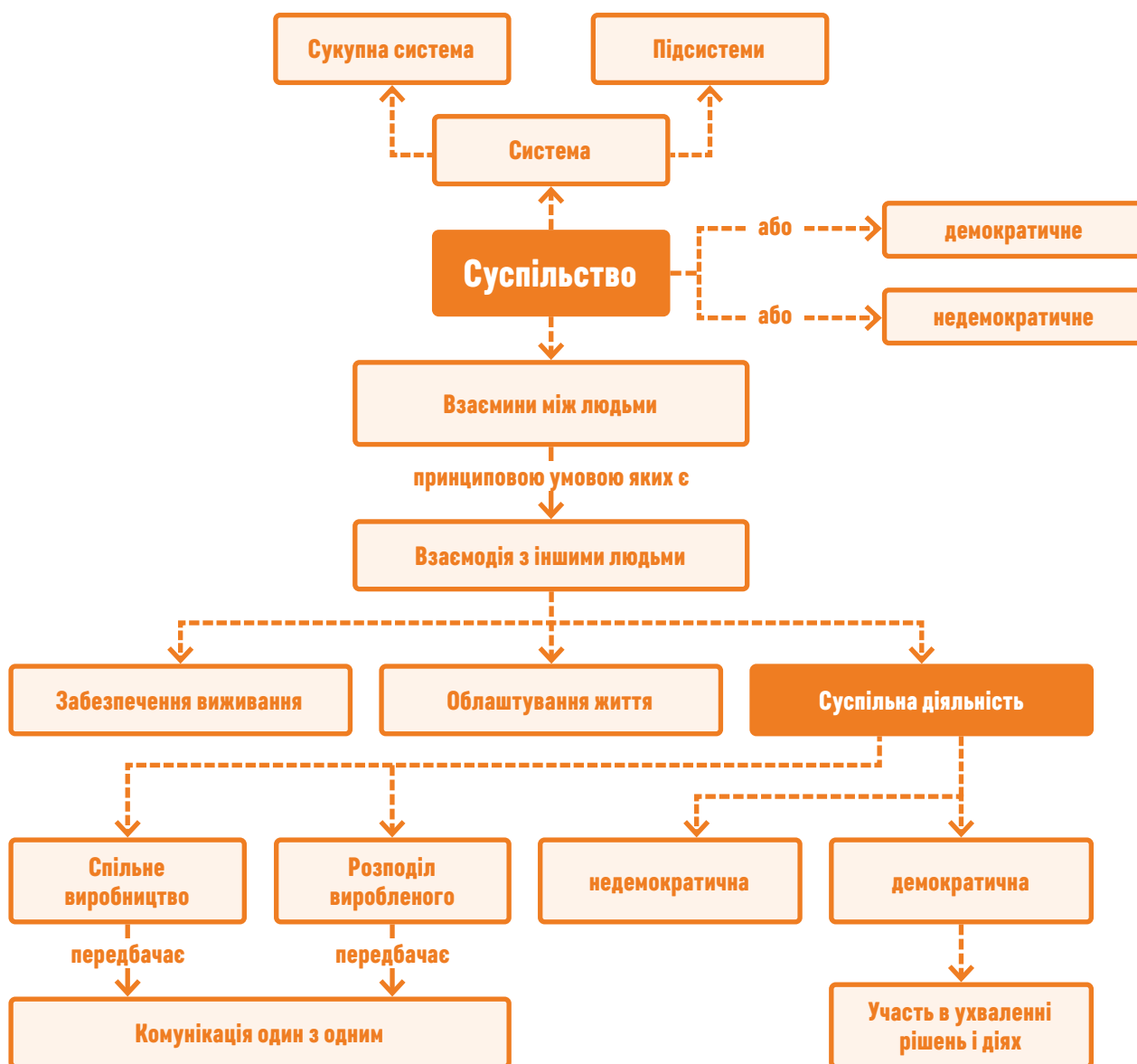
Класифікація та визначення: суспільство — демократія — громадська діяльність

Нам потрібна демократія, щоб залучати навколишніх людей до процесів ухвалення рішень хоча б тому, що живемо не самі, а завжди разом із іншими — у суспільстві. А що означає термін «суспільство»?

«Суспільство — це взаємини, що будуються між людьми, гарантують їхнє спільне проживання та формують рамкові обставини життя. Людська природа вимагає співпраці з іншими людьми. Людина може вижити тільки в умовах двосторонньої взаємодії із подібними до себе. Щоб вижити, люди мають працювати і спільними зусиллями виготовляти все необхідне для виживання. А також — розподіляти виготовлені товари між собою. Ці процеси ефективні лише за умови, якщо люди взаємодіють між собою. Людям

потрібно домовлятися про принципи співпраці один з одним та про облаштування життя поза трудовими відносинами. Тому праця і комунікація є фундаментальними завданнями в суспільстві» (Sturzenhecker 2019, 2.2).

Є багато теорій суспільства. Проте це теоретичне різноманіття не є для нас головним, адже наш посібник здебільшого орієнтується на практичний аспект. Однак варто зауважити: в останні роки панує думка, що аналізувати суспільство слід за допомогою системного підходу (наприклад, Luhmann 1997). Це означає, що суспільство конкретної країни треба розглядати не лише як єдину систему, але і як сукупність підсистем — наприклад: політичної системи, економіки/виробництва, сфери професійних і трудових відносин,



Концептуальні мапа 2: суспільство

науки й релігії, мистецтва, культури, спорту, дозвілля і сфери відпочинку, соціального устрою (вік, здоров'я, працевлаштування, соціальне забезпечення тощо) та ін. (Himmelman 2007, с. 123).

Інакше кажучи, все залежить від того, на якому рівні починати застосовувати визначення суспільства, запропоноване на початку розділу. У цьому посібнику нам важливо, що і територіальна громада, і район міста, і соціальний простір, й організація, і будь-який заклад (чи то школа, дитячий садок чи молодіжний центр) — це суспільні підсистеми, своєрідні «суспільства в мініатюрі». Бенедикт Штурценгеккер наочно показує це на прикладі невеликої системи, як-от дитячий садок:

«Як діти в дитячому садку пов'язані із суспільством? У дитячому садку діти опиняються в єдиному соціальному контексті, який організовує та формує спільне життя, принаймні, на час їхнього там перебування. Американський філософ і педагог Джон Дьюї назвав заклади освіти “зародками суспільного життя” (англ. *embryonic society*). Усі явища, притаманні “великому” суспільству, певною мірою знаходять віддзеркалення в “малому” суспільстві дитячого садка. Тут так само йдеться про те, як організувати спільний побут, спільними зусиллями гарантувати збереження життя й домовлятися один з одним. Втім, до цього ще додаються чинники, як-от навчання, гра й задоволення. Треба домовитися про те, як саме об'єднати, щоб це працювало. Що більше можливостей буде в дітей, аби брати участь в ухваленні та реалізації рішень, то більше вони дізнаватимуться, що вони можуть впливати на щось, і що вони є важливою частиною цього, нехай малого, але все ж суспільства. Це розуміння спонукає дітей із цікавістю і завзяттям братися за різного роду завдання, які виникають перед ними в дитячому садку» (Sturzenhecker 2019, 2.2; див. також Knauer/Sturzenhecker/Hansen 2011, с. 15 і далі; Hansen/Knauer 2015, с. 15 і далі; Sturzenhecker 2016, с. 25 і далі).

Суспільство може бути організоване за демократичним і недемократичним принципами. Які ж ознаки цього наявні у «великій» чи «малій» системі?

ОЗНАКИ ДЕМОКРАТІЇ

Термін «демократія» походить із грецької мови (*δημος* «народ» + *κράτος* «влада»). Демократією називають владу народу, яка здійснюється народом в інтересах народу. Суспільством можна керувати

за допомогою «прямої демократії»: у такому разі рішення ухвалюються безпосередньо громадянами, які мають право голосу. А також — за допомогою «представницької демократії»: тоді рішення ухвалюють обрані (делеговані) представники народу. Ознаками демократії є загальні, вільні та рівні вибори, гарантована можливість вільного висловлення думки й інтересів, об'єднання інтересів і створення опозиції, а також наявність конституційних інститутів.

Водночас ступінь проникнення в суспільство і масштаби демократії можуть відрізнитися. Навіть якщо суспільство має перераховані вище ключові ознаки демократії, ступінь участі громадян у суспільному житті може варіюватися — відтак участь може бути більш або менш глибокою (див. Шмідт 2010, с. 164 і далі). Масштаби або ступінь, до якого збільшуються можливості груп людей, що мають право на участь, так само, як і кількість тем, у роботі над якими можуть брати участь громадяни, можуть істотно відрізнитися. Якщо уявити ступінь участі громадян у житті демократичного суспільства

Демократія може мати різні рівні інтенсивності. Масштаби партисипації, можливі у кожному конкретному випадку, бувають дуже різними — обсяги громадянської активності, а також діапазони тем, в яких допускається партисипація, можуть сильно варіюватися.

як шкалу, то на одному полюсі буде «демократичний елітизм», а на іншому — «партисипативна демократія», тобто «участь максимальної кількості громадян у розв'язанні максимальної кількості питань суспільного життя» (Schmidt 2010, 589 с.).

На думку Г. Гіммельманна, відмінності між демократичним суспільством і тоталітарним полягають насамперед у тому, як будуються зв'язки між різними суспільними підсистемами. Згуртованість

тоталітарного суспільства досягається за допомогою авторитарних інструментів: наприклад, якоїсь конкретної ідеології або монополізації влади в руках лідера чи впливової групи; або влади зброї. У демократичному суспільстві замість уніфікації ми бачимо внутрішні конфлікти, багатополарність, плюралізм і відкрите громадянське суспільство (Himmelman 2007, с. 123 і далі).

Усе зазначене вище актуальне не лише для великих систем, що впливають на суспільство в цілому, але і для малих — територіальних громад, шкіл або дитячих садків. Наприклад, у невеликих громадах демократія може мати різні варіанти: пряма (загальні збори в молодіжних центрах) або представницька (учнівський парламент у школі).



Концептуальна мапа 3: демократія

ДЕМОКРАТІЯ ЯК ФОРМА ПРАВЛІННЯ АБО ЯК СПОСІБ ЖИТТЯ

Демократія — це не лише форма правління. На-самперед — це «спосіб життя» (Джон Дьюї) і «політичний принцип» (Ульріх фон Алеманн).

Як зазначив У. Алеманн, «демократії не можна навчитися, читаючи підручники з основ держави та права — демократії можна навчитися лише на щоденному практичному досвіді». На його думку, наївно вважати, що демократія й надалі існуватиме, спираючись лише на «аполітичних та пасивних виборців», які делегують управління суспільством партійним елітам. Демократії не буде без демократів, підкреслює він. Для вирощування не «аполітичних виборців», а людей із демократичною свідомістю, потрібна політична соціалізація, котра буде успішною, якщо люди зможуть застосовувати демократичні принципи не лише в політичній, але й у громадській сфері: «Відповідальність за політичну соціалізацію, у процесі якої передаються й засвоюються демократичні цінності, лежить не тільки на шкільній системі, а й на сім'ї, освітньому і професійному контексті, кліматі суспільної комунікації...: демократична свідомість залишається абстракцією, якщо демократичні принципи не застосовуються на практиці» (Алеманн 1986, с. 78 і далі).

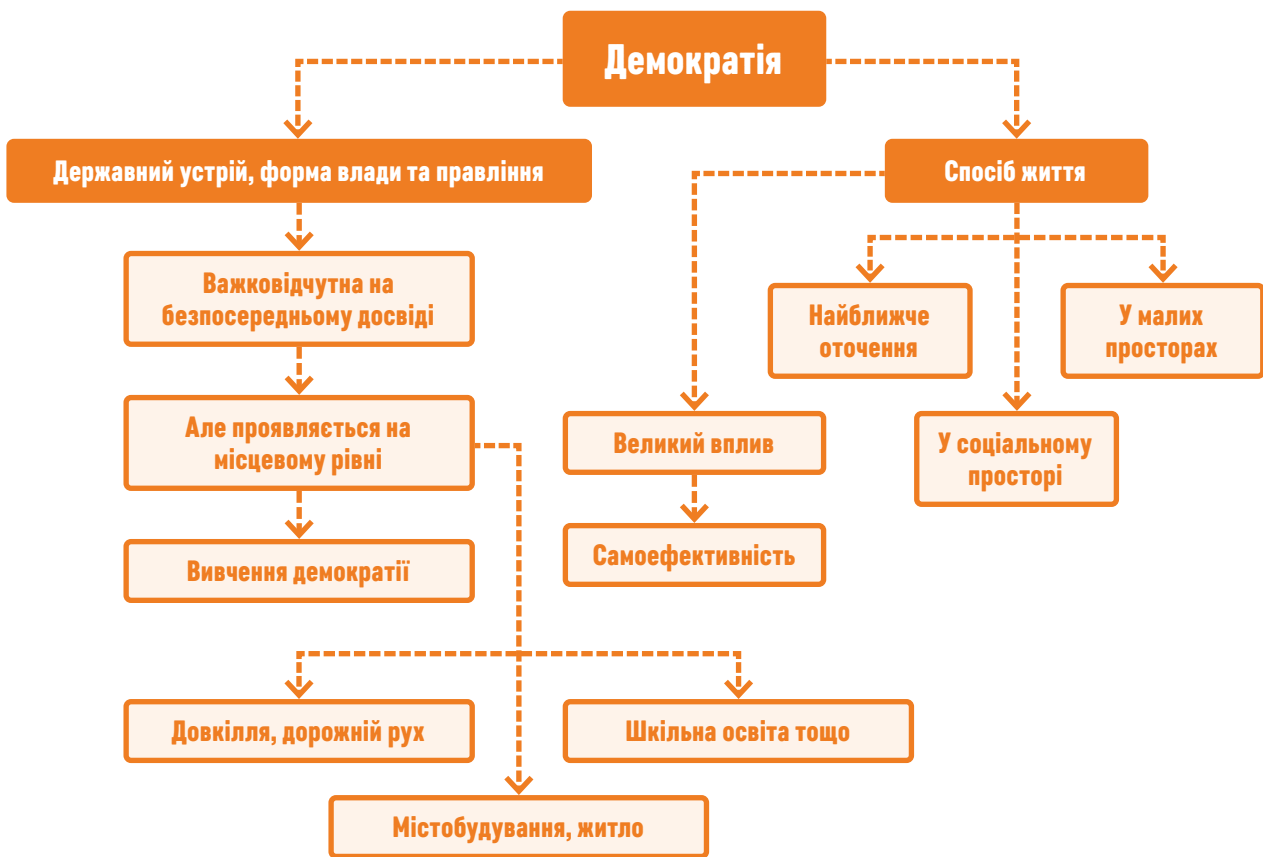
Отже, демократія — це не лише форма правління, але і спосіб життя. Демократії як форми правління не можуть існувати, якщо для цього в громадян і суспільстві немає «індивідуальної та соціально-моральної основи» (Г. Мюнклер). Тому демократія як спосіб життя є «попередньою заго-

товкою», «хребтом» для демократичної форми правління (Д. Еглін). Саме на стадії цієї «попередньої заготовки» найкомфортніше знайомити дітей і підлітків із правилами соціальної взаємодії, рівності й свободи (С. Еттінгер). А Г. Гіммельманн зазначає, що приймаючи демократичний спосіб життя, молоді люди набувають досвіду, який потім, крок за кроком, розширюється в суспільній і політичній сферах (Himmelman 2007, с. 264).

У повсякденному житті, наприклад, на рівні місцевого самоврядування й на рівні соціального простору, діти й молодь можуть набути власний досвід безпосередньої взаємодії з демократією. Можливість самому впливати на ситуацію дає масу емоцій і сильно мотивує — це чудові умови для прийняття демократії як способу життя.

Натомість демократія як форма правління часто здається дітям та молодим людям відірваною «від їхньої життєвої реальності й безпосереднього соціального досвіду». Демократичній владі майже завжди бракує «живих імен», близькості, впізнаваності й безпосередності (Himmelman 2007, с. 191).

Відтак саме на рівні політики й управління місцевого самоврядування дітям та молоді буває зручно знайомитися з демократією як формою правління. Саме на цьому рівні вони навчаються взаємодіяти з політичними структурами демократії. Крім того, вони регулярно стикаються з результатами дій уряду на вищому рівні суспільства, коли ухвалені там рішення «спускаються» до рівня їхнього безпосереднього життя (довкілля, громадського транспорту, планування міст, житлових питань, шкіл тощо).



Концептуальна мапа 4: демократія II

ДЕМОКРАТИЧНА ГРОМАДСЬКА ДІЯЛЬНІСТЬ

Ми вже згадували, що поняття «суспільство» описує «взаємини, що будуються між людьми, гарантують їхнє спільне проживання та формують рамкові обставини життя». Ці взаємини й супутні дії можуть бути демократичними або недемократичними.

О. Негт наочно й образно сформулював: демократія — це «єдиний політичний і суспільний устрій, якого треба навчитися» (Negt 2010, с. 515).

Але для того, щоб демократія й надалі існувала в довгостроковій перспективі, потрібне не лише навчання. Насамперед потрібні активні дії членів суспільства, громадська діяльність — щоб вижило не тільки суспільство, але й, насамперед, демократія, і щоб вона існувала упродовж тривалого часу. Демократичною громадська діяльність може стати лише тоді, коли вона вийде за

рамки розмов і перейде на рівень реальної участі в ухваленні рішень і реалізації пропозицій (див. Knauer/Sturzenhecker/Hansen 2011, с. 15 і далі, с. 65 і далі; Hansen/Knauer 2015, с. 15 і далі, с. 45 і далі; Sturzenhecker 2016, с. 25 і далі). Демократія передбачає, що люди, яких стосуються ті чи інші рішення, беруть участь у їхньому розробленні.

Практичні рекомендації в цьому посібнику покликані сприяти побудові демократичної громадської діяльності. За допомогою цих рекомендацій, люди, яких стосуються ті чи інші рішення, можуть навчитися робити свій внесок у їх розроблення й ухвалення та водночас — навчитися демократії. Проявляти активність, а не просто бути присутніми й підкорятися чийсь настановам — ось у чому суть навчання демократії за допомогою демократичної громадської діяльності. Так ми підходимо до найважливішого поняття — партисипації.

Демократія та партисипація

ЩО ТАКЕ ПАРТИСИПАЦІЯ? ВИЗНАЧЕННЯ

У латинській мові є термін «партисипація», який походить від слів: «pars, partis» — частина, участь і «carere» — брати, приймати. Найочевиднішими варіантами перекладу українською мовою є «співпричетність» або «співучасть».

Особливий акцент у латинській мові робиться на складовій частині терміну «партисипація», яка походить від слова «pars» — її можна описати словами «частина», «ділити», «поділяти». Адже йдеться про те, щоб ділитися владою, повноваженнями, розділяти право на ухвалення рішень і відповідальність із дітьми та молоддю, про майбутнє яких ми говоримо.

ПАРТИСИПАЦІЯ — ЦЕ ДЕЩО БІЛЬШЕ, НІЖ ПРОСТО «НАДАННЯ ПРАВ»

Іноді ставлять знак рівності між поняттями «партисипація» і «надання прав». Але це неправильно. Партисипація завжди передбачає активну позицію, тоді як «надання прав» — дещо пасивне: виходить, що діти й молоді люди просто приймають частину прав із рук дорослих. У понятті «надання прав» відчувається нотка заступництва. Дітям та молоді пропонують лише взаємодіяти з результатами ухвалених іншими рішень, а не брати активну участь у підготовці та реалізації рішень із можливістю впливати на результат.

Але в демократичних процесах люди, яких стосуються ті чи інші рішення, завжди повинні мати змогу брати участь у їхній підготовці, виступати співавторами. Активна складова частина процесу партисипації пов'язана з впливом, з поняттям самоєфективності. І те, й інше передбачають наявність добровільності та свободи.

ЗАЛУЧЕНІСТЬ ТА УСВІДОМЛЕННЯ ІНТЕРЕСІВ

Учасники партисипативної діяльності мають самі зрозуміти, якими є їхні інтереси. Невід'ємними складовими частинами партисипації є поняття «власні інтереси», «різні інтереси», «усвідомлення власних інтересів» і «безпосередня залученість». Саме за цими параметрами можна відрізнити справжні приклади партисипативного проектування з дітьми та молоддю від інших, які мало спільного мають із демократією та партисипацією (див. розділ 2.4).

ЧИМ САМЕ «ДІЛИТИСЯ» І В ЯКІЙ СФЕРІ?

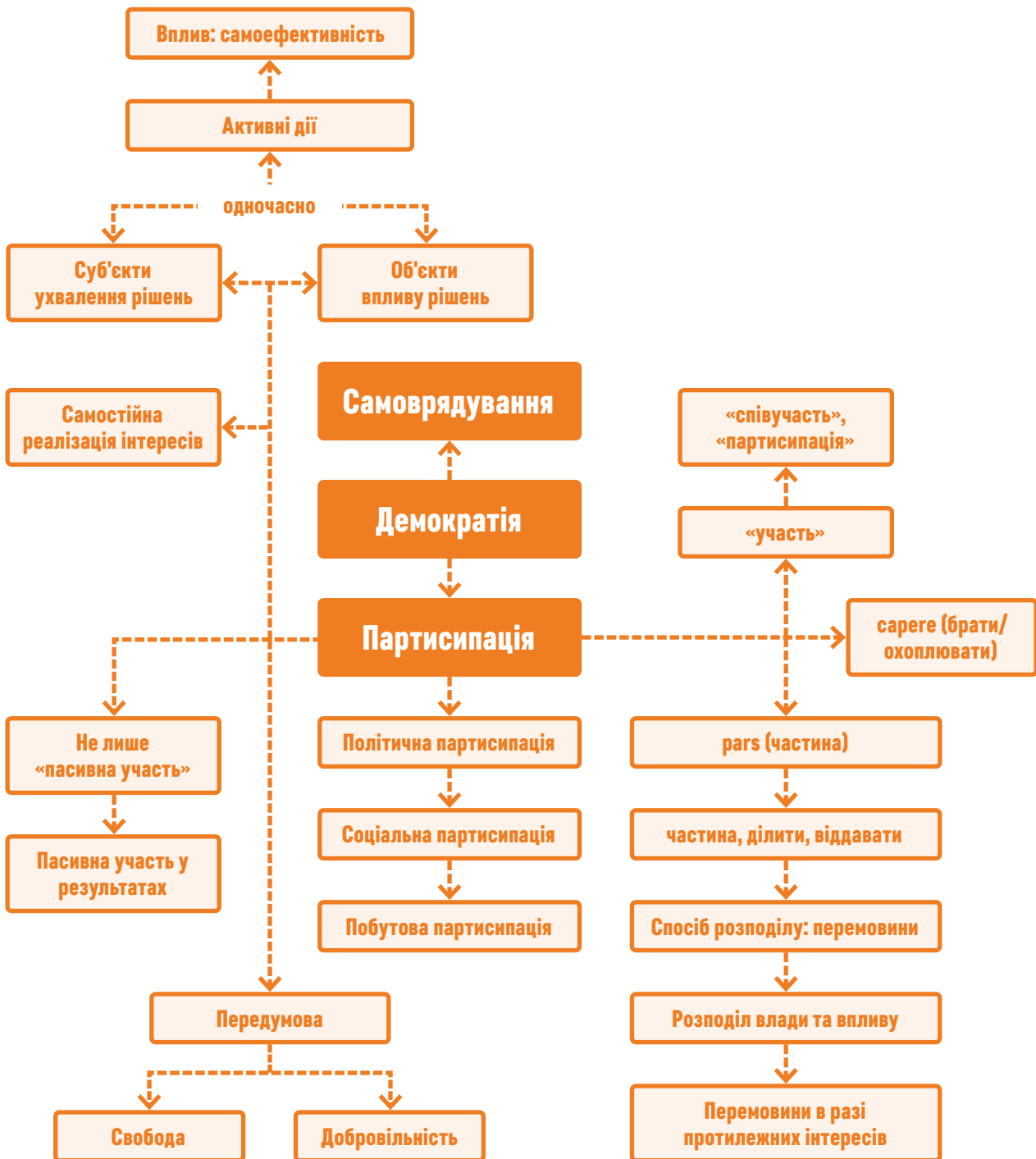
У деяких дорослих складається хибне враження, що партисипація (наприклад, під час управління територіальною громадою) означає, що діти та молоді люди мають брати участь у всіх справах певної територіальної громади й мати право голосу в будь-якій установі. На основі цього хибного уявлення вони роблять висновок, що серйозно ділитися повноваженнями з дітьми та молоддю — це занадто. Але насправді не йдеться про залучення дітей та молодих людей до всіх процесів — ми маємо на увазі лише ті сфери, які безпосередньо стосуються інтересів дітей та молоді. А в таких питаннях діти та молоді однозначно мають право голосу відповідно до «Конвенції ООН про права дитини» (наприклад, статті 3, 12 і 13). Можливо, це побоювання, що «діти та молоді бу-

дуть брати участь занадто багато в чому», вдасться частково розвіяти, коли докладно розглянути принципи, на яких ґрунтується партисипативне проектування.

У ЯКИХ ВИПАДКАХ ПАРТИСИПАЦІЯ Є ДОРЕЧНОЮ? ПРИНЦИПИ

1. Чітке визначення нових прав дітей та молоді й не менш чітке визначення ситуацій, у яких їхня участь неможлива: прозорі межі партисипації, які мають юридичну силу.
2. Звичайно, є також питання, що залишаються винятково відповідальністю дорослих. У таких питаннях саме дорослі мають узгоджувати позиції між собою. Проте майте на увазі: навіть такі питання не виключають певну частку партисипації дітей та молоді (якщо вони самі зацікавлені в цьому). Багато питань і рішень, які, на перший погляд, видаються цілковито «дорослими», часто стосуються майбутнього дітей та молоді. Важливо дотримуватися правила, що будь-яке рішення стосовно «винятково дорослого питання» має бути прозорим і обґрунтованим. Діти та молоді завжди мають мати можливість перевірити, в яких умовах було ухвалене це рішення.
3. Питання, що стосуються як дітей та молоді, так і дорослих, можуть вирішуватися тільки дорослими разом із дітьми й молодими людьми, водночас обговорення має відбуватися на рівних.
4. Усі питання, що стосуються лише дітей та молоді, з якими вони можуть впоратися самі, треба передати їм. У побуті закладів освіти і в громадському просторі на рівні місцевого самоврядування є багато питань (часто не дуже значних), з якими діти та молоді люди цілком можуть впоратися самостійно (див. розділ 2.3 на тему «Самовизначення і самоврядування»).
5. Загалом нам треба зосередитися на ключовій думці: «Не ухвалювати рішення для нас без нас».

Партисипація означає "ділитися"! Дорослі діляться з дітьми та молоддю і віддають їм певну частину повноважень. Діти і молоді люди отримують право участі в ухваленні рішень, які безпосередньо стосуються їх інтересів.



Концептуальна мапа 5: партисипація

ЩЕ ОДНА ОЗНАКА ПАРТИСИПАТИВНОГО ПРОЄКТУВАННЯ: ВЗАЄМОДІЯ З ВЛАДОЮ

Щодо дітей та молоді, з одного боку, й дорослих — з іншого, розподіл влади завжди відбувається по-різному. До речі, це стосується не лише політики, але і школи, молодіжної організації, сім'ї тощо. Балансу можна досягнути, якщо використовувати юридичні інструменти або застосовувати відповідальний підхід до побудови стосунків.

Для розподілу влади треба проводити обговорення й перемовини. Водночас, ведучи перемовини, важливо враховувати «потреби» та

«інтереси». Обговорення обох аспектів має бути прозорим і відкритим, адже йдеться про те, щоб дізнатися і врахувати позицію партнера в перемовинах.

Через те основою будь-якого процесу партисипативного проєктування (незалежно від обраного методу та форми роботи) є подальші твердження. З одного боку, необхідно забезпечити умови, в яких усі учасники можуть висловлювати свою думку, відкрито та без страху називати свої потреби та інтереси. З іншого боку, важливо слухати і сприймати позицію співрозмовника так, щоби під час перемовин дійсно враховувати її.

ПАРТИСИПАТИВНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ПОТРІБНЕ ДЕМОКРАТІЇ

Ми зазначали вище, що демократія може проявлятися по-різному і проникати в суспільство менш або більш глибоко. Право брати участь у соціальних процесах може бути більш або менш поширеним у різних суспільствах, а сфера участі може бути широкою або вузькою. Так звана партисипативна демократія (термін, прийнятий серед політологів), зазвичай, сприймається як «сильна демократія» (також говорять про «експансивну демократію») на протизвагу «слабкій демократії» (див. Schmidt 2010, с. 164).

ПОЛІТИЧНА ТА СОЦІАЛЬНА ПАРТИСИПАЦІЯ

Роздуми про партисипацію, наведені вище, добре ілюструють, що означає демократія та політика. Про політичну партисипацію йдеться тоді, коли

обговорюються громадські механізми для розв'язання питань, що стосуються інтересів дітей, молоді та дорослих (а також питань, що стосуються винятково інтересів дітей та молоді, з якими вони здатні впоратися самостійно — див. розділ 2.3).

Однак ми розглядаємо поняття партисипації ширше. Ми розуміємо під цим терміном як політичну, так і соціальну партисипацію, а найголовніше — партисипацію у повсякденному житті. До багатьох «незначних» ситуацій, які стосуються побутових інтересів дітей та молоді в їхньому середовищі проживання й вимагають щоденного обговорення, також застосовують поняття партисипації.

Серед 10 стратегій партисипативного проектування однією з найбільш значущих є партисипація у повсякденному житті та середовищі проживання (див. розділ 7). Це, зокрема, прості форми обговорення та перемовин у закладах освіти (наприклад, під час конфліктів).

Два виміри демократії: партисипація і самовизначення (самоврядування)

Чому розрізнення цих термінів важливе для нашої практичної роботи?

ДЕМОКРАТІЯ ТА АВТОНОМІЯ

Розмірковуючи про партисипацію в попередніх розділах, ми мали на увазі модель, згідно з якою у будь-якій підсистемі суспільства є групи людей із протилежними інтересами, котрі ведуть перемовини й домовляються про «розподіл влади». Ця модель добре, але неповністю описує сутність «демократії».

Адже іноді демократія може полягати в тому, що якісь групи та інститути отримують право на самовизначення і самоврядування — як-от міста й територіальні громади відносно держави на національному рівні. Однак автономію відносно держави й один одного можуть мати не лише територіальні громади, а й громадські чи благодійні організації, фонди, молодіжні об'єднання — загалом, усі організації громадянського суспільства.

З цього моменту все ускладнюється. Деякі з цих організацій виконують подвійне завдання: залежно від того, з якого боку подивитися, вони можуть належати і до області самовизначення та самоврядування, і до області партисипації (відносно іншої суспільної підсистеми). Наприклад, дитячий або молодіжний парламент працює за принципом самоврядування з одних питань, а з інших — співпрацює з місцевим «дорослим» парламентом, тобто бере участь у громадському житті.

Принципи життя багатьох закладів освіти (дитячих садків, шкіл, молодіжних центрів, дитячих будинків) переважно визначаються дорос-

лими. Проте водночас деякі з них дають простір для участі дітей та молоді. У таких закладах є, із певними застереженнями, кілька сфер самоврядування для дітей та молодих людей, сфер, де вони самі можуть ухвалювати рішення. Наприклад, коли молодь самостійно розробляє програму заходів молодіжного центру або визначає принципи функціонування центру загалом. Або коли діти самі визначають, яким буде дитячий майданчик у їхньому дитячому садку. Чи коли діти в дитячому будинку мають бюджет, яким вони цілком і повністю розпоряджаються самостійно.

Важливою відмінністю структури, побудованої за принципом самоврядування, від структури, побудованої за принципом партисипації, є той факт, що в основі структури самоврядування немає конфлікту інтересів — по суті, інтереси учасників ідентичні. Це, звичайно, не виключає різних поглядів на те чи інше питання, але якісно відрізняється від ситуації перемовин із питання, інтереси сторін з якого прямо протилежні одна одній.

ОСОБЛИВА КАТЕГОРІЯ: САМОЗАРАДНІСТЬ

Найвищою формою самоврядування є самозарадність. У цьому випадку суспільна група справляється без зовнішніх ресурсів, які надаються іншою суспільною підсистемою, і розраховує винятково на власні сили («дає собі раду сама»).

Самоврядування дуже схоже на початкову модель демократії у грецьких полісах, яка була прямою та передбачала безпосередню участь громадян у керуванні. У цій моделі повноваження



Концептуальна мапа 6:
партисипація проти самовизначення

щодо ухвалення обов'язкових політичних рішень покладені на всіх громадян, які мають право голосу та фактично присутні під час обговорення (на відміну від моделі прямої демократії з правом на референдум).

Відповідь на питання, поставлене нами на початку розділу, про те, чому розрізнення понять є важливим, очевидна. Щоразу, коли ми плануємо проекти на основі демократії, ми маємо знати, де ми є — у вимірі самоврядування чи у вимірі пар-

тисипації. У практичній роботі ці два виміри вимагають різних методологічних підходів. У першому випадку може вистачити простіших процесів самоорганізації за допомогою технік, які діти та молодь вже опанували. У другому випадку потрібні складніші процеси співпраці з дорослими — як-от комплексні методи, описані в розділі 9 («Майстерня майбутнього», "Світове кафе" тощо).

Що відрізняє партисипативні проєкти від соціальних проєктів?

Ситуація знову ускладнюється: не кожен соціальний проєкт є партисипативним.

Час від часу ми стикаємося з тим, що поняття партисипації застосовується занадто широко. Не кожна групова активність пов'язана з демократією або партисипацією. І далеко не кожен аспект суспільного життя обов'язково треба регулювати відповідно до принципів партисипації. Багато аспектів обов'язкової суспільної роботи в економіці, охороні здоров'я, правовій і технічній сферах можуть бути побудовані ефективно й без використання трудомістких партисипативних процесів (якщо є прозора попередня домовленість про легітимні правила, на яких побудована така робота, і правила ґрунтуються на спільних інтересах). Громадська діяльність і громадянська участь є, таким чином, ширшими поняттями, ніж чиста демократична партисипація.

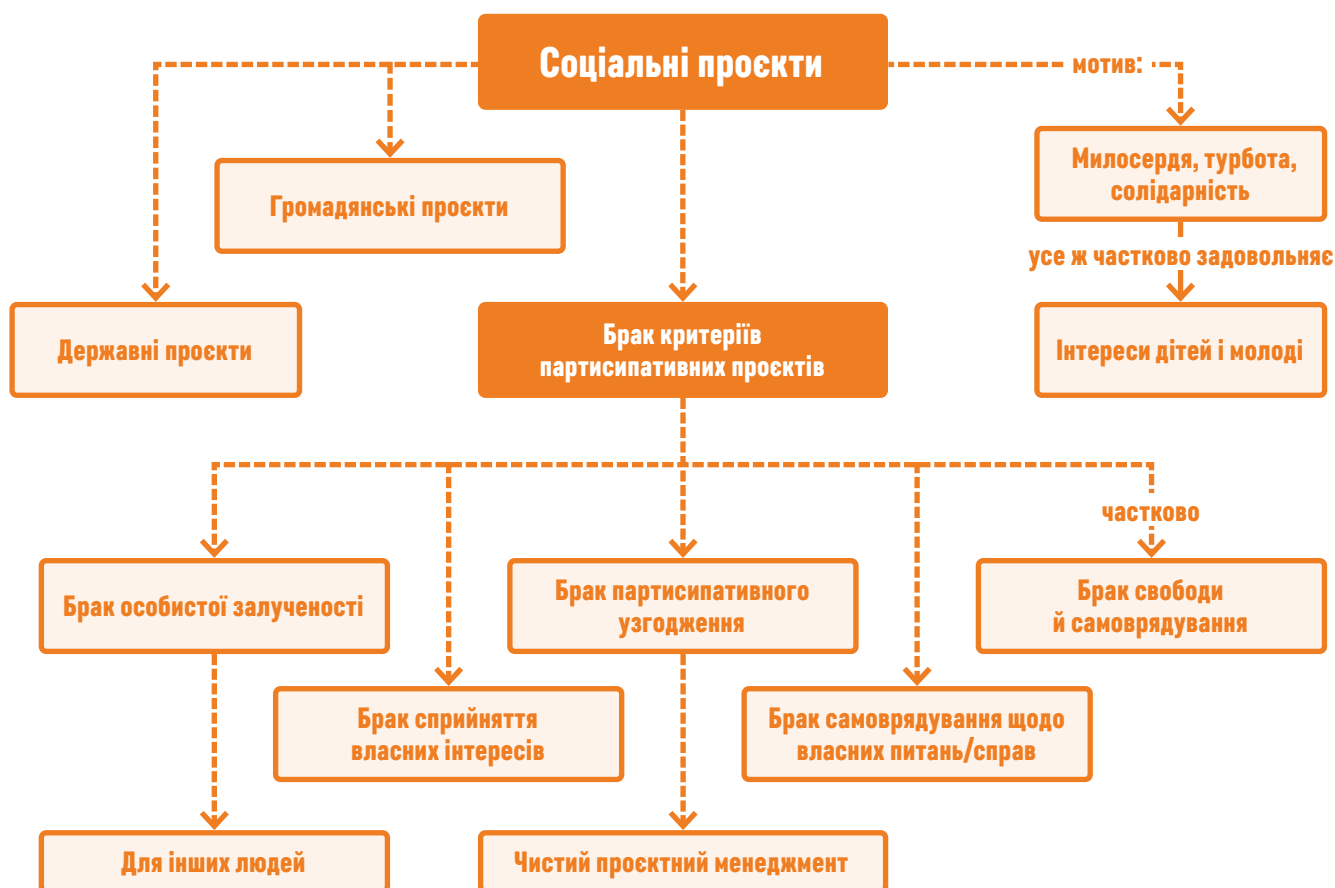
Багато проєктів громадянського суспільства, які визнані соціальними проєктами на благо інших, можуть не мати демократичного виміру. Такі громадянські проєкти не мають критеріїв особистої залученості, усвідомлення власних інтересів, що виникло під час партисипативних перемовин, або самоврядування у «своїх» темах.

Не варто плутати такі проєкти, а також усі державні, не-громадянські соціальні проєкти, які заслуговують надзвичайно позитивної оцінки (наприклад, масштабна кампанія на тему СНІДу), з демократичними та партисипативними проєктами. Останні вимагають особливих, специфічних демократичних методик, а не лише методик управління проєктами. Люди, які працюють із соціальними проєктами, насамперед думають про цінності, як-от милосердя, турбота й солідарність, а цінності демократичного обговорення

спільних питань відходять на другий план. Такі соціальні проекти, безумовно, також спираються на права людини і права дітей, але менше переймаються правами на участь у житті суспільства.

Іноді помітно, що коли діти та молоді люди задіяні в таких соціальних проектах, то організатори не надто зацікавлені в їхній активній партисипації. Часто ці проекти не відповідають найважливішим критеріям партисипативного проектування — свободі всіх ухвалюваних рішень і добровільності участі.

Нерідко трапляється, що тема проекту явно стосується дітей та молоді, але ідея його реалізації та бажання опрацювати цю тему належить не їм, а дорослим. Якщо проект дійсно спрямований на інтереси дітей та молодих людей, вони цілком можуть — захоплено й активно — взяти в ньому участь. Але усвідомлення того, що проект відповідає їхнім, на разі ще не розкритим бажанням та інтересам, прийде набагато пізніше, адже проект не ставить мету досягти цього усвідомлення. Проте це надзвичайно делікатне питання.



Концептуальна мапа 7: партисипативні проекти проти соціальних проектів

Розділ 3

Цільові групи, простори й теми партисипативного проектування на рівні місцевого самоврядування

Кого й де можна залучати до партисипації? У яких сферах?



Планування партисипативних проєктів та ініціатив зазвичай починається з певної початкової точки. Наприклад, з бажання зробити щось для конкретної цільової групи.

Або йдеться про певний простір (поле діяльності, місце), для якого хочеться застосувати партисипативні практики: дитячий майданчик, молодіжний центр, школа, дитячий садок тощо. Початковою точкою може бути й певна тема, наприклад: захист довкілля й охорона природи, боротьба з глобальним потеплінням, планування дозвілля, планування та розвиток міста (як у проєкті «Міста, дружні до дітей»), планування дорожнього руху, упорядкування шкільного подвір'я, проектування ігрового простору тощо. Кожна з цих категорій партисипативного проектування має специфічні вимоги.



Кого можна залучати до партисипації?

Цільові групи для партисипації

Чому так важливо на початку процесу партисипації точно визначити, з якою цільовою групою ви працюєте? Успіху можна досягти лише тоді, коли стратегії та методики підходять для цієї цільової групи. Кожна група потребує специфічної підтримки, отже, відповідних методик.

Наскільки стресостійкими є представники обраної групи? Чи мають вони мовленнєві обмеження? Можливо, з ними необхідно працювати переважно за допомогою невербальних методів? Чи сильна їхня мотивація? Які гендерні особливості й відмінності треба враховувати? На що, з погляду методики, впливає їхній вік? Якою мірою слід враховувати середовище, у якому вони виростили та живуть? Які кроки варто зробити для того, щоб проект був доступним для них? Як ми можемо змінити ситуацію з дискримінацією представників цієї цільової групи? І так далі.

Нижче ми перелічуємо варіанти цільових груп партисипативного проектування на рівні місцевого самоврядування. Очевидно, за такого різноманіття пошук відповідей на ці питання буде складним.

ОГЛЯД МОЖЛИВИХ ЦІЛЬОВИХ ГРУП. ПРИКЛАДИ:

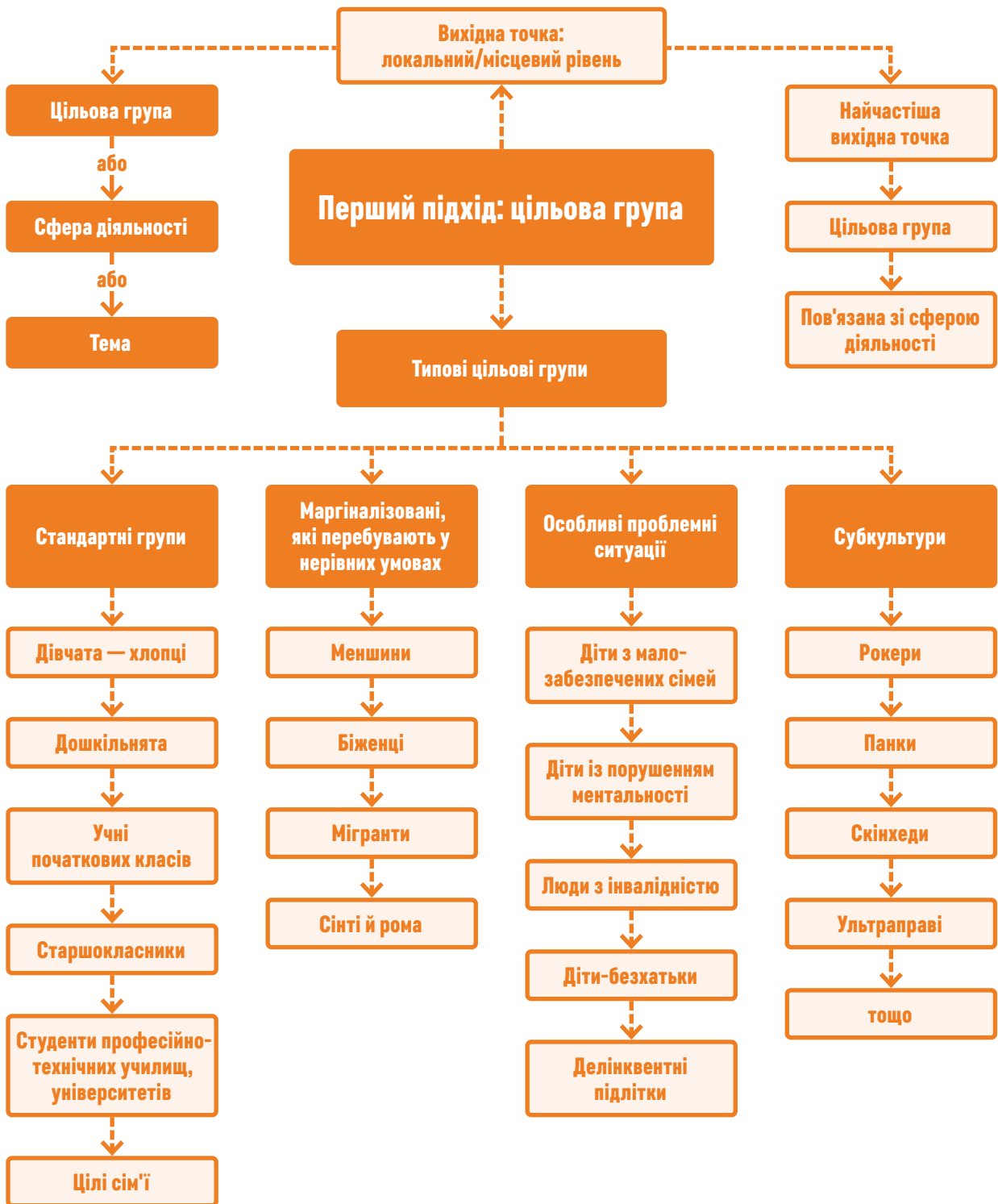
- стандартні групи;
- гендерні групи (дівчата, хлопці);
- діти дошкільного віку (діти ясельних, молодших, середніх, старших груп дитячого садка)

або шкільного віку (учні початкової, середньої, старшої школи, гімназії тощо);

- студенти закладів професійної (професійно-технічної), фахової передвищої та вищої освіти;
- діти та молоді люди із соціально незахищених сімей і маргінальних соціальних груп (мігранти, представники етнічних і соціальних меншин, діти претендентів на статус біженця тощо), неповнолітні біженці без супроводу, діти ромів тощо;
- діти та молоді люди з різними проблемними ситуаціями (діти із сімей із безробітними батьками або із малозабезпечених сімей, діти та молоді люди з психічними захворюваннями, діти та молоді люди з інвалідністю, наркозалежні, безпритульні, вуличні діти, правопорушники дитячого й підліткового віку, члени молодіжних банд, учні, які систематично не відвідують школу без поважних причин тощо);
- представники молодіжних субкультур (рокери, панки, скінхеди, праворадикали тощо);
- і багато інших.

Найчастіше цільова група є початковою точкою для запуску партисипативних проектів, які, зі свого боку, часто пов'язані з конкретною сферою діяльності.

На початку реалізації партисипативного проекту потрібно визначити, з якою цільовою групою працюватимете, яким потребам приділити увагу, які обмеження щодо цільової групи можуть виникнути в ході проекту і як найкращим чином задовольнити запити відповідної цільової групи.



Концептуальна мапа 8: цільові групи

Де можна проводити партисипативні проєкти? Простори для партисипації

Де можна проводити партисипативні проєкти? Є різні види просторів (полів діяльності, місць), де вони є доречними.

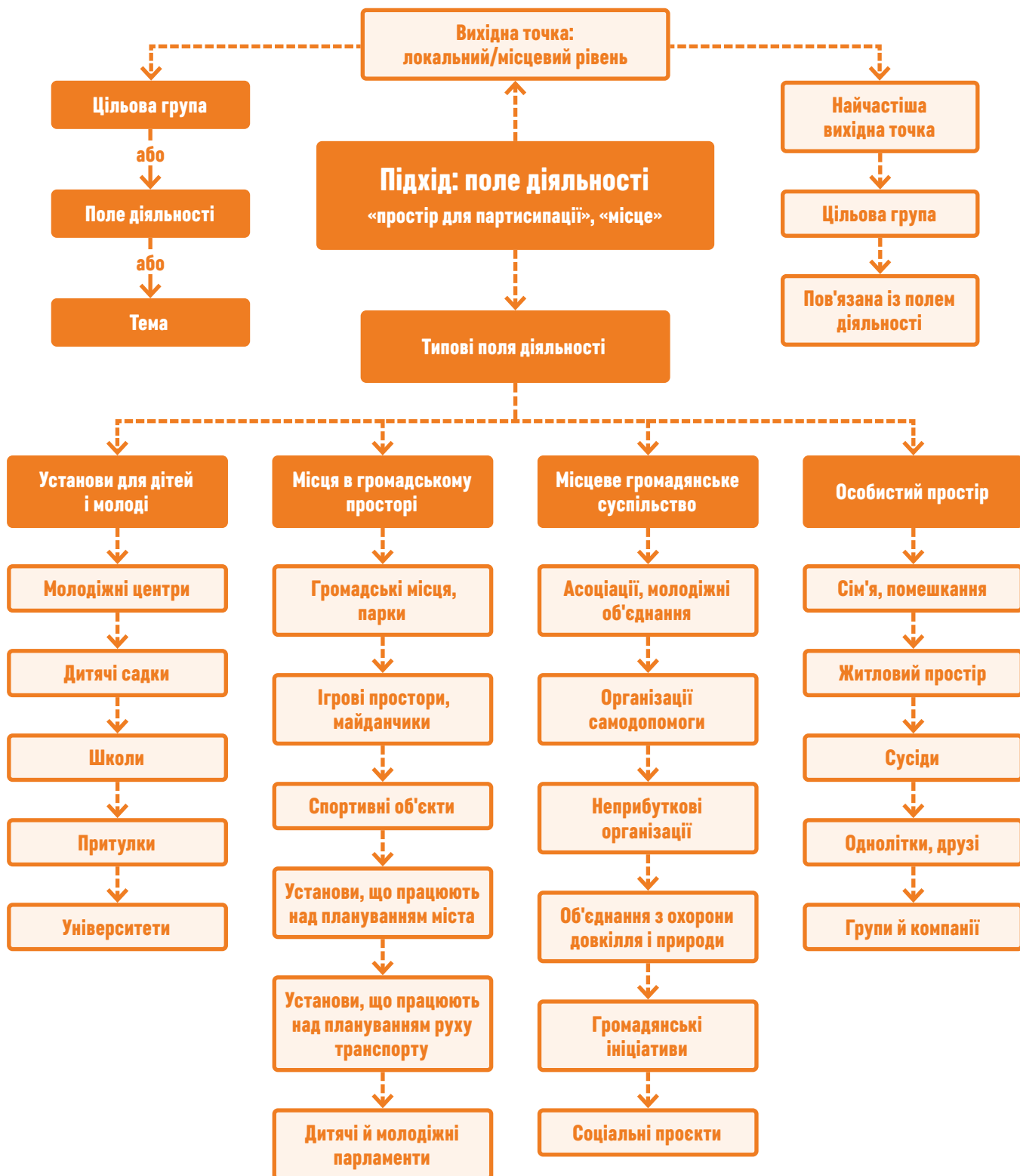
1. Партисипативне проектування на рівні будь-яких дитячих і молодіжних організацій та установ (внутрішня партисипація). Наприклад, у школах, молодіжних центрах, закладах дозвілля для молоді, у центрах дитячої творчості, місцях проведення масових заходів, дитячих садках, дитячих будинках, пунктах розміщення біженців, консультаційних бюро для молоді, університетах тощо.
2. Партисипативне проектування в громадських просторах під керуванням органів місцевого самоврядування. Наприклад, у громадських місцях і парках, центрах дозвілля, торгових центрах, громадських ігрових просторах і майданчиках, спортивних об'єктах; в установах, що працюють у сфері планування міста, планування дорожнього руху, розвитку сіл; в управліннях у справах молоді, дитячих лікарнях і закладах культури, місцевих дитячих та молодіжних парламентах, місцевих комісіях тощо.
3. Партисипативне проектування на рівні місцевого громадянського суспільства (соціального простору та громади). Наприклад, в асоціаціях і об'єднаннях (спортивних, дозвіллевих, культурних, молодіжних), організаціях самодо-

помоги, НПО (наприклад, працівників сфери охорони здоров'я), НПО з підрозділами, які працюють із дітьми (ЮНІСЕФ), у межах ініціатив громадянського суспільства, соціальних проєктів, дитячих і молодіжних фондів, самоорганізованих груп і об'єднань дітей та молоді, спілках з охорони довкілля та природи.

4. Партисипативне проектування в особистому просторі. Наприклад: всередині сім'ї (у квартирі та житловому просторі), у найближчій місцевості та мікрорайоні, у друзів і знайомих, у неформальних групах і спільнотах за інтересами, під час використання інтернету в особистих цілях.

Уже за цим розмаїттям просторів видно, що кожен із них завжди вимагає своїх умов роботи та спеціальних методів партисипативного проектування. Під час вибору теми проєкту ми часто визначаємо й цільову групу, пов'язану з цією темою.

Партисипативні проєкти на місцевому рівні можуть реалізовуватися у різних сферах діяльності — в громадському просторі, в асоціаціях та об'єднаннях, в установах та організаціях, таких як школи, а також і в особистому просторі.



Концептуальна мапа 9: поля діяльності

До партисипації у чому можна залучати дітей та молодь?

Теми для партисипації

Як видно з попереднього розділу, діти та молоді люди можуть насамперед впливати на життя у своєму найближчому оточенні. У сфері соціальної роботи говорять про «середовище проживання» або «соціальний простір». Саме в цьому найближчому місцевому середовищі є не тільки важливі для дітей та молоді простори для дозвілля, ігрові майданчики та зони відпочинку, але й заклади освіти (дитячі садки, молодіжні центри, школи), а також молодіжні спілки й асоціації. Саме в цьому просторі формуються теми партисипативного проектування (потреби, проблемні ситуації та недоліки).

До речі, теми роботи на цьому рівні можуть впливати не лише із повсякденних життєвих процесів, але й самотньо формуватися через напругу, що закладена в основі відносин між «структурою і життєвим простором» (Юрген Габермас). Адже в цій сфері рішення місцевих політиків зі структурних питань впливають на життя дітей та молоді. Плани забудови та проектування ігрових просторів, транспортна політика, молодіжна політика, певні види підтримки закладів освіти й освітніх організацій безпосередньо впливають на середовище проживання і соціальний простір дітей та молодих людей.

ЯКІ ТЕМИ ГОДЯТЬСЯ ДЛЯ ПАРТИСИПАТИВНОГО ПРОЄКТУВАННЯ З ДІТЬМИ ТА МОЛОДДЮ?

Майже всі. Можна обирати всі важливі для дітей та молоді теми на рівні місцевого самоврядування. Хоча в цьому посібнику ми насамперед покликаємося на теми, якими безпосередньо опікується місто або територіальна громада (і меншою мірою — на теми регіонального або загальнодержавного рівня).

1. Теми, які вимагають репрезентації інтересів усіх дітей та молодих людей під час обговорення з представниками територіальної громади/міста в межах масштабних місцевих проектів (наприклад, на нарадах із профільними комітетами та/або мером міста):

- донесення проблем і критики дітей та молодих людей, їхніх пропозицій, ідей та побажань до представників органів місцевого самоврядування територіальної громади/міста;
- залучення дитячих і молодіжних перспектив у всі міські проекти, які майже завжди ґрунтуються лише на баченнях дорослих людей.

2. Усі винятково дитячі та молодіжні теми, розроблення, управління й реалізація яких загалом можуть здійснюватися дітьми й молодими людьми самостійно — наприклад: бюджети молодіжних

центрів, планування програми своїх заходів, напрями спільних тематичних поїздок, підбір книг для читання вголос у дитячих садках тощо.

Приклади

Теми, що стосуються політики місцевого самоврядування у вузькому сенсі:

- політичні перемовини;
- скарги та протести молоді;
- планування й розвиток міста, ремонтні роботи в окремих районах міста (див. концепцію «Міста, дружні до дітей»);
- планування будівництва: плани забудови територіальної громади;
- транспортне планування;
- захист довкілля й охорона природи, «Порядок денний на XXI століття» (Agenda 21), захист клімату тощо;
- упорядкування громадських просторів з акцентом на активному і здоровому способі життя;
- проектування ігрових майданчиків (ігрові та спортивні майданчики в громадських просторах);
- модернізація та розвиток села;
- пропозиції дітей та молоді щодо подолання непростих демографічних змін у сільській місцевості.

Теми в закладах освіти:

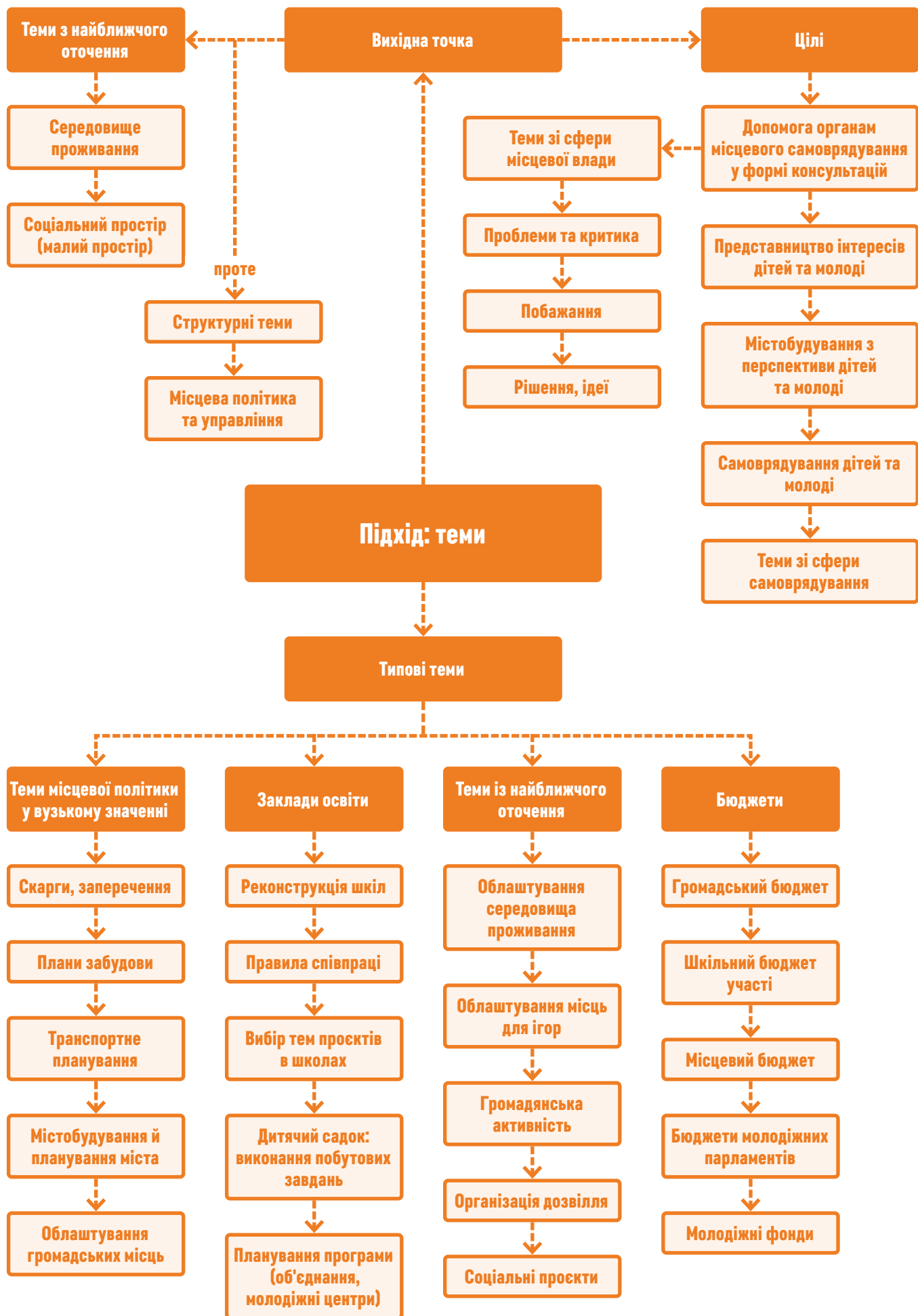
- упорядкування прилеглих територій дитячих садків, шкіл і молодіжних центрів (зі збільшенням частки природного складника); будівництво та упорядкування молодіжних центрів;
- організація щоденних завдань (прибирання, харчування) у дитячому садку;
- перебудування шкіл;
- вибір тем і проектів у школах;
- правила спільної роботи та життя.

Теми, пов'язані із середовищем проживання:

- упорядкування навколишніх територій;
- теми дозвілля;
- участь у соціальних проектах або громадянських проектах дорослих (наприклад, допомога іншим — літнім людям, дітям із відхиленнями, біженцям тощо).

Теми, пов'язані з участю в бюджетуванні:

- участь молоді в проектах партисипативного бюджетування (наприклад, онлайн-голосування громадян щодо розподілу певної частини місцевого бюджету);
- власні бюджети шкіл, де учні самі визначають, на що витратять гроші;



Концептуальна мапа 10: теми партисипації

- самостійне управління бюджетами молодіжних центрів;
- самостійне управління окремими незначними частинами місцевого бюджету (наприклад, стаття «робота молоді в територіальній громаді», управління якою передається молодіжному парламенту);
- самоврядування через спеціальні молодіжні фонди, які спонсори (громадяни, асоціації або організації) передають дітям та молодим людям для підтримки своїх проєктів, а теми цих проєктів визначаються користувачами та ін.

Є багато успішних прикладів, аби переконатися, що діти та молоді люди можуть справді ефективно впливати на процеси та рішення, які їх стосуються. Водночас багатьом територіальним громадам часто бракує інформації про можливості партисипативного проєктування з дітьми та молоддю. Тому необхідно підвищувати грамотність і обізнаність представників органів місцевого самоврядування в цій сфері.

На перший погляд, зміст цього розділу може дещо суперечити змісту розділу 2.4, де описується різниця між партисипативними і соціальними проєктами. Однак, якщо глибше зануритися в цю тему, можна дійти до згаданого нижче висновку. Коли діти та молоді люди реалізують власні соціальні проєкти, це важливо й заслугоує на увагу. Проте, якщо діти та молоді люди не обстоюють свої інтереси в ширшому сенсі, їхні проєкти виявляються пов'язаними з громадянською діяльністю, але необов'язково з демократією чи партисипацією. Вимір партисипації виникає, коли дітям та молоді надається можливість брати участь у соціальних проєктах дорослих, які вони розвивають для покращення життя певної територіальної громади. Це може звучати складно, але для нас ця теза важлива: у соціальних проєктах, які здійснюються дітьми, вимоги до методики різуче відрізняються від тих, що ставляться для проєктів партисипації, де дітям або молодим людям і дорослим треба працювати разом.

Діти та молоді люди насамперед прагнуть впливати на питання у своєму найближчому оточенні. Тож на рівні місцевого самоврядування актуальними для партисипації є теми, безпосередньо пов'язані з їх місцем проживання та повсякденним життям. Це такі характерні сфери як освіта, дозвілля, бюджетування, планування інфраструктури, з окремих питань яких дітям та молодим людям можуть бути надані широкі повноваження щодо ухвалення рішень та самоврядування.





Розділ 4

обґрунтування — аргументи — тези

Як переконати інших людей у потребі партисипації дітей та молоді?



Чому територіальні громади та заклади освіти отримують вигоду від участі дітей та молоді в ухваленні рішень? Яка від цього користь цільовим групам, суспільству, територіальній громаді та закладам освіти?

ось причини, чому партисипація корисна.



ПАРТИСИПАТИВНЕ ПРОЄКТУВАННЯ З ДІТЬМИ ТА МОЛОДДЮ Є ЗАСОБОМ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ПРОЄКТІВ МІСЦЕВОГО САМОВРЯДУВАННЯ.

Сучасні проекти завжди передбачають, що ще на стадії розроблення майбутні користувачі беруть у них участь, адже науково доведено — це підвищує якість планування. Діти та молоді люди є носіями великого обсягу спеціалізованих знань, які можна використати; їх можна залучати як фахівців з особливостей середовища проживання. Водночас партисипативне проєктування формує у дітей та молодих людей нові знання, які вони можуть застосувати на практиці. Успішні приклади можна знайти у всьому світі: наприклад, данське місто Оденсе провело величезний муніципальний транспортний проєкт разом із дітьми та підлітками за інтенсивної співпраці й участі шкіл.

НА ПРАКТИЦІ ДОВЕДЕНО, ЩО ПАРТИСИПАТИВНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ДОПОМАГАЄ УНИКНУТИ НАСИЛЬСТВА ТА ВАНДАЛІЗМУ.

Ніхто не знищує своє творіння. Партисипативне проєктування зменшує рівень вандалізму — це емпірично доведено дослідженнями на прикладі дитячого майданчика. У Швеції помітили, що шкільні двори, в упорядкуванні яких брали участь учні, менше зазнавали шкоди від вандалізму (проєкт Skolans Uterum, «Порядок денний на XXI століття»). Те саме стосується громадських проєктів із попередження злочинності. Численні проєкти (наприклад, американський проєкт Communities that care, «Дбайливі спільноти») засвідчили: коли

молодь могла впливати на те, що відбувалося в громаді й відчувала відповідальність за ухвалені рішення, рівень протиправної поведінки неабияк знизився.

ПАРТИСИПАТИВНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ПОСИЛЮЄ ВІДЧУТТЯ ЗАЛУЧЕНОСТІ ДО ЖИТТЯ СУСПІЛЬСТВА Й ТЕРИТОРІАЛЬНОЇ ГРОМАДИ.

Якщо держава не дає змогу важливим групам людей ухвалювати рішення, згуртованість суспільства опиняється під загрозою. У тих суспільствах і соціальних просторах, де діти й молоді люди активно залучені до суспільного життя, де є багато дитячих і молодіжних об'єднань, люди краще усвідомлюють себе членами суспільства, почуваються щасливішими й задоволенішими.

ЗМЕНШУЄТЬСЯ ДИСТАНЦІЯ МІЖ ДІТЬМИ, МОЛОДДЮ ТА ПОЛІТИКОЮ (І ПОЛІТИКАМИ). ЗБЛИЖУЮТЬСЯ ПОНЯТТЯ «ДЕМОКРАТІЇ» Й «ДЕМОКРАТИЧНОГО СУСПІЛЬСТВА».

Європейські дослідження свідчать, що недостатній інтерес дітей та молоді до політики, дистанція між дітьми, молоддю і політикою (радше дистанція між дітьми, молодими людьми й політиками) є небезпекою для майбутнього демократії.

У ПРОЦЕСІ ПАРТИСИПАТИВНОГО ПРОЄКТУВАННЯ МОЖНА БАГАТО ЧОМУ НАВЧИТИСЯ І НАБУТИ ДОСВІДУ.

Під час партисипативного проєктування діти й молоді люди набувають серйозного досвіду самоефек-

Партисипація має інтегративну функцію і перешкоджає відчуженню політики від дітей і молоді, а також запобігає проявам насильства та вандалізму. Більш того, партисипація дає дітям та молодим людям можливість брати на себе відповідальність. Це стимулює навчальний процес у школі, підвищує ефективність планування заходів та проєктів. Плюс: партисипація має навчальний ефект (формування компетентностей для демократичного громадянства та розвиток спроможності до демократичного лідерства).

На міжнародному, європейському, а в багатьох країнах і на національному та місцевому рівнях створені численні нормативно-правові основи, що зобов'язують місцеву владу до забезпечення участі дітей та молоді в ухваленні рішень щодо питань, які стосуються їх інтересів.

тивності. А це — найважливіша психологічна передумова для подальшої активної участі в житті суспільства. Вони навчаються обстоювати власні інтереси, вести перемовини й водночас зберігати спільну перспективу щодо інтеграції у соціум. Ранній досвід партисипативного проектування розвиває демократичні компетентності та стимулює прагнення вести соціальну діяльність у майбутньому. Він формує готовність до активної політичної діяльності, зокрема, у складі якоїсь партії. Емпірично доведено: якщо людина мала досвід партисипативного проектування у підлітковому віці, вона й надалі бере активну участь в суспільному житті й на пізніших життєвих етапах.

Крім того, партисипативне проектування стимулює навчальний процес у школі. Школярі, залучені в громадське життя, краще поведуться під час уроків, більш мотивовані, готові працювати, вірять у себе й досягають кращих результатів (Гольтаппельс 2004, с. 269). Вони радше схильні сприймати навчання як підготовку до майбутньої професії (див. результати дослідження Perplex).

Приклад: партисипативне проектування як суспільно-корисна робота на благо громади.

Досвід партисипативного проектування опосередковано впливає на успішність школярів. Дослідники Р. Лернер, А. Альбертс і Д. Бобек (Lerner/Alberts/Bobek 2007, с. 72) стверджують, що учні з досвідом реалізації таких проектів на рівні школи або територіальної громади показали кращі результати під час складання тестів, аніж учні без такого досвіду.

Учені Ч. Теокас і М. Блох (Lerner/Alberts/Bobek 2007, с. 74) зазначають, що в результаті досвіду партисипативного проектування:

- покращується успішність у школі;
- зростає почуття самоповаги та довіри;
- вдається уникнути різних небезпек, як-от вживання наркотиків;
- зростає ймовірність участі у виборах;

- формується більш позитивне ставлення до праці;
- зростає ймовірність більш соціально відповідальної та свідомої поведінки після досягнення повноліття.

Дослідник К. Левін (Lerner/Alberts/Bobek 2007, с. 77) зміг довести, що шкільні волонтерські практики:

- підвищують мотивацію та цілеспрямованість учнів, підсилюють відчуття належності до школи й бажання розвивати власні навички та вміння;
- підвищують імовірність вступу у заклад вищої освіти і отримання університетської освіти;
- суспільно-політичне виховання і громадянська освіта впливають на подальші досягнення, вибір професії та почуття задоволеності роботою.

ПРАВОВІ НОРМИ

У багатьох європейських країнах є правові стандарти партисипативного проектування з дітьми та молоддю (зокрема в Німеччині, скандинавських країнах, Австрії та Південному Тіролі). Ці стандарти вимагають від муніципалітетів повністю залучати дітей і молодь до обговорення питань, які стосуються їхніх інтересів. Хоча у багатьох країнах немає таких прогресивних правових норм, але це жодним чином не заважає органам місцевого самоврядування, за власною ініціативою, заохочувати дітей та молодих людей до участі в суспільному житті. Адже навіть добровільне рішення органу місцевого самоврядування може мати обов'язковий правовий характер.

За усього розмаїття підходів до цього питання, можна виділити один об'єднувальний чинник. Усі держави-члени Ради Європи ратифікували «Конвенцію ООН про права дитини» та «Переглянуту

Європейську хартію про участь молодих людей у місцевому та регіональному житті».

«Конвенція ООН про права дитини» є обов'язковою для всіх муніципалітетів.

Ключовими для участі дітей і молоді в суспільному житті є статті Конвенції:

- Стаття 12 (1): приділення належної уваги поглядам дитини.
- Стаття 13 (1): свобода вираження думки й доступ до інформації.
- Стаття 14 (1): право на свободу думки, совісті та релігії.
- Стаття 15 (1): право на свободу асоціацій і свободу мирних зборів.
- Стаття 27 (1): прийнятні умови життя.
- Стаття 31 (1): право на відпочинок і дозвілля, а також право вільно брати участь у культурному житті й займатися мистецтвом.

Це створює цінну нормативно-правову базу й дає змогу знайти аргументи задля підтримки суб'єктів суспільного життя на рівні громади. Текст Конвенції дає змогу сформулювати завдання щодо залучення дітей та молоді до питань упорядкування їхнього середовища проживання.

У країнах, які підписали «Конвенцію ООН про права дитини», під час ухвалення всіх рішень на місцевому рівні щодо дітей і молоді слід юридично дотримуватися «Директиви для рішень на вільний розсуд». Переважно вони ґрунтуються на принципах правової оцінки та вільного розсуду.

Згідно зі статтею 3 «Конвенції ООН про права дитини», у всіх діях, які стосуються дітей, першочергова увага приділяється найкращому забезпеченню інтересів дитини. Навіть з огляду на те, що адміністративне право різних країн відрізняється, помилки правової оцінки та застосування розсуду з боку муніципалітету, що не поважає це право дітей і молоді (за Конвенцією ООН кожна людина вважається дитиною до 18 років), можуть бути оскаржені в суді.

«Переглянута Європейська хартія про участь молодих людей у місцевому та регіональному житті» прийнята Конгресом місцевих та регіональних влад Ради Європи 21 травня 2003 року (перша редакція 1992 р.).

Рада Європи є провідною європейською організацією з питань захисту прав людини. До її складу входять 47 держав, 27 із яких також є членами Європейського Союзу. Конгрес місцевих та регіональних влад Ради Європи представляє європейські муніципалітети та регіони й надає підтримку місцевій демократії. Конгрес складається з двох палат: Палати місцевих влад і Палати регіонів. Вони складаються із 648 членів, що представляють понад 200 тисяч місцевих та регіональних влад.

Переглянута Хартія містить принципи, найуспішніші інструменти та рекомендації для більшої залученості молодих людей на місцевому та регіональному рівнях. Окрім цього, у ній сформу-

льовані вимоги до конструктивної партисипації, що передбачає необхідні права, засоби, простір, можливості та підтримку молоді. Хоча Хартія не накладає жодних правових зобов'язань, країни-учасниці несуть моральну відповідальність за виконання її положень.

Хартія містить позиції щодо багатьох важливих аспектів участі дітей та молодих людей у житті суспільства:

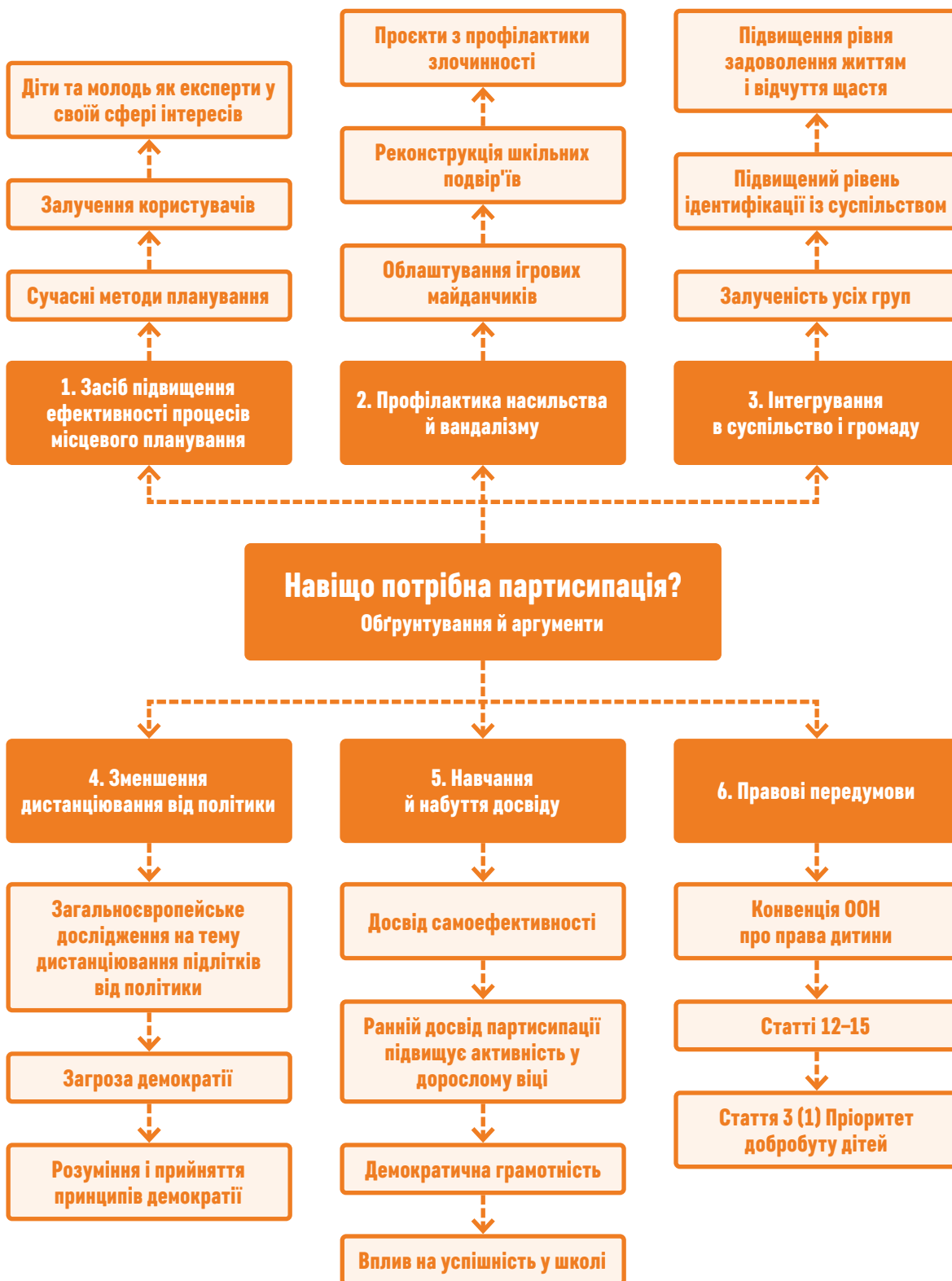
1. Навчання щодо участі молоді в суспільному житті.
2. Інформування молоді.
3. Сприяння участі молоді за допомогою інформаційних та комунікаційних технологій.
4. Сприяння участі молоді в роботі ЗМІ.
5. Заохочення молоді до волонтерства і служіння громаді.
6. Підтримка молодіжних проєктів та ініціатив.
7. Розвиток молодіжних організацій.
8. Участь молоді в неурядових організаціях і політичних партіях.

Крім того, Хартія містить спеціальні рекомендації щодо молодіжних рад, молодіжних форумів і молодіжних парламентів, а також щодо підтримки структур, які забезпечують участь молоді в житті суспільства.

Згідно з Переглянутою хартією, молодих людей треба залучати до демократичних структур і процесів, прислухатися до їхніх думок, давати їм можливість брати участь в ухваленні рішень, що впливають на них і їхнє життя. Активна участь молоді у суспільному житті має велике значення, якщо ми справді маємо намір побудувати більш демократичне, солідарне та процвітаюче суспільство.

Конгрес місцевих та регіональних влад Ради Європи переконаний, що культура участі молодих людей у житті суспільства може найефективніше формуватися і розвиватися на місцевому та регіональному рівнях. З 1992 року Конгрес є рушійною силою Європейської хартії про участь молодих людей на місцевому та регіональному рівнях, переглянутої у 2003 році, щоб показати зміни в суспільстві.

Важливим практичним доповненням до Переглянутої хартії став «Інструмент оцінювання участі дітей», розроблений Радою Європи у 2016 році. Це — інструмент самостійного оцінювання прогресу, який дає змогу зрозуміти ступені залученості дітей і молоді до суспільного життя в тій чи іншій країні (з незначними правками цей інструмент також можна застосовувати на місцевому рівні).



Концептуальна мапа 11: обґрунтування

ОБҐРУНТУВАННЯ Й АРГУМЕНТИ ДЛЯ ПАРТИСИПАЦІЇ ДІТЕЙ І МОЛОДІ ПІСЛЯ УЧАСТІ В ПАРТИСИПАТИВНИХ ПРОЄКТАХ

Цитати дітей та молодих людей, які брали участь у партисипативних проєктах у межах проєкту «Ми можемо більше! — Для активної громадянської участі молоді в Східній Європі» (зібрані під час анонімного опитування):

Діти й молодь з України

Проєкт — один із найкращих, у яких я брала участь. Він допоможе мені в майбутньому. Я вже багато вмію, я — різнобічна людина та можу працювати в соціумі. Проєкт змінив мій погляд на роботу в групі, навчив мене сміливіше ухвалювати рішення; показав партисипативне демократичне ухвалення рішень; за допомогою проєкту я дізналася про своє право брати участь у демократичному ухваленні рішень; за допомогою проєкту я зрозуміла вагу моєї участі.

Я усвідомила важливість демократичності та партисипативності в сучасному суспільстві. Після участі в проєкті я чітко визначаю межі своїх прав і обов'язків у правовідносинах з органами влади мого міста й розумію значущість активної участі в суспільному житті. Я познайомила з іншими учасниками проєкту і знайшла однодумців.

Ми зверталися до місцевої влади зі своїми пропозиціями, висловили свої думки, їх почули та врахували.

Загалом найціннішою навичкою й інформацією було те, що таке партисипація, які є види партисипації та до яких рішень треба максимально залучати дітей і молодь.

Я знаю, як планувати й реалізовувати проєкти, гадаю, ці знання стануть мені в нагоді в майбутньому.

Знання про створення сприятливої атмосфери в команді та командний менеджмент загалом є важливими знаннями, набутими в межах проєкту.

Діти й молодь з Грузії

Я дуже пишаюся, коли проходжу повз те місце, де колись у селі було звалище й розсадник антисанітарії. Тепер там чисто і встановлені зручні смітники. Ми змогли це зробити!

Участь у проєкті дала мені змогу краще пізнати себе й відчувати себе повноцінним учасником. Я думаю, це дуже важливо. Виявляється, ми дійсно можемо зробити більше, ніж думали. Я впевнений, що ми можемо багато чого змінити та поліпшити в майбутньому.

Цей проєкт підвищив мою впевненість у тому, що і моє слово, і мої ідеї важливі під час розв'язання будь-якої проблеми; навчив боротися з викликами для досягнення мети; зробив мене активнішим і вмотивованішим.

Думки модераторів партисипативних проєктів у межах проєкту «Ми можемо більше! — Для активної громадянської участі молоді в Східній Європі» щодо партисипативного підходу (зібрані бід час анонімного опитування):

Модератори з Грузії

Тепер я маю досвід, мотивацію та ідеї, які дадуть змогу молоді показати свій потенціал для позитивних змін. Я вже можу уявити, скільки речей можна вдосконалити за допомогою партисипативного підходу, заразом і учасники будуть задоволені.

Окрім іншого, я почала думати про те, що до проєкту залучалися й такі учні, яких звикли вважати пасивними та байдужими. У межах партисипативного підходу їх неначе підмінили — виявилось, що в них також є ідеї, і вони зовсім не лінуються. У майбутньому цей досвід дуже допоможе мені в роботі з такими нібито „ледачими” учнями.

Часто буває важче починати, тож я думаю, що завдяки набутому досвіду і партисипативному підходу ми отримаємо більше бажаних результатів у майбутньому. Адже ми даємо студентам практичні знання.

Модератори з України

«Я планую й надалі сприяти реалізації проєктів дітьми. Для цього я маю величезну підтримку з боку адміністрації школи та місцевої влади. Також буду використовувати набуті знання під час курсу “Громадянська освіта”, який планую викладати в школі з цього року».

«Буду модератором учнівського проєкту для участі в громадському бюджеті територіальної громади».

«Усе, що дізналася як модераторка проєкту, я вже використовую у себе в школі, де я працюю вже кілька років. І саме завдяки набутим знанням і тим практикам, з якими я ознайомилася під час своєї участі, мені вдається якісніше працювати з дітьми й адміністрацією школи. Зараз наша співпраця та ефективна взаємодія можливі саме завдяки тим методам і знанням, які ми засвоїли під час проєкту».

Розділ 5

Критерії та стандарти якості

Як зрозуміти, чи є проєкт партисипації вдалим?



Є багато переліків критеріїв якості, що їх можна використати для оцінювання дитячих і молодіжних партисипативних проєктів. Деякі з них виникли у процесі реалізації таких проєктів, а деякі — під час наукових досліджень цієї теми.

Критерії якості допомагають планувати партисипативні проєкти та оцінювати їхні результати. За цими критеріями можна відрізнити вдалий проєкт партисипації від невдалого. Звичайно, кожен конкретний проєкт може більшою чи меншою мірою відповідати окремим критеріям якості. Тому нижчеказаний перелік критеріїв якості слід розглядати не як точний інструмент вимірювання, а як основу для обговорення всередині проєктної групи на етапі планування або оцінювання результатів проєкту. Описані в цьому розділі 15 критеріїв якості є ідеальним початком для таких дискусій.

Список критеріїв взято з відомого, надійного джерела — Додатку до «Стандартів якості участі дітей і молоді» (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2015), опублікованого Федеральним урядом Німеччини в документі з назвою «Національний план дій Німеччини для дітей». Цей документ широко застосовується й добре зарекомендував себе. Нижче наведено короткий огляд цього документа. Останнього пункту немає в оригінальному документі: його додав професор В. Штанґе.



ЗАГАЛЬНІ СТАНДАРТИ ЯКОСТІ ПАРТИСИПАЦІЇ ДІТЕЙ І МОЛОДІ

1. Існує потреба у партисипації та підтримка цього напрямку — формується культура партисипації.
2. До проекту можна залучити будь-яких дітей і молодих людей.
3. Цілі проекту та рішення, що в ньому ухвалюються, прозорі від самого початку.
4. Найвне чітке розуміння, скільки часу потрібно для ухвалення рішення.
5. Уся інформація подається у зрозумілій і доступній формі, спілкування відбувається на рівних.
6. Діти та молоді люди самостійно обирають теми, які для них важливі.
7. Методи роботи цікаві та спрямовані на цільові групи.
8. Надаються необхідні ресурси для розвитку навички самоорганізації.
9. Результати роботи впроваджуються своєчасно.
10. Створюються мережеві асоціації на тему партисипації.
11. Залучені до процесу діти та молоді люди здобувають необхідну для партисипації кваліфікацію.
12. Партисипативні процеси вибудовуються так, щоб кожен учасник міг отримати від них користь.
13. Визнання результатів стимулює залученість до партисипативних процесів.
14. Елементи партисипації оцінюються та документуються.
15. Вдається досягти найвищого рівня партисипації за моделлю «драбини участі» і максимального ступеня зобов'язання реалізувати результати роботи — в ідеалі, за допомогою структурних (правових) інструментів.

«Драбина участі»

Тепер існує декілька «драбин участі» — моделей, за допомогою яких можна оцінити, наскільки широко представлений компонент партисипації у тому чи іншому проекті. Ми не будемо проводити порівняльний аналіз цих моделей у нашому посібнику [1], натомість обмежимося описом перевіреної «драбини Роджера Харта». Ця модель поширена в Європейському Союзі — не в останню чергу завдяки її публікації у виданні Ради Європи [2].

ЩАБЕЛЬ № 8: СПІЛЬНЕ УХВАЛЕННЯ РІШЕННЯ

Молоді люди пропонують дорослим власні ідеї та проекти для їхнього втілення, а також запрошують дорослих, як рівноправних партнерів, взяти участь у процесі обговорення й ухвалення рішень.

ЩАБЕЛЬ № 7: ПОЧАТКОВА ІНІЦІАТИВА Й УПРАВЛІННЯ ПРОЄКТОМ — У РУКАХ МОЛОДІ

Молоді люди пропонують свої ідеї та несуть відповідальність за їх втілення. За потреби, для участі в процесі також запрошуються дорослі, але проект може бути реалізований без їхнього втручання.

ЩАБЕЛЬ № 6: ІДЕЯ ПРОЄКТУ НАЛЕЖИТЬ ДОРΟΣЛИМ, АЛЕ РІШЕННЯ УХВАЛЮЮТЬСЯ СПІЛЬНО З МОЛОДИМИ ЛЮДЬМИ

Ідеї проектів належать дорослим, але молоді люди залучаються до процесу ухвалення рішень і несуть відповідальність нарівні з дорослими.

ЩАБЕЛЬ № 5: У МОЛОДИХ ЛЮДЕЙ ЗАПИТУЮТЬ ЇХНЮ ДУМКУ Й ПОВІДОМЛЯЮТЬ ЇМ ПРО РЕЗУЛЬТАТИ ПРОЄКТУ

Дорослі пропонують ідеї проектів і реалізують їх, але молоді люди мають можливість порадити щось, подати пропозиції та дізнатися, у якій формі їхні побажання були враховані під час ухвалення рішення або реалізації проекту.

ЩАБЕЛЬ № 4: МОЛОДИМ ЛЮДЬМ ДАЮТЬ ІНСТРУКЦІЇ ТА ДОСТУП ДО ІНФОРМАЦІЇ

Дорослі пропонують і реалізують ідеї проектів, а молодим людям виділяють певну роль або пропонують взятися за певне завдання в межах проекту — молоді люди добре усвідомлюють свою фактичну роль у проекті.

ЩАБЕЛЬ № 3: ДО МОЛОДІ ЗВЕРТАЮТЬСЯ ПІД ЧАС ПРОЄКТУ (НЕ Є ФОРМОЮ ПАРТИСИПАЦІЇ)

Молоді люди отримують низку завдань під час проекту, але вони не мають змоги впливати на рішення, що ухвалюються. Створюється хибне враження (навмисно або ні), що молоді люди беруть участь у проекті, але вони насправді не визначають, що і як роблять.

ЩАБЕЛЬ № 2: МОЛОДІ ЛЮДИ ВИКОНУЮТЬ ДЕКОРАТИВНУ ФУНКЦІЮ (НЕ Є ФОРМОЮ ПАРТИСИПАЦІЇ)

Молоді люди залучаються до проекту, щоб своєю присутністю створити відчуття репрезентації представленості їхніх інтересів. Вони не виконують жодної змістовної функції (за винятком присутності заради присутності), але — як у випадку з будь-якою декорацією — відразу впадають у вічі у матеріалах, пов'язаних із проектом або організацією, задля того, щоб їхня присутність була помітна неозброєним оком.

ЩАБЕЛЬ № 1: МОЛОДІ ЛЮДИ ЗАЗНАЮТЬ МАНІПУЛЯЦІЇ (НЕ Є ФОРМОЮ ПАРТИСИПАЦІЇ)

Молодих людей запрошують до участі в проекті, але вони не мають впливу ні на процес ухвалення рішень, ні на результати проекту. Їхня присутність необхідна для досягнення непроєктних цілей — наприклад, для перемоги на місцевих виборах, покращення іміджу установи або отримання додаткового фінансування від організацій, які підтримують проекти із залучення молоді у суспільне життя.

Важливо наголосити, що останні три щаблі жодним чином не пов'язані з ідеєю партисипації — немає сенсу проводити такі ініціативи. Проте на практиці регулярно здійснюються проекти, що потрапляють до цієї категорії. Їх легко впізнати за допомогою «драбини участі». Щоб проект можна було поставити на четвертий і п'ятий щабель «драбини участі», він має містити хоча б декілька партисипативних елементів. Такі проекти вже непогані для початку, але вони все ще не забезпечують потрібний рівень партисипації. Партисипація у повному розумінні цього слова починається із шостого щабля «драбини участі»: ініціатива може йти від дорослих (це має сенс, якщо проєкт реалізується в інтересах дітей і молодих людей), але рішення ухвалюються спільно. Сьомий щабель — це майже ідеальна демократична ситуація. Як зазначено в розділі 2.3, демократія має два рівнозначні виміри: самоврядування та партисипація. На сьомому щаблі ми маємо справу з реальним самоврядуванням. Можливо, вас здивує, що Роджер Харт розглядає восьмий щабель як ще вищий рівень участі. Це пов'язано з тим, що в такому разі ми маємо справу з непростими процесами, оскільки в них беруть участь люди з різними інтересами, тож для досягнення консенсусу необхідно вести повноцінні перемовини. Такі труднощі рідко виникають у випадку самоорганізованих молодіжних проєктів (скажімо, будь-який захід чи екологічна ініціатива), які, зазвичай, ґрунтуються на спільних інтересах учасників, що автоматично призводить до низької конфліктності та легкої взаємодії.

Рівень партисипації можна оцінювати за допомогою різних моделей "драбин участі". Найбільш поширеною є модель Роджера Харта з 8 щаблями. Перший щабель має на увазі повну відсутність партисипації дітей і молоді, а восьмий — максимальні повноваження для дітей і молодих людей щодо ухвалення рішень.

Що відрізняє вдалі партисипативні проєкти від невдалих?

Вдалу ініціативу партисипації можна легко відрізнити від невдалої вже за рівнем технічної підготовки та реалізації (управління проєктом). Якісна робота в цих напрямках приймається за належне. Важливіше (а іноді й складніше) оцінити, наскільки дотримуються вищезгаданих 15 критеріїв якості.

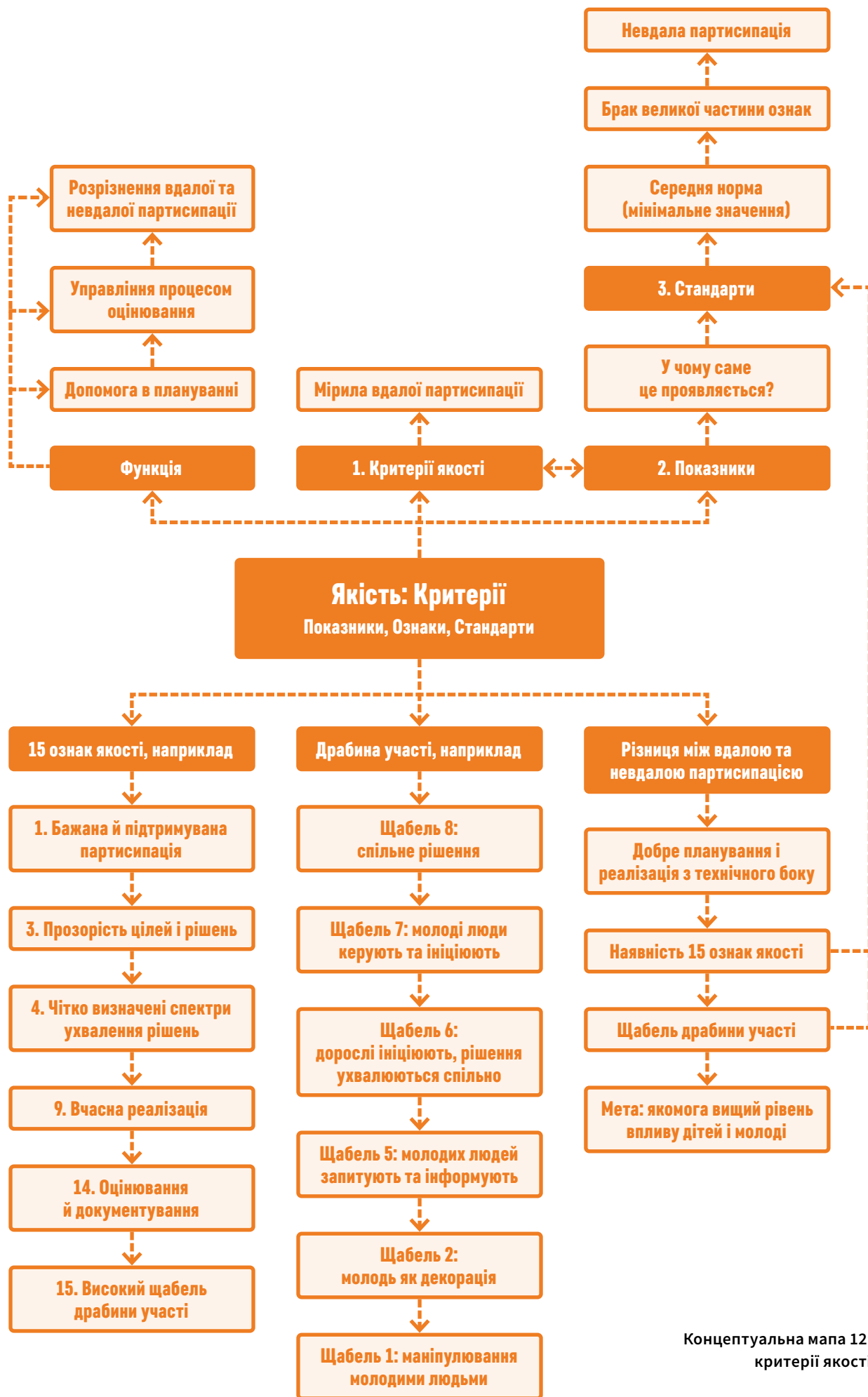
Ці критерії розглядаються як своєрідний стандарт роботи, тобто є золотою серединою добротної партисипації. Ці стандарти дають змогу зрозуміти, що таке середньостатистичний якісний проєкт партисипації, і порівнювати між собою різні проєкти.

Якщо ви маєте справу із вдалою партисипативною ініціативою, ви зможете в середньому позитивно оцінити її за всіма 15 критеріями. Середня позитивна оцінка виставляється за умови, що вдалося зафіксувати й довести дотримання низки параметрів. Коли за низкою критеріїв ви готові поставити оцінку вище середньої, йдеться про непересічну ініціативу. Якщо за окремими критеріями ви ставите оцінку нижче середньої, це не означає, що вся ініціатива провальна — її цілком можна доопрацювати. Невдалою ініціативу можна визнати лише тоді, коли оцінка нижче середньої ставиться відразу за багатьма критеріями.

Особливу увагу треба приділити критерію якості № 15 («драбині участі»). Проєкт або ініціатива партисипації повинні забезпечити найвищий рівень впливу дітей і молоді на результати. Інакше кажучи, проєкт повинен відповідати найвищому щаблю «драбини».

Крім вищеописаних критеріїв, треба згадати ще один — він не трапляється в моделі «драбини участі», а втім є ознакою якісного проєкту. Будь-яка якісна ініціатива партисипації передбачає високий ступінь обов'язкового виконання результатів, тобто наявність політичної волі для реалізації проєкту. Важлива наявність офіційних рішень та письмових документів, які підтверджують, що політична воля дійсно є.

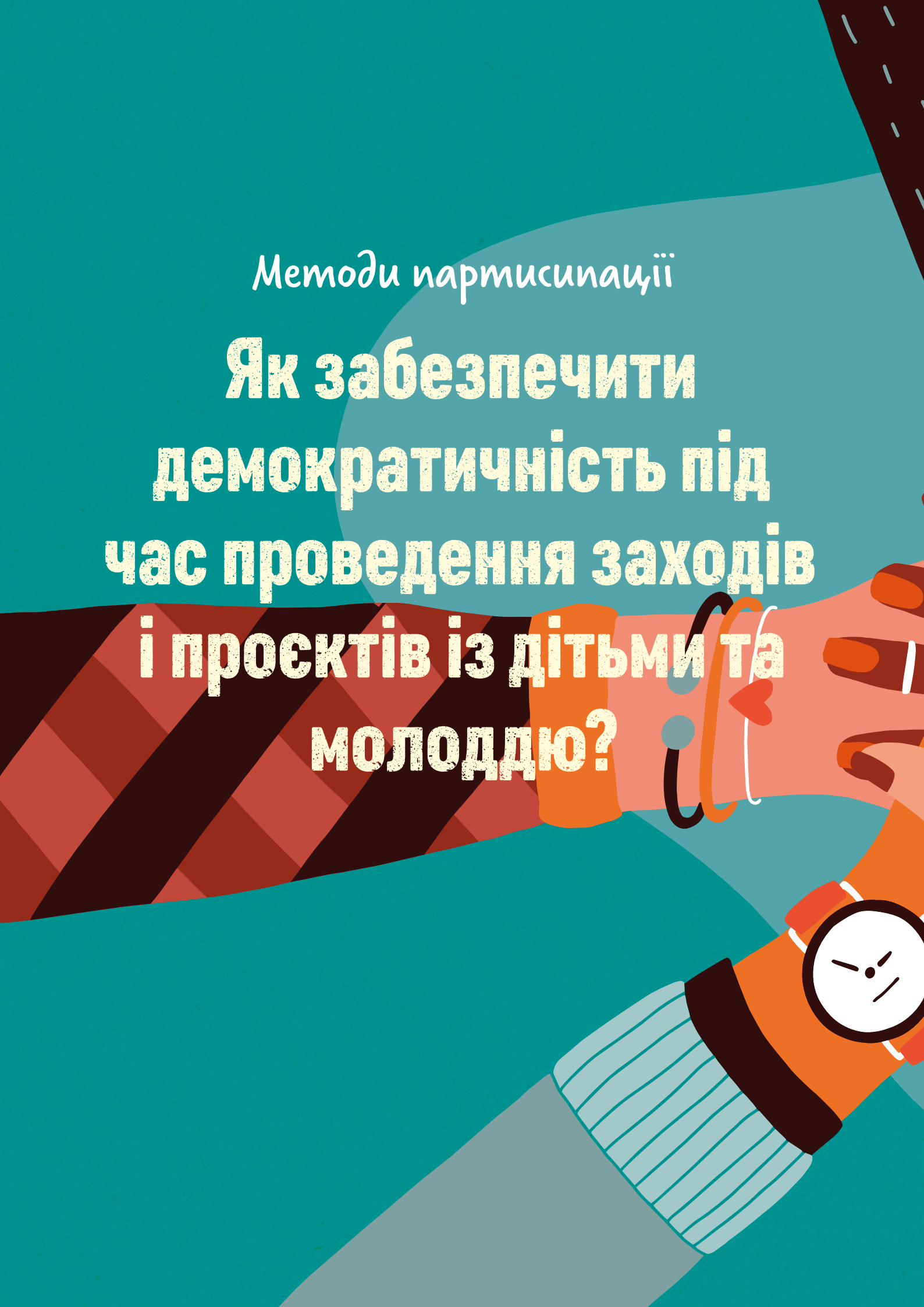
Вдалі ініціативи партисипації характеризуються дотриманням 15 критеріїв якості, тобто принаймні середньою позитивною оцінкою по кожному з них. Ці критерії розглядаються як своєрідний стандарт роботи, тобто є золотою серединою добротної партисипації, та дають змогу зрозуміти, що таке середньостатистичний якісний проєкт партисипації, і порівнювати між собою різні проєкти.



Концептуальна мапа 12:
критерії якості

Методи партисипації

**Як забезпечити
демократичність під
час проведення заходів
і проєктів із дітьми та
молоддю?**





Розділ 6

Методичний вступ

Що для початку треба знати про партисипативну модерацію та візуалізацію?



Модерація груп — це демократичне керівництво та управління групами при одночасному забезпеченні ефективності та партисипації.



Модерація — ключовий метод і метатехніка для будь-якої форми партисипації

ДЕМОКРАТИЧНЕ УПРАВЛІННЯ ТА КООРДИНАЦІЯ ЗАМІСТЬ ІЄРАРХІЧНОЇ СИСТЕМИ УПРАВЛІННЯ

Зміст партисипації полягає у розширенні можливостей дітей і молоді впливати на те, що відбувається в їхньому середовищі проживання, і зменшенні контролю над ними у цих діях. Проте не тільки результат партисипативних ініціатив має значення. Шлях до досягнення цього результату також має ґрунтуватися на принципах партисипації. Діти та молоді люди повинні мати можливість впливати на те, що відбувається, на всіх етапах процесу. Водночас дорослі, які супроводжують партисипативні проекти, будуть, без сумніву, завжди відігравати важливу роль. У чому полягає ця роль?

Якщо дорослі будуть керувати такими проектами однобічно, а їхня роль буде домінуючою, то ні про яку партисипацію не йтиметься. Керувати треба демократично. Метод такого управління є: далі ми пояснимо, що таке концепція модерації групових процесів.

АКЦЕНТ НА КОМПЕТЕНЦІЇ СУПРОВОДУ ПРОЦЕСІВ

Зазвичай модератор заходу або проекту радше демократично координує його, аніж керує його змістом. На перший погляд, цей метод не зовсім актуальний для партисипативних проектів, адже дорослий, який їх супроводжує, раз у раз звертається до своїх професійних навичок і знань щодо змісту проекту. Звичайно, модерація в роботі з дітьми та молоддю має свої особливості: модератор частіше доповнює змістові моменти, хоча його вплив на проект має залишатися дуже обмеженим. Проте акцент на процедурі та принципах партисипації все ж зберігається протягом усього процесу.

МОДЕРАЦІЯ — ЦЕ ДЕЩО БІЛЬШЕ, НІЖ МЕНЕДЖМЕНТ: МЕТОДИ Й НАВИЧКИ

Модерація проекту — це не лише керування розмовою. Завдання модератора — керувати процесами під час пошуку розв'язання проблеми із застосуванням практик партисипації. Завдання модератора покладають на людину не тому, що вона посідає високе місце в ієрархії й має право ухвалювати рішення, а тільки тому, що людина має певні навички.

Метод модерації завжди ґрунтується на принципах партисипації; з його допомогою люди, яких стосується дискусія, перетворюються на людей, які залучені до цієї дискусії. Використовувати та примножувати знання всіх — ось суть цього підходу. В ідеальному випадку потреба в модерації від-

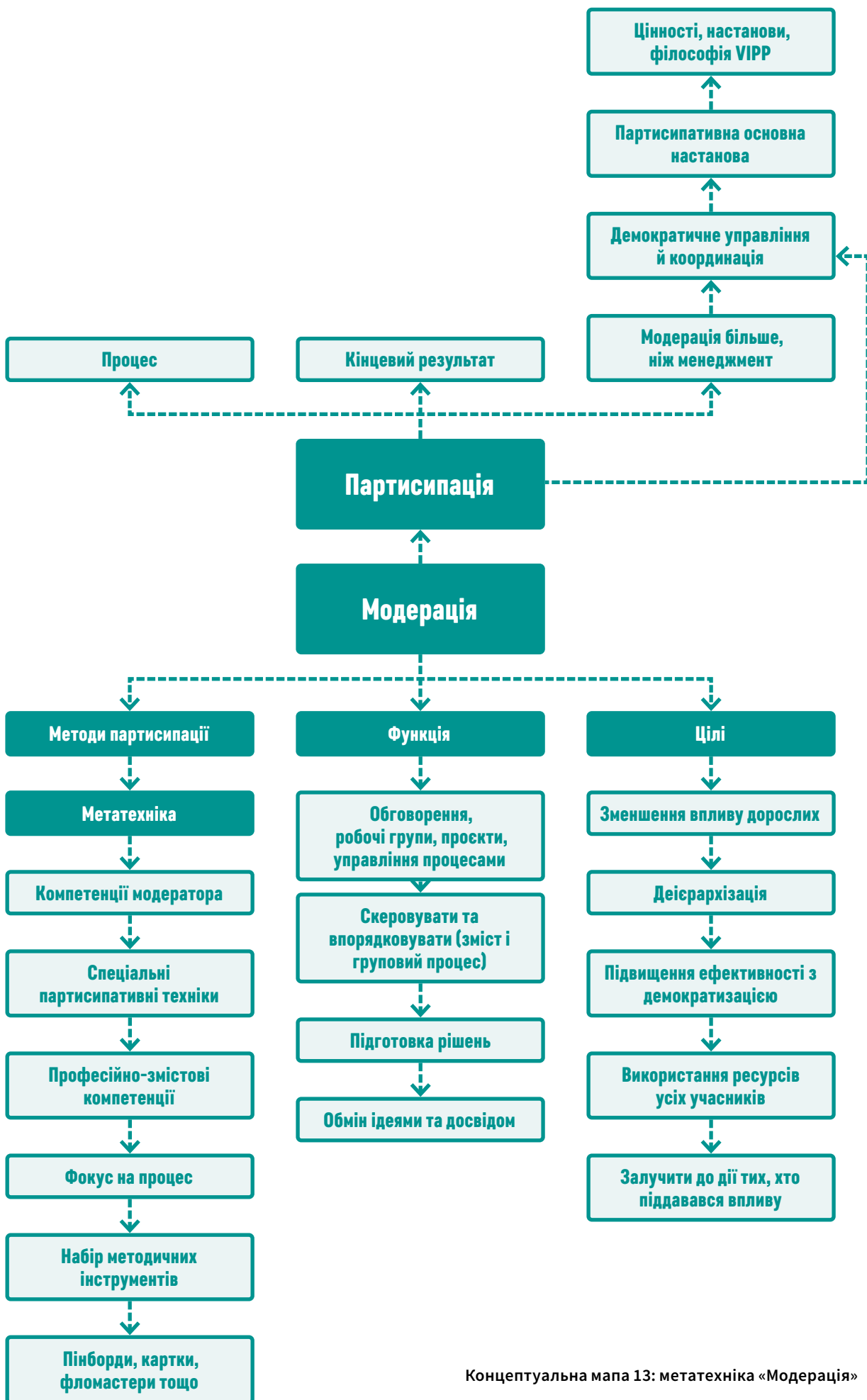
падає сама, оскільки група досягає такого ступеня зрілості, що здатна самостійно впоратися з подальшими завданнями (див. Neuland 1995, с. 59).

Загалом усі методи партисипації у модерації спрямовані на те, щоб:

- спланувати та провести перемовини, засідання, зустрічі робочих груп, проекти й заходи із глибокою залученістю всіх учасників; ефективніше вибудувати обговорення й пошук рішень;
- використовувати всі наявні ресурси, позаяк знання й компетентності є не лише «зверху», але і «внизу»;
- відійти від ієрархічних відносин у процесі розвитку й розв'язання проблем.

Модерація передбачає використання різних технік, але тільки технікою вона не обмежується. Важливішими є цінності, на яких вона ґрунтується. Базова настанова про те, що в усіх процесах треба керуватися принципами партисипації — ось компас, який направляє модератора під час ухвалення практичних рішень. Мета модерації — зробити процес ефективним і демократичним водночас.

Метод модерації завжди ґрунтується на принципах партисипації. Завдання модератора партисипативного проекту — керувати процесами під час пошуку розв'язання проблеми із застосуванням практик партисипації.



Концептуальна мапа 13: метатехніка «Модерація»

Візуалізація — метатехніка із суміжною методичною функцією

ДЛЯ ЧОГО ПОТРІБНА ПОСТІЙНА ВІЗУАЛІЗАЦІЯ? ОБҐРУНТУВАННЯ

Підхід, представлений у розділі 6.1, поєднує всі методи модерації, про які йдеться в цьому посібнику. Те саме стосується візуалізації. Візуалізація є одним із ключових інструментів підтримки будь-якого методу партисипативного проектування, професійної модерації та презентації.

МОВА ЗОРОВИХ ОБРАЗІВ

«Слово “візуалізувати” означає “наочно зобразити” щось» (Seifert 2001, с. 11). Візуалізація дає змогу модератору створити «мову візуальних образів під час групової роботи» (Schnelle 1982, с. 7) — висловлювання та ідеї учасників фіксуються як візуальні зображення за допомогою спеціальних інструментів (наприклад, модераційних карток на аркушах паперу, які кріпляться до дошки, стікерів, фліпчартів тощо).

Тож висловлювання й ідеї учасників та модератора стають доступні всім. Візуалізація дає змогу (див. Sperling/Stapelfeldt/Wasseveld 2007, с. 91):

- досягти активнішого залучення учасників;
- документувати висловлені ідеї та домовленості, що робить їх обов'язковими для всіх;
- проілюструвати відмінності та досягти ясності;
- роз'яснити структуру та зміст чогось у прозорій формі;
- покращити увагу й концентрацію учасників;
- звернути увагу учасників на найголовніше;
- спростити сприйняття складних тем:
 - допомогти групі орієнтуватися в процесі, щоб вони охопили багато різних думок;
 - продемонструвати учасникам, що їхні ідеї та думки сприймають серйозно.

У такий спосіб кожен учасник може в будь-який момент відновити хід і основну думку розмови. Під час роботи з груповими процесами візуалізація стає набагато значущішим інструментом, аніж просто ілюстрація під час презентації або доповіді (див. Schnelle 1982, с. 8).

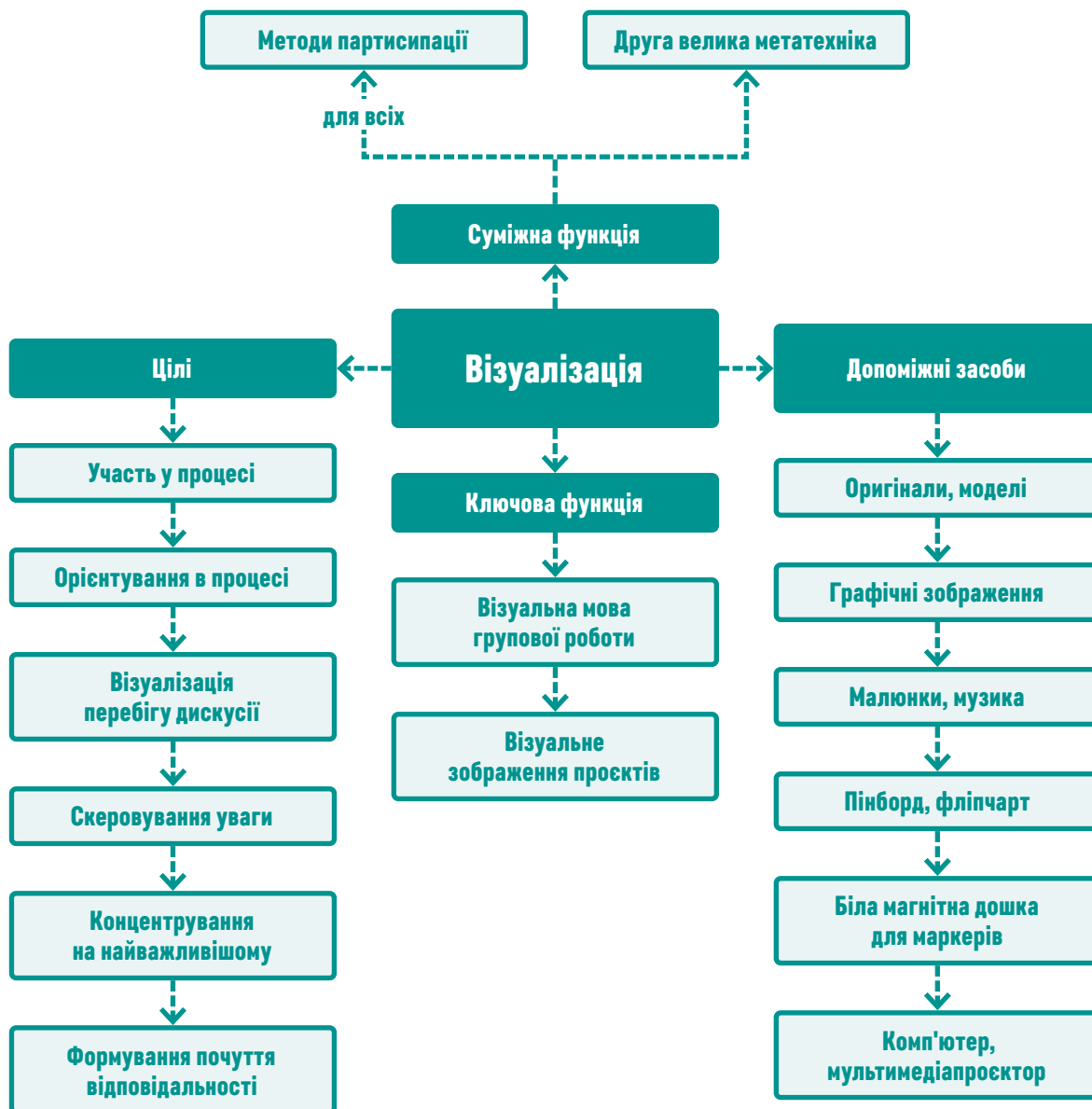
Модерація та візуалізація загалом дають можливість уникнути багатослів'я та непрозорості в ході проектів партисипації (див. Seifert 2001, с. 5).

ЗАСОБИ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ: ЗАСОБИ ПІДТРИМКИ КОМУНІКАЦІЇ

Є багато засобів підтримки комунікації, які використовують в процесі візуалізації. Це засоби, що уможливають висловлення думок та спілкування не лише мовленнєвими засобами й жестами. Вони дають змогу краще зрозуміти та засвоїти інформацію, а також — зменшити навантаження на модератора або ведучого. До засобів підтримки комунікації, що варто використовувати у процесі партисипативного проектування, можна віднести такі:

Візуалізація дозволяє ефективно структурувати інформацію та допомагає спростити сприйняття складних тем. Модерація та візуалізація загалом сприяють прозорості в ході проектів партисипації.

- Засоби, які безпосередньо стимулюють процес комунікації. Оригінали, макети, написи й зображення, фотографії, аудіозаписи текстів, музика, звуки або комбінації зображення й тексту (ці засоби можуть відіграти важливу роль не тільки під час презентації, але й в іграх і вправах, позаяк роблять групові процеси динамічнішими, породжують асоціації в процесі збирання ідей або допомагають запам'ятати результати роботи).
- Непрямі засоби, що сприяють вираженню думок. Дошка і крейда, біла лекційна дошка, фліпчарт, дошка для шпильок (пінборд), лекційний проектор, діапроектор, кінопроектор, смартфон, ноутбук або планшет, мультимедійний проектор, відеоапаратура тощо.



Концептуальна мапа 14: метатехніка «Візуалізація»

Розділ 7

Як діяти?

Огляд стратегій, методичних рішень і допоміжних методів



Для успішної реалізації партисипативних проєктів із дітьми та молоддю потрібні спеціальні методи. Багато аспектів цієї методики вже детально опрацьовані.

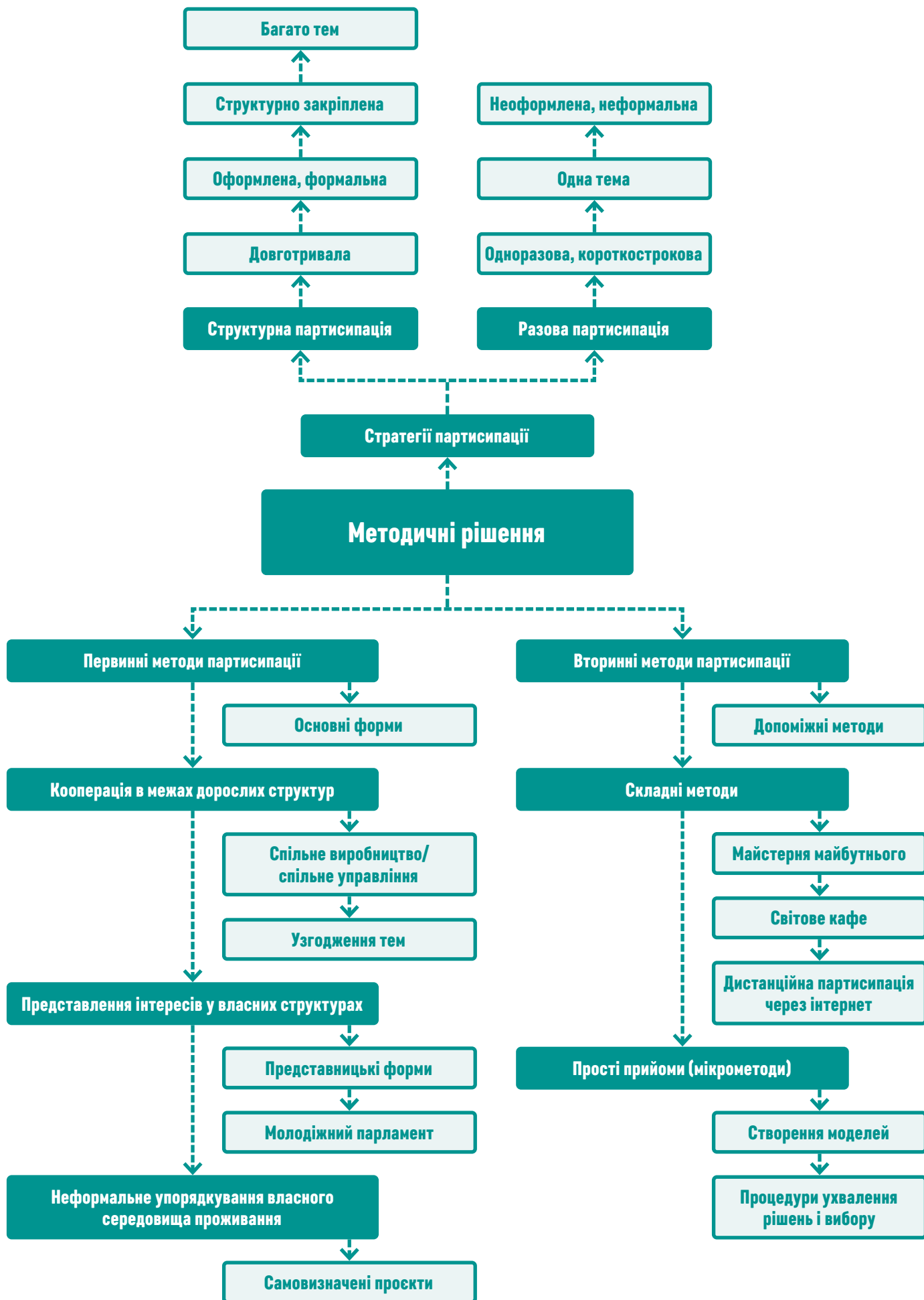
Водночас ті питання, які раніше здавалися простими та зрозумілими, тепер сприймаються як складні й комплексні. Саме тому важливо розібратись, яка логіка лежить в основі класифікації методів партисипативного проєктування. Є три найважливіші рівні методичної структури, і важливо їх розрізнати.

До першого (фундаментального) рівня належать так звані стратегії партисипативного проєктування. Другий рівень — це набір «методів оперативної роботи» партисипативного проєктування з дітьми та молодими людьми (так звані первинні методи партисипативного проєктування та вторинні, допоміжні), що повинні підходити для обраної стратегії. На третьому рівні виділяють комплексні («великі») і прості («малі») методи.

Перш ніж розпочати роботу над проєктом, треба ухвалити три рішення:

- Обрати стратегію партисипативного проєктування.
- Визначити основну форму участі («первинний метод партисипативного проєктування»).
- Обрати допоміжні методи («вторинні методи партисипативного проєктування»).





Концептуальна мапа 15: огляд методичних рішень

Обрати стратегію партисипативного проектування

Є два протилежні підходи до планування та реалізації партисипативних проектів. Спочатку треба визначитися, яку з двох основних стратегій для партисипативного проектування ви будете застосовувати:

ПАРТИСИПАЦІЯ У СТВОРЕННІ СТРУКТУР

Йдеться про створення довгострокових структур для партисипації. Такі структури функціонують у певних формах і за певними правилами, тобто мають правову основу (наприклад, вони можуть ґрунтуватися на рішеннях органів місцевого самоврядування або організацій). Це необхідно, адже такі формати партисипації мають діяти протягом тривалого часу, постійно, і не лише в межах конкретного проекту. Вони стосуються не однієї конкретної теми, а дають можливість звертатися до різних тем, що стосуються дітей та молоді. Такою структурою може бути, наприклад, дитячий або молодіжний парламент. Часто ці структури є показовими, тобто декоративними.

РАЗОВА ПАРТИСИПАЦІЯ

Разові формати партисипації не створені для тривалої дії. Здебільшого це обмежений у часі, а не постійно діючий проект. Кількість тем, яких він торкається, зазвичай менша, ніж у довгострокових проектах — це може бути одна конкретна тема, що найбільш відповідає потребам дітей і молодих людей, мотивує їх, і тому гарантує високу результативність роботи. Разові формати партисипації використовують переважно тоді, коли треба представляти інтереси не всіх дітей і молодих людей, а окремих, конкретних цільових груп.

Разові формати партисипації не мають організаційної структури: найчастіше такі проекти є неформальними. Також нема правової основи (здебільшого покликатися на офіційні документи під час реалізації таких проектів немає змоги). Переважно дорослі в територіальній громаді дають добровільну згоду на такі види партисипації, але не забезпечують правової бази. Однак це не означає, що цей вид партисипації не дає вагомих результатів для цільової групи: її інтереси здебільшого добре відображені в проектах і темах.

Є дві ключові стратегії партисипації. Структурна партисипація дозволяє створювати довгострокові структури, які постійно працюють з широким спектром тем. Разова партисипація вирішує конкретні, обмежені за часом завдання з чітко визначеними цілями.

Визначити основну форму участі («первинний метод партисипативного проектування»)

Усього є десять стратегій партисипативного проектування: одні більш поширені, інші — менше. Вони відрізняються наявністю політичного й педагогічного складника, стратегічною значущістю та ефективністю. Чотири з них називають «ключовими стратегіями», або «сильною четвіркою»: вони застосовуються найчастіше й добре себе зарекомендували.

[А] ЯКЩО ТРЕБА НАЛАГОДИТИ СПІВПРАЦЮ В МЕЖАХ СТРУКТУР ДОРΟΣЛИХ, БУДУТЬ КОРИСНИМИ ТАКІ СТРАТЕГІЇ

Представницькі форми захисту інтересів

- Партисипація через захист інтересів (наприклад, у межах інституту уповноважених зі справ дітей і молоді).
- Механізми звернень в органи із захисту прав дітей та молоді (наприклад: відділи звернень у притулках, скриньки для скарг).

Партисипація в роботі інститутів дорослих. Наприклад, мандат і право голосу підлітків у дорослих органах і комітетах територіальної громади.

Співпродукування і співуправління (метод перемовин і обговорення) (*перша ключова стратегія). Наприклад, молодіжна конференція, громадянське журі, спільні проекти й ініціативи тощо (найчастіше у формі консультування: діти й підлітки консультують дорослих).

[Б] ЯКЩО ДІТИ Й МОЛОДЬ МАЮТЬ ВЛАСНІ СТРУКТУРИ, У МЕЖАХ ЯКИХ ВОНИ МОЖУТЬ ПРЕДСТАВЛЯТИ СВОЇ ІНТЕРЕСИ (ФОРМИ САМООРГАНІЗАЦІЇ ТА САМОВРЯДУВАННЯ), ЗНАДОБЛЯТЬСЯ НАСТУПНІ СТРАТЕГІЇ

Представницькі форми партисипації (*друга ключова стратегія). Наприклад: дитячий і молодіжний парламенти.

Молодіжні бюджетні комісії — молодіжний фонд. Наприклад: шкільні бюджетні комісії, молодіжний банк.

Пряма демократія (*третя ключова стратегія). Наприклад, відкриті зібрання, як-от зібрання мешканців для дітей і молоді, відкритий молодіжний форум, референдуми дітей та молоді у формі онлайн-голосування.

Форми самоорганізації й самоврядування молоді у власних організаціях. Наприклад, у молодіжних об'єднаннях, спілках, товариствах тощо.

Самоорганізовані рухи та ініціативи.

- Неформальні альтернативні форми участі (молодіжні ініціативи, кампанії, акції і протести).
- Разові ситуативні дії (демонстрації, онлайн-петиції, акції протесту, бойкот продукції тощо).

[В] НЕФОРМАЛЬНІ МЕТОДИ УПОРЯДКУВАННЯ СЕРЕДОВИЩА ПРОЖИВАННЯ В МЕЖАХ САМОВИЗНАЧЕННЯ

Проекти в межах самовизначення (*четверта й найпоширеніша стратегія). Наприклад: проект дитячого майданчика, будівництво молодіжного клубу.

Партисипація у повсякденному житті й середовищі проживання.

- Неформальне партисипативне проектування з дітьми й підлітками в середовищі проживання. Наприклад, дослідження соціального простору у вільний час.
- Партисипація в повсякденному житті закладів освіти. Наприклад, неформальні розмови й перемовини з дорослими.

Ці базові форми докладніше описані в розділі 8.

Первинні стратегії партисипативного проектування, тобто основні форми участі дітей та молоді, відрізняються наявністю політичного й педагогічного складника, стратегічною значущістю та ефективністю.

Обрати вторинні методи партисипативного проектування

На цьому рівні виділяють комплексні («великі») методи (наприклад, «Майстерня майбутнього») і прості («малі») інструменти (наприклад, мікрометод «Модельовання»). Комплексні методи оперативної роботи були розроблені переважно для чотирьох ключових стратегій.

КОМПЛЕКСНІ («ВЕЛИКІ») МЕТОДИ

- візуалізація й модерація VIPP (Visualization in Participatory Programmes – «Візуалізація у програмах партисипації»);
- дослідження соціального простору (аналіз потреб);
- «Майстерня майбутнього»;
- Open Space (метод відкритого простору);
- «Світове кафе»;
- дистанційне партисипативне проектування;
- класична модерація зустрічей і майстерень;
- участь у міському і транспортному плануванні;
- будівельні проекти: партисипативне проектування в будівництві (майстерні з будівельних робіт, озеленення території), як-от упорядкування шкільного подвір'я;
- відкритий молодіжний форум, молодіжна конференція.

Перші п'ять із цих комплексних інструментів докладно описані в розділі 9.

ПРОСТІ («МАЛІ») ІНСТРУМЕНТИ

Приклади простих інструментів (мікрометодів), що їх можна застосовувати в межах комплексних («великих») методів як допоміжні, й котрі самі мають партисипативний характер:

- створення моделей;
- процес ухвалення рішення і вибору;
- методи пошуку ідей, як-от гра «Винахідник»;
- прості інструменти для рефлексії – оцінювання – зворотного зв'язку.

Широкий набір простих інструментів (мікрометодів) для реалізації проектів у межах базових форм (допоміжних методів) представлений у розділі 10.

Крім того, є допоміжні методи з інших сфер, які не завжди є методами партисипативного проектування, наприклад:

- управління проектами;
- техніка презентації;
- звичайна модерація зустрічей і майстерень;
- ігри: «енерджайзери», робота з груповою динамікою, розвиток творчого складника;
- робота з громадськістю (наприклад, кампанія участі: початок проекту або загальна концепція);
- консультування або коучинг;
- відеопроєкти, сучасні медіа.

Вторинні методи партисипативного проектування (допоміжні методи) мають загальний характер і можуть використовуватися в усіх основних формах участі дітей та молоді. Серед них розрізняють великі та малі методи.

Вибір первинного методу як основної форми партисипації



Під час методичного рішення № 1 перевіряється, яка з десяти основних форм (первинних методів партисипації) підходить, а яка — ні (вибір).

На початку розділу 7 ми згадали, що перед вибором методу партисипативного проектування слід визначити головну стратегію і обрати, який вид партисипації застосовувати — партисипацію у створенні структур чи разову партисипацію.

Після ухвалення цього основоположного рішення робимо ще один важливий крок: треба визначити, яка з основних стратегій (так званих первинних методів) партисипативного проектування є доречною і потрібною для вашої ініціативи. У розділі 7 ми навели десять основних стратегій партисипативного проектування. А в цьому розділі ми розглянемо, які аргументи на користь застосування («підходить, якщо...»), а які проти («не підходить, якщо...»), є для кожної зі стратегій.

У деяких ситуаціях одна з десяти стратегій буде відігравати домінуючу роль, а в інших ситуаціях ці стратегії можна комбінувати (застосовувати «комплекс стратегій партисипативного проектування»). Однак потрібно розглянути й оцінити кожен стратегію окремо. Вони відрізняються параметрами як-от поширеність, політичне й педагогічне значення, стратегічна значущість та ефективність. Ми зосередимося на чотирьох найбільш поширених стратегіях — «сильній четвірці». Методи оперативної роботи (докладніше розглянемо їх у розділі 9) значною мірою були розроблені в межах цих чотирьох ключових стратегій.



[А] Співпраця в межах структур дорослих

1. ПРЕДСТАВНИЦЬКІ ФОРМИ ПАРТИСИПАЦІЇ Й ЗАХИСТУ ІНТЕРЕСІВ

Партисипація через захист інтересів

Дорослі стають на захист інтересів дітей і молоді, коли ті не можуть зробити це самостійно. Так виникають, наприклад: уповноважені в справах дітей і молоді, адвокати, які захищають інтереси дітей і молодих людей, довірені вчителі в школах, відділи у справах дітей і молоді в органах місцевого самоврядування.

Показання до застосування: Якщо діти й молоді люди не мають змоги озвучити свою позицію і з формальними адміністративними процедурами вони не знайомі.

Протипоказання: Немає.

Переваги: Дуже ефективна структура підтримки: вона надійна й захищена законом.

Недоліки: Дія поширюється лише на частину дітей і молодих людей, у межах загальної концепції має радше доповнювальний характер.

Механізми звернень і органи із захисту прав дітей та молоді

Приклади: система омбудсменів у Норвегії, дитяча прокуратура в Австрії, органи з прийому звернень і захисту прав у Системі допомоги неповнолітнім (Jugendhilfe) у Німеччині, відділи звернень у притулках, скриньки для скарг (зокрема онлайн), години прийому дітей та молодих людей мером, години запитань і відповідей у раді територіальної громади, право на пропозиції та скарги (у статутах муніципалітетів у багатьох регіонах Німеччини) тощо.

Показання до застосування: Якщо йдеться про складні, табуйовані теми. Якщо звернення зі скаргою викликає страх і побоювання. Якщо для розв'язання проблеми потрібні спеціальні знання, якими володіють лише дорослі.

Протипоказання: Немає.

Переваги: Дуже ефективна структура підтримки, надійна й захищена законом, зміцнює права дітей і молоді.

Недоліки: Вимагає побудови ґрунтовної і юридично захищеної формальної структури та пошуку висококваліфікованих кадрів.

2. ПАРТИСИПАЦІЯ В РОБОТІ ІНСТИТУТІВ ДОРΟΣЛИХ

Ця стратегія передбачає, що діти й підлітки отримують право голосу в дорослих органах і комітетах місцевого самоврядування (наприклад, у комітеті молоді та спорту, соціальних справ) у містах і селах, входять до спільних робочих груп, мають право голосу на виборах (у багатьох регіонах Німеччини участь у виборах допускається з 16 років), беруть участь в ухваленні рішень у шкільних органах (як-от шкільна рада, комітети, шкільний парламент), є членами районних рад.

Показання до застосування: Якщо окремі діти та молоді люди мотивовані та здатні робити це. Якщо вони готові стати «рупором молоді» в структурах, де домінують роль належить дорослим.

Протипоказання: Якщо бракує мотивованих і стресостійких дітей та молодих людей із придатними особистими якостями.

Переваги: Діти та молоді люди залучаються до роботи реальних політичних структур влади на рівні територіальної громади.

Недоліки: Для багатьох дітей та молодих людей цей формат не дуже привабливий.

3. СПІВТВОРЕННЯ І СПІВУПРАВЛІННЯ: МЕТОД ПЕРЕМОВИН І ОБГОВОРЕНЬ (= КЛЮЧОВИЙ ФОРМАТ № 1 ІЗ «СИЛЬНОЇ ЧЕТВІРКИ»)

Обговорення — досягнення взаєморозуміння та консенсусу за допомогою обміну аргументами на умовах рівноправ'я.

Стратегія передбачає, що діти й молоді люди беруть участь у перемовинах та ухваленні рішень (наприклад, у межах аналізу потреб, вирішення конфліктів, розроблення пропозицій щодо міського планування або розвитку школи) і здебільшого консультують дорослих. Попри те, що йдеться про співпрацю в межах ініціатив, заходів, одноразових подій і проєктів, у яких домінують дорослі, а діти та молоді люди не мають реального права ухвалювати рішення, однак вони вагомо впливають на процес (наприклад, у межах робочих груп, зустрічей, молодіжних конференцій, планувальних кіл, технології відкритого простору Open Space, майстерень із пошуку ідей, процесів медіації й розв'язання конфліктів, круглих столів тощо).

Показання до застосування: Якщо потрібно реалізувати мотиваційний проєкт на комплексну тему, що також зачіпає інтереси дорослих (наприклад: міське планування, планування міської мобільності, будівництва). Якщо потрібно мобілізувати дітей і молоді. Якщо є політичний мандат на консультативну участь дітей і молодих людей.

Протипоказання: Якщо насправді ніхто не буде брати до уваги пропозиції, розроблені під час обговорення. Якщо проєкт може призвести до глибокого розчарування через те, що пропозиції дітей і молодих людей не будуть прийняті серйозно.

Переваги: Реальне залучення дітей і молоді до обговорення складних тем. Демонстрація того, що можливо «поділяти» інтереси з дорослими.

Недоліки: Вимагає великого обсягу підготовчих робіт і великого штату працівників. Може виникнути багато витрат, якщо запланована серія заходів.

[Б] Представлення інтересів дітей і молоді в межах власних структур (самоорганізація та самоврядування)

4. ПРЕДСТАВНИЦЬКІ ФОРМАТИ (= КЛЮЧОВИЙ ФОРМАТ № 2 ІЗ «СИЛЬНОЇ ЧЕТВІРКИ»)

Ця стратегія передбачає, що діти й молоді люди створюють власні інститути через делегування своїх прав обраним представникам. Такими інститутами можуть бути дитячі й молодіжні парламенти і ради, представництва учнів у школах, старости класу, молодіжні спікери різних спілок та організацій, старости в притулках, старости у спеціальних житлових комплексах, молодіжні ради при фондах тощо. Робота таких структур часто юридично тісно пов'язана з органами влади дорослих.

Показання до застосування: Якщо в органах місцевого самоврядування є запит на те, щоб інтереси дітей і молодих людей були представлені довгостроково. Якщо правочинний орган дитячого й молодіжного самоврядування має розпоряджатися фінансами. Якщо орган місцевого самоврядування зацікавлений у надійній контактній особі в довгостроковій перспективі. Якщо заплановано створити стійкі демократичні структури.

Протипоказання: Якщо немає кваліфікованих працівників, які б координували роботу. Якщо є підозра, що ці органи створюються задля видимості. Якщо молодіжне представництво не має реальних повноважень.

Переваги: Залучення до роботи дорослих політичних структур на рівні органів місцевого самоврядування, узаконення.

Недоліки: Немає, за винятком постійної потреби у кваліфікованих працівниках.

5. МОЛОДІЖНІ БЮДЖЕТНІ КОМІСІЇ/ МОЛОДІЖНІ ФОНДИ

За цією стратегією можна створити фонди, котрі діти й молоді люди будуть розподіляти самостійно. Або, наприклад, шкільну бюджетну комісію.

Громадські бюджетні комісії, через які громадяни можуть розпоряджатися визначеними статтями бюджету, можуть бути і в органах місцевого самоврядування. У невеликих населених пунктах можна створити спеціальний бюджет, що наповнюватиметься, зокрема і спонсорами, для того, аби молодь самостійно розподіляла його. Такий бюджет може мати й молодіжний центр. Фінансувати молодіжні заходи і проекти може молодіжний банк.

Показання до застосування: Якщо потрібен високий ступінь легітимації справедливого розподілу коштів. Якщо є запит на те, щоб діти та молоді люди навчилися поводитися з громадськими коштами. Якщо є запит на розвиток навичок самоврядування й самоорганізації молоді.

Протипоказання: Якщо виникає конкуренція з іншими структурами (наприклад, молодіжним парламентом або форумом, які також розпоряджаються фінансами). Якщо не вдається вибудувати організаційні й адміністративні процеси так, щоб вони не вимагали великих витрат.

Переваги: Перед дітьми й молодими людьми постають серйозні виклики — вони мають змогу взяти на себе відповідальність, а це сприяє самовизначенню.

Недоліки: Можуть виникнути труднощі через конфлікт інтересів і потреб з іншими молодіжними організаціями.

6. ПРЯМА ДЕМОКРАТІЯ (= КЛЮЧОВИЙ ФОРМАТ № 3 ІЗ «СИЛЬНОЇ ЧЕТВІРКИ»)

Відкриті зібрання

Для участі в такому форматі діти й молоді люди не потребують спеціального мандату: зустрічі відкриті для всіх, будь-хто може прийти. Приклади: публічні зустрічі й зібрання, молодіжні конференції, дитячі та молодіжні форуми, збори мешканців для дітей та молоді, рада класу в початковій школі,

Представлення інтересів дітей і молоді в межах власних структур (самоорганізація та самоврядування) має п'ять різних основних форм, для кожної з яких можливі різні варіанти використання.

збори членів групи, загальні збори або збори паралельних класів або груп у школах, дитячих садках, притулках тощо.

Показання до застосування: Якщо це швидкий і спонтанний проєкт без особливо великого обсягу роботи, що відповідає звичкам дітей та молоді (якщо діти та молоді люди сором'язливі й не хочуть сковувати себе довгостроковими зобов'язаннями). Якщо потрібно без великих організаційних витрат досягти максимально легітимного ухвалення рішення.

Протипоказання: Немає.

Переваги: Ступінь активності залучення й рівень мотивації, потрібний для цієї стратегії, відповідають звичкам молоді.

Недоліки: Можуть виникнути труднощі з відвідуваністю (коли на серію зустрічей приходиться то більше, то менше людей). Може поставитися під сумнів легітимність рішень, ухвалених на цих зустрічах, оскільки склад учасників постійно змінюється.

Народне голосування (референдуми) серед дітей і молоді

Можна провести онлайн-голосування щодо проєктів, заходів і планів програм, анкетування в масштабах територіальних громад. Діти і молоді люди можуть ініціювати подання заявок від жителів до органів місцевого самоврядування або винести якесь питання на голосування (у деяких регіонах Німеччини таке ініціювання можливе з 14 або 16 років) тощо.

Показання до застосування: Якщо потрібно, аби участь взяло багато дітей і молодих людей, — більше, ніж під час відкритої зустрічі. Якщо потрібно, щоб ухвалене рішення було максимально легітимним.

Протипоказання: Якщо є ризик невеликої кількості учасників. Якщо обсяг потрібних технічних і організаційних зусиль не співвідноситься з цілями й запланованими результатами.

Переваги: Високий ступінь легітимності ухвалених рішень.

Недоліки: Потрібні великі технічні та організаційні зусилля.

7. САМООРГАНІЗАЦІЯ Й САМОВРЯДУВАННЯ ДІТЕЙ ТА МОЛОДІ У ВЛАСНИХ ОРГАНІЗАЦІЯХ

Самоорганізація й самоврядування в дитячих та молодіжних об'єднаннях, спілках, у власних товариствах, робочих і проєктних групах дітей та молоді.

Показання до застосування: Якщо діти та молоді люди хочуть і можуть працювати у форматі самоврядування. Якщо є запит, щоб інтереси дітей і молоді були довгостроково представлені на рівні територіальної громади.

Протипоказання: Якщо є конкуренція з неформальними, самоорганізованими, нетрадиційними рухами або дитячими/молодіжними парламентами.

Переваги: Понад 70 років успішно застосовується в Німеччині. Налагоджені та стійкі структури, багатий досвід.

Недоліки: Не охоплює неорганізовану молодь.

8. САМООРГАНІЗОВАНИ РУХИ Й ІНІЦІАТИВИ

Неформальні альтернативні форми участі

Ця стратегія включає неформальну політичну активність, соціальні й політичні рухи: громадські (молодіжні) ініціативи, молодіжні акції, протестні групи та молодіжні кампанії (наприклад, Wahlalter 0 — «Виборче право з 0 років», рухи проти вогнепальної зброї, групи із захисту прав дитини, «П'ятниці заради майбутнього», «дорослі» рухи з домінуючою роллю молоді (Оссуру, «Арабська весна» та ін.).

Показання до застосування: Якщо треба створити соціально-політичний тиск. Якщо є запит на поліпшення позицій і підвищення рівня впливу молоді в суспільстві.

Протипоказання: Якщо є довгострокові плани побудови структур, що представляють інтереси дітей і молоді (хоча стратегія цілком придатна для створення «бази суспільно активної молоді»).

Переваги: Стратегія відповідає побажанням багатьох молодих людей, оскільки йдеться про спонтанні форми організації (без довгострокової залежності й зобов'язань). Мотивує й залучає до суспільного життя. Розвиває демократичні принципи.

Недоліки: Не веде до появи нових законів, що розширюють перелік законних вимог дітей і молоді. Суспільні кампанії й резонанс можуть легко вплинути на проєкти в цьому форматі. Не дуже надійний інструмент. Не гарантує, що досягнуті результати будуть сталими.

Разові ситуативні дії

Це можуть бути онлайн-петиції, листи до редакцій видань, участь у зборі підписів, участь у демонстраціях, акціях протесту, створення графіті, політичне споживання (бойкот продукції) тощо.

Показання до застосування: Якщо потрібні прості формати впливу, що не потребують особливих витрат. Якщо це позитивно вплине на інші формати участі. Як перший крок на шляху участі в політичному житті.

Протипоказання: Якщо є небезпека, що заходи будуть точковими й не викличуть резонансу, а отже, не відбудеться залучення до більш масштабних форм і структур участі.

Переваги: Низький поріг участі, легкодоступний формат. Перші кроки для людей, які раніше не брали активної участі в політичному житті.

Недоліки: Іноді ефект незначний. Часто бракує неперервності результатів.

[В] Неформальні й інформальні методи упорядкування середовища проживання в межах самовизначення

9. ПРОЕКТИ В МЕЖАХ САМОВИЗНАЧЕННЯ (= КЛЮЧОВИЙ ФОРМАТ № 4 ІЗ «СИЛЬНОЇ ЧЕТВІРКИ»)

На думку багатьох педагогів — ідеальний шлях. Це обмежена в часі робота над однією, самостійно обраною темою (метод «однієї теми», тобто не розглядається вся тематична палітра). Проекти зосереджуються на кінцевому продукті й завжди мають конкретні результати. Вони істотно орієнтовані на запити й інтереси дітей і молодих людей. Вони ґрунтуються на мотиваційному, емоційному підході (учасники мають отримувати задоволення від роботи над проектом). Приклади:

- будівництво дитячого майданчика;
- будівництво скейт-майданчика;
- будівництво молодіжного клубу;
- оздоблення приміщень у молодіжному центрі;
- проведення заходів дітьми й молоддю;
- молодіжні проектні ініціативи на користь суспільства (наприклад, для довілля, біженців);
- багатокультурні проекти (наприклад, самоорганізована ліга вуличного футболу, у якій беруть участь представники різних національностей тощо).

Показання до застосування: Якщо діти і молоді люди хочуть долучитися до якоїсь ініціативи лише на деякий час. Якщо їхні інтереси обмежені однією або двома темами. Якщо молоді люди потребують імпульсу для подальшого залучення в суспільне життя. Якщо є запит на ініціативу, що буде цікавою й доречною для молоді. Якщо потрібно реалізувати конкретні, точкові інтереси дітей і молоді.

Протипоказання: Якщо заплановано побудувати сталу систему представництва інтересів дітей і молоді в довгостроковій перспективі.

Переваги: Ця стратегія сильно мотивує, є близькою до молодіжної культури й тісно пов'язана із середовищем проживання й соціальним простором дітей і молодих людей.

Недоліки: Не завжди вдається досягти сталого розвитку й безперервності (проекти мінливі).

10. ПАРТИСИПАЦІЯ В ПОВСЯКДЕННОМУ ЖИТТІ Й СЕРЕДОВИЩІ ПРОЖИВАННЯ

Неформальні методи партисипативного проектування з дітьми і молоддю в середовищі проживання
Цю стратегію можна застосовувати в повсякденному житті: діти й молоді люди можуть самоорганізуватися, щоб провести свій вільний час, у діалозі з дорослими дослідити соціальний простір (кататися на скейтбордах у місцях загального користування, досліджувати неочевидні ігрові простори) тощо.

Показання до застосування й сильні сторони: Якщо потрібно реалізувати відкриті, неструкту-

ровані формати дослідження соціального простору без попередньо визначених рамок (як-от прийняття та визнання контактів із дітьми, що ростуть на вулиці). Ця стратегія також може бути використана разом з іншими неформальними педагогічними проектами.

Протипоказання: Якщо потрібно вибудувати структури партисипативного проектування на тривалий термін. Якщо потрібно формально закріпити досягнуті результати через створення нових законів.

Переваги: Ця стратегія орієнтована на повсякденне життя й допомагає закріплювати нові практики в молодіжній культурі.

Недоліки: Професійним соціальним педагогам важко отримати доступ до потрібної цільової групи.

Партисипація в повсякденному житті: діалог і перемовини в повсякденних ситуаціях

Ця стратегія дає змогу налагодити щоденну комунікацію в закладах освіти, як-от у дитячому садку, на принципах партисипації. Ідеться про прості, неформальні способи, за допомогою яких діти можуть вести діалог із дорослими, щоб вирішувати невеликі повсякденні питання, ділитися досвідом і знаходити компроміс. Цей метод схожий на стратегію перемовин і обговорень (№3), але є менш формалізованим. За допомогою цієї стратегії вдається залучати дітей і молодих людей до обговорень невеликих, повсякденних тем, конфліктів і планів, створювати правила і домовлятися в дусі партнерства — з дружнім зворотним зв'язком тощо. Діти залучаються до організації побуту закладу освіти, як-от: беруть участь у складанні іграшок, допомагають під час харчування й санітарних заходів, займають активну позицію під час ігор, занять із музики та мистецтва.

Основна мета: Сформувані позицію і спосіб мислення, що ґрунтується на принципах партисипації. Навчити сприймати та враховувати позицію інших у будь-якій ситуації.

«Малі форми» партисипації в повсякденному житті залишають великий відбиток у свідомості дітей (хоча б тому, що діти стикаються з ними регулярно) й ефективні в довгостроковій перспективі.

Показання до застосування: Якщо потрібно сформувані спосіб мислення, що ґрунтується на принципах партисипації. Якщо є запит на розвиток самоефективності, віри в себе і вмотивованості. Якщо потрібно закласти модель дій, гідної наслідування.

Протипоказання: Якщо доводиться докладати великих структурних і методичних зусиль, щоб врегулювати інтереси в межах масштабних проектів.

Переваги: Не дорога, але винятково ефективна стратегія.

Недоліки: Немає.

Розділ 9

Методичне рішення №2

Комплексні, «великі» методи



Вировадження й конкретизація обраної основної форми за допомогою вторинного, допоміжного партисипативного методу. Представляємо п'ять складних великих методів: "Модерація VIPP", "Майстерня з аналізу потреб", "Світове кафе", "Відкритий простір", "Майстерня майбутнього". Ці методи мають загальний характер та використовуються в межах всіх десяти основних форм участі.



Метод «Модерація VIPP» (Visualization in Participatory Programmes — «Візуалізація у партисипативних програмах»)

ВСТУП — ОГЛЯД — ОСОБЛИВОСТІ

На перший погляд, VIPP може здатися лише одним із багатьох методів візуалізації. Але цей метод особливий: поряд із технічним інструментом візуалізації, важливу роль у ньому відіграють комунікативний та інтерактивний аспекти. Цей метод дає змогу впровадити в процес демократичний елемент партисипативної модерації (див. розділ 8.1). Є окремі філософські та психологічні підходи до застосування цього методу, розроблені докладні сценарії проведення майстерень із його використанням. Цей метод є повноцінною концепцією планування, пошуку розв'язків проблем і організації процесу (див. нижче). Метод модерації VIPP є найбільш ефективним і демократичним підходом до модерації робочих груп і проєктів, без якого неможлива жодна партисипативна ініціатива.

Абревіатура VIPP розшифровується як Visualization in Participatory Programmes і в перекладі з англійської означає «візуалізація у партисипативних програмах». Це передбачає структуровану побудову й супровід процесів залучення дітей, молоді та дорослих у суспільне життя за допомогою візуалізації (див. розділ 8.2). Спочатку метод VIPP називали метапланом, оскільки він передбачає використання різних матеріалів і методик за чітко визначеними правилами.

ЦІЛІ

- Зробити процес ефективним і водночас демократичним.
- Структурувати перебіг розмов, обговорень, засідань, зустрічей із проєктного планування, майстерень тощо.
- Мобілізувати й залучити до процесу всіх учасників.
- Забезпечити гнучкість у виборі методів роботи: вільний доступ до всіх висловлених ідей і досягнутих результатів.
- Зібрати думки щодо однієї теми і створити «спільний план».
- Стимулювати пошук розв'язку проблеми та збір ідей особливо, коли йдеться про комплексні проблеми.
- Спростити процес формування позиції щодо певної теми.
- Обмінятися досвідом.
- Підготувати й ухвалити рішення.
- Спланувати робочий процес і розподілити завдання.
- Посилити відчуття обов'язковості завдяки структурі та прозорості обговорення (особливо під час обговорення складних, комплексних питань).
- Стимулювати появу нових асоціацій завдяки візуалізації.
- Вести протокол у режимі реального часу.
- Покращити комфорт обговорення з погляду психології групової роботи через залучення учасників.
- Див. також переваги методу VIPP у попередньому розділі.

Метод "Модерація VIPP" включає використання спеціальних технік візуалізації і тим самим супроводжує інтерактивні та комунікативні процеси у групах. Він передбачає наявність заздалегідь затвердженого сценарію, який спряє партисипації учасників у робочому процесі.

ЦІЛЬОВА ГРУПА

Тип учасників, вік: Для груп, які можуть читати й писати, починаючи з 8-річного віку. Можуть бути винятки, якщо модератор буде нотувати під час роботи з групою.

Розмір групи: Групи середнього розміру (15–25 учасників).

ЧАС

Залежно від ситуації застосування — від декількох хвилин до кількох годин.

ДОПОМІЖНІ ЗАСОБИ (МАТЕРІАЛИ, НОСІЇ ІНФОРМАЦІЇ, ОБЛАДНАННЯ)

Є стандартний набір допоміжних засобів для модерації:

Дошки для модерації

Є багато видів. Дошки для модерації з твердим або повстяним покриттям у металевому каркасі, зазвичай, складані й легкі, але дорогі. Дешевшою альтернативою є картонна перегородка, яку можна розібрати й легко транспортувати з місця на місце.

Аркуші паперу

Для плакатів і постерів під час модерації здебільшого використовують цупкий світло-коричневий папір, виготовлений із вторинної сировини. Він приємніший для очей, аніж білий, бо відбиває менше світла. Аркуші паперу виготовляють відповідно до розміру стандартних дощок для модерації. Деякі виробники пропонують лінійовані аркуші — іноді на них зручніше створювати плакати для модерації.

Модераційні картки

Модераційні картки бувають різних кольорів і форм. Найчастіше трапляються картки жовтого, зеленого, білого й помаранчевого кольорів. Рекомендовано використовувати картки пастельних кольорів — написи на них зручно читати навіть на світлинах, а самі картки добре виділяються на папері. Для кожного з типів висловлювань можна визначити певний колір.

Зазвичай, білий колір використовують для нейтральних висловлювань (наприклад, опис регламенту), жовтий — для творчих процесів (наприклад, пошук творчих ідей («мозковий штурм»)), зелений — для ствердних/позитивних тверджень (наприклад, творча/фантазійна фаза «Майстерні майбутнього»), і помаранчевий — для заперечних/негативних висловлювань (наприклад, фаза критики «Майстерні майбутнього»).

Форму модераційної картки також можна використовувати як індикатор певної функції:

- наприклад, прямокутні картки для інформаційних повідомлень та ідей учасників;
- смужки — для заголовків;

- овальні картки — для підпунктів повідомлень на прямокутних картках (із дотриманням колірної відповідності), білі картки — для назв категорій під час роботи з кластерами;
- малі кола — для зіставлення повідомлення й імені автора;
- середні й великі кола — для назв категорій під час роботи з кластерами або для заголовків;
- хмарини — для заголовків обговорюваних тем, назв заходів, вітальних повідомлень («Ласкаво просимо!»).

Але не варто надто захоплюватися кольорами і формами. Діє принцип «менше — краще».

Маркери та фломастери

Бажано використовувати фломастери зі скоше-ним наконечником, один бік яких ширший за інший, — лише тоді написи буде зручно читати. Фломастери з круглим наконечником не годяться — пишуть надто тонко. Так звані модераційні маркери зі штрихом завширшки від 2 до 6 міліметрів використовують для записування ідей і повідомлень учасників. Товстіші маркери зі штрихом завширшки приблизно 10 міліметрів («маркери тренера») використовують для заголовків, запитань або написів на «модераційних хмаринах».

Інші матеріали

- Спеціальні модераційні шпильки: вони коротші й міцніші, ніж звичайні шпильки, які легко ламаються, але тонші за канцелярські кнопки, або товсті шпильки для пінборду (дощка для шпильок), які можуть пошкодити дошку.
- Матриця: таблиця для оцінки з 4 стовпцями (++ / + / - / --) розміром 42 × 60 см.
- Малі й великі хмарини для заголовків.

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ

Стандартним підметодом у межах методу VIPP є так зване запитання з відповідями на картках. Кожен учасник одночасно з іншими пише на своїй картці ключові слова у відповідь на поставлене запитання. Модератор збирає картки, закріплює їх на пінборді, сортує на групи (кластери) і придумує назви для отриманих категорій. Окрім того, у межах VIPP використовують наступні підметоди (див. докладний опис перших трьох мікрометодів у розділі 10.7):

- запитання з відповідями вголос;
- просте запитання з відповідями на картках;
- подвійне запитання з відповідями на картках;
- запитання — порівняльна оцінка (вибір найпопулярніших тверджень за допомогою голосування у форматі «поставте крапку навпроти твердження/-нь»);
- розміщення точок у таблиці зворотного зв'язку (див. мікрометод 10.4.1. «Одноточкове рішення»);

- вправа-розігрів (на смужках паперу написані перші половини речень, що мають задати напрям дискусії);
- сховища інформації, переліки, каталоги з вимогами, плани дій.

Під час модерації потрібно дотримуватися важливого правила: не викидати жодної картки. Ніхто не мусить виправдовуватися за те, що написано на картці.

Поради щодо роботи з модераційними картками

- Дотримуйтесь принципу «одна картка — одна думка», щоб можна було легко сортувати картки за темами.
- За змоги, пишіть на картках словосполучення й половини речень — окремі слова часто доводиться додатково розшифровувати, а цілі речення містять занадто багато інформації. Слідкуйте, щоб на одній картці було не більше семи слів.
- На одній картці повинно бути не більш ніж три рядки, бо так їх добре видно і можна буде прочитати з відстані 8 метрів.
- Пишіть друкованими літерами, оскільки через індивідуальні особливості писаний текст важче сприймати.
- Використовуйте великі й малі літери — це полегшує читання слова загалом.
- Пишіть широким боком наконечника маркера — так напис легше читатиметься.
- Не пишіть безпосередньо на аркушах паперу: окремі висловлювання не можна буде поміняти місцями й посортувати за темами.

Формулювання запитань

Правильно сформулювати запитання важливо як у звичайній розмові, так і під час модерації за методом візуалізації. Формулювання повинно викликати зацікавлення і привертати увагу кожного учасника, залучати всіх учасників до обговорення чи взаємодії. Під час формулювання запитань треба враховувати:

Запитання має...

- бути відкритим і допускати широкий спектр відповідей;
- демонструвати різноманіття думок;
- бути спрямованим на створення прозорості в групі;
- викликати відчуття особистої залученості;
- бути стислим і змістовним;
- бути конкретним і однозначним;
- бути зрозумілим для кожного учасника;
- бути спрямованим на те, щоб з'ясувати, які думки або пропозиції мають учасники, а не на те, щоб перевірити якісь спеціальні знання;
- заохочувати учасників групи глибше занурюватися в тему, яку вони обговорюють;
- враховувати заявлену мету роботи;
- бути граматично правильним (питальне слово має стояти на початку питального речення);

- звучати дещо провокаційно (якщо того вимагає ситуація), аби викликати реакцію учасників у відповідь.

Запитання не має...

- містити подвійне запитання зі сполучниками «і» чи «або» («Чого мені бракує, або що мені заважає в нашому шкільному дворі?»);
- бути сформульованим у спосіб, щоб на нього можна було відповісти «так» або «ні»;
- підводити до чогось конкретного («Чи не здається тобі, що...»);
- містити іронію або сарказм;
- містити подвійне заперечення;
- містити складні формулювання;
- починатися з пишномовних формулювань («Чи не буде помилкою з мого боку запропонувати, що...»);
- провокувати учасників групи на суперечку або псувати настрій;
- звучати надто банально й передбачувано;
- звучати надто загально й абстрактно;
- містити оцінні формулювання;
- демонструвати некомпетентність групи або окремих її учасників.

Важливо добре підготувати запитання: заздалегідь подумати про можливі варіанти відповідей, щоб під час модерації спрямувати обговорення теми в потрібному напрямі (відповідно до мети роботи).

РЕФЛЕКСІЯ (ОЦІНЮВАННЯ)

Метод VIPP передбачає цілу низку технік оцінювання («запитання з відповідями на картках», точки, матриця для оцінювання тощо — див. також мікрометод 10.4.1).

ВАРІАНТИ

Сьогодні популярною стала техніка візуалізації процесу модерації за допомогою стікерів. Стікери можуть слугувати як дешевша альтернатива класичним модераційним карткам. Однак рекомендується використовувати стікери лише тоді, коли дотримуються всіх правил і принципів візуалізації методу VIPP (не змінювати колір і форму стікерів, якщо не міняється логіка обмірковування або зміст; не змінювати колір маркера; дотримуватися розміру шрифту так, щоб текст можна було легко читати тощо). Проте, метод VIPP передбачає різноманітні форми візуалізації (смуги, кола, хмарини). Інформацію на класичних модераційних картках легше читати, оскільки вони не згинаються й не згортаються. На столі сортувати класичні модераційні картки простіше.

ПЕРЕДАВАННЯ ІНФОРМАЦІЇ (ФІКСУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ, ПОДАЛЬША РОБОТА З РЕЗУЛЬТАТАМИ)

У межах методу VIPP дуже легко фіксувати результати, адже завдяки постійній візуалізації на дошках для модерації виникає «синхронний протокол» заходу. Результати роботи можна сфотографувати. Картки можна приклеїти до аркуша паперу, згорнути в рулон і розгорнути на наступній зустрічі. Також легко передавати інформацію для подальшої роботи з результатами: метод VIPP містить спеціальні сценарії для втілення результатів і подальшого планування. Якщо наявні декілька дощок для модерації, плакати з результатами можна повісити поряд і продовжити роботу.

РЕКОМЕНДАЦІЇ

Ключові техніки й підметоди в межах методу VIPP будуть описані в розділах 10.7 та 10.4.1.

ДЖЕРЕЛО

Stange/Meinhold-Henschel/Schack 2012 253 ff., Stange 2001.

ВІДГУК ІЗ ПРАКТИКИ

Коли я готувалася використовувати метод VIPP, то вважала, що головним для модератора є правильно сформулювати питання і слухати учасників без оцінних суджень. Це ще не все... Справдилися мої найгірші побоювання: різні розміри літер, різні шрифти, багато слів... І скільки б я не нагадувала учасникам правила записування, треба тренуватися, тренуватися, тренуватися... Ідея! Наступного разу обов'язково підготую для дітей трафарети карток із розграфленими лініями, щоб контролювати розмір літер. Однак, попри все це, метод VIPP допоміг нам швидко знайти відповідь на питання: «Де взяти гроші на проєкт?».

Наталія Богославець

педагог-організатор Троїцької школи,
село Троїцьке, Одеська область, Україна



Метод «Майстерня з аналізу потреб» (з вивченням соціального простору)

ВСТУП — ОГЛЯД — ОСОБЛИВОСТІ

Початковий етап має вирішальне значення у всіх моделях управління проектами. Основним завданням початкового етапу проектів партисипації є визначення потреб дітей і молоді. Що їх цікавить? Чого вони хочуть? Що їм насправді потрібно?

Іноді відповіді на ці питання легко, тому що діти й молоді люди самі висловлюють свої потреби або дорослим вдається їх виявити, спостерігаючи за ними. Однак, якщо ви плануєте реалізувати довгостроковий, масштабний партисипативний проект для всього міста, закладу освіти (наприклад, школи) або молодіжної асоціації, пошук відповідей на ці питання має бути систематичним. У такому разі варто витратити трохи більше часу на те, щоб провести повноцінну майстерню з аналізу потреб. Ідеться про метод, який використовують не завжди, а лише тоді, коли витрати сил і часу виправдані. Зате цей метод дає змогу вже на ранній стадії розробки концепції партисипації залучити дітей і молодь до процесів визначення проблеми та пошуку теми.

Водночас формат майстерні з аналізу потреб ставить партисипацію на передній план не тільки на початковій стадії збору даних, але й на подальших етапах планування потреб і їхньої реалізації.

Майстерня з аналізу потреб — один із комплексних методів, що важливі на операційному рівні після вибору основної стратегії партисипації (див. розділ 7).

Проте метод майстерні з аналізу потреб застосовується набагато рідше, ніж інші комплексні методи — і даремно. Ці зусилля виправдовують себе насамперед у розробці концепцій партисипації в середньо- і довгостроковій перспективі для певних соціальних структур (органів місцевого самоврядування, закладів освіти, організацій), у

проведенні цілої серії спільних партисипативних проектів або в масштабному, трудомісткому, дорогому проекті партисипації.

Важливо пам'ятати, що іноді діти й молодь висловлюють побажання й потреби, для яких уже є пропозиції. Щоб не створювати структури, які дублюють функції один одного, і розробити пропозицію, що максимально точно відповідає потребам дітей і молоді, першим кроком у професійному плануванні є перевірка того, які пропозиції вже є у цій сфері.

Адже все зводиться до відповіді на питання, чи виправдані пропозиції щодо залучення дітей і молоді в суспільні процеси й чи мають вони сенс. Потрібно зрозуміти: які заходи і пропозиції потрібні та які заходи і пропозиції підходять для конкретної ситуації?

Ідея майстерні з аналізу потреб полягає в тому, що над визначенням справжніх потреб, а також добором і пріоритезацією потрібних заходів і пропозицій, придатних для задоволення встановлених потреб, треба працювати систематично і водночас відповідно до принципів партисипації, тобто із залученням молоді до процесу.

ЦІЛІ

- Визначення потреб дітей і молодих людей з урахуванням пропозицій, заходів та проектів. (Які проблеми, інтереси, потреби й побажання мають діти та молоді люди, які недоліки вони бачать? Що їм насправді потрібно?)
- Проведення кваліфікованого аналізу ситуації допомагає краще зрозуміти, яке місце займають діти й молодь в соціальному просторі.
- Залучення дітей і молодих людей на ранньому етапі (до процесів виявлення проблеми й пошуку теми), й упродовж усього етапу збору даних про життєвий контекст і реальні рам-

Під час майстерні з аналізу потреб визначається, які проблеми та труднощі відчують діти та молоді люди, і в чому полягають їхні потреби. За допомогою такого аналізу з'ясується потреба в ініціативах і заходах. Шляхом партисипативного процесу вносяться ідеї та пропозиції, обираються найбільш пріоритетні з них, здійснюється планування реалізації.

кові умови, у яких діти й молодь перебувають у соціальному просторі.

- Створення переліку наявних заходів і проєктів.
- Застосування швидкого й ефективного підходу, особливо в умовах обмеженого часу (коротка майстерня дає змогу зібрати одразу всі потрібні дані й використовувати їх для подальшого планування).
- Офіційне визначення потреб (зіставлення названих дітьми й молодими людьми потреб і побажань з уже наявним списком, цілями наявних пропозицій і переліком ресурсів, які дійсно є в розпорядженні).
- Використання індивідуальних методів (годиться також для порівняно невеликих місць проведення дослідження, як-от села або невеликі райони міста).
- Створення позитивного емоційного ефекту, що змінює переконання учасників, за допомогою методів роботи, спрямованих на пожвавлення групових процесів (на відміну від пасивного формату стандартного опитування).
- Підвищення активності й мотивації учасників групи: підбір виконавців для подальшої реалізації та майбутніх проєктів («стратегія ядра»).

ЦІЛЬОВА ГРУПА

Тип учасників, вік: Молоді люди й дорослі, участь дітей молодшого шкільного віку радше не передбачається.

Розмір групи: 15–25 осіб.

ЧАС

Скорочений варіант — один день, стандартний варіант — від двох до трьох днів, розширений варіант (з елементом «польової роботи») — п'ять днів або дві пари вихідних днів.

ДОПОМІЖНІ ЗАСОБИ (МАТЕРІАЛИ, НОСІЇ ІНФОРМАЦІЇ, ОБЛАДНАННЯ)

Стандартні матеріали, що потрібні для модерації і візуалізації: пінборди (див. розділ 9.1), за потреби збільшені мапи районів міста для розміщення точок, презентаційні матеріали з результатами попередніх досліджень соціального простору (наприклад, заходів для дітей із дослідження міського простору, фотопрогулянок тощо).

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ

Відмінність і суть майстерні з аналізу потреб полягає в тому, що збір усієї інформації, потрібної для розробки концепції і планування, відбувається в межах одного заходу. Цей підхід має багато переваг проти можливої альтернативи — проведенням масштабного, довготривалого дослідження для аналізу ситуації, що включає опитування, інтерв'ю й подібне. Формат майстерні простіший, ефективніший і швидший. Крім того, вона має до-

даткову перевагу: спонукає учасників проявляти активну позицію і мотивує їх до подальшої роботи.

Формат майстерні з аналізу потреб як перший крок, спрямований на пошук теми партисипативного проєкту або розроблення всеосяжної концепції, у деяких аспектах (наприклад, у послідовності етапів) схожий на метод «Майстерня майбутнього».

Варіанти

Є кілька варіантів проведення майстерні з аналізу потреб. Тут немає правильного або неправильного варіанту, все залежить від того, який формат найкраще підходить для тієї чи іншої ситуації.

[а] Фокус-групи

Майстерню з аналізу потреб можна проводити з так званими фокус-групами, тобто вибіркою молоді і дорослих, яка разом приблизно відображає склад соціальної одиниці, щодо якої здійснюється планування (наприклад, якщо ця одиниця — школа, до фокус-груп увійдуть учні з різних класів, котрі представляють різні групи учнів, представники груп учителів, яких стосується запланований проєкт тощо).

[б] Захід лише для дорослих

На першому етапі розробки концепції може бути доречним провести майстерню з аналізу потреб винятково для дорослих експертів (наприклад, педагогів, які спільно хочуть розробити концепцію партисипації).

[в] Паралельні заходи для молоді і дорослих

Іноді майстерні з аналізу потреб проводять паралельно, але окремо для дорослих і молоді. Із молодими людьми робота часто відбувається не з повноцінними фокус-групами, а з однорідними групами (складаються, наприклад, із членів молодіжних асоціацій або учнів шкільних класів), що виступають від імені всіх молодих людей соціального простору.

Однак ці методи працюють лише тоді, коли під час майстерні зустрічаються всі люди, які мають важливу й потрібну інформацію. Тобто люди, які мають різні знання з усіх важливих для дітей і молоді сфер. Це вимагає ретельного планування.

Є формат, який передбачає участь у майстерні рівної кількості молоді і дорослих. За таких умов група молодих людей працює паралельно з групою дорослих, а наприкінці кожного окремого етапу групової роботи учасники майстерні презентують один одному напрацювання і об'єднують їх.

Робота в окремих однорідних групах має сенс, коли є підстави вважати, що тільки в такий спосіб — принаймні в роботі з молоддю — можна досягти об'єктивних, переконливих і автентичних результатів роботи.

Молоді люди часто мають якісно іншу інформацію, ніж дорослі. Загалом молоді люди також можуть бути джерелом даних про наявні заходи

і проекти. Але вони здебільшого розповідають про суб'єктивне сприйняття середовища проживання і дають надзвичайно цінну інформацію про соціальний простір, яку вони отримали з власного досвіду — інформацію, часто недоступну для дорослих. Адже молоді люди є експертами в тому, що вони роблять. Наприклад, вони можуть розповісти, як молоді люди проводять вільний час і які є проблемні питання; знають про місцеві компанії молоді, знайомі із представниками субкультур і маргінальних груп; позитивно або негативно сприймають певні місця або установи в соціальному просторі тощо.

Дорослі, з іншого боку, здебільшого володіють повнішою інформацією про статистику, правові основи, фінанси, можливості фінансування, адміністративні процедури тощо.

[г] Роль дітей

Майстерня з аналізу потреб, зазвичай, не підходить для роботи з дітьми (за винятком декількох супровідних методів польової роботи з дітьми, результати яких можна частково розглядати в цьому форматі — див. один із варіантів реалізації Етапу I майстерні).

Етапи проведення

Майстерня з аналізу потреб має структуру як і «Майстерня майбутнього». Під час майстерні збирають і обговорюють думки в малих групах, використовуючи методи інтерактивної модерації, відкритої розмови й ігрові прийоми, а також метод візуалізації VIPP (див. розділ 9.1) на різнокольорових модераційних картках. Структура майстерні передбачає етапи:

Етап I: критика й опис фактичної ситуації

Тут перший етап більш розлогий і структурований, аніж аналогічний етап у класичній «Майстерні майбутнього», і відрізняється насамперед тим, що використовується для детального збору даних:

- «вправа-розігрів» за допомогою розміщення крапок у таблиці («Наскільки досліджуваний простір (заклад) відповідає потребам молоді?»);
- ключове запитання №1: відповідь у відкритому форматі на модераційних картках. Наприклад: «Що можна піддати критиці у... з погляду потреб молоді?», «Які є проблеми, з погляду потреб молоді, у...?», «Що добре налагоджено, з погляду потреб молоді, у...?»;
- розміщення точок на молодіжній мапі міста (об'єктивна мапа місцевості, див. п. 7);
- реєстр молодіжних культур і компаній молоді (заготовка на аркуші паперу, що дає змогу записати в заздалегідь підготовленій таблиці з категоріями активні молодіжні групи та субкультури в досліджуваному соціальному просторі);
- ключове запитання №2: «Які пропозиції є в...?». Об'єктивний перелік наявних пропозицій,

заходів і проектів для дітей та молоді (Що вже є, і яка якість наявних пропозицій?);

- оцінка/визначення пріоритетів за недоліками і проблемами, що наявні в молодіжному середовищі (списки «Що не так?»).

У розширеному варіанті (п'ять днів або дві пари вихідних): модуль «Польова робота»

Для підвищення мотивації учасників, можна використати цікавий, хоча і трудомісткий варіант — провести модуль «Польова робота» всередині Етапу I. У цьому модулі учасники майстерні вивчають і досліджують квартал у місті (соціальний простір дітей та молоді): гуляють, цілеспрямовано спілкуються з ключовими людьми, фотографують, вивчають ігрові майданчики тощо (докладний опис мікрометодів оперативної роботи див. у розділі 10.2.).

Варіант і доповнення: дослідження і вивчення соціального простору дітьми перед проведенням майстерні з аналізу потреб

Перед проведенням заходу діти також можуть бути залучені до дослідження та вивчення соціального простору (докладніше див. опис мікрометодів оперативної роботи в розділі 10.2). Результати досліджень дітей потім можна представити на Етапі I майстерні та враховувати під час подальшого планування.

Етап II: варіанти розв'язків і пропозиції щодо покращення — ідеї — бажання і мрії (винахідливість та творчий підхід)

- Формулювання мети (чого ми хочемо досягти за допомогою заходів і проектів партисипації).
- Вибір критеріїв якості, яким мають відповідати заходи і проекти партисипації.
- Збір варіантів вирішення:
 - «Які заходи і проекти партисипації хотілося б реалізувати в нашій громаді?»;
 - «Які можливі розв'язки названих проблем? — Пропозиції та ідеї заходів і проектів».
- Структурування запропонованих заходів і проектів за змістом (робота з кластерами).

Етап III: впровадження і планування

- Офіційно визначити потреби. Оцінити, визначити пріоритети, обрати («Хіт-парад»).
- Скласти кінцевий перелік заходів (перелік основних проектів):
 - визначити, які заходи, проекти і пропозиції потрібні і придатні для досягнення мети;
 - визначити, чи потрібні ті чи інші заходи, відповідати на запитання: "Чи відповідають запропоновані заходи результатам аналізу ситуації/соціального простору (тобто даним і фактам про життєву ситуацію дітей і молоді)?", "Чи пов'язані вони з окресленими цілями?", "Чи дійсно вони мають потребу з огляду на заходи, які вже реалізуються?";
 - визначити, чи годяться заходи, відпові-

сти на запитання: "Чи відповідають вони вимогам до якісних заходів і проектів (критерії якості)?", "Чи доведена їхня ефективність?", "Чи зіставні вони з наявними ресурсами (фінанси, персонал, строки тощо)?", "Чи достатньо підкріплені вони політичною волею відповідальної територіальної громади, установи, організації чи асоціації (на що спрямовані та яка сила політичного мандату)?".

- Підібрати ключові слова для опису загальної концепції заходів і проектів партисипації.
- За змоги, коротко опрацювати ескізи проекту і загально обговорити план його реалізації.
- За змоги, обговорити план дій і визначити перші кроки.
- За змоги, скласти каталог вимог до відповідальних осіб із боку місцевого самоврядування, установ, організації або асоціації.
- Після майстерні з аналізу потреб розробити ескіз концепції, щоб внести його у підсумковий документ, який підготує редакційна група.
- Отримати офіційне схвалення відповідальними органами: домогтися схвалення концепції, ухвалення рішення щодо переліку першочергових заходів і проектів та щодо фінансування.

Етап IV. Реалізація планів

Впровадження запропонованих заходів і проектів.

РЕФЛЕКСІЯ (ОЦІНЮВАННЯ)

Круглий стіл (всі висловлюють думки по колу: 10.9.1.), «Запитання з відповідями на картках» із методології «Метаплан» із ключовими запитаннями (10.7.1, 10.7.2, 10.7.3), оцінка за допомогою розміщення точок у таблиці (10.4.1, 10.4.2).

ВАРІАНТИ

Альтернативна робоча фаза на Етапі I: «Швидка перевірка соціального простору»

«Швидка перевірка соціального простору» є форматом так званого інтерв'ю на станціях (Штанге 2008b, с. 113 і далі; Штанге/Гольцманн 2009, с. 250 і далі). Цей метод можна вбудувати в майстерню з аналізу потреб, або можна замінити ним Етап I майстерні або навіть усю майстерню: він швидший і ефективніший.

Для проведення методу «Швидка перевірка соціального простору» потрібно від однієї до трьох годин. Захід у такому форматі можна проводити для 100 молодих людей і/або дорослих в одному великому приміщенні (спортивна зала, актовна зала, молодіжний центр).

Учасники об'єднуються в малі групи й паралельно проходять по колу через кілька «станцій» зі стендами, на яких відбуваються інтерв'ю (набір ключових слів щодо одного з основних питань на дошках для модерації).

Цей метод є певною мірою «самоінтерв'ю», у

якому учасники самі в письмовій формі на модераційних картках відповідають на основні запитання, що візуалізовані на дошках.

Метод «Швидка перевірка соціального простору» іноді також називають «Дельфійським бігом станціями». Цю назву використовують тому, що групи учасників діють за тим самим принципом, що і в знаменитому методі прогнозування «Дельфи» — опрацювання даних відбувається в декількох ітераціях з урахуванням результатів попереднього етапу. У методі «Швидка перевірка соціального простору» відбувається те саме: кожна група, потрапляючи на станцію, бачить відповіді попередніх учасників і може їх розвинути або доповнювати.

Передавання інформації (фіксування результатів, подальша робота з результатами).

ФІКСУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ

Весь процес документується в письмовій формі (на основі фотопротоколів напрацювань, зафіксованих на дошках для модерації).

Весь перебіг заходу й остаточний варіант розробленої концепції доводяться до відома адміністрації, політиків, представників закладів освіти і всіх людей, інтереси яких зачіпає проект.

Продовження роботи після майстерні з аналізу потреб:

- розроблення ескізу концепції для включення в підсумковий документ, який підготує редакційна група;
- офіційне схвалення відповідальними органами;
- реалізація окреслених планів.

РЕКОМЕНДАЦІЇ

Для проведення «Швидкої перевірки соціального простору» (Варіант I) потрібне велике приміщення без столів (спортивна зала, актовна зала), у якій можна розмістити по колу приблизно 30 дошок для модерації з основними запитаннями інтерв'ю, створивши маршрут переміщення «станціям».

ДЖЕРЕЛО

Stange, (2008b): 17 ff., 107 ff.; Stange / Holzmann (2009): S. 235 ff.

Метод «Світове кафе» (World Café)

ВСТУП — ОГЛЯД — ОСОБЛИВОСТІ

Метод World Café є форматом для проведення дискусій та обміну досвідом у великих групах. У невимушеній атмосфері кафе всі члени великої групи зустрічаються, щоб поговорити на заздалегідь відому тему, яка хвилює всіх учасників. Люди знайомляться й обмінюються думками, настроями та ідеями щодо обговорюваної теми. Виникають нові творчі розв'язки. Слово «кафе» в назві методу є метафорою для невимушеного, відкритого діалогу, своєрідної «розмови в кафе». Живий діалог, який відбувається в декілька етапів, створює мережеві зв'язки, що веде до конкретних результатів. Метод створює умови для колективного навчання, розвиває здатність слухати інших, дає змогу поєднувати й розвивати ідеї. Йдеться про використання колективної мудрості, колективного інтелекту й колективного знання.

Після зустрічей у форматі World Café можна домовитися про подальшу спільну роботу.

В основі методу лежить особлива групова динаміка й концепція ведення розмов. Метод простий за своєю суттю, але надзвичайно ефективний, оскільки учасники дуже тісно взаємодіють один з одним. Завдяки тому, що за кожним столом сидять невеликі групи (4–5 осіб), кожен має змогу взяти участь у тому, що відбувається. У такий спосіб у самій основі методу World Café закладено принцип партисипації. Цей метод може слугувати поштовхом для змін у великій організації. Він чудово годиться для запуску масштабних довгострокових проектів. Авторами методу World Café вважають Хуаніту Браун і Давіда Ісаакса.

ЦІЛІ

- Спільними зусиллями опрацювати тему, яка має велике значення для всіх учасників і становить інтерес для них.
- Задати імпульс у роботі на початку масштабної ініціативи (наприклад, на початку реалізації великого проекту або роботи нового скликання якогось виборного органу).
- Задовольнити гостру потребу в обговоренні й обміні думками щодо якогось питання.
- Озвучити різні думки й погляди, аби створити на їхній основі щось спільне й нове.
- Створити атмосферу, де зможуть висловитись як «балакуни», так і мовчазні учасники.
- Створити середовище, що допоможе знайти спільні творчі розв'язки складних проблем, навіть у великих групах.
- Краще пізнати один одного.
- Об'єднати погляди дуже різних людей.
- Налаштувати тісніші зв'язки між учасниками.
- Створити спільний фундамент для подальшої роботи.
- У партисипативних проектах — посадити «за

один стіл» дорослих, молоді і дітей, користувачів якогось об'єкта інфраструктури й людей, що живуть поруч, проектувальників, представників адміністрації та різних молодіжних рухів.

ЦІЛЬОВА ГРУПА

Тип учасників, вік: Рекомендований мінімальний вік учасників: 13 років.

Розмір групи: Щонайменше 12 осіб, краще від 16 до 60 учасників (у форматі World Café можна працювати з групами 70, 100 і більше осіб, але в такому разі це вимагатиме істотно більше організаційних зусиль).

ЧАС

Щонайменше 2,5 години.

ДОПОМІЖНІ ЗАСОБИ (МАТЕРІАЛИ, НОСІЇ ІНФОРМАЦІЇ, ОБЛАДНАННЯ)

- Малі столи (ідеальна довжина: 80–110 см) на 4–5 осіб + стільці.
- На кожному столі — біла паперова скатертину або аркуш паперу (A1), 5–6 кольорових маркерів, блюдце з печивом тощо.
- «Настінні газети», які легко читати (додатково до презентації, яка може проектуватися на екран), і де перераховані основні етапи роботи, ключові запитання, принципи роботи World Café і тези для організаторів.
- Аркуші паперу, на яких наведені основні етапи роботи, ключові запитання, принципи роботи World Café і тези для організаторів лежать на кожному столі.
- Дошки на опорах або місце на стіні для фіксування результатів.
- Стіл із напоями (чай, лимонад, соки, кави тощо), чашками і склянками.
- Матеріали для фіксування результатів.
- Гонг або дзвоник, щоб повідомляти про час.

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ

У форматі World Café нема суворих рамок, його можна легко пристосовувати до ситуації. Він має на меті побудувати конструктивний діалог, активно залучити учасників до процесу й розробити конструктивний план дій.

Для проведення World Café потрібна резонансна тема. В ідеалі, тема хоч якоюсь мірою має зацікавити інтереси всіх учасників, бути складною, значущою проблемою, розв'язання якої важливе для всіх, та відповідає інтересам усіх учасників. Назву теми слід зобразити на екрані або написати на дошках для модерації, щоб усі могли її бачити.

Підготовка

Сформулювати ключове (ключові) запитання

Для проведення World Café потрібне одне або декілька ключових запитань. Одне й те ж запитання виносять на обговорення за кожним столом, або для кожного столу формують окреме ключове запитання.

Головне, щоб для ключового запитання World Café була обрана дійсно резонансна тема. Від того, наскільки вдало і влучно сформульоване ключове запитання, напряду залежить успіх заходу. Запитання потрібно сформулювати просто, але водночас так, щоб воно спонукало учасників до роздумів, відкривало простір для висловлення різних поглядів. Формулювання не має схилити учасників на бік якої-небудь позиції, яку потрібно обстоювати перед іншими. Воно має заохочувати учасників до висловлення нових думок щодо обговорюваної теми. Приклади:

- «Проміжні результати: як треба оцінити роботу молодіжного парламенту упродовж перших двох років?»;
- «Яким має бути молодіжний парламент, щоб усім його членам було цікаво працювати, а водночас вони дійсно могли змінити життя дітей, молоді й дорослих в органах місцевого самоврядування?»;
- «Як провести „день відкритих дверей” дитячого й молодіжного парламенту, щоб привернути увагу й донести інформацію до якомога більшої кількості різних людей у захопливий спосіб?»;
- «Як залучити максимальну кількість дітей, молоді і дорослих до активної підтримки дитячого і молодіжного парламенту?».

Запитання сформульоване добре, якщо після його прочитання, відразу на думку спадає кілька ідей і виникає бажання їх обговорити. Має сенс попе-

редньо протестувати запитання на різних людях. Насамперед потрібно перевірити, чи зрозуміле запитання, наскільки воно викликає інтерес і спонукає до роздумів. Головне, щоб воно не заводило людей у ступор.

Підготовка матеріалів і приміщення

Учасники сидять за невеликими столами від 4 до 5 осіб у просторому приміщенні. Інтер'єр і атмосфера кімнати мають бути схожими на затишне кафе, в якому приємно посидіти й поспілкуватися. Напоїв, печива й солодоців має бути вдосталь для всіх. Столи мають бути накритими паперовими скатертками, на яких можна писати й малювати.

Для розмови за кожним столом має бути сформульоване ключове запитання, відоме заздалегідь і важливе для всіх. Зазвичай World Café проводять у три етапи. Перед початком кожного нового етапу учасники (крім «господаря/господині») пересідають за інший стіл.

В одному з варіантів для кожного етапу може бути сформульоване окреме ключове запитання.

Порядок дій

Вступ: Привітання, представлення формату роботи й послідовності дій (плакати або презентація на великому екрані).

Перший етап: розмова (на тему ключового запитання №1). Зміна стола.

Другий етап: розмова (на тему ключового запитання №1 або №2). Зміна стола.

Третій етап: розмова (на тему ключового запитання №1 або №2) і підбиття підсумків.

Підбиття підсумків для всіх: визначити пріоритети серед сформульованих висновків за допомогою розміщення точок («хіт-парад» найбільш значущих тем, щодо яких вестиметься подальша робота). За змоги, створити робочі групи для роботи над найважливішими темами.

«(вітове кафе» слугує обміну інформацією між усіма учасниками. У центрі уваги знаходиться задана тема, яка обговорюється в декількох етапах і в різних формах, щоб в підсумку задіяти знання всіх учасників і виробити вирішення проблеми.

Вступ

World Café починається з привітання й короткого пояснення мети проведення зустрічі. Згодом потрібно сказати кілька слів про формат роботи World Café. Для цього необхідно заздалегідь підготувати плакати або невеликі презентації на такі теми:

- ключове запитання для обговорення під час World Café (або кілька ключових запитань для обговорення на кожному етапі);
- послідовність дій;
- правила проведення World Café;
- роль і обов'язки «господаря/господині».

На самому початку учасників просять обрати «господаря/господиню» за своїм столом — ця людина залишається на своєму місці до кінця заходу й не пересідає за інші столи. Потім за допомогою дзвіночка або гонгу оголошується початок першого етапу.

Перший етап

За всіма столами розпочинається обговорення ключового запитання. На скатертинах можна малювати або щось занотувувати. Будь-який учасник може взяти за стіл їжу й напій. Через 20–30 хвилин модератори World Café за допомогою дзвіночка або гонгу оголошують про завершення першого й початок другого етапу.

Зміна столу

Другий етап

Усі учасники (крім «господаря/господині») пересідають за інші столи. «Господар/господиня» залишається сидіти за своїм столом і вітає нових «відвідувачів». Вони коротко розповідають новим «відвідувачам» про те, що обговорювали за цим столом на першому етапі. «Відвідувачі» діляться ідеями, думками й запитаннями, які вони обговорювали за попереднім столом. Далі продовжується обговорення ключового запитання (або починається обговорення нового ключового запитання). Через 20–30 хвилин модератори за допомогою дзвіночка або гонгу оголошують про початок третього етапу (зазвичай, останнього).

Зміна столу

Варіант № 1: учасники знову сідають за стіл, з якого починали розмову на першому етапі.

Варіант № 2: учасники знову пересідають на якийсь новий стіл (за винятком «господаря/господині»). Все повторюється як під час другого етапу.

Варіант № 3: Можна сісти за старий стіл, або ж пересісти за новий стіл.

Третій етап

Незалежно від варіанту зміни стола знову відбувається обмін висновками, ідеями та запитаннями, що були сформульовані на другому етапі.

Що саме буде обговорюватися, дуже залежить від того, чи учасники на другому етапі далі обговорювали початкову тему, чи нове ключове запитання, і від того, чи передбачає третій етап подальше обговорення початкового запитання, чи відбуватиметься обговорення третього ключового запитання.

Іноді, навіть упродовж одного етапу, обговорюють одразу два запитання. Відтак, можливі різні варіанти — залежно від ситуації. Вибір методу визначається винятково цілями, які організатори ставлять для себе на кожному конкретному заході.

Ближче до кінця третього етапу, розташованих за кожним столом учасників просять сформулювати три ключові думки (сумніви, ідеї, міркування, висновки, пропозиції тощо) і записати їх на модераційних картках, щоб винести їх на загальне обговорення.

Як нотатки на берегах: звісно, можна записувати три ключові думки за результатами кожного з етапів. Це займе трохи більше часу, але може виявитися дуже ефективним інструментом. «Господарі» також можуть записувати ключові слова на модераційних картках наприкінці кожного етапу. На них можна опиратися під час «короткого звітування» на початку другого і третього етапів. За бажання, можна окремо надати слово «господарям» під час кінцевого етапу обговорення.

Підбиття підсумків для всіх

Кожний стіл представляє для всіх учасників основні результати своєї роботи і фіксує їх на дошці для модерації. У такий спосіб виникає перелік ключових думок групи загалом.

Наприкінці учасники можуть ще раз визначити важливість кожного окремого пункту з переліку, розмістивши точки поруч із цими пунктами і в такий спосіб створити своєрідний «хіт-парад» тем для подальшого опрацювання.

Також можна формувати робочі групи для кожної з найпопулярніших тем. Для цього потрібно попросити учасників написати на картках свої імена й закріпити їх на дошці навпроти теми, яка їх цікавить. Створені в такий спосіб робочі групи далі працюють над відповідними темами після завершення заходу.

Правила World Café

- Ви є експертами в обговорюваних питаннях.
- Важлива кожна ідея й кожна думка.
- Зосередьтеся на найголовнішому — на поставленому запитанні.
- Розглядайте запитання з вашого погляду, розповідайте, що думаєте і відчуваєте.
- Слухайте: намагайтеся зрозуміти позицію інших.
- Спробуйте дізнатися про щось нове, задавайте запитання, діліться думками.
- Спробуйте об'єднати й пов'язати разом ідеї, думки, роздуми, висновки і пропозиції, висловлені під час поточного й попереднього етапів.

- Малюйте, кресліть і пишiть на паперових скатертинах. Скатертина — ваш протокол.
- Працюйте із задоволенням.

ВІДГУКИ З ПРАКТИКИ

Твоя роль. Якщо ти «господар/господиня», тоді:

- нагадує «відвідувачам» за твоїм столом про те, щоб вони відразу записували на скатертині озвучені важливі ідеї, знахідки та цікаві запитання;
- делікатно модерує процес обговорення;
- залишайся за столом, коли всі пересідатимуть за інші столи, і зустрічай нових «відвідувачів»;
- поділись найважливішими висновками й думками, висловленими учасниками за твоїм столом під час попереднього етапу (найкраще використовувати для цього свої нотатки).

РЕФЛЕКСІЯ (ОЦІНЮВАННЯ)

Кінцевий етап заходу: Круглий стіл/Усі висловлюють думки по колу (Метод 10.9.1), (Методи 10.4.1, 10.4.2 — Розміщення точок у таблиці).

ВАРІАНТИ

Формат World Café чудово підходить для колективного обговорення під час проектного планування. У межах «Кузні проектів» або у форматі Pro — Action — Café (Бюро питань майбутнього 2014, с. 84 і далі).

ПЕРЕДАВАННЯ ІНФОРМАЦІЇ (ФІКСУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ, ПОДАЛЬША РОБОТА З РЕЗУЛЬТАТАМИ)

Фіксування результатів: Фотопротокол результатів роботи на дошках для модерації.

Подальша робота: Робочі групи з найпопулярніших тем із «хіт-параду».

РЕКОМЕНДАЦІЇ

Формат World Café не дуже придатний для обговорення конфліктних і делікатних тем, які можуть викликати чималу напругу.

ДЖЕРЕЛО

Brunsemann, Claudia/Zussy, Jens (2016); Büro für Zukunftsfragen. Amt der Vorarlberger Landesregierung (2014): S. 63 ff., 84 ff.

Ми використовували цей метод багато разів у різних групах, для різних цілей, з різними варіаціями. Варто зазначити, що метод потребує докладного планування й попередньої підготовки матеріалу/середовища і, відповідно, потребує часу та завзяття. З нашого досвіду, результати цілком виправдані. Цей метод дає змогу учасникам повністю включитися в процес, бути активними, відкритими та сміливо висловлювати свої думки.

Мака Судадзе

Молодіжний центр м. Ахалціхе, Грузія

World Café!!! І чому я не знала про цей метод?! Використовувала його для роботи з ініціативною групою під час планування проекту. Ми визначили наших стейкхолдерів, розглянули можливі способи інформування про проект і всі підводні камені, які чекають нас під час реалізації проекту, а також знайшли джерела фінансової підтримки нашої ініціативи. Колективна мудрість спрацювала! Обов'язково використовувати World Café в роботі не тільки з учнями, але й з учителями і батьками, тому що цей метод дає змогу згенерувати спільне бачення з будь-якого питання, з різних ракурсів.

Ольга Леськів

педагог-організатор Нерубайської школи № 2, село Нерубайське, Одеська область, Україна

9.4 Метод «Відкритий простір» (Open Space)

ВСТУП — ОГЛЯД — ОСОБЛИВОСТІ

Метод Open Space, або «Технологія відкритого простору», був запропонований у 1980-х роках Гарісоном Оуеном. Причиною цього став негативний досвід проведення великих конференцій. Обмін важливою інформацією на цих конференціях часто відбувався під час перерв на каву, а неформальне спілкування між робочими секціями часто було ціннішим, аніж зміст самих секцій. Гарісон Оуен розробив метод роботи з великими групами для підвищення ефективності заходів і описав основні принципи його роботи. Ось ці принципи: учасники самі визначають, як саме проходитиме захід (самоорганізовний процес); є «дошка оголошень», на якій зафіксовані питання й теми для обговорення; процес майже не координується «зверху»; нема вихідного офіційного порядку денного; учасники відкриті до обговорення будь-яких тем; процес відкритий; фокус — на здатності групи до самоуправління.

ЦІЛІ

- Запуск початкового етапу проекту.
- Обговорення дійсно резонансних, актуальних тем.
- Подолання наболілих ситуацій у самому розпалі (учасники стресовані або розгублені).
- Запуск процесу змін і керування ним (організація реформування).
- Обмін досвідом.
- Пошук ідей і рішень.
- Розроблення нових стратегій, концепцій, підходів і тем.
- Пошук швидких і творчих рішень для реформування власної соціальної системи.
- Самостійне керування змінами у своїй територіальній громаді, установі чи організації.
- Робота з комплексними, масштабними темами (актуальними для цілих міст, соціальних просторів, установ і організацій).
- Пропрацювання відкритих ситуацій, де нема готових відповідей (тобто є досить простору для маневрування).
- Обговорення сценаріїв із відкритим фіналом і несподіваних поворотів ситуацій.
- Розвиток толерантності до несподіваних результатів і непередбачуваності перебігу подій.
- Пошук рішень для ситуацій, що зайшли в глухий кут.
- Робота з темами, в основі яких лежить конфлікт.
- Налагодження контакту між великими групами.
- Створення персональних і групових мережових об'єднань.

- Забезпечення взаємодії та співпраці між людьми, які ухвалюють рішення, і людьми, яких стосується проблема.
- Підвищення мотивації та згуртованості груп.
- Створення умов для появи самоорганізовних процесів і формування довіри до учасників.
- Сплеск індивідуальної та колективної енергії.
- Формування колективних знань.
- Забезпечення можливостей для реалізації прав.
- Проведення заходів у «живому» форматі.
- Створення продуктивного робочого клімату, що стимулює висловлювання нових ідей.
- Створення можливостей висловлювати власні ідеї для працівників і людей, яких стосується проблема.
- Пошук орієнтирів у період турбулентних змін.
- Швидке ухвалення рішень.
- Забезпечення подальшої роботи з отриманими результатами.

ЦІЛЬОВА ГРУПА

Тип учасників: Підходящою цільовою групою для застосування цього методу будуть люди, які працюють у межах однієї організації, ініціативи, територіальної громади або установи, або люди з різних організацій, інституцій або мережових об'єднань, котрі співпрацюють один з одним. Передбачається, що склад учасників неоднорідний.

Чинні політики, представники адміністрації та неурядових організацій також є підходящою робочою групою. А також люди, які співпрацюють між собою в межах своїх організацій, органів місцевого самоврядування, ініціатив тощо (або співпрацюють з іншими організаціями чи установами). Тобто у приміщенні, де проводиться захід за методом Open Space, мають перебувати «правильні» люди.

Вік: дорослі та молодь.

Розмір групи: точна кількість учасників не визначена. Метод відкритого простору підходить для роботи з групами від 10 до 1000 учасників і більше.

ЧАС

Тривалість: для стандартного варіанту потрібно від 1 до 3,5 днів, зазвичай, 3 дні. Наприклад: 1–2 дні для обговорення, 1 день для підбиття підсумків, написання звіту, визначення пріоритетів і складання списку подій. Добре зарекомендували себе й коротші заходи (наприклад, упродовж 4 годин, особливо з малою або середньою групою). Тоді описана концепція спрощується, але логіка й послідовність дій не змінюються.

Якщо мета — створити проект упорядкування міських районів, проаналізувати соціальний і життєвий простір, розробити концепції для роботи з дітьми та молоддю, то формат одноден-

них заходів підійде. Якщо метод відкритого простору застосовується як перший захід у межах довгострокового проекту для допомоги дітям і молодим людям, то потрібні вам політики, представники адміністрації та неурядових організацій найімовірніше відгукнуться на запрошення на одноденний захід. Якщо приділити належну увагу підготовці та модерації, то й одноденні зустрічі для великих груп можуть бути дуже ефективними з погляду мобілізації учасників і надання поштовху проекту.

ДОПОМІЖНІ ЗАСОБИ (МАТЕРІАЛИ, НОСІЇ ІНФОРМАЦІЇ, ОБЛАДНАННЯ)

- Графік роботи та схема приміщення (на великих аркушах паперу).
- Різноманітні аркуші з правилами та принципами роботи за методом Open Space.
- Клейка стрічка (кілька рулонів), маркери (5 шт. на групу + 30 штук для загального підбиття підсумків).
- Пінборди (з розрахунку 2 шт. на групу й кілька штук для загального підбиття підсумків).
- Достатня кількість кнопок.
- Картки «Метаплан» (приблизно 100 шт. на групу), бездротовий мікрофон.
- Фліпчарти (5 шт.).
- Форми для учасників, щоб вони могли сформулювати свої цілі й інтереси, а також форми для звітів.
- Декілька ноутбуків, програмне забезпечення для роботи з текстом і таблицями та підготовки презентацій.
- Стислий посібник користувача для роботи з ноутбуком і програмним забезпеченням (для кожного ноутбука).
- Принтер (з розрахунку не менше одного на 100 учасників, в ідеалі — один на комп'ютер).
- Папір і картриджі для принтера.

- Робоче місце для кожного комп'ютера.
- Бланк для звіту, збережений на кожному комп'ютері як шаблон.
- За потреби — швидкозшивачі та діркопробивачі (щоб можна було підшити документи).
- Ксерокс (в ідеалі — з функціями зшивання та сортування), папір для ксерокса.
- Канцелярські скріпки.

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ

Підготовка

Для підготовки й організації заходу треба знайти кваліфіковану команду. На етапі підготовки треба визначити цілі й теми для обговорення (після перевірки, чи метод Open Space підходить для ситуації застосування й очікуваної групи учасників). Формулювання теми має бути відкритим. Цілі та теми для обговорення в запрошенні треба сформулювати так, щоб зацікавити й залучити потенційних учасників.

Треба знайти придатне місце зустрічі (конференц-центр). І заздалегідь перевірити, наскільки воно підходить для обраного формату (наприклад, чи є досить місця для роботи з великими групами). Треба передбачити кейтеринг на весь час заходу.

Приміщення треба підготувати напередодні заходу. У будівлі, де відбуватиметься зустріч, має бути одна велика зала і кілька приміщень для роботи в невеликих групах. У кожному приміщенні треба підготувати набір засобів візуалізації (дошки для модерації, аркуші паперу тощо). Обов'язково передбачити «дошки оголошень» для питань і тем для обговорення. Крісла в приміщенні мають бути розставлені по колу, щонайбільше в три ряди (залежно від загального розміру групи).

«Дошки оголошень» для питань і тем для обговорення мають висіти так, щоб до них було легко підійти. В ідеалі, у центрі кола немає бути нічого — крім матеріалів, потрібних для виготовлення

При використанні методу відкритого простору організатори визначають лише загальну рамкову тему. Окремі теми розробляються самими учасниками і допрацьовуються в ході відкритого, гнучкого та спонтанного процесу формування думок та ухвалення рішень. Здійснюється конкретизація тем і розробка конкретних колективних заходів.

«дошки оголошень» і «ринкової площі». Аркуші з правилами та принципами роботи методу Open Space, а також аркуші з темами для обговорення треба розвішати на стінах. Трохи більше вільного місця на дошках або на окремій порожній стіні варто передбачити для графіка роботи та схеми приміщення, а також для плану роботи на щодень. На початку заходу ці аркуші цілком можуть бути порожніми. Також потрібно обладнати зону для роботи за комп'ютерами.

Важливо заздалегідь продумати, як будуть реалізовуватися отримані результати, щоб після завер-

шення заходу у форматі Open Space можна було плавно перейти до наступного етапу роботи. На етапі планування заходу у форматі Open Space це одне з найскладніших питань: результати заходу завжди мають вилитися в якісь практичні кроки.

Порядок проведення

Для ефективної роботи у форматі Open Space потрібно, щоб у процесі брали участь (і активно до нього залучались) якомога більше людей, котрі ухвалюють рішення, і людей, яких безпосередньо стосується обговорювана проблематика.

4 ПРИНЦИПИ Й ОДИН ЗАКОН

Заходи, що проводять за методом відкритого простору ґрунтуються на 4 принципах роботи (див. Оуен 2001, с. 111).

1. Ті, хто прийшов, саме ті, хто мали прийти

За цим принципом неважливо, скільки людей братиме участь в обговоренні теми в робочій групі і які посади ці люди обіймають. Найважливішими є якість і зміст дискусії.

2. Те, що відбувається, є саме тим, що має відбуватися

Цей принцип стверджує, що учасники мають бути готові до справжніх змін, нового досвіду й прогресу, і що результати виходитимуть за межі їхніх початкових очікувань і планів.

3. Все починається тоді, коли починається

Творчість у роботі не з'являється на замовлення. Якщо робота налагоджується не із самого початку, а лише в середині процесу обговорення робочої групи, то цьому треба радіти, а не розчаровуватися.

4. Все закінчується тоді, коли закінчується

Цей принцип тісно пов'язаний із попереднім. Якщо вже все сказано, не обов'язково штучно тягти час до початку обговорення в наступній робочій групі, можна оголосити засідання закритим. Учасники або приєднуються до інших груп, або просто поп'ють каву. Навпаки, якщо через деякий час після початку роботи всі учасники розігралися, дискусія в розпалі, не варто переривати її на найцікавішому місці — треба довести обговорення теми до кінця, прояснивши всі деталі.

Закон двох ніг — «джмелі» й «метелики»

Наведені вище принципи методу відкритого простору можуть бути доповнені іншим законом — так званім законом двох ніг (Оуен 2001, с. 114). Якщо учасник розуміє, що він більше не може зробити цінного внеску в роботу групи або робота в цій групі йому нічого не дає, треба скористатися ногами й перейти туди, де його робота буде корисною. У методі відкритого простору перехід від однієї групи до іншої не сприймається як неввічливий вчинок. Навпаки, саме це слід робити, адже кожен учасник відповідає за те, що говорить, і чому він вчиться під час роботи.

Згідно з цими правилами, розрізняють два типи учасників: «джмелі» й «метелики».

Учасники-джмелі перелітають із групи в групу та збагачують своєю присутністю і внеском в обговорення роботу кожної з них. Як і в дикій природі, вони «переносять пилок з однієї квітки на іншу» (Оуен 2001, с. 116) під час заходу.

Під час заходу учасників-метеликів можна знайти в кафе або навіть біля басейну. Вони не беруть участі в роботі жодної з груп. Це «неробство» і є їхнім позитивним внеском у процес, оскільки для інших учасників спілкування з «метеликами» стає своєю «оазою тиші». Розмови з учасниками-метеликами можуть бути надзвичайно продуктивними для інших учасників (Оуен 2001, с. 116).

Суть самоорганізованого процесу полягає в тому, що участь для кожного є виключно добровільною. Тому брати участь у таких заходах варто лише тим, хто всерйоз цікавиться обговорюваною темою, хто готовий бути частиною процесу з невідомим результатом, і хто бере обговорюване питання близько до серця. Високий рівень мотивації, щирий інтерес до теми обговорення й відповідальність за результат є обов'язковими передумовами для роботи у форматі Open Space.

Вихідна ситуація є відкритою (попередньо визначеного плану засідання немає, але рамкову тему обговорення та головне запитання, на яке потрібно відповісти, слід чітко і прозоро сформулювати, щоб вони були зрозумілі всім учасникам). Тому цей метод і називається методом відкритого простору.

Важливим чинником успіху є робота модераторів відкритого простору, що має бути ефективною за мінімального втручання в обговорення. Модератори забезпечують взаємодію в конкретному просторі впродовж певного проміжку часу, встановлюють спільні рамки роботи — але не більше.

Загалом робочий процес організують самі учасники — організаторам потрібно довіритися здатності групи до самоорганізації й самоуправління.

Приклад послідовності дій під час роботи за методом відкритого простору:

- відкриття заходу;
- ознайомлення з принципами роботи за методом відкритого простору;
- етапи заходу;
- знайомство з темами, визначеними учасниками;
- подальші кроки та домовленості;
- завершальний етап;
- підбиття підсумків.

Протягом усього заходу має працювати кейтеринг. Із самого початку треба донести до учасників думку, що докладний план роботи не був сформульований свідомо (за винятком формальних етапів — невіддільних частин робочого процесу) і що лише вони відповідають за те, як проходитиме захід.

Відкриття заходу

Перший етап — відкриття заходу. Після привітання модератор пояснює групі формат роботи і принципи методу відкритого простору (правила, закони й ролі). Потім починається робота над формуванням «дошки оголошень». Модератор пропонує учасникам заповнити порожній простір на стіні або на дошках, взявши в такий спосіб перебіг заходу у свої руки. Для цього кожному учаснику потрібно написати на аркуші паперу або на модераторській картці тему, в обговоренні якої він дуже зацікавлений, і своє ім'я, а потім вийти в центр кола та голосно прочитати написану тему й ім'я. Потім учасник вішає аркуш на графіку роботи та схемі приміщення, щоб закріпити за наз-

ваною темою часовий проміжок і приміщення для обговорення. На графіку є часові проміжки з тривалістю до 90 хвилин (залежно від того, скільки часу передбачено для фази групової роботи), які поступово заповнюються різними темами.

Якщо не з'являться нові теми для обговорення, дошка оголошень вважається готовою. Втім, під час роботи за методом відкритого простору визначений графік можна змінювати й доповнювати. Модератор оголошує про початок роботи «ринкової площі», й учасники вибирають одну або декілька груп для обговорення (на випадок, якщо обговорення однієї з обраних тем не відбудеться або не сподобається учаснику).

Етапи роботи в групах

Потім усі йдуть в обрані приміщення. Починається обговорення тем. Усі учасники однаково відповідають за те, як буде проходити робота в обраній групі, та яких результатів вони досягнуть.

Модератор кожної робочої групи має забезпечити запис отриманих результатів у письмовій формі. Для цього потрібно або заповнити заздалегідь видруковану форму вручну, або — це краще — записати результати у збережений шаблон на ноутбуці, а потім видрукувати його (це може зробити один із членів групи або сам модератор). Отримані результати потім вивішуються на інформаційний стенд чи на стіну. Інші учасники можуть додавати свої коментарі до результатів (за згоди, також набрані на комп'ютері й видруковані).

Для фіксації результатів і етапів роботи дуже добре підходить метод модерації та візуалізації VIPP. У кожній групі учасники записують результати на модераційних картках безпосередньо під час обговорення і прикріплюють їх до пінбордів, а потім усі разом сортують їх (за потреби приклеюють на аркушах паперу великого формату). У такому разі, після кожного раунду обговорення з'являється готовий візуалізований протокол, який можна виставити в залі загальних зустрічей (на відповідній стіні, або на дошках для модерації). Тоді можна легко сфотографувати отримані результати й одержати наочний фотопротокол.

Є варіант проведення заходу, який відрізняється від класичної концепції, проте добре себе зарекомендував на практиці. Він полягає в тому, що після завершення кожного з етапів/раундів обговорення, результати не просто вивішуються для всіх, а супроводжуються короткою презентацією авторів (наприклад, усі учасники можуть групою переходити від дошки до дошки та слухати коментарі). Перевага цього додаткового етапу усних презентацій полягає в тому, що учасники краще засвоюють результати роботи (якщо порівняти з варіантом, коли вони тільки читають письмові протоколи окремих груп). Якщо використовувати засоби візуалізації за методом VIPP, отримані результати можна швидко сфотографувати та конвертувати у цифровий формат.

За перший день роботи на стіні зали загальних зустрічей («ринкова площа») з'явиться багато

інформації. Цей день можна завершити «вечірніми новинами». Усі охочі можуть коротко описати свої враження від дня, що минув (методом «естафетної палички», яка передається від промовця до промовця). Або ж наприкінці можна оголосити про нові робочі групи й теми обговорення на завтра.

Другий день

Другий день проходить у схожому ритмі: після «ранкових новин» учасники діляться на робочі групи відповідно до графіка роботи та схеми приміщень. До кінця другого робочого дня всі групи мають набрати отримані результати на комп'ютері, щоб їх можна було видрукувати за ніч і роздати всім учасникам. Мета полягає в тому, щоб учасники отримали задокументовані результати в письмовій формі ще до початку третього й останнього робочого дня, а не наприкінці заходу.

Третій день

На початку третього робочого дня всім учасникам виділяють 1–1,5 години для ознайомлення з результатами роботи груп. Потім кожен учасник позначає крапкою на плакаті із загальним списком тем ту, яка зацікавила його найбільше. За підсумками формується список найпріоритетніших тем — десятка найкращих. Кожній із 10 пріоритетних тем присвячено окремий аркуш фліпчарту або окрема дошка для модерації, які розподіляються по всьому приміщенню. У верхній половині аркуша/вільного місця на дошці написано: «Суміжні теми», у нижній — «Потрібні кроки й дії». Учасники мають обійти всі фліпчарти/дошки модерації по колу й записати у відповідну графу свої ідеї щодо теми, якщо такі є. Потім усі результати переводять в електронний формат і видрукують, щоб учасники могли ще раз коротко обговорити їх і домовитися про наступні кроки планування (розподіл завдань, контактні особи тощо).

Завершення роботи за методом відкритого простору: домовленості про подальшу роботу

На кінцевому етапі учасники відповідають на такі запитання:

- Над якими ідеями ви б хотіли продовжити роботу?
- Якими ідеями ви б хотіли поділитися з іншими?

Побажання й домовленості

Результати цього етапу також записують у підсумковому протоколі. Побажання й домовленості презентують у загальному колі.

РЕФЛЕКСІЯ (ОЦІНЮВАННЯ)

Захід у форматі відкритого простору завершується обговоренням у широкому колі, де знову знадобиться естафетна паличка, яку передають від одного промовця іншому. Проводять короткотривалій круглий стіл (всі висловлюють думки по колу):

- Якого досвіду я набув/набула під час цього заходу у форматі Open Space?
- Що це означає для мене, для моєї роботи, для моєї професійної сфери?

Альтернатива 1: короткий обмін враженнями усно у форматі «снігової кулі» в невеликих групах (2, 4, 8 осіб).

Альтернатива 2: одночасний «Дельфійський біг» станціями, де стоять дошки з модераційними картками, присвяченими кільком ключовим запитанням. Цей метод проводять спрощеним і скороченим. Учасники відповідають або індивідуально, або в мінігрупах, на всі запитання, записуючи відповіді на модераційних картках (щоб скористатися цим варіантом, потрібно мати багато часу й модераційні картки.)

Альтернатива 3: оцінювання за допомогою розміщення точок.

ВАРІАНТИ

Інший варіант — почати з формату відкритого простору для обміну досвідом, створення переліку тем і формулювання перших ідей, вирішення ситуацій, що здаються безвихідними, і підвищення мотивації для подальшої роботи. Потім продовжити (через кілька днів або тижнів), використовуючи інші методи, наприклад, провести декілька «Майстерень майбутнього» або «Планувальний осередок» (Planning Cell).

Методи, як-от передавання інформації у формі доповіді, панельні дискусії (для обговорення пропозицій щодо розв'язання проблеми) тощо, треба застосовувати лише на другому етапі.

ПЕРЕДАВАННЯ ІНФОРМАЦІЇ (ФІКСУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ, ПОДАЛЬША РОБОТА З РЕЗУЛЬТАТАМИ)

Фіксування результатів відбувається, коли учасники складають протоколи роботи окремих груп, коли відзначають результати на інформаційних стендах, а також у підсумковому протоколі роботи всіх груп, який роздруковують і роздають учасникам перед початком фази ознайомлення з результатами (вона припадає на третій день роботи).

Домовленості про продовження роботи фіксують письмово щодо кожної теми, обраної за результатами пріоритетизації. Вони є переліком потрібних кроків і дій.

РЕКОМЕНДАЦІЇ

Є кілька протипоказань до застосування методу відкритого простору — цим часто нехтують. Цей метод не варто використовувати, якщо:

- учасники не мають чітко окресленого бажання або намірів і хочуть просто побачитися один з одним;
- метою зустрічі є виключно обмін інформацією (для цього є інші методи);
- ймовірно, що організація, яка проводить цей захід, може перешкоджати впровадженню результатів;
- уже давно є окреслені цілі та розроблені проекти стратегій, які не можуть бути змінені (брак відкритості, недостатньо місця для маневру);
- предметом обговорення є дуже глибокі конфлікти (для цих випадків також є придатніші методи);
- передбачається високий ступінь контролю процесу, що не допускає його вільного розвитку;
- в організації бракує потрібного рівня довіри й чесності у взаємодії;
- захід у форматі відкритого простору насправді є інструментом прояву влади;
- команда організаторів, яка відповідає за підготовку і проведення заходу, не може впратися з початковою невпевненістю, збен-теженістю й розгубленістю учасників, що може виникати через відкритість формату роботи;
- команда, відповідальна за проведення заходу, не є доволі компетентною, щоб уникнути надмірної поверховості й неточності обговорень.

Головне, щоб формат відкритого простору пасував до робочої культури, яка сформувалася в тій чи іншій організації або установі.

ДЖЕРЕЛА

Jungk/Müllert 1983; Jungk 1988; Kuhnt/Müllert 1996; Stange Holzmann, S. 235 ff.; Maleh, C. (2002) Owen, H. (2001); Petersen, H.-Chr. (2000)

ВІДГУКИ З ПРАКТИКИ

Open Space — символічна назва методу, що співзвучна із принципами життєдіяльності нашої школи. Сам метод потребує чималих часових ресурсів, тому ми адаптували його до наших можливостей. На кілька днів фойє школи перетворилося на джерело ідей учнів, які мали на меті поліпшити шкільний простір. На перервах у ці дні було дуже людно, адже обговорювали пропозиції як учні, так і вчителі й батьки. Потім в актовій залі школи ми організували підсумкову презентацію ескізів ідей і оцінили здатність реалізувати ці ідеї за допомогою методу «Кола оцінювання». У результаті ми створили палітру можливостей зробити шкільний двір комфортним та інтерактивним.

Ярослава Голтвян-Томачинська
педагог-організатор Одеського ліцею №9,
місто Одеса, Україна

Один із учасників зауважив: цей метод, здається, проявляє більше поваги до учасників, тому що ми всі можемо вільно обирати, рухатися в просторі, і ми самі відповідаємо за свою поведінку. Застосовуючи цей метод, рекомендуємо звертати увагу на вибір ресурсів (особливо простору), а також враховувати вік і досвід учасників. Дуже зручно, що метод дає змогу інтерпретувати і планувати відповідно до цілей.

Тамарі Цкіпурішвілі
директор школи і вчителька громадянської освіти, школа №1 село Апені,
муніципалітет Лаґодехі, Грузія

Метод «Майстерня майбутнього»

ВСТУП — ОГЛЯД — ОСОБЛИВОСТІ

Метод «Майстерня майбутнього» використовують як у межах організацій і установ, так і поза ними, а цілі можуть бути і локальними, і глобальними. Цей метод використовують як інструмент інноваційного й демократичного формування суспільства. «Майстерня майбутнього» дає змогу громадянам і членам організацій, думкою яких рідко хто цікавиться, дізнаватися про проблеми і зміни, що безпосередньо стосуються їхніх інтересів, і пропонувати власні розв'язання, висловлювати власні уявлення про життя, оточення, роботу або територіальну громаду, а також — пропонувати альтернативні підходи реформування.

Метод «Майстерня майбутнього» особливо ефективний і рекомендований до використання, коли громадянські ініціативи самопомоги торкаються локальних проблем (житло, транспортні проблеми, екологічні проблеми на місцях, розвиток території громади, з урахуванням інтересів місцевого населення тощо).

Автором методу «Майстерня майбутнього» вважають Роберта Юнгка, який почав застосовувати його вже наприкінці 1960-х років. Свою першу «Майстерню майбутнього» Роберт Юнгк провів у 1965 році у Відні. Тоді вона називалася «Бюро майбутнього» (захід за цим методом проводився з працівниками пошти). Також широко відомою стала одна з перших майстерень, яку він провів у Айзенгаймі. Там Роберту Юнгку, разом із жителями шахтарського поселення, вдалося врятувати район міста від знесення і за допомогою «Майстерні майбутнього» знайти спосіб його упорядкування.

Розширення концепції для роботи з дітьми і молоддю

Метод «Майстерня майбутнього» був розроблений Робертом Юнгком для роботи з дорослими. У 1980–1990-х роках Вальдемар Штанге, тісно співпрацюючи із Робертом Юнгком, адаптував початковий метод для роботи з дітьми й молодими людьми.

ЦІЛІ

- Знайти спільні рішення, орієнтовані на майбутнє.
- Думати проактивно й діяти на випередження.
- Брати на себе відповідальність за власне майбутнє.
- Залучати дітей і молодь до довгострокового проектування й упорядкування їхнього середовища проживання.
- Забезпечити майбутнє соціальних систем, обговорюючи бачення та утопічні уявлення жителів.

- Не боятися критикувати вади і власними руками облаштовувати середовище проживання.
- Знайти розв'язання, коли соціальні системи перебувають у кризі.
- Знайти розв'язання на початку процесу змін.
- Розробляти абсолютно нові концепції, ініціативи і проекти, пропонувати реалістичні альтернативи поточному стану справ, генерувати проривні, інноваційні творчі ідеї та пропозиції.
- Розробляти комплексні концепції розвитку територіальних громад («близькі дітям муніципалітети»), міських районів, асоціацій, установ (наприклад, шкіл), організацій та молодіжних об'єднань.
- Розвивати творчий потенціал кожної людини.
- Вийти за межі звичного способу мислення й поведінки.
- Пропонувати нові ідеї, концепції й рішення для зміни ситуації, що склалася.
- Дати волю фантазії та соціально-політичній творчій думці: соціальні винаходи й експерименти («Майстерня майбутнього» як «кузня ідей», «майстерня думки», «фабрика фантазії»).
- Подолати зашореність мислення щодо «тиску обставин».
- Підвищити мотивацію і «пробудити»: використовувати «Майстерні майбутнього» як джерело імпульсу, як генератор соціальних і політичних інноваційних ідей.
- Надати сміливості до активної участі в плануванні і створенні майбутнього.
- Долучити до процесу осіб, яких стосується проблема: створювати можливості для партисипації й самопомоги.
- Замість того, щоб бути об'єктом планування й ухвалення рішень, стати суб'єктом.

ЦІЛЬОВА ГРУПА

Вік: починаючи з молодшого шкільного віку.
Розмір групи: 10–30 осіб.

ЧАС

Одноденна майстерня: один день (прибл. 9 годин) + час для підготовки і прибирання (двічі по півтори години).

Майстерня на вихідних: 2,5 дні.

Тижнева майстерня (використовується рідко, наприклад, у межах масштабного проекту й розробки концепції на тривалий час): 5 днів.

ДОПОМІЖНІ ЗАСОБИ (МАТЕРІАЛИ, НОСІЇ ІНФОРМАЦІЇ, ОБЛАДНАННЯ)

Стандартні матеріали, що потрібні для модерації й візуалізації: набір для модерації (пінборди, аркуші паперу великого формату, картки, маркери тощо). Деякі техніки вимагають додаткових витратних матеріалів, як-от воскові олівці або набори для створення колажів.

Якщо заплановано обговорення тем, для візуалізації яких найзручніше зробити макет (наприклад, оформлення молодіжного простору, класу або майданчика), то можуть знадобитися прості матеріали для його виготовлення (клей, фарби, фанера тощо). Матеріали для ігор, що сприяють розслабленню й розкриттю творчого потенціалу (наприклад, м'ячі).

Порядок проведення

Для проведення «Майстерні майбутнього» важливо, щоб тема обговорення не була надто вузькою і специфічною, а також, щоб спектр можливих рішень від початку не був обмеженим.

«Майстерню майбутнього» варто проводити лише за умови, що ситуація відкрита. Обираючи теми і проблеми для обговорення, треба враховувати, що «Майстерня майбутнього» найкраще підходить для роботи з комплексними, цілісними й погано структурованими проблемами, які можна вирішити лише за допомогою творчого підходу. Для лінійних, добре структурованих проблем є інші, адекватніші методи роботи.

Через принципову відкритість формату «Майстерні майбутнього» зазвичай на початку заходу не відбувається жодного інформаційного занурення в тему. Тривалі інформаційні блоки можуть призвести до того, що фантазія учасників із самого початку буде сильно обмеженою, і всі одразу стануть «заручниками часу» (Роберт Юнгк).

Підготовка

- Відповісти на питання: "Яка саме проблема або вада перебуває у центрі уваги?", "Чим саме обмежена тема обговорення?".
- Визначити мету: яка мета «Майстерні майбутнього»?
- Визначити часові рамки проведення «Майстерні майбутнього» й послідовність дій.
- Для кожної фази «Майстерні майбутнього» й кожного модераційного блоку сформулювати ключове запитання і створити відповідну візуалізацію, доступну для всіх.
- Підготувати всі матеріали, необхідні для проведення «Майстерні майбутнього».
- Продумати й замовити кейтеринг.
- Заздалегідь подбати про оренду приміщень і, якщо можливо, підготувати зали до події напередодні.
- Запустити рекламу «Майстерні майбутнього».

На підготовку «Майстерні майбутнього» командою модераторів передбачити від половини до цілого дня за умови, що всі допоміжні матеріали вже наявні. Якщо потрібно буде додатково придбати матеріали для виготовлення макетів, може знадобитися набагато більше часу.

Нижче наведено приклад короткого плану стандартної «Майстерні майбутнього» на тему «Район міста, що відповідає потребам молоді». Докладний опис окремих методів наведено в розділах 10.3.1 — 10.3.5.

Приклад плану «Майстерні майбутнього» на тему «Район міста, що відповідає потребам молоді» (день перший).

Вступ

Модерація на початку «Майстерні майбутнього» (привітання учасників, представлення цілей плану роботи на день). Знайомство з використанням ігрових методів (якщо учасники не знайомі). Опис фаз «Майстерні майбутнього», їх особливостей і правил:

Майстерня майбутнього — це тематично відкритий і звернений до учасників метод вирішення насамперед локальних проблем. Це багатостайний процес критики, вироблення ідей і знаходження шляхів їх реалізації, підсумком якого є розроблений план дій.

- **Фаза критики:** на цьому етапі можна «бурчати» і критикувати.
- **Фаза фантазії:** на цьому етапі потрібно змалювати ідеальний район міста, що відповідає потребам молоді. У фазі фантазії за межі обговорення виносять фінансове питання, а також законодавчі вимоги і фізичні принципи в разі «сміливих» ідей. Дозволені будь-які ідеї, навіть найбожевільніші.
- **Фаза реалізації:** вибір ідей (Які ідеї годяться? Над якими ідеями можна попрацювати? Які із запропонованих ідей ми хочемо реалізувати? Визначення пріоритетів). Створити ескіз проєкту для декількох обраних ідей.
- **Перед першою робочою фазою:** пояснити загальні правила «Майстерні майбутнього» (працювати разом, а не проти один одного; кожна ідея важлива; не можна «гамувати» ідей один одного тощо).

Фаза критики

- Модерування на початку фази критики, опис її цілей і методів роботи (наприклад, «Стіна скарг»). Коротке нагадування про правила фази критики: «Спочатку зібрати критичні зауваження, але не аналізувати їх на цьому етапі».
- Представлення ключового запитання, наприклад: «Що заважає мені в нашому районі, що не відповідає потребам молоді, що мене дратує, що потрібно змінити?».
- Спільне опрацювання критичних зауважень, зібраних під час фази критики за допомогою методу «Мозковий штурм» (ключові слова на модераційних картках) з подальшим обговоренням (рефлексія).
- «Офіційне» закінчення фази критики.
- Гра для розслаблення або коротка перерва, щоб учасники могли абстрагуватися від роботи під час фази критики.

Фаза фантазії та утопії

- Модерування на початку фази фантазії, опис її цілей і методів роботи (наприклад, «Мозковий штурм»). Коротке нагадування про правила фази фантазії: «Можливо все, гроші поки не мають значення».
- Вправа для розкріпачення творчого мислення, щоб запустити процес фантазування, як-от гра «Винахідники» (див. метод 10.3.6): «Придумати „виріб” — об’єкт ігрового інвентаря для молоді на центральному майдані».
- Представлення ключового запитання, наприклад: «Що саме може зробити наше місто/район таким, що відповідатиме потребам молоді? Які класні можливості для дозвілля нам потрібні, щоб ми із задоволенням проводили там вільний час? Яким має бути наш район, щоб ми могли краще розвивати в ньому свій потенціал?».
- «Мозковий штурм» на тему «Ідеальний район» (ключові слова на модераційних картках у

малих групах), коротке представлення результатів, спільне сортування й розподіл результатів за рубриками (робота з кластерами), коротка фаза рефлексії.

- Представлення результатів: групи презентують один одному результати своєї роботи під час фази фантазії.

Фаза реалізації

- Визначення ступеня важливості за допомогою методу «Мозковий штурм»: «Які із запропонованих ідей мені здаються найбільш важливими?» Оцінювання за допомогою розміщення точок (пріоритезація).
- Створення малих груп: «Ми обрали декілька питань, що здаються нам найважливішими. Хто над яким питанням хоче працювати?». Унаслідок цього учасники мають об’єднатися в 3–4 групи по 4–8 осіб. Важливо, щоб групи не утворювалися випадково. Важливо, що учасники хотіли працювати з тою чи іншою темою, адже вона їм дійсно цікава і близька.
- У невеликих групах відбувається активне обговорення тем, після чого до запропонованих ідей потрібно зробити конкретний ескіз проєкту. Ескіз може бути у формі малюнка, макета тощо.
- Якщо заплановано окрему фазу моделювання (що буває доцільним, коли ідеї потрібно буде презентувати публіці), слід додатково запланувати 2 години й заздалегідь підготувати достатню кількість матеріалів для виготовлення макетів.
- Кожна група презентує результати своєї роботи іншим учасникам «Майстерні майбутнього».
- Наприкінці учасники домовляються про продовження роботи (наприклад, можна скласти точний план дій — «Хто з ким буде працювати, над чим, які терміни?») і про наступну зустріч.
- Останнім елементом «Майстерні майбутнього» є блок зворотного зв’язку з учасниками.

Ведення протоколу й оцінка роботи «Майстерні майбутнього»

- Для ведення протоколу заходу варто вибрати учасника, який зможе ходити по приміщенню з камерою і фотографувати все, що відбувається, шукаючи вдалі ракурси.
- Всі отримані плакати з результатами, малюнки й макети також потрібно сфотографувати з усіма деталями.

Рекомендації щодо проведення

Модератори

Чим молодші учасники, тим більше модераторів потрібно залучити до роботи. Якщо через вік учасників самотійна робота в групах неможлива, у кожную групу потрібно залучити 1–2 модератора. Вони мають володіти основними методами модерації.

Помічники

Можливо, знадобиться кілька помічників для фотопроколу, кейтерингу, підготовки матеріалів тощо. Найкраще запросити на 1–2 волонтерів більше, щоб будь-якої миті доручити їм якісь завдання.

РЕФЛЕКСІЯ (ОЦІНЮВАННЯ)

Є багато методів рефлексії. Можна проводити оцінювання виконаної роботи за допомогою точок (наклеювати точки в таблицю з ключовим запитанням — див. метод 10.4.1), а можна обрати більш комплексний метод (відповідь на кілька ключових запитань на модераційних картках, див. 10.9). Однак під час вибору методу варто пам'ятати, що до моменту рефлексії в учасників буде насичений і непростий день, тож краще не обирати надмірно трудомісткий метод, проведення якого потребує багато часу.

ВАРІАНТИ

Особливий випадок: фаза публічних презентацій

У деяких випадках варто представити результати проведеної роботи на громадських слуханнях у день завершення заходу. Публічна презентація перед колом зацікавлених людей — батьків, друзів, політиків і журналістів — дає змогу поділитися результатами роботи, підвищити мотивацію учасників, переконати інших у тому, що реалізацію проектів потрібно підтримати.

Презентацію найкраще розпочати з привітання присутніх, короткого опису цілей «Майстерні майбутнього» і структури виступу. Оскільки часто — це єдина можливість для всіх учасників зустрітися в повному складі із запрошеними представниками громадськості, варто скористатися можливістю, аби висловити подяку всім, хто підтримував проект.

Далі слово беруть учасники «Майстерні майбутнього», які проводять для відвідувачів «екскурсію станціями», що є послідовністю робочих фаз «Майстерні майбутнього» у хронологічному порядку. Групи презентують ескізи проектів, показують малюнки й макети, а також відповідають на запитання щодо макетів і запланованих дій.

ПЕРЕДАВАННЯ ІНФОРМАЦІЇ (ФІКСУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ, ПОДАЛЬША РОБОТА З РЕЗУЛЬТАТАМИ)

Фіксувати підсумки заходу потрібно за допомогою фотографування всіх напрацювань, представлених на дошках для модерації, а також усіх малюнків і макетів. В офіційних звітах результати можуть бути представлені в електронному вигляді (текстовий документ) і доповнені кількома друкованими фотографіями. Такі матеріали можна використовувати для реклами, а також для подання заявок на фінансування проектів.

Подальша робота ведеться відповідно до плану дій («Хто з ким працюватиме, над чим, які терміни?»), запропонованого під час фази реалізації. Для цього члени робочих груп проводять регулярні зустрічі, а за потреби можуть влаштувати повторну зустріч усіх учасників майстерні.

РЕКОМЕНДАЦІЇ

Вимоги до приміщення: зала має бути доволі просторою, щоб вмістити коло стільців для всіх учасників, півколо із 5–10 пінбордів і всі матеріали, потрібні для заходу. Крім того, будуть потрібні 2 або 3 зали із дошками для модерації, де учасники зможуть працювати в невеликих групах. До оформлення приміщень варто підійти творчо (наприклад, прикрасити стіни різнокольоровими повітряними кульками і фотографіями), аби учасникам уже на вході стало зрозуміло, що вони потрапили на особливий, незвичний захід.

ДЖЕРЕЛО

Stange, 2001, Stange/Meinhold-Henschel/Schack 2012, Brunsemann / Zussy (2016).

ВІДГУК ІЗ ПРАКТИКИ

Чи вдалося мені?! «Шкода, що я вже випускник, тут такі класні проекти починаються, що я взагалі не хочу йти зі школи». Так, «Майстерня майбутнього» — це захопливий для учасників і водночас вимогливий для модератора метод, проведення якого вимагає ретельної підготовки. Дуже мудрим рішенням було провести майстерню під час канікул, тому що це дало мені змогу спочатку познайомити учнів із драбиною участі Роджера Харта й зіграти з ними в «Гру креативності». Певно, після цього учні відразу відчули себе на 7-му шаблі «Молодь — керує й ініціює». Під час майстерні вони були повністю незалежними у висловлюваннях, у діях, були експертами в тому, що вони пропонували. Так, мені вдалося!

Світлана Пастухова

практичний психолог Великопольківського навчально-виховного комплексу «школа-дошкільний навчальний заклад», село Великопольске, Одеська область, Україна

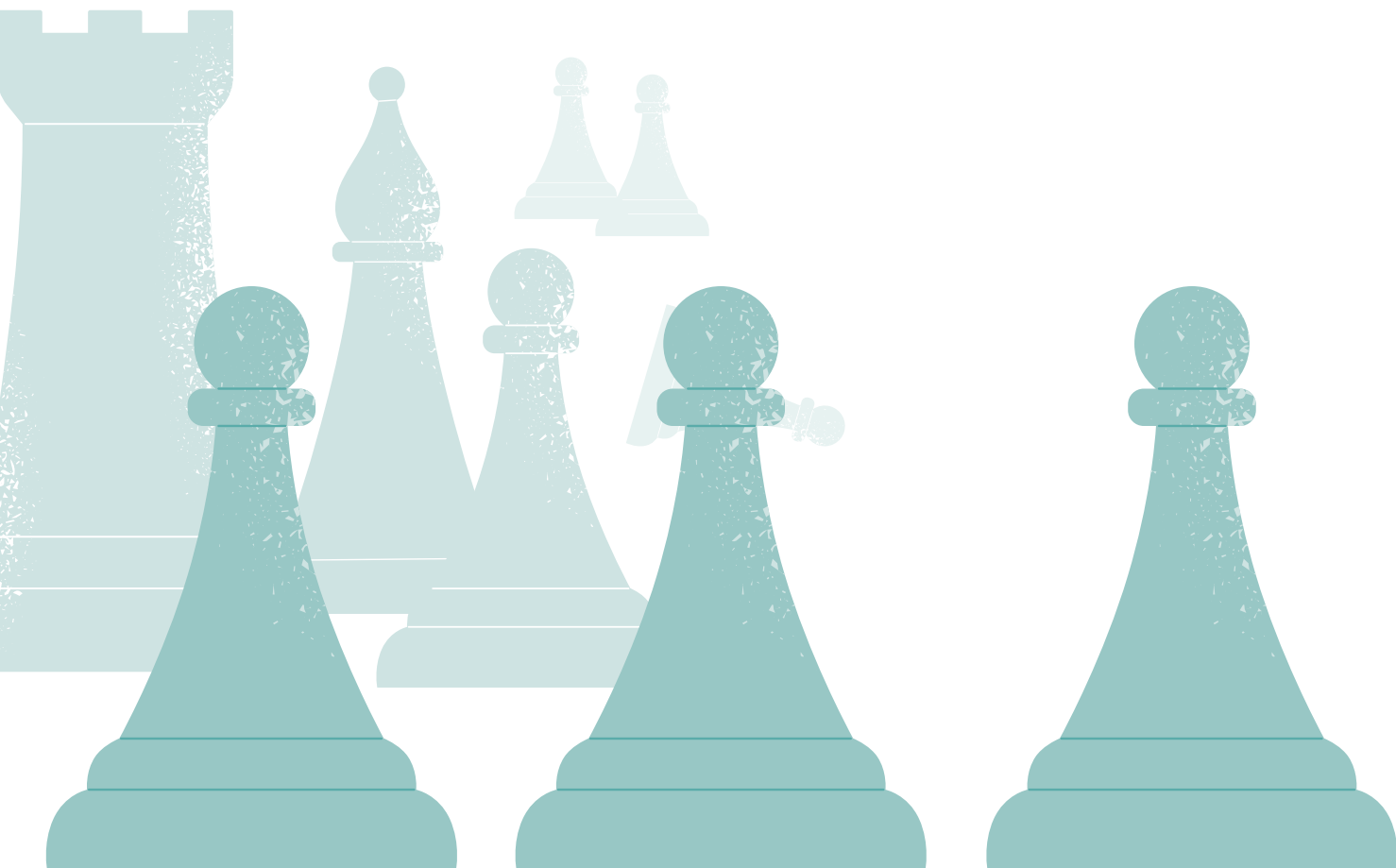
Розділ 10

Методичне рішення № 3

Прості прийоми як малі допоміжні методи



Мікрометоди — це прості інструменти, що використовуються в межах великих та складних методів: на початковому етапі, при аналізі потреб, на етапі пошуку рішень та ідей, у процесі вибору та знаходження рішень, для опрацювання тем як метод ведення обговорень, при модерації, в іграх та при рефлексії процесів.



Розділ 10:1

МІКРОМЕТОДИ: ПЕРШІ КРОКИ ПІД ЧАС ЗАХОДІВ

Дошка знайомства/дошка партисипації

Ігри з іменами

Ігри для знайомства

Завіса падає

Кодекс правил

Наші правила



Цілі



Учасники



Час



Ресурси



Процедура



Рефлексія



Варіанти



Передавання інформації, фіксування результатів,
подальша робота з результатами



Рекомендації



Джерело

Дошка знайомства/дошка партисипації



- Перше знайомство учасників у невимушеній атмосфері.
- Налагодження перших каналів комунікації між учасниками на початку заходу або проекту.



- Діти від 8 років, молодь та дорослі.
- До 12 учасників на одну дошку знайомства.



15 хвилин.



Фломастери, великий аркуш паперу (ватман), дошка для модерації або стіна, на якій можна повісити аркуш паперу, модераційні картки.



На великому аркуші паперу, що висить на стіні або дошці для модерації, намалювати таблицю з п'ятьма стовпцями. Кожен стовець має свій заголовок:

Ім'я	Вік	Місце проживання	У вільний час я найбільше люблю...	Із темою партисипації в мене асоціюється...

Кожен учасник, який входить до приміщення, заповнює таблицю. Будь-хто може відмовитися від заповнення того чи іншого поля таблиці без пояснення причин. Дошка висітиме впродовж усього заходу так, щоб усі могли її бачити.



Цей метод не потребує рефлексії. Під час заходу й перерв учасники можуть підходити до дошки знайомства, дивитися, хто що про себе написав, й обговорювати відповіді один з одним.



Заголовки стовпців на дошці знайомства можуть відрізнятися залежно від теми обговорення і складу групи.

Варто попросити учасників поділитися як «формальною» інформацією про себе (ім'я, місце проживання, професія тощо), так і більш особистою, творчою («У фільмі я хотів би/хотіла би зіграти роль...» або «У мене найкраще виходить...»).

Альтернативно можна попросити кожного учасника заповнити анкету про себе на окремому аркуші А4 і наклеїти його на стіну.



Під час представлення учасників у колі на більш пізньому етапі заходу можна поставити дошку знайомства так, щоб усі її бачили, й учасники могли посилатися на вказану там інформацію. Наприклад, учасники можуть підходити до дошки й коментувати те, що вони написали. Дошка має висіти чи стояти впродовж усього заходу так, аби будь-який учасник міг підійти до неї на перерві й прочитати, що там написано.



Немає.



Компакт-диск, випущений Фондом Бертельсмана у 2012 році.

10.1.2 Ігри з іменами



- Запам'ятати імена учасників групи в ігровій формі.
- Розслабитися і створити позитивну атмосферу.
- Познайомитися один з одним.



- Діти, молодь та дорослі.
- 6–30 учасників (можна також створити кілька невеликих груп).



10–15 хвилин.



Ручки, великі аркуші паперу, дошка або місце на стіні для розміщення аркушів паперу, можливо, картки модерації.



«Ліворуч-праворуч». Усі сидять на стільцях у колі. Один учасник стоїть у центрі кола, вільного стільця для нього в колі немає. Він вказує на будь-кого й каже або слово «ліворуч», або слово «праворуч». У відповідь на команду «ліворуч» треба назвати ім'я гравця, що сидить ліворуч, а на команду «праворуч» — ім'я гравця, який праворуч. Якщо учасник не може назвати ім'я сусіда за 3–4 секунди, він/вона виходить у центр кола. Якщо гравець, котрий стоїть у центрі, говорить команду «ліворуч-праворуч», усі мають встати й пересісти на інший стілець. Гравець, для якого не знайшлося вільного стільця, стає в центр кола, і починається наступний раунд.

«Ім'я та жест». Учасники групи стають колом. Модератор називає своє ім'я і свою улюблену справу (наприклад: «Мене звати Клаудія, я люблю готувати»). Ці слова супроводжуються відповідним жестом або рухом, що описує улюблену справу (наприклад, можна помішувати уявною ложкою супу у каструлі). Усі учасники повторюють слова та жест («Це Клаудія, вона любить готувати»). Далі продовжує наступний учасник, котрий теж представляється і називає свою улюблену справу, супроводжуючи сказане відповідним жестом. Усі учасники повторюють спочатку ім'я та супровідний жест першого учасника, а потім — другого учасника. Гра відбувається за тим самим сценарієм, поки всі не представляться і не назвуть улюблену справу. З кожним наступним учасником, послідовність «ім'я, улюблена справа, жест», що її слід повторити, збільшується. Тому, в разі великої групи, варто створити кілька менших груп.

«Найшвидша у світі гра з іменами». Усі учасники стоять колом. Ліва долоня кожного учасника розташована під правою долонею сусіда, що стоїть ліворуч. Між долонями є невеликий проміжок. Як тільки всі стають у коло, гра починається. Модератор починає, плескаючи правою рукою по лівій долоні сусіда праворуч, і голосно називає своє ім'я. Сусід робить те саме, гра йде по колу. Гра стане веселішою, якщо додати елемент швидкості: або запропонувати зробити це за певний проміжок часу («встановити рекорд»), або почати гру у двох місцях кола одночасно з метою наздогнати іншу сторону.



За бажання можна швидко провести «Голосування великим пальцем» (див. 10.9.2).



Немає.



Якщо учасники знатимуть імена один одного, їм буде зручніше працювати разом, у кожного сформується відчуття власної значущості в процесі подальшої роботи. Такі ігри дуже корисні під час роботи з групами, учасники яких незнайомі між собою, особливо, якщо вони мають працювати разом протягом тривалого часу.



Немає.



Kreisjugendring Dachau 2003, с. 12/4.
Institut für Jugendhilfe und Kommunalberatung o.J., o. S.

10.1.3 Ігри для знайомства



- Допомогти учасникам познайомитися один з одним, створити умови для першого контакту, спростити процес входу в нову групу.
- Створити теплу, розслаблену атмосферу, де немає місця для страху.
- Створити довірливі відносини в групі.
- Подолати відчуття скутості й страху.



- Діти, молодь та дорослі.
- Від 6 до 30 учасників.



Залежно від обраної гри й кількості учасників, 10–30 хвилин.



Повітряна кулька для кожного учасника (тільки для гри «Повітряна кулька»). Фло-мастери й аркуші паперу для записів (для ігор «Знайти спільне» й «Портрет брехуна»).



«**Знайти спільне**». Учасники об'єднуються в пари. Кожна пара має знайти 5 фактів, спільних для її учасників, і розповісти про них усій групі.

«**Усі в одному ряду**». Учасники об'єднуються в невеликі групи по 6–9 осіб. За командою модератора, кожна група має якомога швидше стати в ряд за певною ознакою: в алфавітному порядку за першою літерою імені, прізвища або місця проживання, за віком, за зростом, за кількістю домашніх тварин, за датою народження...

«**Портрет брехуна**». Учасники працюють у парах. Учасники беруть інтерв'ю один в одного й обирають 3–4 найбільш цікавих фактів або деталей про свого партнера, щоб представити їх у групі. Один із фактів, які називає кожен учасник, має бути вигаданим. Після представлення фактів про учасника, всі інші в групі мають вгадати, який із них вигаданий.

«**Повітряна кулька**». Кожен учасник отримує повітряну кульку, надуває її, та пише на ній своє ім'я маркером. Потім під жваву музику учасники підкидають кульки в повітря і відбивають ті, що підлітають до них. Поки звучить музика, усі кульки мають бути в повітрі. Коли перестає лунати музика, кожен учасник хапає найближчу кульку й намагається знайти людину, ім'я якої на ній написано. Коли один учасник знаходить іншого, ім'я якого написано на кульці, можна запропонувати провести коротке інтерв'ю. Далі починається наступний раунд.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



Немає.



Ігри для знайомства полегшують входження в нову групу. З їх допомогою можна закласти основу для довірливої і плідної роботи в групі.



Ігри для знайомства можна поєднувати з іграми з іменами.



Kreisjugendring Dachau 2003, с. 12/5 і далі.
Institut für Jugendhilfe und Kommunalberatung e.V. o.J., o. S.



- Познайомитися в ігровій формі.
- Створити умови для першого контакту, спростити входження в нову групу.
- Спростити запам'ятовування імен учасників групи.
- Створити невимушену атмосферу, розвеселити і збадьорити учасників.
- Подолати відчуття скутості й страху.



- Діти, молодь та дорослі.
- Від 10 до 30 учасників.



15 хвилин.



Велика підковдра або будь-який інший непрозорий шматок тканини, що можна використовувати як завісу.



Група розділена навпіл. Учасники стоять один навпроти одного. До центру виходять двоє учасників із великою підковдрою («завісою») у руках. Завісу натягують між двома групами так, щоб учасники не могли бачити один одного. З кожної групи виходить один учасник, який стає майже впритул до завіси. За командою «Один, два, три» завіса падає, гравці опиняються ніс до носа. Вони мають якомога швидше назвати ім'я людини, яку бачать перед собою. Хто виявився повільнішим, переходить у команду переможця. Потім починається наступний раунд. Перемагає та команда, на боці якої наприкінці гри буде більше гравців.



- Круглий стіл (висловлюються всі оочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



Немає.



За допомогою ігор для знайомства можна закласти основу для довірливої і плідної роботи в групі.



Для проведення цієї гри учасники вже мають трохи знати один одного або зіграти кілька інших ігор з іменами, щоб вони могли назвати правильне ім'я гравця з іншої команди.



Jugendpflege Wentorf o.J., с. 11.



- Сформулювати правила взаємодії в межах роботи проектної групи.
- Обговорити важливість правил співпраці з іншими для досягнення спільної мети.
- Створити умови для розвитку навички висловлювати свою думку і враховувати думки інших.



- Кількість учасників необмежена.
- Вік необмежений.



10–20 хвилин.



Фліпчарт, маркери, фломастери, наліпки для голосування.



Модератор дає завдання: «Висловіть свою думку щодо того, які правила допоможуть нам працювати разом під час реалізації проекту».

Рекомендації:

- Правила мають бути короткими (від 3 до 7 слів).
- Правила мають бути конкретними і зрозумілими після першого прочитання.
- Це мають бути позитивні твердження (наприклад, «Завжди говорити правду»). Треба уникати негативних зворотів («Не заважати іншим під час виконання завдання»).

Модератор записує правила, запропоновані учасниками, на аркуші для фліпчарту. Правил не має бути багато, тому модератор просить проголосувати за допомогою наліпок за 5 з них, які здаються учасниками найважливішими для злагоженої роботи групи. Учасники голосують за допомогою стікерів. Модератор підраховує, скільки голосів віддано за кожне правило, і записує результати. Потім модератор бере аркуш для фліпчарту з заголовком «Кодекс правил» і перепишує на нього ті правила (6–8), які набрали найбільше голосів. Важливо не нумерувати правила, оскільки вони рівнозначні.

Модератор пропонує: «Якщо ви погоджуєтесь дотримуватись цих правил, поставте свій підпис або намалюєте символ (для дітей молодшого віку) на аркуші з переліком (де загодно)».

На цьому ж аркуші модератор пише дату й місце створення кодексу, а також ставить свій підпис на знак згоди дотримуватися правил.

Тоді підсумовує: «Ось ми з вами сформулювали кодекс правил нашої проектної групи».

І розміщує аркуш із кодексом правил на видному місці, де він залишається до кінця проекту.



Спершу учасники обмінюються враженнями від вправи, потім їх просять поділитися своїми думками про те, яке значення мають правила співпраці з іншими для досягнення спільної мети.

Приклади запитань:

- Правила спільної роботи — потреба чи формальність?
- Чи зобов'язані ми дотримуватися цих правил?
- Що може статися, коли хтось із нас порушить якесь правило?
- Хто має контролювати дотримання цих правил?
- Чи можемо ми вносити зміни до переліку правил? Чому? Для чого? У який спосіб?
- Що ми робитимемо, коли в нашій проектній групі з'явиться новий учасник?



Модератор може запропонувати учасникам самостійно переписати правила на новому аркуші й оформити кодекс так, як вони бажають.



Під час усієї подальшої роботи учасники групи посилаються на правила, які наочно представлені в приміщенні.



Немає.



<https://www.living-democracy.com/uk/>



- Сформулювати правила взаємодії під час робочих зустрічей проектної групи.
- Обговорити зв'язок між правами, обов'язками і правилами.
- Створити умови для розвитку почуття власної значущості.
- Установити правила роботи в групі, прийняті в демократичний спосіб.



- До 20 осіб.
- Вік: від 10 років.



20–30 хвилин.



4 аркуші для фліпчарту (3 з яких розділені на 3 рівні частини), маркери, фломастери, стікери або наліпки для голосування.



1. Робота в групі. Окреслення проблемного питання: «Що допомагає збалансувати права й обов'язки?»
2. Модератор об'єднує учасників у три підгрупи. Кожна підгрупа отримує назву: А, Б, В.
3. Кожна підгрупа має сформулювати права, які учасники мають під час робочої зустрічі (включно із модератором), і написати їх на аркуші паперу для фліпчарту в першому стовпці, нумеруючи кожен позицію. Далі учасники підгруп передають свої напрацювання наступній підгрупі (підгрупа А передає свій аркуш підгрупі Б, підгрупа Б — підгрупі В, підгрупа В — підгрупі А).
4. Кожна підгрупа знайомиться із переліком прав, підготовленим попередньою підгрупою, і робить нотатки в другому стовпці для кожної позиції, відповідаючи на запитання: «Які обов'язки покладає на нас вимога поважати ці права?». Далі учасники підгруп знову передають свої напрацювання наступній підгрупі.
5. Кожна підгрупа вивчає написане іншими учасниками і формулює правила для кожної позиції в третьому стовпці. Формулювання мають бути позитивними й конкретними, правила мають описувати певну поведінку.

Право	Зобов'язання	Правило
Кожен має право бути почутим	Слухати	Слухати, коли хтось говорить

6. Презентація напрацювань кожної підгрупи.
7. Кожен учасник обирає три найбільш пріоритетних правила для робочих зустрічей проектної групи за допомогою наліпок.
8. Модератор підводить підсумки голосування і записує на окремому аркуші 5–8 правил, які набрали найбільше голосів.
9. Учасники ставлять свій підпис поряд зі списком правил на знак того, що вони погоджуються їх дотримуватись, формуючи в такий спосіб перелік правил групи.



Спочатку учасники обмінюються враженнями від справи, потім їх просять поділитися своїми думками про те, яке значення мають правила співпраці з іншими для досягнення спільної мети. Приклади запитань:

- Правила спільної роботи — потреба чи формальність?
- Чи зобов'язані ми дотримуватися цих правил?
- Що може статися, коли хтось із нас порушить якесь правило?
- Хто має контролювати дотримання цих правил?
- Чи можемо ми вносити зміни до переліку правил? Чому? Для чого? У який спосіб?
- Що ми робитимемо, коли в нашій проектній групі з'явиться новий учасник?



Модератор може заздалегідь підготувати список прав дітей або ілюстрації на відповідну тему й розмістити їх у приміщенні на видному місці як підказки.



Під час подальшої роботи учасники групи посилаються на правила, які наочно представлені в приміщенні.



Немає.



<https://www.living-democracy.com/uk/>

МІКРОМЕТОДИ В МЕЖАХ МАЙСТЕРНІ З АНАЛІЗУ ПОТРЕБ: МЕТОДИ ВИВЧЕННЯ СОЦІАЛЬНОГО ПРОСТОРУ

Якби я був чарівником

Дослідження соціального простору

Керована розмова з ключовими людьми

Дослідження свого життєвого простору

Суб'єктивна мапа місцевості

Об'єктивна мапа місцевості



Цілі



Учасники



Час



Ресурси



Процедура



Рефлексія



Варіанти



Передавання інформації, фіксування результатів,
подальша робота з результатами



Рекомендації



Джерело

10.2.1 Якби я був чарівником



- Дослідження потреб.
- Збір думок щодо змін, потрібних у шкільному житті.
- Ґрунтовне пропрацювання теми «бажання» й «потреби».
- Активізація групи дітей і молоді.
- Початок планування проекту.
- Занурення учасників у світ фантазії.
- Обговорення бажань і потреб, що стосуються шкільного життя.



- До 30 осіб.
- Вік: необмежений.



30 хвилин.



Аркуші формату А4 і фломастери, виставка малюнків або ілюстрацій книг на тему «Знамениті чарівники», модераційні картки, маркер, «чарівна паличка», наліпки для голосування.



1. Модератор звертає увагу учасників на виставку й заохочує до участі в дискусії, пропонуючи відповісти на запитання:
 - Яка різниця між чарівниками і звичайними людьми?
 - Коли ви востаннє мріяли про магічні здібності? Що саме ви тоді хотіли змінити?
 - Яке ваше найбільше бажання в цю мить? В який спосіб ви здійснили б це бажання, якби у вас були магічні здібності? Як би ви здійснили це бажання в реальному житті?
2. Модератор пропонує учасникам уявити, що вони зустріли чарівника, котрий може виконати три будь-які бажання, які стосуються шкільного життя.
3. Учасники візуалізують свої бажання.
4. Один за одним учасники презентують результати візуалізації своїх бажань перед усією групою (стільці мають стояти колом). Під час презентації учасник тримає в руках чарівну паличку. Модератор занотовує бажання на модераційних картках.
5. Учасники обговорюють, які нові бажання й потреби були названі під час презентацій:
 - Чи можна поставити знак рівності між нашими бажаннями й потребами?
 - Спробуйте пояснити власними словами різницю між бажаннями й потребами. Які визначення ви б дали цим поняттям?
6. Модератор пропонує розподілити всі картки із написами серед двох стовпців: «Бажання» й «Потреби».
7. Модератор пропонує учасникам оцінити, наскільки здійсненними є їхні бажання. Кожен учасник має 5 наліпок, які можна приклеїти на аркуш фліпчарту біля тих бажань, здійснення яких видається найбільш реалістичними.



Спершу учасники обмінюються враженнями від вправи, потім їх просять поділитися думками про те, як здійснення бажань може вплинути на шкільне життя. Приклади запитань:

- Чому ви зацікавлені саме в цих змінах?
- Які наслідки вони можуть мати?
- Що потрібно зробити, аби ці зміни насправді відбулися?



Розширення: учасники обговорюють, чи можна зробити щось для того, аби їхні бажання здійснилися.

Тема: модератор може більш конкретно сформулювати тему обговорення шкільного життя: навчальний процес, виховний процес, шкільне дозвілля, класна кімната, шкільне подвір'я, дорога додому.



Немає.



Немає.



<https://www.living-democracy.com/uk/>

Дослідження соціального простору



- Дослідження соціального простору і знайомство з його мешканцями.
- Інтерпретація вражень, отриманих від просторових і соціальних структур.
- Комплексне сприйняття соціального простору.



- Дорослі, діти і молодь без обмежень за віком.
- Розмір групи довільний, дослідження можна проводити в невеликих групах.



1–2 годин на кожне дослідження. Дослідження проводять із регулярними інтервалами впродовж 4 тижнів.



Диктофони, фотокамери, великі блокноти, олівці, папір, папка із затискачем для паперу, мапи територіальної громади (масштаб від 1:1000 до 1:15000), модераційна валізка із базовим набором (ножиці, кнопки, скотч тощо).



Під час етапу підготовки треба вибрати і пронумерувати простори для спостереження, щоб згодом було легше порівнювати результати. Сегменти спостереження позначаються на мапі відповідно до регіональних і практичних ознак (як вихідні точки можна обрати елементи інфраструктури — вулиці, житлові квартали, парки). Різнокольоровими точками на мапі також треба позначити місця зустрічей, конфліктні зони, установи, місця неформальних зустрічей і проведення вільного часу тощо.

Фаза 1: структуроване дослідження соціального простору групами дорослих у супроводі ключових представників соціального простору, який досліджують (дорослі або молодь).

Учасники об'єднуються в невеликі групи й гуляють простором, обраним для дослідження (ні з ким безпосередньо не спілкуючись). Спостереження наносяться на мапу, яку учасники групи носять із собою. Увага спостерігачів зосереджена на тому, які люди в яких місцях проводять свій час: де граються діти, де відбуваються неформальні зустрічі за інтересами, що вони роблять. Чи можна впізнати таємні місця зустрічей (наприклад, за графіті на стінах)? Яких місць уникають частіше? Де ходять дівчата? Які перешкоди й можливості виникають через наявну забудову, транспортні шляхи, розміщення рекреаційних зон і дитячих майданчиків?

Фаза 2: структуроване дослідження соціального простору з дітьми та молоддю (і опитування в соціальному просторі).

Під час повторного відвідування досліджуваних просторів із дітьми та молоддю, які добре орієнтуються на місцевості, обізнані із соціально-просторовими особливостями досліджуваної території і можуть про них розповісти, увага учасників зосереджена на співставленні вражень, отриманих під час першої фази, з інтерпретацією повсякдення дітьми й та молоддю.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- «Листи спостережень»: протокол, який ведуть дорослі (модератори), що супроводжують процес спостереження, з короткою оцінкою того, як усе відбулося.
- Розмова в групі з підведенням підсумків.
- Велосипед (метод 10.9.5).
- Серця (метод 10.9.4).
- Оцінювання за допомогою розміщення точок у таблиці (+ +/+0/-/ -). Голосування великим пальцем (метод 10.9.2).



Дослідницькі операції (метод 10.2.).



Матеріали, отримані під час дослідження, треба опрацювати, задокументувати і представити громадськості (в соціальних медіа). Отримані результати використовують у майбутньому для розробки концепцій проектів партисипації.



- Ретельна підготовка дає змогу досягти того, що учасники досліджують простори не випадковим чином, а відвідують заздалегідь обрані місця. Крім того, виникає можливість систематично порівнювати різні враження від одного й того ж простору, а також порівнювати ситуацію в цих просторах у різний час.
- Варто повторювати відвідини просторів у різний час (інші дні тижня, інший час доби, у робочі дні, у вихідні дні), щоб створити цілісне уявлення про особливості досліджуваних соціальних просторів.
- Коли простори відвідують із дітьми та молоддю, має бути два модератори (один веде розмову, інший спостерігає і документує те, що відбувається).



Deinet 2008.



- Налагодження перших контактів із місцевими мешканцями.
- Поглиблений аналіз соціального простору й життя в районі міста.
- Занурення у внутрішню структуру соціального простору.



- Діти старшого віку та молодь.
- За змоги — працювати в невеликих групах.



30–120 хвилин для проведення + час для розшифрування і подальше опрацювання інтерв'ю.



Записувальні пристрої, папір, ручки/олівці, папки-планшети, модераційна валізка із базовим набором (ножиці, кнопки, скотч тощо).



Упродовж підготовчого етапу потрібно скласти перелік усіх соціальних установ і організацій, які пропонують послуги з організації дозвілля в досліджуваному районі або соціальному просторі. Під час наступного етапу слід обрати представників цих організацій та ключових людей, які не входять до жодної організації, але мають важливі знання про район, що вас цікавить, і запросити їх на інтерв'ю — для створення комплексного бачення досліджуваного простору. Можливі сценарії бесід розробляються залежно від цілей дослідження. Діти та/або молоді люди проводять інтерв'ю з ключовими людьми. Сценарії інтерв'ю мають сприяти розмові. Треба окреслити загальну канву обговорюваної теми, але при цьому дати співрозмовникові достатньо свободи для роздумів.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Дорослі (модератори), що супроводжують процес спостереження, ведуть протокол, стисло оцінюючи, як усе відбулося.
- Розмова в групі з підведенням підсумків.
- Велосипед (див. метод 10.9.5).
- Серця (див. метод 10.9.4).
- Оцінювання за допомогою розміщення точок у таблиці (5 стовпців: + +/+0/-/-).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



Дослідження соціального простору (див. метод 10.2.2).



Розшифрування інтерв'ю слід виконати одразу після розмови. Учасники удвох слухають запис інтерв'ю, занотовуючи основні думки. Достатньо процитувати дослівно лише ключові висловлювання. Необхідно задокументувати результати роботи й забезпечити публічний доступ до них (наприклад, через соціальні медіа). Ґрунтуючись на отриманих результатах, можна зробити висновки для розроблення концепцій і планування проєктів партисипації в майбутньому.



Особливі рамкові умови: Слід створити такі умови проведення інтерв'ю, щоб учасників розмови ніщо не відволікало. Кожна група має працювати в супроводі модератора. Великий обсяг роботи пов'язаний із розшифруванням аудіозаписів. Під час вибору людей для інтерв'ю, важливо глянути на досліджуваний простір із різних перспектив. Тому не має сенсу запрошувати на інтерв'ю представників схожих організацій і установ. Проводити інтерв'ю має обов'язково дві особи, щоб вони могли підхопити розмову й контролювати один одного. У такий спосіб вдасться занотувати важливі думки під час розмови, а також обговорити, порівняти й оцінити ключові висловлювання співрозмовника одразу після закінчення інтерв'ю.



Deinet 2008.

Дослідження свого життєвого простору



Діти і молодь вивчають територіальну громаду й перевіряють, наскільки вона відповідає їхнім потребам. Мета — зробити перші кроки в процесі аналізу соціального простору й життя адміністративно-територіальної одиниці, дослідити ігрові майданчики та місця дозвілля.



- Молодь та діти від 6 років.
- За змоги — працювати в невеликих групах.



60–180 хвилин.



Дошки для модерації, великі аркуші паперу (ватман), кілька копій збільшеної мапи міста (за потреби: фотоапарати миттєвого друку, цифрові фотокамери або смартфони, принтер), диктофон для проведення інтерв'ю, папки-планшети, фло-мастери, папір, маркери і воскові олівці, клей, модераційна валізка із базовим набором (ножиці, кнопки, скотч тощо).



Під час етапу підготовки необхідно сформулювати завдання для досліджень і створити «контрольні списки» для «Класних місць» і «Безглузких місць» (або на якусь іншу тему: спостереження за транспортом, сміття, довкілля тощо).

Обов'язкові елементи: тема дослідження, короткий опис завдання, місце для фото дослідника, місце для нотаток. Теми дослідження треба написати на різнокольорових аркушах паперу й підготувати достатню кількість копій для кожної робочої групи.

Спершу кожна група отримує робочі матеріали (завдання для дослідження, бланки для занотовування спостережень, «контрольні списки», папку-планшет, диктофон для проведення інтерв'ю тощо) і коротку інструкцію з користування диктофоном. Групи в супроводі модератора гуляють територією громади й документують усе, що стосується поставленого завдання дослідження у бланках для запису спостережень, у «контрольних списках» та у вигляді вільних коментарів.

У місці проведення заходу (місце зустрічі) для кожної групи треба підготувати дошку для модерації, закріпити на ній мапу міста й написати заголовок із темою дослідження групи. Учасники прикріплюють до мапи бланки зі спостереженнями, «контрольні списки», нотатки й завдання. Далі вони записують на модераційних картках кілька ключових слів, що описують основні враження (що сподобалося, що хочеться критикувати), і малюють лінію, яка з'єднає модераційні картки з відповідним місцем на мапі міста. Наприкінці можна зробити презентацію отриманих результатів.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Анкети спостережень для групового інтерв'ю.
- Дорослі (модератори), що супроводжують процес спостереження, ведуть протокол, стисло оцінюючи, як усе відбулося.
- Розмова в групі з підведенням підсумків.
- Оцінювання за допомогою розміщення точок у таблиці (5 стовпців: + +/+0/-/- -).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



1. Пройдений маршрут позначають на мапі міста. Учасники заповнюють бланки для занотовування спостережень безпосередньо на ігрових майданчиках і в місцях дозвілля. Фотографують дітей, а також місця, де вони проводять час.
2. Після прогулянки учасники порівнюють і обговорюють фото й анкети для спостережень.
3. Крім фотографій можна провести серію інтерв'ю. Однак це вимагає спеціальної підготовки і, можливо, проведення тренінгу.



Фотографії та модераторські картки з ключовими словами (про те, що сподобалося, і що хочеться критикувати) можна наклеїти на аркуш паперу. У такому вигляді їх можна буде використовувати для презентацій у будь-який час.



Особливі рамкові умови: для представлення результатів знадобиться, по-перше, велике приміщення, по-друге, кілька менших приміщень, у яких підгрупи зможуть готувати презентації, по-третє, по одному модератору для кожної підгрупи.

Щоб учасники звернули увагу на різні теми під час дослідницької операції і змогли їх опрацювати, найкраще придумати якусь історію або сюжет: «Уявіть, що у вас є друзі в Америці. Вони ніколи не були тут, і ви хочете надіслати їм декілька фото, щоб вони змогли краще зрозуміти, як живуть діти та молодь у вашій громаді. Що важливо для вас? Що є типовим для вашої громади? Це можуть бути як гарні місця, так і місця, які вам не подобаються. Головне, щоб ваші друзі змогли чітко уявити собі, як виглядає ваше життя».

Комплексне документування отриманих результатів є трудомістким процесом.



Oetke/Stange 2008.

10.2.5 Суб'єктивна мапа місцевості



- Інтенсивно зануритися в суб'єктивне середовище проживання.
- Поговорити з дітьми або дорослими (зібрати інформацію для інтерв'ю).
- Краще зрозуміти умови середовища проживання.
- Виявити неформальні місця зустрічі дітей і молоді (або невидимі бар'єри, з якими вони стикаються, або страхи, які вони переживають).



- Діти від 8 років, молодь та дорослі.
- За змоги — працювати в невеликих групах.



60–120 хвилин.



Дошки для модерації, великі аркуші паперу (ватман), картон для рисування, папір формату А4 або А3, фломастери, маркери і воскові олівці, крейда, модераційна валізка із базовим набором (ножиці, кнопки, скотч тощо).



Спочатку учасники отримують завдання намалювати на великому аркуші карто-ну свій будинок, квартиру або вулицю. Потім вони мають позначити місця у їх-ньому середовищі проживання, які здаються їм важливими (наприклад, дорогою до школи, дорогою до місць дозвілля). У цій вправі фактична географічна віддаль не має значення, головне, щоб учасники намалювали найважливіші для них міс-ця і простори.

У малих групах учасники розповідають про свої малюнки і відповідають на за-питання. Деталі, які виникають під час обговорення, також потрібно наносити на малюнок. Для цього використовують фломастер іншого кольору, щоб згодом було зрозуміло, які деталі з'явилися саме під час обговорення.

Насамкінець в кожного учасника буде суб'єктивна мапа місцевості. Ці мапи можна повісити поряд і порівняти під час загального обговорення.

Далі проводиться оцінювання місць, позначених на суб'єктивних мапах місце-вості. Зірочкою позначають найбільш значущі місця, а знаки «+» і «-» використо-вують для позначення позитивних або негативних асоціацій із певним місцем. На малюнках також треба позначити всі можливі межі.

Під час короткого підведення підсумків учасники мають спробувати узагаль-нити свої враження від виконаної ними роботи.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Анкети для спостережень.
- Протокол ведуть дорослі (модератори), що супроводжують процес спостереження, стисло оцінюючи, як усе відбулося.
- Розмова в групі з підведенням підсумків.
- Велосипед (див. метод 10.9.5).
- Серця (див. метод 10.9.4).
- Оцінювання за допомогою розміщення точок у таблиці (5 стовпців: + +/+0/-/-).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



1. Замість групового обговорення суб'єктивних мап місцевості учасники можуть об'єднатися в пари й обговорити свої мапи з партнером. У такому разі один із учасників представляє власну мапу, розповідає пов'язані з нею історії та описує зображені місця. Друга особа може ставити запитання. Питання поступово мають перерости в розмову, внаслідок якої автор або захоче далі малювати, або докладніше опише вже намальовані деталі. Після того, як перший учасник пари представив свою мапу, настає черга другого.
2. Поки учасники малюють суб'єктивні мапи місцевості, дорослі можуть проводити інтерв'ю про життєвий світ дітей і молоді (просити авторів розповісти про те, що вони малюють, безпосередньо у творчому процесі, а пізніше ставити додаткові запитання).



Суб'єктивні мапи місцевості можна використати для презентацій (наприклад, під час публічного заходу про життя дітей у районі міста). Якщо розповіді й малюнки учасників становлять соціологічний інтерес, їх треба систематизувати, оцінити й задокументувати.



Особливі рамкові умови: Для кожної малої групи потрібен один модератор. Цей метод однаково придатний для роботи з дітьми, молоддю і дорослими. Під час його використання треба керуватися рівнем розвитку учасників.



Deinet 2008.

10.2.6 Об'єктивна мапа місцевості



- Налагодити контакт із дітьми та молоддю.
- Проаналізувати варіанти й місця дозвілля для дітей та молоді у громаді.



- Діти старшого віку (з 10 років) і молодь.
- До 6 учасників у кожній підгрупі.



60–120 хвилин.



Дошки для модерації, великі аркуші паперу (ватман), кольорові фломастери, збільшені мапи міста (масштаб від 1:1000 до 1:15000; мінімум на аркушах формату А3, а краще більші), папка для документів, фотоапарати миттєвого друку, папір, модераційна валізка із базовим набором (ножиці, кнопки, скотч тощо).



На підготовчому етапі слід збільшити мапу територіальної громади або району міста й підготувати достатню кількість примірників. У великому приміщенні потрібно облаштувати три «станції» (станція 1: пояснення методу, станція 2: розподіл матеріалів, станція 3: столи з мапами міста й дошки для модерації відповідно до кількості підгруп).

Спершу учасники об'єднуються в підгрупи, які отримують завдання на станції 1 й беруть усі потрібні матеріали для роботи на станції 2. На станції 3 учасники кольоровими фломастерами позначають на мапі міста, як вони зазвичай ідуть до школи (також можна попросити їх позначити, як вони дістаються до молодіжного центру або гуртків).

Далі учасники позначають червоними наліпками, фломастерами або кнопками небезпечні місця, де вони не люблять перебувати, а зеленими наліпками, фломастерами або кнопками ті місця, які вони люблять, і де вони із задоволенням проводять час. Під кожним позначеним місцем вони залишають свої ініціали й нумерують усі позначки.

У наступному кроці учасники переписують усі позначені місця на аркуш формату А4 і навпроти кожного пункту пишуть своє ім'я, вік і коротке пояснення, чому вони сприймають те або інше місце як приємне чи небезпечне. Потім аркуші вішають на дошки для модерації поруч із мапою міста. Наприкінці кожна підгрупа презентує результати виконаної роботи й обговорює їх у загальному колі учасників.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Анкети для спостережень.
- Протокол, який ведуть дорослі (модератори), що супроводжують процес спостереження, стисло оцінюючи, як усе відбулося. Розмова в групі з підведенням підсумків.
- Велосипед (див. метод 10.9.5).
- Серця (див. метод 10.9.4).
- Оцінювання за допомогою розміщення точок у таблиці (5 стовпців: + +/+0/-/-).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



Варіант 1: робота в приміщенні. Робота з мапами. За потреби модератор може ставити додаткові запитання або проводити напіввідкриті інтерв'ю (в обох випадках ведеться протокол). Учасники кожної підгрупи відповідають на всі запитання на мапах міста.

Варіант 2: кожна підгрупа виходить на вулицю і відвідує кожне з позначених місць.

Варіант 3: робота на вулиці. Спершу прогулянка районом і позначення на мапах під час відвідування (ведеться протокол), опитування проводяться безпосередньо на місцях. Якщо учасники — діти, які ще не в змозі впевнено писати, модератор бере на себе завдання записувати висловлювання про «добрі» й «погані» місця. На мапі також можна вказати, скільки разів у тиждень і приблизно скільки часу в день учасники проводять у тому чи іншому місці.



Документування відбувається під час роботи, відтак результати одразу можна використовувати для публічних презентацій. Результати можуть стати частиною роботи з розроблення концепції і проекту. Мапи з результатами й коментарями учасників можна передати до відділу міського планування. Наприкінці можна намалювати просту дитячу й молодіжну мапу міста.



Дуже важливо, щоб на кожній із мап учасники позначали місця, віднесені до тієї самої категорії (наприклад, лише «погані місця»).

Особливі рамкові умови: Для роботи потрібно велике приміщення й по одному модератору для кожної підгрупи. Важливо, щоб учасники отримали достатньо копій мапи міста. Якщо надто багато учасників позначатимуть свій шлях до школи на одній мапі, то вона швидко втратить свою наочність.



Brunseman/Stange/Tiemann 1997.142 і далі.

МІКРОМЕТОДИ НА ЕТАПІ ПОШУКУ РОЗВ'ЯЗАНЬ ТА ІДЕЙ

Мозковий штурм

Метод «6-3-5»

Навпаки

Гра «Винахідник»

Створення моделей



Цілі



Учасники



Час



Ресурси



Процедура



Рефлексія



Варіанти



Передавання інформації, фіксування результатів,
подальша робота з результатами



Рекомендації



Джерело



- Збирати ідеї та пропозиції групи в спонтанному режимі, на рівні інтуїтивних асоціацій.
- Підійти до питання творчо, запропонувати незвичні, оригінальні ідеї.
- Швидко зібрати ідеї в умовах обмеженого часу.



- Діти, молодь та дорослі.
- Від 2 до 12 учасників.



20–30 хвилин.



Великий аркуш паперу на фліпчарті, дощі для модерації або стіні, 1–2 маркери.



Зверху на аркуші написане запитання, яке добре видно всім учасникам. У довільному порядку учасники висловлюють свої ідеї та пропозиції. Модератор записує всі озвучені ідеї і пропозиції на аркуші (великим і розбірливим шрифтом). Під час мозкового штурму діють такі правила:

- Дайте волю фантазії. Не бійтеся пропонувати незвичні речі.
- Не критикуйте. Залиште коментарі й оцінки при собі.
- Думайте разом. Підхоплюйте ідеї інших і розвивайте їх.
- Чим більше ідей, тим краще (на першому етапі кількість важливіша за якість).

Коли перша хвиля ідей і пропозицій починає спадати, не треба відразу завершувати мозковий штурм. Подумайте ще кілька хвилин: щоб виникла нестандартна ідея, потрібно трохи більше часу. Потім модератор зачитує ідеї та запитує, чи щось не спало ще комусь на думку. Якщо ніхто більше нічого не пропонує, мозковий штурм завершено.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



Мозковий штурм із картками: Відповідно до цього методу кожен учасник отримує невеликий стіс модераційних карток і чорний маркер. Після того, як модератор озвучує запитання, усі учасники записують свої ідеї та пропозиції на модераційних картках (одна ідея на одній картці). Під час цього всі працюють одночасно й на першому етапі записують лише свої ідеї. Коли ідеї закінчуються, учасники прикріплюють картки на пінборді, аби можна було всім разом поглянути, що вийшло, і надихнутися на подальші роздуми. Перевага цього методу в тому, що учасники пропонують ідеї одночасно (адже вони пишуть усе одночасно), а картки можна легко групувати за темами й категоріями.



Після мозкового штурму можна далі працювати з ідеями — поставити точки, щоб обрати найбільш популярні, оцінити запропоновані ідеї, визначити пріоритети або просто обговорити їх у форматі вільної дискусії. Важливо чітко розмежувати етап мозкового штурму (під час якого треба відмовитися від оцінних суджень) й етап оцінювання та обговорення, щоб усі учасники розуміли, у якому форматі коли працювати.



Немає.



Brunsemann/Stange/Tiemann 1997, с. 110 і далі.

10.3.2 Метод «6-3-5»



- Пошук ідей.
- Розвиток творчого підходу.



- Діти від 12 років, молодь та дорослі.
- Групи із шести осіб (за більшої кількості учасників можна створити кілька малих груп).



10–30 хвилин.



Папір, ручки.



Усі учасники отримують аркуш із таблицею з трьома стовпцями й шістьма рядками. Кожен учасник пропонує три розв'язання й записує їх у трьох стовпцях у першому рядку. Потім він передає аркуш сусідові ліворуч. Той знайомиться з ідеями, надихається ними, щоб запропонувати свої, записує їх у наступному рядку й передає аркуш далі — сусідові ліворуч. Ця процедура повторюється тричі.

Для перших трьох ідей виділяють 3–4 хвилини. Для наступних кроків — на 1–2 хвилини більше.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Кожен щось говорить (30 секунд): усі висловлюють думку по колу (див. метод 10.9.1).
- Оцінювання за допомогою розміщення точок у таблиці (5 стовпців: + +/+0/-/-).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).
- Анкетування наприкінці семінару/майстерні/заходу.



Цей метод можна використовувати як з великою, так і з малою кількістю учасників. У такому разі він називатиметься не 6-3-5, а, наприклад, 5-3-4, 8-3-7 або 9-3-8. Перша цифра завжди позначає кількість людей, що беруть участь у методі, друга цифра (завжди 3) позначає кількість ідей, запропонованих за раунд (три стовпці). Остання цифра вказує, скільки разів учасники передають аркуш своєму сусідові (його можна передавати аж доки він не потрапить у руки людини вдруге), або тривалість одного раунду (наприклад, 5 хвилин).



Зібрані ідеї і пропозиції, наприклад, 18 штук (шість осіб і аркушів із $6 \times 3 = 18$ ідейми на аркуші), оцінює та узагальнює група редакторів (вони можуть це зробити, наприклад, записуючи тези на модераційних картках і прикріплюючи їх до дошки). Наприкінці учасники оцінюють ідеї за допомогою розміщення точок: ідеї, які набрали найбільшу кількість точок, передаються для подальшого опрацювання.



Цей швидкий метод не вимагає значної підготовки. Важливо заздалегідь ретельно продумати завдання (наприклад, сформулювати запитання так, щоб воно було націлене на розв'язання, якого треба досягти).



DBJR 2019.



- Напрацювати розв'язання.
- Творчо підійти до збору ідей за допомогою особливого виду мозкового штурму.
- Зняти внутрішні обмеження і розвинути творчий потенціал.
- Створити ігрову атмосферу внаслідок зміни перспективи.



- Діти від 8 років, молодь та дорослі.
- Від 2 до 15 учасників.



30–45 хвилин.



Великі аркуші паперу, ручки.



Як і в класичному мозковому штурмі, у методі «Навпаки» найголовніше — це поставити запитання, на яке учасники пропонують свої відповіді. Наприклад: «Як представити наш партисипативний проект, щоб він став успішним для всіх учасників?»

На першому етапі методу «Навпаки» це запитання трансформується в абсолютну протилежність. Приклад: «Що ми можемо зробити, аби наш партисипативний проект став для всіх учасників абсолютним провалом, про який ми згадуватимемо з жахом?». Із цим запитанням у зворотному формулюванні проводять «мозковий штурм», і всі (так, усі!) ідеї модератор записує на великому аркуші паперу.

Під час другого етапу опрацьовують початкове питання: у який спосіб партисипативний проект міг би стати успішним. Для цього учасники перетворюють негативні ідеї, «поставлені догори дригом», і з їх допомогою знаходять протилежні розв'язання.

Ідеї, перевернуті догори дригом на першому етапі, слугують трампліном для створення нових позитивних пропозицій. Правила класичного «мозкового штурму» (див. метод 10.3.2) також застосовують у методі «Навпаки».



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Кожен щось говорить (30 секунд): усі висловлюють думку по колу (див. метод 10.9.1).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



Метод «Навпаки», як і метод «Мозковий штурм», можна застосовувати за правилами методу «Мозковий штурм із картками» (див. метод «Мозковий штурм» 10.3.2).



Після роботи в межах методу «Навпаки» слід опрацювати й конкретизувати отримані ідеї, наприклад, під час дискусії, оцінювання або присудження балів.



Немає.



Brunseemann/Zussy 2010.

10.3.4 Гра «Винахідник»



- Застосувати нові стратегії для пошуку розв'язань: стимулювати роботу фантазії, вивільнити її.
- Зруйнувати стереотипне мислення: допомогти розвинути нові ідеї для пошуку розв'язань.
- Мотивувати й активізувати групу.



- Діти від 8 років, молодь та дорослі.
- Підгрупи від 4 до 6 осіб, декілька підгруп можуть працювати паралельно.



45 хвилин.



Великі аркуші паперу, модераційні картки п'яти кольорів, ручки, різнокольорові воскові олівці.



На кольорових модераційних картках чорною ручкою записують різні слова із п'яти категорій. Кожній категорії присвоюється свій колір картки. Приклад карток гри у винахідника на тему оформлення дитячого майданчика:

- Прості рухи тілом. Слова на жовтих картках: підстрибувати, стрибати, гойдатися, бігти...
- Сприйняття всіма органами чуття. Слова на червоних картках: куштувати, нюхати, слухати, доторкатися...
- Матеріали. Слова на зелених картках: дерево, шерсть...
- Предмети й обладнання. Слова на синіх картках: вудка, тостер...
- Незвичні дії. Слова на помаранчевих картках: зварювати, шукати в інтернеті...

Це можуть бути дивні, незвичні й кумедні слова.

Учасники об'єднуються в підгрупи до 6 осіб. Кожна підгрупа отримує 1–2 великі аркуші паперу й кольорові воскові олівці та/або фломастери. Кожна підгрупа витягує по дві картки з кожної категорії і в такий спосіб отримує 10 різних слів. Перед учасниками ставиться спільне завдання, наприклад, вигадати нову іграшку, в якій усі слова, отримані підгрупою, відіграють якусь роль. Після дискусії та обговорення підгрупа малює нову винайдену іграшку на аркуші паперу й підбирає для неї назву. Наприкінці всі витягнуті картки закріплюють на аркуші паперу в тих місцях, де це слово пов'язане з іграшкою.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Кожен щось говорить (30 секунд): усі висловлюють думку по колу (див. метод 10.9.1).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



Немає.



Результати гри «Винахідник» легко сфотографувати й додати до фотопротоколу. Після цього можна поспілкуватися з учасниками про те, які елементи з гри у винахідника їм вдалися найкраще, а які вони можуть використати в майбутньому. У такий спосіб група здобуває основу, що допомагатиме розвивати спільне бачення/утопію у своїй темі.



Для дітей це завдання може видатися складним. Якщо можливо, роботу кожної підгрупи має супроводжувати модератор, котрий за потреби може допомогти.



Stange 1998, с. 58.

Компакт-диск, випущений Stange/Meinhold-Henschel/Schack у 2012 році.

10.3.5 Створення моделей



- Розширити напрацювання до ідей, наявних в учасників.
- Конкретизувати ці ідеї.
- Розробити нові ідеї на основі візуальних предметних пропозицій (наприклад, для поліпшення середовища проживання в межах розвитку або облаштування міста, а також під час планування населених пунктів).
- Створити яскраві моделі для публічної презентації проєктів.



- Діти, старші шести років, а також молодь й навіть дорослі, залучені до планування об'єктів для дітей.
- Для роботи з дошкільнятами віком понад чотири роки метод можна застосувати в обмеженому форматі: зміст має стосуватися лише їхнього безпосереднього житлового простору.
- До 5 учасників у кожній групі.



Залежно від віку учасників — 90–120 хвилин або довше.



Дошки для модерації, великі аркуші паперу, модераційні картки, ручки, модераційна валізка з основними інструментами, столи, відеокамера та/або фотоапарат. Пропозиції матеріалів для виготовлення моделей (часто з домашніх матеріалів):

- Матеріал для створення великих моделей: 50 % цементно-вапняної штукатурної суміші та 50 % гіпсу (суміш придатна для моделювання великих площ і висихає за 30–60 хвилин). Матеріал для створення невеликих моделей: пластилін, глина, полімерна глина, солоне тісто тощо.
- Деревина: відходи деревини (ДСП, пиломатеріали тощо), старі будівельні блоки/кубики, палички для шашлика, зубочистки.
- Папір і картон: білий або різнокольоровий папір стандартної товщини, цупкий різнокольоровий папір, різнокольоровий гофрований папір, картон, гофрований картон.
- Кріпильні матеріали: шурупи для дерева, цвяхи, канцелярські кнопки, кнопки для пінборду, квітковий дріт/в'язальний дріт.
- Матеріали для виготовлення виробів: мотузка (різної товщини), шерсть/залишки шерсті, тканина/обрізки тканини, синельний дріт, соломинки для напоїв, корки, пакування для яєць, картон, рулони туалетного паперу, металеві/алюмінієві обрізки, плівка/пластикові пакети, пластикова гофрована труба, шланг/обрізки шланга, гіпсові бинти, відходи (побутові відходи з металу, пластику й комбінованих матеріалів, сітка від апельсинів, коробки, пластикові кошики тощо), матеріал для розсипання й розкладання (пісок, газон для моделювання, тирса тощо).
- Клеї: універсальний клей, клей для склеювання деревини, скотч (прозора клейка стрічка, малярний скотч, пакувальний скотч).
- Фарби: тонувальні фарбники (різних кольорів), фарба різних кольорів, аерозольна фарба.
- Інструменти/допоміжні засоби: пензлі (з грубого і м'якого ворсу, різної товщини), банки з-під варення або паперові склянки (для води і фарби), відра для гіпсу (для розподілення розчину для моделювання), шпатель, відро для води, пилки й пилкові полотна (ножівка, лобзик), набір викруток, набір сверدل, молоток, лінійка/розкладна лінійка, плоскогубці (щипці, пасатижі, круглогубці), шило, струбцина, бокорізи, ножиці (різних розмірів), степлер (зі скобами), ніж.
- Основа, на яку буде встановлюватися модель: товстий картон (багатошаровий) або тонкі дерев'яні панелі (розмір 120 × 60 см) або пінопласт тощо. Увага: основа не має бути занадто важкою, бо моделі буде важко транспортувати.



За допомогою різних матеріалів учасники створюють моделі свого житлового району, дитячих майданчиків, шкільних будівель, дворів, вулиць тощо. Для підготовчих робіт підлогу встеляють плівкою або газетами. На них ставлять столи і викладають основи для створення моделей (тонкі дерев'яні панелі або картон). Для кожної групи встановлюють дошку для модерації з великими аркушами паперу. Матеріал для виготовлення моделі викладають на декількох столах. Для створення робочого настрою можна переглянути попередні роботи (наприклад, завершені методи дослідження районів міста), щоб використати здобутий досвід у новій роботі. Учасники об'єднуються в підгрупи по три-шість осіб, їм роздають матеріали. Учасники підгруп мають вирішити, яку ідею вони візьмуть за основу своєї моделі. Потім вони починають майструвати, будувати, пиляти, клеїти і фарбувати. Завдання модератора — мотивувати й підтримувати учасників. Треба звертати увагу на час, щоб не перевантажити учасників. Якщо модератор відчуває, що бажання майструвати згасає, процес можна зупинити. Наприкінці окремі елементи моделі можна підписати, щоб решта учасників могли легше в них орієнтуватися. Крім того, окремі елементи моделі можна описати на картках, пронумерувати й закріпити їх на дошці для модерації (щоб дати зрозуміти: «Все це є на нашій моделі»). Відтак, важливі елементи моделі стають зрозумілими для всіх. Моделі можна порівняти між собою; одна модель може доповнювати іншу. Після того, як учасники підгруп створили свої моделі, вони презентують їх решті групи. «Мігруюча комісія» ходить від однієї моделі до іншої, а автори моделей усно презентують її. Модератор заохочує та підтримує учасників, коли вони представляють свої моделі, ставить запитання, звертає увагу на представлення усіх елементів моделі й на те, щоб за можливості висловилися всі члени групи.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Кожен щось говорить (30 секунд): усі висловлюють думку по колу (див. метод 10.9.1).
- Анкети для спостережень.
- Протокол, який ведуть дорослі (модератори), що супроводжують процес спостереження, стисло оцінюючи, як усе відбулося.
- Розмова в групі з підведенням підсумків.
- Оцінювання за допомогою розміщення точок у таблиці (5 стовпців: + +/+0/-/- -).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).
- Анкетування наприкінці семінару/майстерні/заходу.



Моделі можна представляти не лише під час одного заходу, але і протягом тривалішого періоду, наприклад, під час проектного тижня або розширеного заняття.

Також можна працювати над створенням великої моделі (наприклад, моделі селища або новобудови). Якщо часу достатньо, можна працювати у реалістичному масштабі. Цей трудомісткий метод описаний у книзі Ріхарда Шредера «Простір дитячої мрії! Участь дітей у плануванні міста». Вайнхайм і Базель, 1996 (Schröder, Richard. Freiräume für Kinder(t)räume! Kinderbeteiligung in der Stadtplanung. Weinheim und Basel 1996). Можливості комбінування: цей метод часто використовують у підсумковій частині «Майстерні майбутнього».



Моделі можна представити громадськості в процесі планування міста, реконструкції шкільного подвір'я, планування дитячих майданчиків, майданчиків для катання на скейтборді тощо. Зазвичай створюється добре враження завдяки гарній візуалізації. Моделі різних груп можна порівняти й дати їм системну оцінку. Результати цієї оцінки можна передати дорослим учасникам планування міського середовища й адміністрації, щоб вони згодом реалізували проекти.



Спеціальні рамкові умови: застосування методу вимагає великого простору (якщо можливо, розташованого поблизу досліджуваного району), окремого місця, де можуть зберігатися моделі, й декількох людей, які допомагатимуть із проведенням заходу. Зверніть увагу: застосування методу потребує багато зусиль.



Brunsemann/Stange/Tiemann, 1997. С. 129 і далі.

МІКРОМЕТОДИ ДЛЯ ДЕМОКРАТИЧНОГО ВИБОРУ Й УХВАЛЕННЯ РІШЕНЬ

одноточкове рішення

Коло ухвалення рішень

Таблиця «Зараз — (коро — Пізніше»



Цілі



Учасники



Час



Ресурси



Процедура



Рефлексія



Варіанти



Передавання інформації, фіксування результатів,
подальша робота з результатами



Рекомендації



Джерело

10.4.1 Одноточкове рішення



- З'ясувати приблизну думку або визначити настрої групи.
- Надати можливість ухвалити рішення на користь одного із варіантів у демократичний спосіб.



- Діти, молодь та дорослі.
- Необмежена кількість учасників.



5–10 хвилин.



Підготовлена таблиця або шкала із запитанням і різними варіантами відповіді. По одній наліпці у вигляді кола для кожного учасника.



Щоб прийняти одноточкове рішення, на великому аркуші паперу записують запитання з різними варіантами відповіді. Для цього часто використовують таблицю або шкалу. Приклади:

Дорослі сприймають думки та ідеї підлітків ...

++ Дуже серйозно	+ Серйозно	- Не дуже серйозно	-- Зовсім не серйозно

Яку пропозицію ти вважаєш найважливішою?

Пропозиція 1	Пропозиція 2	Пропозиція 3	Пропозиція 4

Наскільки ймовірно, що ці пропозиції будуть реалізовані?



Дуже можливо

Зовсім неможливо

Підготовлений аркуш паперу має висіти на дошці для модерації так, щоб усі його добре бачили. Кожен учасник отримує наліпку у вигляді кола і відповідає на запитання, наклеюючи її в ту графу, яка відповідає його думці. Потім учасники разом оцінюють і обговорюють результат.



Коротке обговорення того, наскільки важко було учасникам вирішити, чи очікували вони на результат, який отримали.



Замість наліпок можна малювати точки маркерами. У такому разі кожен учасник може намалювати лише одну точку.



Наприкінці треба поговорити про те, до чого приведуть отримані результати і як виглядатимуть наступні кроки. Результат ухвалення такого рішення легко сфотографувати й зафіксувати у фотопротоколі.



Немає.



Brunsemann/Stange/Tiemann 1997, с. 104 і далі.



- Разом з іншими учасниками перевірити, наскільки (за різними критеріями) можливо втілити зібрані ідеї і пропозиції.
- Отримати досвід демократичних процесів планування і ухвалення рішень у повсякденному житті.
- Отримати досвід взаємодії з різними поглядами.



- Діти від 6 років, молодь та дорослі.
- Підгрупи до 6 осіб (змішані, різновікові).
- Також підходить для великих груп, якщо кілька підгруп працюють паралельно.



30–45 хвилин.



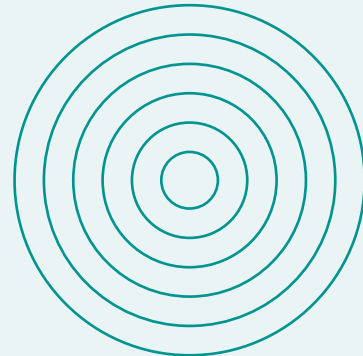
Великий шмат брезентової тканини або великий аркуш паперу з намальованими концентричними колами (альтернатива: мотузки, викладені на підлозі у формі кіл). 12 кольорових аркушів формату А4 для записування контрольних запитань. Для застосування цього методу потрібно багато місця.



До роботи з методом «Коло ухвалення рішень» учасники вже зібрали ідеї і пропозиції щодо проекту. Кожну ідею записують на модераційній картці (одна ідея на одній картці).

У центрі приміщення лежить заздалегідь підготовлений великий шмат брезентової тканини (або великий аркуш паперу), на якому намальовано шість концентричних кіл. У кожному колі розміщено аркуш паперу формату А4, на якому чітко написано контрольне запитання. Формулювання запитань, розташованих від зовнішнього кола до центру, таке:

- Чи годиться ця ідея для дітей? Чи принесе вона їм користь?
- Чи може ця ідея спрацювати? Чи можливо реалізувати цю ідею з технічного/професійного погляду?
- Чи дозволено це? Чи можливо реалізувати цю ідею з юридичного погляду?
- Чи спроможні ми оплатити втілення цієї ідеї? Чи можливо реалізувати цю ідею з фінансового погляду?
- Чи достатньо в нас людських ресурсів для реалізації цієї ідеї?
- Чи достатньо в нас часу? Чи побачимо ми результати втілення цієї ідеї, чи їх побачать вже наші діти?



Коли цей метод застосовують для роботи з дорослими, запитання треба адаптувати. Кожна підгрупа отримує кілька заздалегідь підготовлених карток з ідеями. Учасники стають навколо брезентової тканини з концентричними колами. Підгрупи отримують завдання перевірити кожну ідею на можливість її втілення, відповідаючи на запитання з кола. Учасники кладуть картку з ідеєю на зовнішнє коло й зачитують перше запитання вголос. Якщо на запитання можна відповісти «Так», картка переходить у наступне коло. Потім учасники зачитують запитання з другого кола. Якщо група знову ствердно відповіла на запитання, картка переходить у наступне коло. Якщо на запитання була дана відповідь «Ні», то картка з ідеєю залишається лежати в колі.

Наприкінці всі підгрупи разом знайомляться із результатами й обговорюють перешкоди, які виникли. Група далі спільно працює з тими картками, що в підсумку опинилися в центрі кола ухвалення рішень.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Кожен щось говорить (30 секунд): усі висловлюють думку по колу (див. метод 10.9.1).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



Концентричні кола також можна намалювати крейдою на підлозі. Коли ви працюєте з групами, в яких об'єднані представники кількох поколінь, також можна працювати в малих змішаних групах, як-от двоє дітей, двоє молодих людей, двоє дорослих. Якщо пропозицій на картках дуже багато, над колами може працювати кілька команд паралельно, починаючи з різних боків.



Для подальшої роботи варто (можливо, залучивши експертів) повторно вивчити картки з ідеями, що не потрапили до центру кола ухвалення рішень, і подумати, як ці ідеї можна змінити, щоб уможливити їх втілення.



Залежно від складу учасників, може бути корисним, якщо кожному невелику групу супроводжуватиме модератор. У змішаних різновікових групах модератор може виступати як адвокат, котрий захищає дітей.



Компакт-диск, випущений Stange/Meinhold-Henschel/Schack у 2012 році.

Таблиця «Зараз — Скоро — Пізніше»



- Структурувати пропозиції та ідеї.
- Запланувати послідовність дій у межах проекту та підвищити мотивацію учасників для його реалізації.



- Діти від 13 років і дорослі.
- Підгрупи до 6 осіб, декілька підгруп можуть працювати паралельно.



45–60 хвилин.



Для кожної підгрупи: 1–2 великі аркуші паперу з накресленою таблицею «Зараз — Скоро — Пізніше», дошки для модерації або аркуші паперу на підлозі чи на стіні, заздалегідь підготовлені картки, де записано вже обговорені ідеї учасників.



Перед початком роботи за методом «Зараз — Скоро — Пізніше» учасники вже зібрали ідеї та пропозиції щодо проекту. Кожну ідею записують на модераційній картці (одна ідея на одній картці). Підгрупи отримують картки з ідеями й аркуш паперу з накресленою таблицею «Зараз — Скоро — Пізніше». Завдання підгрупи полягає в тому, щоб обговорити кожну ідею і розмістити картку, на якій вона записана, у відповідній комірці.

Таблиця «Зараз — Скоро — Пізніше»

Ми можемо зробити це самі без додаткових коштів	Ми можемо зробити це самі з невеликою кількістю коштів	Ми можемо зробити це самі з невеликою кількістю коштів та консультацією	Ми можемо це зробити це з партнерами (установами, організаціями та ін.)	Ми не можемо цього зробити самостійно, однак можемо передати інформацію організаціям і установам про те, що це потрібно зробити
З	А	Р	А	З
С	К	О	Р	О
ПІЗ	Н	І	Ш	Е

Важливо заздалегідь обговорити, про які часові рамки йдеться в поняттях «Зараз», «Скоро» і «Пізніше» (наприклад, «Зараз» — у найближчі 4 тижні, «Скоро» — у найближчі 6 місяців, «Пізніше» — у найближчі 2 роки).

Навпроти спірних ідей або тих, що їх реалізація видається неможливою, можна поставити символ блискавки та обговорити їх згодом у широкому колі учасників. Потім підгрупи презентують свої результати всім учасникам.



- Круглий стіл (висловлюються всі, до 30 секунд).
- Кожен щось говорить (30 секунд): усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



Немає.



Після презентації в підгрупах спірні ідеї потрібно знову обговорити в загальному колі. Для подальшої роботи має бути розроблений конкретний план дій («Хто з ким буде працювати, над чим, які терміни?»), де визначатимуться конкретні кроки для реалізації проекту/ініціативи.



Завдання модератора полягає в тому, щоб зосередити увагу учасників на ідеях у верхньому лівому куті таблиці. Саме ці ідеї можна відносно просто і швидко втілити в життя, що може мотивувати учасників на перших етапах реалізації.



Компакт-диск, випущений Stange/Meinhold-Henschel/Schack у 2012 році.

МІКРОМЕТОДИ: ОБГОВОРЕННЯ ТЕМ У МЕЖАХ ЗАХОДІВ

Дискусія від атома до молекули

Бджоліні вулики

Кулькова вальниця

Стоп-кадр

Соціограма "Лінія думок" і варіант "Чотири кути"

Коник

Драбина участі



Цілі



Учасники



Час



Ресурси



Процедура



Рефлексія



Варіанти



Передавання інформації, фіксування результатів,
подальша робота з результатами



Рекомендації



Джерело

10.5.1 Дискусія від атома до молекули



- Методичне занурення в тему.
- Збирання різних поглядів.
- Дискусія/обмін інформацією.
- Звуження і стиснення тем.
- Знайти оптимальний розв'язок проблеми.



- Діти від 12 років, молодь та дорослі.
- Підходить для роботи з доволі великими групами (до 80 осіб).



Щонайменше 40 хвилин.



Папір або модераційні картки, ручки.



Спочатку всі учасники об'єднуються в пари, і кожна пара обговорює поставлене запитання або тему впродовж 5 хвилин. Потім коло обговорення розширюється, і кожна пара обговорює тему з іншою парою з групи. Цього разу обговорення триває 10 хвилин. Потім кожна група з чотирьох осіб шукає іншу «четвірку», щоб обговорити сформульоване запитання (завдання, тему) впродовж 15 хвилин. Після цього кожна група з восьми осіб має за п'ять хвилин сформулювати три основні висновки обговорення (трьома реченнями) і написати їх на модераційних картках. Група вибирає представника, який презентує результати всім учасникам.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Кожен щось каже (30 секунд): усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Оцінювання в таблиці (5 стовпців: + +/+0/-/- -).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).
- Анкетування наприкінці семінару/майстерні/заходу.



Може бути корисним записувати результати обговорення на модераційних картках не тільки наприкінці, але й після кожного раунду обговорення.



Оскільки результати записують на дошках для модерації, можна продовжити роботу в невеликих групах так, щоб кожна група обговорювала одну з 5 вибраних тем. Загалом можна налагодити роботу так, аби кожна невелика група обговорювала відразу всі 5 тем (але це залежить від структури й типу теми).



Немає.



Збірник методів.



- Об'єднати учасників у підгрупи (швидко й без особливої підготовки).
- Розрядити атмосферу на масштабних заходах.



- Діти від 12 років, молодь та дорослі.
- Підгрупи з 3–7 осіб.
- Можна проводити як у межах семінарів, так і під час масштабніших заходів.



10–30 хвилин.



Залежно від обраного варіанту — фліпчарти (дошки для модерації), чисті аркуші паперу, кнопки, ручки, матеріал для стінгазети.



Залежно від загальної кількості учасників формуються підгрупи з 3–7 осіб для обговорення будь-якої теми, опрацювання запитань до представленої доповіді тощо. Можливі варіанти, коли всі групи обговорюють одну тему або кожна група обговорює свою підтему. Завдання мають бути сформульовані зрозуміло й мати чітко визначені межі (приклад: "Будь ласка, обговоріть ті тези доповіді, які, на ваш погляд, є найважливішими. Чим би ви доповнили доповідь, у чому зауважили суперечності?")

Усі залишаються в одній кімнаті. Для стороннього спостерігача те, що відбувається, сприймається як гудіння, звідси й назва «Бджолині вулики». Водночас рівень шуму спрацьовує «роздільною ширмою» для учасників підгруп — вони можуть працювати без перешкод. Коли встановлений час минув (від 10 до 30 хвилин залежно від теми та її масштабу), всі учасники зсувають стільці, щоб продовжити роботу в широкому колі.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Кожен щось говорить (30 секунд): усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).
- Анкетування наприкінці семінару/майстерні/заходу.



Варіанти з презентацією: Метод «Бджолині вулики» також можна використати, якщо результати роботи в підгрупах треба згодом презентувати всім учасникам. Для цього потрібно підготувати достатню кількість матеріалів (стінгазета, фліпчарти, ручки тощо). Загальна кількість учасників не має перевищувати 30–70 осіб, інакше презентація результатів роботи всіх підгруп займе надто багато часу, тож підтримувати належний рівень уваги до виступів інших буде важко. Альтернатива для цього методу: «Дискусія від атома до молекули» (метод 10.5.1).



Залежно від обраного варіанту можна презентувати результати роботи всім учасникам і продовжити роботу над новим завданням.



Немає.



Збірник методів.



- Обмінятися думками щодо теми.
- Стимулювати інтенсивну, різноманітну й активну комунікацію у великих групах.
- Збільшити ступінь залученості всіх учасників.
- Створити невимушену атмосферу для ознайомлення з темами (тематичне розігрівання).
- Варіант: зібрати ідеї та пропозиції для конкретних завдань.
- Варіант: швидше познайомити учасників групи один з одним.
- Варіант: з'ясувати, чого очікують учасники від заходу або тематичного блоку, які мають потреби і побажання щодо нього.



- Діти від 12 років, молодь та дорослі.
- Парна кількість учасників.



15–30 хвилин.



Аркуші паперу й письмове приладдя, пакувальний папір, фломастери.



Щоб провести дискусію «Кулькова вальниця», потрібна парна кількість учасників. Половина учасників сідає на стільці, розміщені по зовнішньому колу, обличчям до центру кола. Інша половина сідає у центр кола, обличчям від центру кола. Так утворюються пари учасників, що сидять один навпроти одного.

Упродовж 5 хвилин (іноді 10 — залежно від теми) пари одночасно розмовляють на задану тему. Потім розмова переривається, а учасники, які сидять у внутрішньому колі, пересідають на сусідній стілець, рухаючись за годинниковою стрілкою. Таким чином у кожного з'являється новий співрозмовник, і пари знову обговорюють ту саму тему впродовж 5 хвилин.

Потім розмова знову переривається, і цього разу пересідають учасники зовнішнього кола, але вже проти годинникової стрілки (безумовно, учасники внутрішнього кола можуть повторно зміститися на один стілець за годинниковою стрілкою). У такий спосіб кожен учасник провів інтенсивну розмову з трьома людьми (кожна розмова — тет-а-тет).

За бажання, можна провести і четвертий раунд. Однак учасники можуть втомитися, якщо постійно обговорювати ту саму тему. Варіант, описаний нижче, дає змогу цього уникнути.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).
- Анкетування наприкінці семінару/майстерні/заходу.



З кожним раундом можна виносити на обговорення нове питання, отже, поступово опрацювати велику тему. У такому форматі можна провести більше дискусійних раундів: учасники відчують втому трохи пізніше.

Для деяких завдань (наприклад, збір ідей і пропозицій) співрозмовникам варто записувати озвучені ідеї та пропозиції на модераційних картках.

Якщо метод «Кулькова вальниця» використовують для знайомства учасників, тривалість раундів можна скоротити (1–2 хвилини на співрозмовника), аби якомога більше учасників познайомилися один із одним. Аналогічне правило діє, якщо метод використовують для з'ясування очікувань, потреб і побажань учасників на початку заходу.



Якщо метод «Кулькова вальниця» використовують для збору ідей і пропозицій, після вправи модераційні картки можна закріпити на дошці, розподілити їх за категоріями, структурувати й використовувати в подальших обговореннях.



Ця форма обговорення найкраще підходить для знайомства учасників і для структурованого обміну інформацією з практичних питань.



Збірник методів.

10.5.4 Стоп-кадр



- Образно уявити теми, відносини, настанови, почуття, оцінки, проблеми.
- Зобразити і конкретні, й абстрактні поняття і теми (як-от «демократія», «участь», «влада», «конфлікти», «позитив/успіх», «члени тусовки» й «аутсайтери» тощо), за допомогою пантоміми (створюючи «стоп-кадр» або «пам'ятник»), щоб ці поняття можна було сприймати без слів.
- Здобути нові знання з невербального зображення.



- Діти від 12 років, молодь та дорослі.
- Підходить для проведення в підгрупах.



10–30 хвилин.



За потреби — цифровий фотоапарат.



Учасники спільно вибирають тему. Це може бути актуальне питання, особистий досвід або певна думка.

Один із учасників групи призначається режисером, який відповідно до власного бачення має створити «стоп-кадр» на задану тему. Для цього він вибирає кількох учасників групи, ставить їх у потрібну позу й пояснює (якщо можливо, без слів), якими мають бути постава тіла, жест або міміка. Відносини між персонажами стоп-кадру теж мають вибудовуватись під керівництвом режисера. Важливо, щоб учасники поводитися пасивно й не розмовляли під час створення стоп-кадру.

Коли стоп-кадр вибудований, усі учасники завмирають на 30 секунд. У цей час решта вивчають, що вийшло. Також можна зробити фото й додати його до підсумкової документації заходу.

Під час оцінювання глядачі спочатку описують та інтерпретують сам стоп-кадр, а потім — роботу акторів. Наприкінці режисер може висловити свою думку про витвір і поділитися власною інтерпретацією. Учасники можуть обговорити ситуацію, а також змінити стоп-кадр.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Оцінювання в балах у таблиці (5 стовпців: + +/+0/-/-).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).
- Анкетування наприкінці семінару/майстерні/заходу.



Соціограма «Лінія думок» і варіант «Соціограма чотирьох кутів» (метод 10.5.5).



Якщо стоп-кадр сфотографували, світлину можна додати до підсумкової документації методу. Якщо ні, то упродовж подальшої роботи з групою можна проаналізувати, як ця вправа подіяла на учасників. Також можна повертатися до цієї вправи і згадувати, як проходила робота під час її виконання.



Немає.



DBJR 2019.



- Познайомитися з темою, активізувати роботу групи.
- Візуалізувати думки, настанови й оцінки групи.
- Почати спільну дискусію.



- Діти, молодь та дорослі.
- Від 6 до 30 учасників.



15–45 хвилин (залежно від кількості висловлювань/тез і бажання групи вести дискусію).



Скотч/малярний скотч (або одна мотузка), 2 аркуші паперу формату А4, заздалегідь сформульовані тези/висловлювання, які учасники можуть проілюструвати в межах соціограми, модераційні картки та фотоапарат, щоб зафіксувати результат.



На підлозі через всю кімнату приклеїти смужку скотчу (або протягти мотузку). На кожному кінці смужки (або мотузки) розміщують аркуш паперу формату А4. З одного боку записують «Я згоден/згодна», а з іншого — «Я не згоден/згодна».



Я згоден/згодна

Я не згоден/згодна

Потім модератор зачитує по черзі різні висловлювання або тези. Після кожного висловлювання в учасників є час встати вздовж лінії. Чим вищий ступінь згоди (або незгоди) учасника з висловлюванням, тим ближче він стає до відповідного кінця. Ті, хто займають нейтральну позицію або не можуть визначитися, залишаються в центрі. Коли всі зайняли обрані місця, модератор пропонує охочим прокоментувати своє розташування. Модератор зачитує наступне висловлювання, й учасники зано-во стають уздовж лінії. Варіанти висловлювань/тез про участь молоді:

- Діалог між політиками та молоддю неможливий.
- Будь-яка молода людина має право на участь.
- Участь молоді можлива у будь-якій політичній сфері.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



Соціограма «Чотири кути»: замість того, щоб ставати уздовж лінії, учасники розходяться по кутах приміщення. Кожен кут відповідає певній відповіді на запитання, наприклад: «Так», «Ні», «Точно не знаю», «Я думаю, це неважливо».



Щоб зафіксувати результати «Лінії думок», учасники можуть покласти модераційну картку на те місце, де вони стояли. Потім вони відходять, і хтось фотографує «лінію думок» із модераційними картками, що лежать уздовж неї.



Цей метод добре працює для першого ознайомлення з темою. Після застосування цього методу варто передбачити інформаційний блок (наприклад, доповідь), який би містив коментарі щодо результатів соціограми.



Wester/Soltau/Paradies 2006.



- Розвинути творчі здібності та групові процеси.
- Скоординувати спільні дії.
- Розвинути навички генерування ідей.
- Навчитися шукати колективне розв'язання незвичної проблеми.
- Аналізувати ефективність різних аспектів організації командної роботи та проектної діяльності.
- Розвинути здатність висувати й відстоювати свої ідеї.
- Покращити згуртованість групи.
- Викликати в учасників позитивні емоції.



- Діти від 12 років, молодь та дорослі.
- Від 12–30 учасників.



30-40 хвилин.



Рулетка, годинник, зображення коня, 4 набори: 2 аркуші паперу формату А4, 1 повітряна кулька, 1 ножиці, 1 рулон скотчу, 1 паперова склянка.



Модератор об'єднує учасників у 4 підгрупи й називає правила взаємодії під час виконання завдання (стандартні правила групової роботи). Кожна підгрупа отримує однаковий набір матеріалів: 2 аркуші паперу формату А4, 1 повітряна кулька, 1 ножиці, 1 рулон скотчу, 1 паперова склянка. Модератор озвучує завдання: **«ВАШЕ завдання – використовуючи отримані матеріали, за 10 ХВИЛИН зробити КОНИКА заввишки 1 МЕТР, який міг би без підтримки простояти 1 ХВИЛИНУ»**. Модератор уточнює, чи всі зрозуміли завдання, і просить учасників повторити його. Модератор засікає час, і учасники починають виконувати завдання.

Можливі сценарії:

1. Хтось із учасників висловлює думку, що підгрупи мають об'єднатися, щоб успішно виконати завдання. Після обговорення всі підгрупи об'єднуються й виконують завдання разом. Модератор слідкує за процесом, але не втручається.
2. Модератор уважно стежить за групами під час виконання завдання. Якщо в перші хвилини виконання завдання ніхто не пропонує об'єднатися, модератор просить усіх зупинитися, коли бачить, що якась із підгруп збирається розрізати папір. Учасники повинні знову голосно повторити умови завдання. Потім вони продовжують працювати і, можливо, приходять до першого сценарію.
3. Якщо після першої зупинки учасники не перейшли до першого сценарію, модератор знову зупиняє процес і просить ще раз повторити завдання. Потім він уточнює: «Я попросив ВАС зробити КОНИКА. А ви що робите?» Модератор кілька разів повторює запитання, наголошуючи на словах «ВАС» і «КОНИКА» і роблячи паузу, щоб дати учасникам змогу подумати. Зрештою, учасники мають дійти висновку, що вони роблять КОНИКІВ, а слід зробити КОНИКА. Об'єднавшись, вони продовжують виконувати завдання. Модератор слідкує за процесом, але не втручається.

Модератор починає зворотний відлік за хвилину до того, як спливе час, призначений для виконання завдання. Через 10 хвилин модератор зупиняє роботу, просить учасників повторити завдання і починає оцінювати результат:



«Скільки часу має простояти коник?» (Засікає 1 хвилину. Якщо коник простояв, то учасники впоралися з цим завданням.)

«Кого ви мали зробити?» (Порівнює схожість результату командної роботи із зображенням коня).

«Якою має бути висота коника?» (Рулечкою вимірює висоту коника. Похибка до 10 см зараховується як успішне виконання завдання).

«Скільки часу вам дали для виконання завдання?» (Учасники впоралися з цим завданням, якщо коник був готовий через 10 хвилин і ніхто не просив додаткового часу).

«Які ресурси були у вас?» (Перевіряє, чи не використовували учасники під час роботи зайві матеріали).

Модератор повідомляє про успішне виконання завдання, якщо результат відповідає більшості критеріїв: 3–4 із 5. У разі успіху лунають оплески, модератор потискає руки учасникам за хорошу командну роботу.



Спочатку учасники обмінюються враженнями від вправи, а потім їх просять поділитися своїми думками про те, які чинники впливали на виконання завдання та які реальні життєві ситуації воно нагадувало. Приклади запитань:

- Які труднощі виникли на початку виконання завдання? Як ви їх подолали?
- Хто висловив ідею об'єднати підгрупи? Як ви до неї прийшли? Які якості знадобилися, щоб відстояти цю ідею? Що ви зробили, аби вас почули й погодилися з вами?
- Як розподілялася робота між учасниками в команді? Хто яку роль виконував? Що було б, якби всі учасники лише висловлювали ідеї, або тільки критикували, або просто чекали на вказівки?
- Що було важливим/цінним для успіху під час виконання завдання?
- Які умови потрібні для успішної реалізації проекту?

Висновки за підсумками вправи: ми сильні як команда, позаяк усі ми — особистості, працюємо разом заради спільного блага.



Немає.



Під час подальшої роботи можна постійно нагадувати про те, як виконувалося це завдання і які знання учасники здобули.



Модератор має бути дуже уважним до всіх процесів, що відбуваються під час виконання завдання. З паузами для обговорення завдання не варто затягувати. Після об'єднання учасників у загальну групу має залишитися вдосталь часу для виконання завдання (не менше 5 хвилин). Завдання модератора: привести учасників до успішного виконання завдання.



Вправа активно використовувалася під час проведення тренінгів для дітей, молоді та дорослих у межах проекту «М18: Ми можемо більше!» (Україна).



- Глибше зануритися в тему партисипації.
- Подумати про те, що молодь може бути різною мірою залучена до роботи організації або установи.
- Зрозуміти концепцію «Драбини участі».
- Зібрати ідеї про те, як визначати критерії, що з їх допомогою можна оцінити ступінь партисипації.
- Проаналізувати, наскільки взаємодія дітей і дорослих у різних громадах ґрунтується на принципах партисипації.



- Діти від 12 років, молодь та дорослі.
- Оптимально до 30 осіб.



45–60 хвилин.



Картки для кожного учасника з написаними в довільному порядку «щаблями участі» Харта, великі аркуші (на кожному аркуші — назва одного «щабля участі» Харта та його характеристика), маркери, драбина, стікери.



Модератор презентує концепцію щаблів/рівнів участі молоді за моделлю «Драбина участі».

1. **Індивідуальна робота.** Учасники отримують картки з написаними в довільному порядку щаблями участі Роджера Харта. Їм треба пронумерувати щаблі участі молоді від найнижчого до найвищого. Коли індивідуальна робота закінчена, модератор запитує, наскільки легко було учасникам упоратися із завданням (акцент на нестачі інформації та браку можливості порадитися).
2. **Колективна робота.** Модератор роздає учасникам великі аркуші, на кожному з яких написана назва одного зі «щаблів» Харта, і великі аркуші, на кожному з яких написана характеристика одного зі щаблів. Учасникам треба знайти відповідність між назвами щаблів та їхніми характеристиками, а потім розмістити знайдені пари на підлозі — у порядку від найнижчої участі до найвищої. Після того, як учасники впоралися з цим завданням, модератор називає правильний варіант відповідності характеристики кожного щабля драбини, й за потреби змінює розташування аркушів (або просить одного з учасників зробити це). Потім модератор називає правильний варіант розташування «щаблів участі» і переносить аркуші з назвами щаблів участі на драбину. Якщо нема можливості використати справжню драбину, можна зробити паперову драбину або розкласти щаблі на підлозі.
3. **Робота в групах.** Модератор об'єднує учасників у три підгрупи: «Клас», «Школа», «Громада (село/місто)». Кожній групі треба пригадати 1–5 прикладів участі (кількість залежить від конкретної ситуації і контролюється модератором) і написати їхні назви на стікерах (кожна підгрупа отримує стікери певних кольорів). Потім модератор коментує модель участі та просить учасників подумати, який щабель «Драбини участі» найкраще описує ступінь участі молоді в їхній спільноті (клас, школа, місто) у наведеному ними прикладі.
4. **Панельна дискусія.** Модератор просить представника кожної групи навести приклад участі та розмістити стікер на відповідному щаблі: «Де є ваш приклад на драбині участі? Чому ви так думаете?»



Спочатку учасники обмінюються враженнями від вправи, потім їх просять поділитися своїми думками щодо того, наскільки корисною для них була робота з моделлю «Драбини участі» (індивідуальна, колективна і групова). Приклади запитань:

- Як забезпечити краще залучення молоді до життя класу/школи/міста?
- Які з ідей, отриманих після «мозкового штурму», ви справді можете застосувати на практиці? Чому і як?



Сфера: для аналізу можна вибрати лише одну зі сфер участі «клас/школа/місто», що цікавить модератора і є важливою для подальшого проекту.

Тема: вправу може стосуватися не тільки участі молоді в різних установах і організаціях, але й проектів партисипації дітей і молоді.

Учасники: вправу можна проводити в змішаних групах, в яких діти та молодь працювали б разом із дорослими (наприклад, учні та вчителі). Результати роботи можуть стати основою для подальшої дискусії.

Порядок проведення: щоб зекономити час, модератор може сам надати характеристику й опис кожного «щабля участі». У такому разі пункти 1 і 2 можна пропустити.

Дослідження: вправу можна проводити на початку й після завершення проекту, щоб оцінити його вплив на ступінь участі дітей і молоді у конкретній сфері.



У власних майбутніх проектах «Драбину участі» можна використовувати як інструмент, що дає змогу оцінити ступінь участі в проекті.



Немає.



<https://rm.coe.int/have-your-say-manual-ukr/1680789a84>

«Скажи своє слово! Практичний посібник із застосування переглянутої Європейської Хартії про участь молодих людей в суспільному житті на місцевому та регіональному рівнях».

Розділ 10:6

МІКРОМЕТОДИ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ДИСКУСІЙ

Акваріум

Дебати з груповим захистом



Цілі



Учасники



Час



Ресурси



Процедура



Рефлексія



Варіанти



Передавання інформації, фіксування результатів,
подальша робота з результатами



Рекомендації



Джерело



- Діалог та обмін аргументами на актуальну тему.
- Критичний підхід і готовність змінити думку щодо вибраної теми, фокусування дискусії.



- Діти, молодь та дорослі.
- Групи від 10 осіб. Метод також добре підходить для великих груп.



30–45 хвилин.



Вимог немає.



Зі стільців роблять два кола: вся група сидить на стільцях зовнішнього кола, в центрі якого розташоване мале коло зі стільців із 5–10 вільними місцями (залежно від розміру всієї групи).

Модератор робить короткий вступ до теми або питання, що обговорюється. Усі учасники мають змогу висловити думку й аргументи щодо теми, але тільки тоді, коли вони займають місце у внутрішньому колі («Акваріумі»). Ті, хто хочуть висловитися, рухаються до центру, знаходять вільне місце й висловлюють свою позицію. Потім вони виходять із внутрішнього кола, звільняючи місце для інших учасників. Для дискусії «Акваріум» діють такі правила:

- Дебати відбуваються лише у внутрішньому колі.
- Будь-який учасник може пересідати із зовнішнього кола до внутрішнього на вільне місце.
- Після закінчення виступу у внутрішньому колі учасник повертається до зовнішнього кола.

Якщо учасники сидять у внутрішньому колі так довго, що люди із зовнішнього кола не мають там вільного місця, вони можуть стати за спиною учасника, що сидить у внутрішньому колі, в такий спосіб показуючи власне бажання висловитися. У такому разі місце у внутрішньому колі треба негайно звільнити.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1). Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).
- Одноточкове рішення з подальшим обговоренням за круглим столом (див. метод 10.4.1).



Немає.



Важливі думки й ідеї, що виникли під час дискусії «Акваріум», можна або відразу занести в протокол, або узагальнити й зафіксувати після того, як завершилось обговорення спільними зусиллями учасників групи. Результати слід обов'язково включити в підсумкову документацію заходу.



Перед проведенням дискусії за методом «Акваріум» варто заздалегідь обговорити тему в підгрупах. Обговорення «Акваріум» можна почати з того, що з кожної підгрупи буде вибраний один учасник, який вийде на середину та займе місце у внутрішньому колі.





- Зрозуміти і структурувати суперечливі проблеми.
- Спільно знайти розв'язання суперечливих проблем.
- Мати змогу обговорити конфліктні теми в захищеному просторі.
- Знайти найкращі пропозиції та розв'язки проблеми.



- Молодь та дорослі.
- Учасники мають бути знайомі один з одним.
- До 30 осіб, об'єднані в 4 або 5 підгруп з одним «делегатом» від кожної підгрупи.



Приблизно 30 хвилин.



Папір або модераційні картки, ручки.



Для однієї дискусійної теми треба знайти 4 або 5 бажано суперечливих думок і вибрати з учасників 4 або 5 осіб, які хотіли б і можуть виступати, займаючи відповідну позицію. Після цього можна почати дебати між цими 4 або 5 делегатами. Для цього вони сідають один навпроти одного, утворюючи квадрат або п'ятикутник. Решта учасників сідають півколом за тими делегатами, з думкою яких вони готові погодитися.

Дебати тривають протягом 10 хвилин, після чого оголошується перша перерва для консультацій. Під час перерви учасники кожної групи консультують свого делегата, пропонуючи йому нові аргументи або даючи тактичні поради. Також група може ухвалити рішення щодо заміни делегата.

Після перерви тривалістю 5–10 хвилин дебати між делегатами продовжуються в другому раунді. Через 7–8 хвилин настає друга перерва для консультацій. Це триває доти, доки не вичерпається тема або не відбудеться значне зближення позицій делегатів, і, можливо, навіть сформується спільний розв'язок.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Анкети для спостережень.
- Оцінювання в балах у таблиці (5 стовпців: + /+ /0 /- /- -, див. метод 10.4.1) окремо для кожної команди.
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).
- Анкетування наприкінці семінару/майстерні/заходу.



Під час дискусії протокольна команда записує ключові аргументи сторін на модераційних картках і прикріплює їх на пінборді (дошці для модерації) безпосередньо під час дебатів. Альтернативи для цього методу: «Кулькова вальниця» (див. метод 10.5.3), дискусія «Акваріум» (див. метод 10.6.1).



Якщо під час дебатів учасники вели протокол, то вони систематизують картки (ділять їх на кластери), які потім оцінюються всіма учасниками (за допомогою розміщення точок). Одним зі сценаріїв розвитку може бути відповідь на запитання (ухвалення рішення): «Над чим будемо працювати далі?»



Можливість заміни делегата варто обговорити на початку — як правило гри, щоб відкликаний делегат не сприйняв це за дискримінацію. Часті заміни делегатів урізноманітнюють дебати й залучають більше учасників до активної дискусії.



Збірник методів.

МІКРОМЕТОДИ В МЕЖАХ МЕТОДУ МОДЕРАЦІЇ VІРР

Просте запитання з відповідями на картках
Подвійне запитання з відповідями на картках
Запитання з відповідями вголос



Цілі



Учасники



Час



Ресурси



Процедура



Рефлексія



Варіанти



Передавання інформації, фіксування результатів,
подальша робота з результатами



Рекомендації



Джерело

Просте запитання з відповідями на картках



- Зібрати знання, досвід, ідеї, побажання, критику, пропозиції або розв'язки для конкретного запитання.
- Упорядкувати і структурувати ідеї, думки, побажання тощо.
- Надати всім учасникам демократичну можливість висловити думку (стримати «балакунів»).



- Діти від 9 років, молодь та дорослі.
- Групи від 3 до 25 осіб. Групи з 15 осіб і більше краще об'єднати в підгрупи.



30–45 хвилин.



Матеріал для модерації VIPP (див. метод модерації VIPP, розділ 9.1): два пінборди, два аркуші паперу, модераційні кнопки, чорні ручки, один кольоровий товстий маркер тренера, модераційні картки: прямокутні картки одного кольору, кола середнього розміру одного кольору, смужки.



Щоб застосувати метод «Просте запитання з відповідями на картках», насамперед треба сформулювати запитання. Воно має бути спонукальним і відкритим, тобто допускати кілька варіантів відповіді. Приклад: «Як ми хочемо провести наше літнє свято? Наші ідеї та пропозиції». Запитання записують на модераційній смужці та прикріплюють на пінборді, щоб кожен міг прочитати його.

Усі учасники отримують невеликий стіс прямокутних модераційних карток одного кольору, чорну ручку та завдання написати відповідь на запитання на картках. Кожен учасник працює самостійно й пише відповіді на окремих картках. Правила заповнення карток наведені в описі методу модерації VIPP (див. розділ 9.1). Через 5–10 хвилин модератор починає поступово збирати картки.

Починається процес систематизації карток і їхнього розподілу на кластери. Для цього модератор по черзі зачитує текст на картках і прикріплює їх на пінборді. Водночас висловлювання, близькі за змістом, розміщуються на пінборді ближче один до одного. У такий спосіб картки утворюють групи (так звані кластери) за підтемами. Картки розподіляють або за ініціативою модератора, або за пропозицією учасників, але в будь-якому разі, погоджуючи це із групою.

Коли всі картки розподілені, і група задоволена сформованими кластерами, для кожної теми обирають заголовок. Його записують на круглій модераційній картці та прикріплюють над відповідним кластером на пінборді. Наприкінці модератор виділяє окремі кластери за допомогою товстого кольорового маркера, щоб можна було швидко побачити всі підтеми, які виникли в контексті поставленого запитання.



Наприкінці застосування цього методу варто поговорити про те, чи погоджуються всі учасники з результатом або чи є ще відкриті теми, які потребують подальшого обговорення. Для цього можна використати методи, як-от «Одноточкове рішення з подальшим обговоренням за круглим столом» або «Оцінювання в балах у таблиці» (5 стовпців: + +/+/0/-/- -).



Варіантом може бути «Запитання з відповідями вголос» (див. метод 10.7.3) або «Подвійне запитання з відповідями на картках» (див. метод 10.7.2).



Якщо треба вибрати одну з тем для продовження роботи, можна скористатися методом одноточкового рішення (див. метод 10.4.1).

Фіксування результатів: оскільки під час реалізації методу «Просте запитання з відповідями на картках» протокол заходу вже сформувався на пінборді, результати можна просто сфотографувати й додати до фотопротоколу.



Докладніше див. розділ, у якому описано метод модерації VIPP (див. розділ 9.1).



Metaplan o.J., с. 13 і далі.



- Представлення теми з двох боків (різні аспекти, погляди, аргументи щодо теми, наприклад, аргументи «за» і «проти»).
- Збирання знань, досвіду, ідей, побажань, критики або рішень усіх учасників для конкретного запитання.
- Упорядкування і структурування ідей, думок, побажань тощо.
- Надання всім учасникам демократичної можливості висловити думку.



- Діти від 9 років, молодь та дорослі.
- Групи від 3 до 25 осіб. Групи з 15 осіб і більше краще об'єднати в підгрупи.



30–45 хвилин.



Матеріал для модерації VIPP (див. метод модерації VIPP 9.1, 4): два пінборди, два аркуші паперу, модераційні кнопки, чорні ручки, один кольоровий товстий маркер тренера, модераційні картки: прямокутні картки двох кольорів (помаранчевий і зелений), кола середнього розміру одного кольору, смужки.



Щоб застосувати метод «Подвійне запитання з відповідями на картках», насамперед треба сформулювати два робочі запитання. Вони мають стосуватися однієї теми й висвітлювати два її різні аспекти/дві думки щодо теми. Наприклад: «Участь учнів в організації уроку: Які є аргументи „за”? Які „проти”?».

Запитання записують на двох модераційних смужках і прикріплюють на двох розташованих поруч пінбордах, щоб кожен міг їх прочитати. Окрім цього, для орієнтування поруч із першим запитанням («Які є аргументи „за”») прикріплюють зелену прямокутну картку, а поруч із другим запитанням («Які „проти”») — помаранчеву прямокутну картку.

Усі учасники отримують невеликий стіс прямокутних модераційних карток помаранчевого й зеленого кольору, чорну ручку та завдання написати відповіді на запитання на картках. Кожен учасник працює самостійно й пише відповіді на окремих картках. Правила заповнення карток наведені в описі методу модерації VIPP (див. розділ 9.1). Через 5–10 хвилин модератор починає поступово збирати картки, сортуючи їх за кольором.

Починається процес систематизації карток і розподілу їх на кластери. Якщо карток багато, рекомендовано збирати й систематизувати аргументи «за» і «проти» окремо — на різних пінбордах. Модератор по черзі зачитує текст на картках і прикріплює їх на відповідному пінборді. Водночас висловлювання, близькі за змістом, розміщуються на пінборді ближче один до одного. У такий спосіб картки утворюють групи (так звані кластери) за підтемами. Картки розподіляють або за ініціативою модератора, або за пропозицією учасників, але в будь-якому разі, погоджуючи це із групою. Коли всі картки розподілені, і група задоволена сформованими кластерами, для кожної теми обирають заголовок. Його записують на круглій модераційній картці та прикріплюють над відповідним кластером на пінборді. Наприкінці модератор виділяє окремі кластери за допомогою товстого кольорового маркера, щоб можна було швидко побачити всі підтеми, які виникли в контексті поставленого запитання.



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1).
- Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).
- Одноточкове рішення з подальшим обговоренням за круглим столом (див. метод 10.4.1).



Запитання з відповідями вголос (див. метод 10.7.3).



За підсумками роботи за методом «Подвійне запитання з відповідями на картках», група може підготуватися до публічної дискусії (маючи різні аргументи для теми).



Докладніше див. розділ, у якому описано метод модерації VIPP (див. розділ 9.1).



Metaplan o. J., с. 14 і далі.



- Швидко зібрати знання, досвід, ідеї, побажання, критику або розв'язки для конкретного запитання.
- Упорядкувати і структурувати ідеї, думки, побажання тощо.
- Спростити роботу для груп, які не люблять писати самостійно.



- Діти від 8 років, молодь та дорослі.
- Від 3 до 25 осіб.



30–45 хвилин.



Матеріал для модерації VIPP (див. метод модерації VIPP 9.1–9.4): два пінборди, два аркуші паперу, модераційні кнопки, чорні ручки, один кольоровий товстий маркер тренера, модераційні картки: прямокутні картки одного кольору, кола середнього розміру одного кольору, смужки.



Для роботи за методом «Запитання з відповідями вголос» головний модератор має залучити помічника, який візьме на себе завдання записувати висловлювання учасників. Крім того, потрібно сформулювати ключове запитання, з яким буде проведена подальша робота. Воно має бути спонукальним і відкритим, тобто допускати кілька варіантів відповіді. Приклад: «Як ми хочемо провести наше літнє свято? Наші ідеї та пропозиції». Запитання записують на модераційній смужці та прикріплюють на пінборді, щоб кожен міг його прочитати.

Модератор ставить запитання перед групою і пропонує учасникам спонтанно висловитися вголос із місця. Узгоджуючи з групою, модератор пропонує ключове слово, яке найточніше описує висловлювання, що пролунало. Помічник модератора записує це слово на модераційній картці. Щоб різні висловлювання можна було пізніше посортувати і щоб усі учасники групи могли їх легко прочитати, для заповнення карток застосовуються певні правила, описані в методі модерації VIPP (див. розділ 9.1).

Починається процес систематизації карток і розподілу їх на кластери. Для цього модератор по черзі зачитує текст на картках і прикріплює їх на пінборді. Висловлювання, близькі за змістом, розміщуються на пінборді ближче один до одного. У такий спосіб картки утворюють групи (так звані кластери) за підтемами. Картки розподіляють або за ініціативою модератора, або за пропозицією учасників, але в будь-якому разі, погоджуючи це із групою. Коли всі картки розподілені, і група задоволена сформованими кластерами, для кожної теми обирають заголовок. Його записують на круглій модераційній картці та прикріплюють над відповідним кластером на пінборді. Наприкінці модератор виділяє окремі кластери за допомогою товстого кольорового маркера, щоб можна було швидко побачити всі підтеми, які виникли в контексті поставленого запитання.



Наприкінці застосування цього методу варто поговорити про те, чи погоджуються всі учасники з результатом або чи є ще відкриті теми, які потребують подальшого обговорення.



Просте або подвійне запитання з відповідями на картках (див. методи 10.7.1 і 10.7.2).



Якщо треба вибрати одну з тем для продовження роботи, можна скористатися методом одноточкового рішення (див. метод 10.4.1). Фіксування результатів: оскільки під час застосування методу «Просте запитання з відповідями на картках» протокол заходу уже сформувався на пінборді, результати можна просто сфотографувати й додати до фотопротоколу.



Якщо порівняти з простим або подвійним запитанням з відповідями на картках, запитання з відповідями вголос добре підходить, коли учасники не дуже вправно вміють писати. Докладніше див. розділ, у якому описано метод модерації VIPP (див. розділ 9.1).



Metaplan o. J., с. 21 і далі.

МІКРОМЕТОДИ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ІГОР (ЕНЕРДЖАЙЗЕРИ, РОЗМИНКА, РОЗВИТОК ТВОРЧОГО ПІДХОДУ, ГРУПОВІ ПРОЦЕСИ)

Ігри-розминки в приміщенні

Пантоміма

Ігри-розминки в колі зі стільців



Цілі



Учасники



Час



Ресурси



Процедура



Рефлексія



Варіанти



Передавання інформації, фіксування результатів,
подальша робота з результатами



Рекомендації



Джерело

10.8.1 Ігри-розминки в приміщенні



- Розбуркати учасників, якщо вони втомилися і втратили інтерес.
- Розігрів групи.
- Розслаблення після довгої перерви або тривалого етапу роботи.



- Діти, молодь та дорослі.
- Від 8 до 30 учасників.



5–15 хвилин.



Вимог немає.



«**Роботи**»: Учасники об'єднуються в групи по три особи. Двоє учасників встають спинами один до одного — вони є роботами. Третій учасник — інженер. Інженер запускає роботів (злегка торкається голови відповідного робота рукою). Вони починають повільно рухатися ривками й можуть пересуватися тільки прямо. Якщо робот стикається з перешкодою (стілцем, столом, стіною тощо), він продовжує крокувати на місці. Інженер може змінити напрямок руху робота, постукавши по його правому або лівому плечу. Робот обертається на 45 градусів у відповідний бік і продовжує рухатися в тому напрямку. Увага: інженер має працювати з роботами по черзі (він не може двічі підряд стукати по плечу того самого робота, поміж тим він має доторкнутися до іншого робота). Мета полягає в тому, щоб обидва роботи зустрілися й потиснули один одному руки.

«**Еволюція**»: У цій грі учасники проходять п'ять етапів еволюції, які вони мають, за можливості, переконливо продемонструвати (див. нижче). Усі починають із першого щабля еволюції. Щоб перейти на наступний щабель, потрібно знайти іншого гравця з того самого щабля й зіграти з ним у гру «Камінь, ножиці, папір». Переможець переходить на наступний щабель. А хто програв, залишається на тому самому щаблі еволюції. У грі є такі щаблі еволюції:

- **Щабель 1 — амеби.** Амеби рухаються по кімнаті, тримають руки наче мацаки на голові та видають звуки «Пльом, пльом, пльом...».
- **Щабель 2 — риби.** Риби рухаються по кімнаті, роблять плавальні рухи й видають звуки «Бульб, бульб, бульб...».
- **Щабель 3 — курки або півні.** Курки й півні рухаються по кімнаті, б'ють крилами і квокчуть або кукурікають.
- **Щабель 4 — мавпи.** Мавпи рухаються по кімнаті, чухають пахви і кричать «У-у-у-у-у...».
- **Щабель 5 — розумні люди.** Розумні люди можуть присісти і, підперши підборіддя рукою, глибокодумно спостерігати за хаосом навколо.



Після ігор для розслаблення, рефлексія зазвичай не потрібна. Модератор гри має постійно стежити за тим, як група сприймає гру, чи всі учасники відчуваються комфортно. Ці спостереження треба обов'язково використати в подальшій роботі.



Немає.



Після ігор для розслаблення часто слідує етап сконцентрованої роботи.



Немає.



Kreisjugendring Dachau 2003, с. 12/8 і далі.
Jugendpflege Wentorf (о. J.), с. 11.



- Веселощі та гарний настрій.
- Вивільнення творчих ідей, створення креативної, веселої атмосфери.



- Діти, молодь та дорослі.
- Від 8 до 40 учасників.



10–20 хвилин.



10–20 модерацийних карток (альтернатива: аркуші формату А5 або картки картоки), товстий чорний фломастер для підготування карток.



Для гри модератору потрібен стіс карток зі словами, які учасники мають показати один одному за допомогою пантоміми та вгадати. Приклади слів/понять, які треба показати: чирлідер, модель літака, радіобудильник, сенсорний екран, хвиля грипу, слимак, Елвіс, бомба з годинниковим механізмом, санки, праска, стрибок із парашутом, отруєння грибами, іменинник, жінка-водій автобуса, зомбі-апокаліпсис, маяк, гвинтокрил, підводний човен тощо.

Гравці вишиковуються у два ряди один навпроти одного. Утворюється коридор, обабіч якого стоять партнери по команді. Відстань між ними — приблизно півтора метри. Гра починається. Модератор проходить між рядами й показує гравцям з одного боку слово/поняття, написане на картці (гравці з іншого боку не мають його бачити). Коли модератор доходить до кінця ряду, він сигналізує про початок гри.

Усі гравці, яким модератор дав прочитати слово/поняття на картці, показують його за допомогою пантоміми гравцеві навпроти. Усі гравці з іншого боку намагаються вгадати слово/поняття й голосно вимовляють свої версії. Гравцеві, який показує, забороняється говорити, видавати будь-які звуки, використовувати предмети або вказувати на них. Можна показувати лише на власні частини тіла. Якщо один або кілька гравців відгадали хоча б одне слово, модератор зупиняє раунд і показує всім картку зі словом. Потім починається наступний раунд. Гравці міняються ролями (друга сторона показує, а перша вгадує слово).



- Круглий стіл (висловлюються всі очі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.1). Голосування великим пальцем (див. метод 10.9.2).



Якщо у грі беруть участь діти, які не вміють читати, на картках можна намалювати малюнки, що їх діти показуватимуть за допомогою пантоміми. Слова треба адаптувати до віку дітей (наприклад, гойдалки, букет квітів, ліхтар тощо).



Ця гра чудово підходить для того, щоб після неї перейти до творчого процесу пошуку ідей («Навпаки» — див. метод 10.3.3, «Мозковий штурм» — див. метод 10.3.1, «Просте запитання з відповідями на картках» — див. метод 10.7.1 тощо).



Модератор має слідкувати за тим, щоб на початку гри використовувалися прості слова, а ступінь складності поступово зростає. Гра має насамперед приносити задоволення, а хто першим відгадає слово — менш важливо.



Збірник ігор.

10.8.3 Ігри-розминки в колі зі стільців



- Розбуркати учасників, якщо вони втомилися і втратили інтерес.
- Розслабитися після довгої перерви або тривалого етапу роботи.
- Розіграти групу.



- Діти, молодь та дорослі.
- Від 8 до 30 учасників.



5–15 хвилин.



Дві подушки різного кольору (тільки для гри «Перегони подушок»).



«Перегони подушок»: Учасники групи сидять на стільцях, розставлених колом. Розрахувавшись на «перший-другий», вони утворюють дві команди. Гравець першої команди отримує подушку. Друга подушка (бажано іншого кольору) дістається гравцеві з другої команди, що сидить навпроти. Після сигналу подушки потрібно якомога швидше передавати за годинниковою стрілкою членові своєї команди. Забороняється заважати команді супротивників передавати подушку. Виграє команда, чия подушка випередила подушку іншої команди. Якщо під час гри подушка однієї з команд падає на підлогу, то ця команда програє.

«Фруктовий салат»: Учасники групи сидять на стільцях, розставлених колом. Ведучий стоїть всередині кола, для нього немає стільця. Ведучий називає всіх учасників гри різними фруктами («Ти будеш яблуком, ти — грушею, сливою, вишнею, яблуком, грушею»), щоб спонтанно утворились уявні чотири групи. Ведучий починає гру й називає фрукт (наприклад, вишня). Усі учасники, яких назвали вишнею під час розподілу ролей, мають помінятися місцями. Ведучий, стоячи в центрі кола, за цей час намагається зайняти звільнене місце. Якщо йому це вдається, гравець, що залишився в центрі, починає наступний раунд, вимовляючи назву фрукта. Якщо гравець в центрі каже «Фруктовий салат», усі учасники мають помінятися місцями.

«Німий диригент»: Учасники групи сидять на стільцях, розставлених колом. Один учасник добровільно виходить із приміщення. Решта групи обирає «німого диригента», рухи якого під час гри має повторювати вся група (плескати, махати, трясти головою, закладати ногу на ногу, тупотіти тощо). Важливо, щоб не відразу було зрозуміло, хто задає ці рухи. Учасник, який виходив, повертається, стає у центрі кола й намагається відгадати, хто є «німим диригентом». Гра буде жвавішою й рухливішою, якщо рухи виконуватимуться стоячи та під музику.



Після ігор для розслаблення, рефлексія зазвичай не потрібна. Модератор гри має постійно стежити за тим, як група сприймає гру, чи всі учасники почуваються комфортно. Ці спостереження треба обов'язково використати в подальшій роботі.



Немає.



Після ігор для розслаблення часто слідує етап сконцентрованої роботи.



Немає.



Kreisjugendring Dachau 2003, с. 12/8 і далі.

МІКРОМЕТОДИ ДЛЯ РЕФЛЕКСІЇ, ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ І ЗВОРОТНОГО ЗВ'ЯЗКУ

Усі висловлюють думки по колу

Голосування великим пальцем

Моя думка

Серця

Велосипед



Цілі



Учасники



Час



Ресурси



Процедура



Рефлексія



Варіанти



Передавання інформації, фіксування результатів,
подальша робота з результатами



Рекомендації



Джерело

10.9.1 Усі висловлюють думки по колу



- Надати й отримати зворотний зв'язок.
- Зчитати настрої та думки групи.
- Отримати швидку реакцію на те, що відбувається.



Діти, молодь та дорослі.
Від 3 до 25 учасників.



10–30 хвилин.



Невеликий предмет (атрибут промовця).



Усі сидять на стільцях у колі. Модератор ставить запитання (див. нижче), стосовно якого кожен може висловити свою думку 1–2 реченнями (щонайбільше впродовж однієї хвилини). Якщо використовується предмет, що визначає промовця, право голосу має лише особа, котра тримає цей предмет у руках.

Щоб метод добре працював, треба дотримуватися таких правил:

- Той, до кого дійшла черга, розповідає лише про себе і про свої уявлення.
- Він намагається говорити від першої особи й відповісти на поставлене запитання.
- Усі слухають промовця, не перебиваючи його.
- Не можна коментувати, критикувати або оцінювати висловлювання інших.
- Дискутувати дозволяється лише після того, як усі охочі висловилися.

Приклади запитань для висловлення думки по колу:

- Який у тебе особистий досвід у цій сфері? З чим тобі довелося стикнутися або що ти чув/чула від знайомих?
- Як ти почувався/почувалася під час роботи за попереднім методом?
- Що тобі сподобалося? Що вийшло не дуже добре?
- Що було для тебе найважливішим? Які висновки ти зробиш для себе? Що запам'ятається тобі назавжди?
- У тебе є ще якісь запитання? Що залишилося незрозумілим?
- Над чим нам треба ще працювати? Що ми не встигли обговорити?



Оскільки цей метод належить до методів рефлексії, не варто використовувати якийсь інший метод метарефлексії.



Цей метод підходить для того, щоб учасники представилися, ознайомилися з темою дискусії (наприклад: «Тобі доводилося брати участь у політичному житті своєї громади? Якщо так, то де? Якщо ні, чому?»), для проміжного оцінювання (наприклад: «Як тобі дискусія? Що ще ти б хотів/хотіла обов'язково обговорити?»), або як підбиття підсумків (наприклад: «Які нові ідеї ти почерпнув/почерпнула з обговорення? Які аспекти видаються тобі особливо важливими?»).



Результати потрібно враховувати на подальших етапах роботи. Думки, висловлені по колу, не документують. За бажання, група може узагальнити й записати ключові думки. Якщо серед думок, висловлених учасниками по колу, були якісь дуже важливі міркування, можна обговорити їх у колі (наприклад, після перерви), щоб зрозуміти, як з ними працювати далі.



Немає.



DBJR 2019.



Швидка рефлексія після окремих методів або наприкінці заходу.



- Діти, молодь та дорослі.
- Від 3 до 50 учасників.



5 хвилин.



Вимог немає.



Учасники стають у коло, витягують руку вперед і водночас заплющують очі. Модератор ставить запитання для рефлексії, а учасники висловлюють своє ставлення великим пальцем:

- Піднятий палець: позитивне ставлення.
- Опущений палець: негативне ставлення.
- Великий палець горизонтально: нейтральна позиція.

За сигналом модератора, всі одночасно розплющують очі й бачать, що думає решта учасників. Модератор пропонує комусь з учасників стисло прокоментувати своє рішення. Приклади питань для голосування великим пальцем:

- Що ти думаєш про цей метод?
- Як ти почувався/почувалася під час останнього робочого блоку?
- Ти задоволений/задоволена нашим результатом?
- Тобі сподобався такий-то пункт програми?



Якщо під час голосування великим пальцем вдалося виявити деякі суперечності, проблеми або критичні зауваження, варто провести розмову в колі — для з'ясування ситуації.



Голосування великим пальцем лише частково підходить для відповіді на складні питання. Альтернативні методи для цих випадків: «Одноточкове рішення з подальшим обговоренням за круглим столом» (див. метод 10.4.1), «Просте запитання з відповідями на картках» (див. метод 10.7.1) або «Подвійне запитання з відповідями на картках» (див. метод 10.7.2).



Привабливість методу голосування великим пальцем полягає в тому, що він дає змогу швидко й легко провести рефлексію без запису результатів. Однак модератор має запам'ятати результати голосування і врахувати їх під час планування подальших заходів.



Голосування великим пальцем не є анонімним, що може бути бар'єром для деяких учасників — вони можуть не висловити своє справжнє ставлення до питання, яке містить критику.



vcp-kurhessen 2019.



- Швидко висловити думку.
- Швидко ухвалити рішення.
- Отримати швидкий і безпосередній зворотний зв'язок, навіть від великої групи.
- Створити умови, аби декілька учасників могли одразу й водночас залишити свої коментарі.
- Залучити учасників до процесу й активізувати роботу команди.



- Діти, молодь та дорослі.
- Кількість учасників необмежена.



5–15 хвилин.



Червоні, жовті й зелені модераційні картки (по одній картці кожного кольору на учасника) розкладаються під стільцями до початку заходу.



Якщо хтось зачитує довгий перелік ідей і пропозицій вголос, учасники можуть відразу висловити свою думку, ухвалити рішення або прокоментувати висловлювання, піднявши відповідну картку:

- Червона картка: «Мені не подобається» / «Я проти!».
- Жовта картка: «Утримався/утрималася».
- Зелена картка: «Мені подобається» / «Я за!».



- Круглий стіл (висловлюються всі охочі, до 30 секунд).
- Усі висловлюють думки по колу (див. метод 10.9.2).
- Анкетування наприкінці семінару/майстерні/заходу.



Одноточкове рішення (див. метод 10.4.1).



Можна сфотографувати результати, щоб потім порахувати кількість карток.



Немає.



Збірник методів.



- Розвинути навички рефлексії.
- Відрефлексувати спільну діяльність після завершення проекту.
- Створити умови для того, щоб:
 - Покращити взаєморозуміння і якість зворотного зв'язку щодо спільної діяльності.
 - Розвинути чутливість, сприйнятливність до дій інших, емпатію між учасниками проектної групи.
 - Поділитися враженнями, які виникли під час реалізації проекту.



Діти, молодь та дорослі.
Кількість учасників: до 30 осіб.



15–20 хвилин.



Паперові різнокольорові серця на ниточках або різнокольорові стікери у формі сердець із написаними на них іменами учасників і модератора.



Учасники сідають колом. У центрі кола на підлозі викладені кольорові паперові серця. Ім'я учасника написано на кожному серці. У центрі кола також лежить одне серце з ім'ям модератора. Серця розташовані так, щоб написаних імен не було видно. Модератор починає розмову: «Чи знаємо ми ім'я кожного учасника групи? Чому?» Один із учасників бере серце з ім'ям іншого учасника, зачитує ім'я і просить учасника вийти до нього в центр кола. Далі треба відповісти на такі запитання:

- Що мені подобається в цьому учасникові?
- Що я робив/робила з ним/з нею під час реалізації проекту?
- Чому б мені не вистачало її/його, якби її/його не було тут?

Після того, як учасник висловив свої думки про учасника, ім'я якого написано на серці, він/вона вручає серце цьому учаснику. Тепер учасник, який отримав своє серце, бере серце з центру кола і діє так само, як і попередній. Процес триває, поки всі присутні не отримають свої серця.



Спочатку учасники обмінюються враженнями від вправи, потім їх просять поділитися думками про те, який внесок кожен учасник зробив у робочий процес, і яке значення це мало для успішної реалізації проекту. Приклади запитань:

- Чому модератор вибрав різнокольорові стікери для сердець?
- Яке значення має різноманіття учасників для реалізації проекту?



Вправу можна виконати на початку проектної діяльності для створення дружньої атмосфери, якщо учасники проектної групи вже трохи знайомі. Після закінчення вправи кожен учасник має в руках серце зі своїм іменем. Його можна носити як бейдж протягом усієї зустрічі. Серця з іменами можна використовувати замість бейджів, поки всі учасники не запам'ятають один одного.



Ця вправа добре позначається на подальшій співпраці учасників після заходу.



Немає.



<https://www.living-democracy.com/uk/>



- Розвинути навички рефлексії.
- Відрефлексувати спільну діяльність після завершення проекту.
- Створити умови для того, щоб:
 - Покращити взаєморозуміння і якість зворотного зв'язку щодо спільної діяльності.
 - Розвинути чутливість, сприйнятливості до дій інших, емпатію між учасниками проектною групи.
 - Поділитися враженнями, які виникли під час реалізації проекту.



- Вік необмежений.
- До 30 учасників.



15–20 хвилин.



Стікери, велосипед, коробочка, фломастери.



Учасники сидять колом. Модератор просить учасників написати свої імена на стікерах і збирає їх у коробочку. Модератор ставить велосипед у центр кола і просить учасників витягнути з коробочки по одному стікеру.

Учасники встають навколо велосипеда. Модератор просить їх уважно розглянути велосипед, усі його деталі й подумати, з якою деталлю велосипеда асоціюється роль учасника в проекті, ім'я якого написано на стікері. Далі модератор пропонує комусь із учасників за бажанням озвучити свої асоціації та прикріпити стікер на відповідну деталь велосипеда: «Роль учасника А в проекті у мене асоціюється із деталлю велосипеда Х, бо під час проекту...». Далі, учасник А висловлює свої асоціації. Процес триває доти, поки всі учасники не висловляться.



Спочатку учасники обмінюються враженнями від вправи, потім їх просять поділитися своїми думками про те, яке значення має командна робота для реалізації проекту. Приклади запитань:

- Велосипед — це цілісний механізм. Що станеться, раптом одна з його деталей буде несправна? Як на роботу велосипеда вплине брак якоїсь деталі? Що потрібно для того, аби велосипед добре функціонував?
- Проектна група — це також цілісний механізм. Що станеться, коли хтось із учасників буде неякісно виконувати свою роль? Як вплине відсутність певного учасника на роботу команди? Що треба для того, аби команда працювала плідно?
- Яку роль відіграє команда в реалізації проекту?



Замість велосипеда можна використати великий іграшковий автомобіль.



Ця вправа важлива для того, щоб ефективно продовжувати роботу після заходу.



Немає.



Вправа активно використовувалася під час проведення тренінгів для підлітків і дорослих у межах проекту «М18: Ми можемо більше!» (Україна).



Розділ II

Якої послідовності етапів необхідно дотримуватися під час реалізації партисипативного проєкту?

Порядок етапів планування і реалізації проєкту





Логіка і структура проєктів: місце партисипації у структурі етапів управління проєктами

Будь-яка ініціатива за принципами партисипації — чи то невеликий захід, чи масштабний партисипативний проєкт — ґрунтується на чітко структурованій схемі, або, інакше кажучи, моделі управління проєктом. Управління проєктом може бути складним і трудомістким, а може — простим, лаконічним і оперативним. Водночас логіка й послідовність кроків під час управління проєктом завжди ідентичні.

У цьому розділі описана послідовність етапів управління партисипативними проєктами, кожен із яких має елементи партисипації. На жаль, обсяг цього посібника не дає змогу надати докладний сценарій для управління проєктом і детально описати кожен метод планування в межах цього процесу (наприклад ескіз проєкту, окреслення цілей, опис пакету робочих завдань, план дій, графік роботи). Проте докладну інформацію на цю тему можна легко знайти в інтернеті. Зате в посібнику описано багато методів, які уможливають інтегрування принципів партисипації у процес управління проєктом.

Передовсім зазначимо, що управління проєктом, по суті, не є ні демократичним, ні партисипативним процесом. Зазвичай управління проєктом є лише допоміжним інструментом, технічним методом планування і організації роботи.

Однак для партисипативних проєктів такий підхід неприпустимий. Будувати управління такими проєктами потрібно за принципами демократії і партисипації. А досягти цього доволі легко. У суто технічний процес планування та реалізації проєктів завжди можна додати елемент партисипації.

Елементи, які можна вбудувати в управлінський процес, щоб зробити його партисипативним, описані в різних розділах цього посібника. Тому нижче подано стислий огляд етапів управління проєктами, що містить покликання на окремі партисипативні елементи й відповідні розділи посібника.

1. Початковий етап

ІНІЦІАТИВА, АНАЛІЗ, ПОТРЕБА, ПІДГОТОВКА

На цьому етапі аналізуються потреби і відбувається пошук теми. Діти та молодь самі визначають, які партисипативні заходи і проєкти потрібні, й формулюють теми, що уможливають партисипацію. На цьому етапі можна використовувати інструменти як-от:

- простий спосіб вияву бажань і потреб за допомогою методу «Якби я був чарівником» (див. метод 10.2.1);
- метод «Дослідження соціального простору» (див. метод 10.2.2);
- метод «Просте запитання з відповідями на картках» (див. метод 10.7.1);
- як перший крок під час розроблення масштабної концепції партисипації в місті або установі — велика майстерня з аналізу потреб (див. метод 9.1);
- усі методи, спрямовані на занурення в тему/проблему та її обговорення (див. методи 10.5);
- усі методи, придатні на обговорення суперечливих тем у формі діалогу (див. методи 10.6.1–10.6.2);
- усі методи, спрямовані на зустріч і обговорення теми в широкому колі учасників: World Café (див. метод 9.3) або Open Space (метод відкритого простору, див. метод 9.4);
- методи, націлені на ухвалення рішень і вибір тем для ініціатив і проєктів (див. усі демократичні методи ухвалення рішень: 10.4.1–10.4.3).

2. Етап пошуку ідей та рішень

РОЗРОБКА РІШЕНЬ ДЛЯ ПРОЄКТІВ І ЗАХОДІВ

На цьому етапі шукають пропозиції, ідеї та рішення для проєктів і заходів. Серед іншого, тут можна використати наступні інструменти:

- швидкі та прості творчі методи (див. методи 10.3.1–10.3.5);
- триваліші й більш трудомісткі методи пошуку ідей і пропозицій (підвищують мотивацію учасників): масштабні формати проведення заходів, як-от «Майстерня майбутнього» (див. метод 9.5), World Café (див. метод 9.3) або Open Space (див. метод 9.4);
- демократичні методи вибору ідей та пропозицій (див. методи 10.4.1–10.4.3).

3. Етап планування

ПЛАНУВАННЯ ЗАВДАНЬ, РЕСУРСІВ І ТЕРМІНІВ

На цьому етапі планують кроки, яких треба вжити, щоб реалізувати конкретні ідеї проєктів і заходів. Для цього можна використати, зокрема, інструменти:

- таблиця «Зараз – Скоро – Пізніше» (див. метод 10.4.3);
- масштабний захід у форматі майстерні з планування («Планувальний осередок») із застосуванням методу модерації VIPP (див. методи 9.1 і 10.7.1–10.7.3).

4. Етап реалізації

ПРОВЕДЕННЯ ПРОГРАМ, ПРОЄКТІВ І ЗАХОДІВ

Це етап реалізації запланованих партисипативних проєктів і заходів. Для цього знадобляться інструменти:

- окремі будівельні проєкти;
- окремі публічні акції та заходи;
- масштабний захід у форматі багатоденної будівельної майстерні.

5. Етап завершення та забезпечення сталості

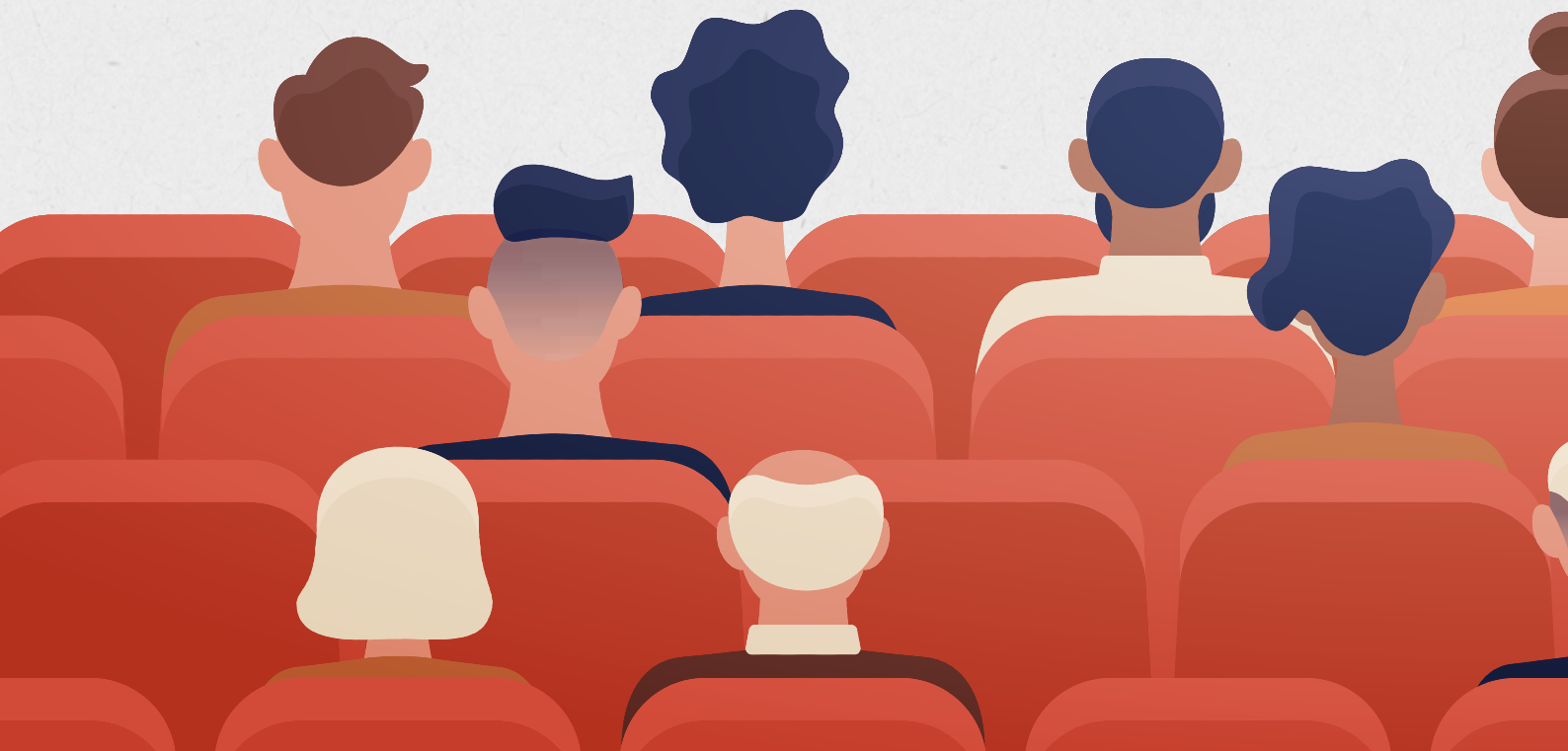
ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ, ЗАВЕРШЕННЯ ПРОЄКТУ, ОЦІНЮВАННЯ ПРОЄКТУ, ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ СТІЙКОСТІ РЕЗУЛЬТАТІВ І НАСТУПНІ ДІЇ

Після завершення проєкту необхідно забезпечити подальшу роботу з досягнутими результатами, оцінити реалізовані ініціативи і, якщо є бажання й можливість, ініціювати подальші проєкти. З цим допоможуть такі інструменти:

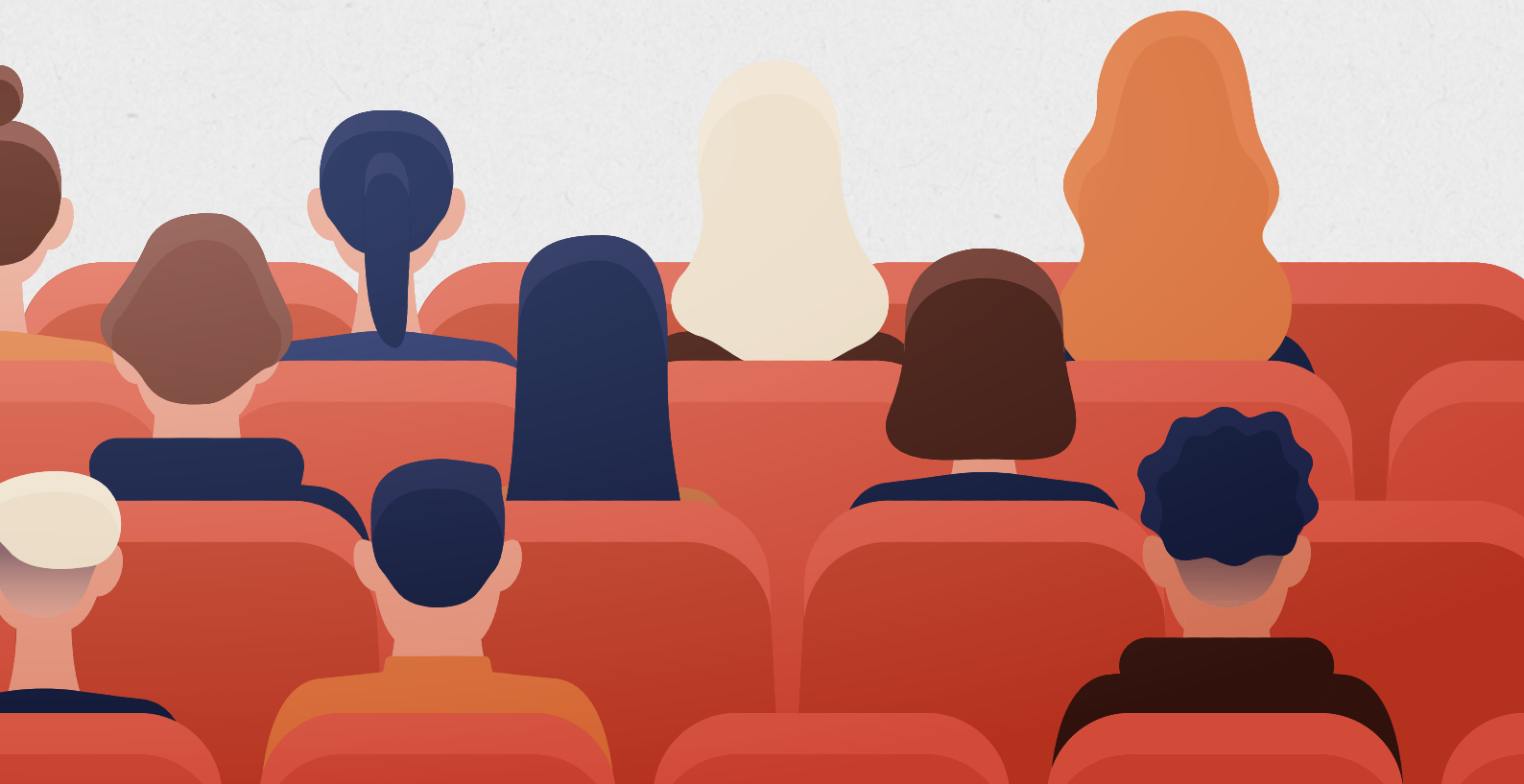
- нагляд за проєктами й ініціативами (наприклад, реорганізація ігрового майданчика або шкільного двору);
- оцінювання ініціатив і проєктів (див. методи 10.9.1–10.9.5);
- масштабний захід у форматі одноденної майстерні «Партисипативна перевірка доказів» (оцінювання за методом модерації VIPP: див. методи 9.1 і 10.7.1–10.7.3; демократичні методи ухвалення рішень і оцінювання: див. методи 10.4.1; усі методи проведення дискусії у форматі діалогу: див. методи 10.5.1–10.5.7);
- подальші проєкти.

Розділ 12

Приклади проєктів з України та Грузії



В межах проєкту «Ми можемо більше! — Для активної громадянської участі молоді в Східній Європі» модератори, підготовлені партнерськими організаціями з України та Грузії, реалізовували власні партисипативні ініціативи. Деякі з них коротко представлені в цьому розділі.

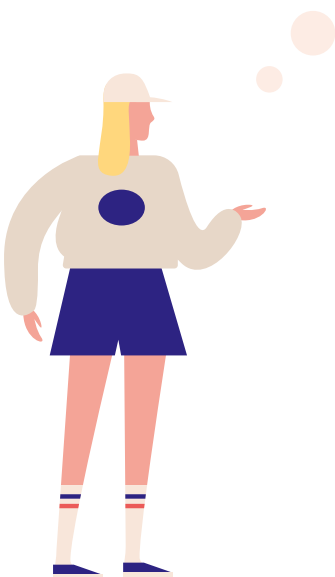


«На початковому етапі ми провели опитування серед учнів і працівників ліцею за допомогою плакату “Вислови свою позицію”. Так ми з’ясували їхні потреби. “Долоні пропозицій” були поза конкуренцією. Мені пощастило працювати біля стенда. Довелося винести ручки для всіх, хто хотів писати. Звичайно, були й іронічні написи, але здебільшого учні поставилися до процесу відповідально. Були навіть словесні битви. Спочатку я була пасивною спостерігачкою, а потім мене залучили до дискусії», — такий відгук залишила працівниця ліцею Наталія Єфімова.

Для розроблення ідеї та ескізу проекту ми використали багато методів — зокрема, «Майстерню майбутнього». Діти були в захваті. Ми проаналізували, як втілити ідею, що для цього потрібно, і які можуть бути підводні камені.

Під час планування проекту ми використали методи VIPP, «SMART-цілі», «Підводні камені», «Свисток і шайба», «Ніж і виделка» і World Café. На цьому етапі в мене з’явилося відчуття, що тепер діти знають, як самостійно втілити будь-яку ідею — і вони відчули те саме.

Ми представили проєкт, оцінили його ефективність і вже почали облаштовувати приміщення, але через карантин у березні 2020 року призупинили роботу. Поки що проєктній команді вдалося облаштувати зону для емоційної розрядки — «Кімнату страху».



ОПИС ПРОЄКТУ «EMOTION-ПРОСТІР»

Вихідне становище (проблемна ситуація, потреби)
В Одеському юридичному ліцеї (Одеса, Україна) відсутня зона для вільного спілкування, емоційної розрядки, творчості, зустрічей і просто відпочинку учнів.

Мета й бажаний результат
Створити такий простір.

Завдання

- З’ясувати потреби учнів за допомогою опитування.
- Розробити ідею та ескіз проєкту.
- Визначити потрібні ресурси і способи їх отримання.
- Скласти план реалізації проєкту з урахуванням потреб і доступних ресурсів.
- Реалізувати проєкт згідно з планом.

Цільова аудиторія

Учні 8–11 класів.

План дій (розроблення процесу)

- Знайти вільне приміщення.
- Отримати дозвіл від адміністрації ліцею на його використання.
- Підготувати приміщення, оцінити його з погляду техніки безпеки.
- Знайти фінансування.
- Обладнати тематичні зони для спілкування, творчості, навчання, емоційної розрядки («Кімната страху»).
- Презентувати «Emotion-простір».

Партнери (внутрішні й зовнішні)

Учні, адміністрація ліцею, вчителі, батьки, благодійний фонд «Правовик», громадські організації.

Приблизні часові межі

Грудень 2019 — травень 2020.

Можливі труднощі

Брак часу, ресурсів, зниження інтересу учасників.

Способи інформування про проєкт

Інформаційна кампанія у Facebook, Instagram, на сайті ліцею.

ЕСКІЗ ПРОЄКТУ «СКЕЙТ-ПАРК»

Вихідне становище (проблемна ситуація, потреби)

У Мирнограді (Україна) немає майданчика для катання на скейтах. Підлітки самі шукають місця для катання, і часто вони небезпечні.

Мета

Створити скейт-парк для молоді в місті Мирноград.

Завдання

- Зібрати й вивчити ідеї підлітків про дозвілля.
- Обговорити вибрану ідею.
- Створити макет скейт-парку.
- Провести опитування серед жителів міста щодо доцільності проєкту.
- Знайти партнерів.
- Розподілити функції серед учасників команди.
- Реалізувати проєкт.

Цільова аудиторія

Підлітки.

План дій (розроблення процесу)

- Провести рекламну кампанію.
- Знайти спонсорів.
- Оголосити про збір коштів серед усіх, хто бажає допомогти в будівництві.
- Залучити до будівництва небайдужих людей (одержати кошти, матеріали або фізичну допомогу).
- Закупити матеріали.
- Проконсультуватися з професійними скейтерами щодо того, як правильно розмістити об'єкти в скейт-парку.
- Виконати будівельні роботи.

Партнери (внутрішні й зовнішні)

Виконавчий комітет Мирноградської міської ради, підприємці, батьки учнів, діти та молодь.

Приблизні часові межі

Грудень 2019 — вересень 2020.

Можливі труднощі

Не отримати дозвіл на територію, яку вибрали діти; зіткнутися з тим, що не вся команда вірить у результат; не знайти достатнього фінансування.

Способи інформування про проєкт

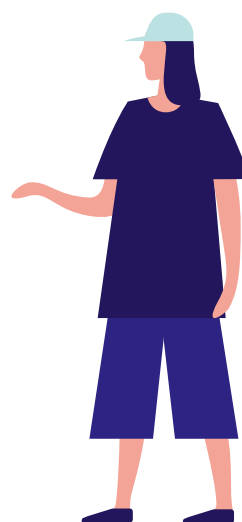
Реклама, плакати, відеоролики у соціальних мережах.

Спочатку за допомогою опитування ми визначили потреби наших учнів. Потім ініціативна група з 25 осіб шукала ідеї (ми використали методи, як-от «Дошка знайомства», презентація німецького досвіду, «Кодекс правил», метод VIPP, «Майстерня майбутнього», метод оцінювання проєкту «Коло»). Під час відбору ідей залишилися дві: басейн і скейт-парк. Але під час перевірки цих ідей учні дійшли висновку, що почин зі скейт-парком реалістичніший, тож команда підтримала його.

Після створення ескізу проєкту ми перейшли до планування (за допомогою World Café, методу створення моделей, методу опитування «Обхід населення»). Було тривожно: я не розуміла, чи зможуть діти працювати гуртом. Але в процесі проявилися лідери, які вели команду.

Під час опитування в дітей було багато енергії. Вони не лише запитували, чого бракує в макеті, але і збирали інформацію про те, наскільки місту потрібен проєкт.

Ми представили й оцінили проєкт (використовуючи методи «Планувальні кола», оцінка ефективності проєкту, портфоліо проєкту), але через карантин призупинили його реалізацію.



ОПИС ПРОЄКТУ «ВПЛИВ НА ВЛАДУ»

Вихідне становище (проблемна ситуація, потреби)

Як показало опитування, молоді люди у Світлодарську (Україна) незадоволені роботою установ, що займаються питаннями молодіжного сектору, і більша частина з них планує покинути місто після повноліття. У місті мало можливостей для дозвілля, немає стратегії розвитку молодіжного сектору, а молодь не бере участі в ухваленні рішень.

Мета

Сприяти тому, щоби підлітки й молодь Світлодарська були краще поінформовані про демократію за допомогою створення молодіжного координаційного консультативно-дорадчого органу.

Завдання проєкту

Створити ініціативну групу для реалізації проєкту із залученням молоді до процесу ухвалення рішень.

Цільова аудиторія

Підлітки й молодь 12–18 років.

Бажаний результат

Ініціативна група отримає досвід і знання щодо використання демократичних інструментів.

План дій (розроблення процесу)

- Створити молодіжну ініціативну групу.
- Визначити потреби в розвитку молодіжної політики та залученості молоді до ухвалення рішень.
- Розробити два проєкти.
- Вибрати один із них.
- Реалізувати проєкт.

Партнери (внутрішні й зовнішні)

ГО «Національна Молодіжна Рада України», ГО «Юей груп».

Приблизні часові межі

Лютий-липень 2020 року.

Можливі труднощі

Може бракувати учасників для створення ініціативної групи, влада може бути недостатньо зацікавленою у співпраці.

Способи інформування про проєкт

Соцмережі.

На етапі пошуку рішень ми використали метод VIPP. І згенерували дві ідеї. Перша: створити молодіжну раду (на основі положення про молодіжний координаційний консультативно-дорадчий орган, розроблений Національною Молодіжною Радою України). Друга: організувати «молодіжне кафе» — місце, що уможливить урізноманітнення дозвілля молоді.

На етапі планування (використовуючи методи VIPP, World Cafe) ми вирішили створити дві робочі групи — по одній для кожного із запропонованих проєктів. Через карантин групи працювали в онлайн-режимі.

На етапі реалізації найбільш активно діяла група, створена для реалізації проєкту «Вплив на владу». Разом ми проаналізували типові положення про МКДО (Молодіжні консультативно-дорадчі органи) й положення про МККДО (Молодіжні координаційні консультативно-дорадчі органи), розроблені НМРУ (Національною молодіжною радою України), і зупинилися на останньому. Залишалося затвердити положення на сесії міської ради.



ОПИС ПРОЄКТУ «КУЛЬТУРНА СТОЛИЦЯ 2020»

Вихідне становище (проблемна ситуація, потреби)

Багатом Київським будівлям потрібна реставрація; реклама на фасадах і невдалі графіті псуєть вигляд міста.

Мета

Поліпшити зовнішній вигляд споруд, залучивши молодь до створення муралів.

Завдання проєкту

- Налагодити комунікацію з державними установами, відповідальними за зовнішній вигляд житлових будинків.
- Отримати дозвіл на створення муралів.
- Отримати фінансування або додати проєкт у план бюджету на наступний рік.
- Знайти та залучити партнерів.

Цільова аудиторія

Гості й мешканці Києва, зокрема, прогресивна творча молодь.

Бажаний результат

Створити мурал на фасаді будівлі в Києві.

План дій (розроблення процесу)

- Дослідити нормативну-правову базу, що регулює упорядкування міста.
- Вибрати будівлю, яку прикрашатиме мурал (звертати увагу на доречність зображення, з огляду на призначення споруди).
- Отримати дозвіл на створення муралу.
- Забезпечити фінансування проєкту: отримати кошти з міського бюджету та/або залучити інвесторів.
- За допомоги ініціативної групи провести конкурс молодіжних проєктів щодо створення ескізів муралів.
- Знайти фахівців, які допоможуть втілити задум.
- Організувати роботу художників, забезпечити їх матеріалами.
- Створити мурал.

Партнери (внутрішні й зовнішні)

Органи місцевого самоврядування, молодіжні громадські організації, зокрема, ГО «Мапа реновації», творчі організації художників, дизайнерів, архітекторів.

Приблизні часові межі

4 місяці.

Можливі труднощі

Отримання дозволу, пошук фінансування, визначення доцільності зображення.

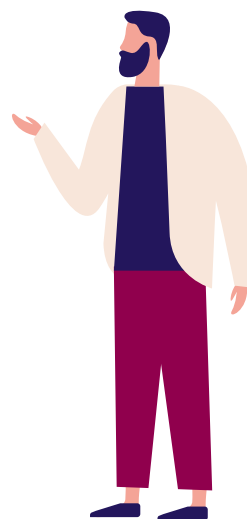
Способи інформування про проєкт

Соціальні мережі, Telegram-канали, залучення до процесу партнерів проєкту. Яскрава інформаційна подія — організація фестивалю для цього проєкту.

На етапі дослідження проєктна група визначила проблеми, що стоять перед громадою міста, і виокремила п'ять із них, зважаючи на їхню важливість і те, чи можна залучити молодь до їхнього розв'язання. Учасники дійшли згоди, що чимало київських будівель потребують реставрації або відновлення, а їхній зовнішній вигляд не є привабливим.

За допомогою методу «Майстерня майбутнього» проєктна команда знайшла один із варіантів рішень — створення муралів (гігантських графіті), які останніми роками активно з'являються на стінах будівель столиці.

Створюючи опис проєкту, його план, використовуючи метод SMART-цілей, учасники ініціативної групи домовилися, що зображення має відповідати смакам молоді, відбивати її настрої. Мурал має викликати позитивні емоції в перехожих, змушувати їх зупинитися й на кілька секунд відволіктись від повсякденних проблем. Група визначила можливі труднощі під час втілення проєкту й розрахувала час, потрібний для його реалізації.



На першому етапі ми провели тренінг на тему «Участь», представили німецький досвід і використали метод VIPP — у такий спосіб нам вдалося зібрати охочих учнів, визначити проблеми, які можна розв'язати разом з учнями, і ранжувати ці проблеми за пріоритетом. Спочатку зібралось майже 50 школярів, але в підсумку над проектом працювало 25 із них.

За допомогою методу VIPP учні зібрали ідеї й вилучили ті, які неможливо здійснити, як-от пропозиція збільшити шкільний буфет.

На наступних етапах застосували метод World Café: написали план проекту, створили його модель, представили проект спільноті школи. Під час роботи учні відчували себе так, ніби вони були в реальному кафе, це стимулювало їхню творчість, підвищувало мотивацію й інтерес до справи. У соціальних мережах ми вели сторінку проекту, де збирали всю інформацію.

У підсумку ми замовили м'які меблі й поставили їх у заздалегідь обраних місцях шкільного коридору. Ініціативна група спланувала і провела під час перерв між уроками розважальні й творчі заходи. Результат виправдав сподівання: члени ініціативної групи не полишають створену або «вільну зону» й щоденно планують заходи.



ЕСКІЗ ПРОЄКТУ «РІЗНОМАНІТТЯ В НОВИЗНІ»

Вихідне становище

Учні школи № 32 міста Кутаїсі не мають зручного простору для неформального спілкування. Під час перерв вони бігають і шумлять; є випадки цькування.

Мета

Облаштувати в коридорах школи комфортне середовище.

Завдання

- Створити робочу групу.
- Визначити проблеми.
- Обрати пріоритетні проблеми.
- Шукати розв'язання.
- Розробити проект за участі учнівського самоврядування, опікунської ради й дирекції школи.
- Реалізувати проект.

Цільова аудиторія

Батьки, вчителі, учні.

Бажаний результат

У коридорах школи з'являться «вільні зони», комфортні для відпочинку учнів і вчителів, де можна буде проводити заходи під час перерв. Школярі будуть більше залучені в шкільне життя, зменшиться кількість випадків цькування. Учителі зможуть проводити уроки у «вільних зонах», щоб підвищити мотивацію учнів.

План дій (розроблення процесу)

- Створити робочу групу із 25 учнів.
- Проведення учителями тренінгу для учнів на тему «Участь».
- Визначення робочою групою проблем, які можна вирішити разом з учнями, вибір найбільш актуальної з них за допомогою голосування.
- Скласти проект, зробити макет, дослідити середовище. Презентувати проект спільноті школи.

Партнери (внутрішні й зовнішні)

Учнівське самоврядування, опікунська рада, дирекція школи.

Приблизні часові межі

5–6 місяців.

Можливі труднощі

Неправильно розрахований бюджет.

Способи інформування про проект

Сторінка проекту в соціальних мережах.

ЕСКІЗ ПРОЄКТУ «РАЗОМ ДО ЗМІНИ ПРАВИЛ ВУТРІШНЬОГО РОЗПОРЯДКУ (СТАТУТУ)»

Вихідне становище (проблемна ситуація, потреби)

Правила внутрішнього розпорядку школи № 42 імені Академіка Іллі Векуа у Тбілісі не відповідають вимогам спільноти школи.

Мета

Змінити правила внутрішнього розпорядку з безпосереднім залученням цільових груп. Розвинути в учнів навички законотворчості, виховати прихильність до принципу верховенства права, підвищити рівень захищеності членів спільноти і взаємоповаги. Адаптувати шкільні правила до потреб спільноти.

Завдання

- Провести дослідження з метою визначення потреб учасників спільноти школи (учнів, учителів, керівництва, батьків).
- Визначити найважливішу проблему.
- Організувати інформаційну кампанію, що привернула б увагу до важливості правил внутрішнього розпорядку.
- У співпраці зі шкільним самоврядуванням провести опитування учнів.
- Підготувати проєкт.
- Реалізувати проєкт.

Цільова аудиторія

Батьки, вчителі, учні, дирекція.

Бажаний результат

У школі з'являється перелік правил, розроблених за безпосередньої участі зацікавлених сторін. Сила цього документу, здатність застосування його на практиці підвищуються. Зменшується кількість порушень порядку.

План дій (розроблення процесу)

- Обрати проблеми й обмінятися думками.
- Підготувати перелік пунктів, які мають бути відображені в шкільних правилах, але поки не внесені до них. Запланувати і провести дослідження та перенести ці запитання в опитувальники.
- В умовах пандемії та після неї — екстрено внести до правил внутрішнього розпорядку положення щодо безпеки здоров'я.
- Організувати зустріч команди проєкту з керівництвом школи.
- Провести опитування серед учнів, батьків, учителів, дирекції.
- Підбити підсумки досліджень, підготувати проєкт розпорядку.
- Написати листа керівництву школи з обґрунтованим запитом щодо внесення змін до правил внутрішнього розпорядку.

Партнери (внутрішні й зовнішні)

Учні, батьки, вчителі, дирекція, шкільний юрист.

Приблизні часові межі

2–3 місяці.

Можливі труднощі

Некерованість проєктного часу, нещирість залучених сторін, низький рівень мотивації, неможливість зустрічатися очно через карантин.

Способи інформування про проєкт

Соціальні мережі, програма MS Teams, постери, буклети, інтернет-анкета.

Ідея проєкту виникла після того, як у школі відбулися заняття із вправами, під час яких учні мали створити правила уроку, що були б прийнятними для всіх, і кожен хотів би їх дотримуватись. Після цього ми обговорили, для чого в школі є статут. Створили фокус-групу в межах класу: учні говорили про проблеми, які є в школі, і команда проєкту запам'ятала, що було сказано. Обговорили, як можна впоратися з проблемами, і з'ясували: одне з розв'язань — врегулювати статут школи й дотримуватися його.

Проєктна група ознайомила з внутрішніми документами школи, представники всіх класів, учні, батьки, вчителі і представники дирекції обговорили наявні проблеми в школі. Проконсультувалися з юристом. Спочатку статут школи здавався ідеальним, але згодом ми знайшли багато проблем, що не були ним охоплені.

Ми представили німецький досвід — це допомогло учням зрозуміти, що вони можуть впливати на процеси і змінювати реальність. Зустрічі ініціативної групи проводили онлайн, за допомогою відеозв'язку. Під час деяких онлайн-зустрічей учасники групи читали наявні правила внутрішнього розпорядку і вирішували, чи потрібно уточнювати кожну норму, чи ні. Аби зрозуміти загальну картину того, що відбувається в колективі, під час зустрічей учасники групи також обговорювали поточні шкільні новини.

Під час відеозустрічей учні вирішили, що змінювати правила внутрішнього розпорядку школи треба згідно з результатами опитування цільових груп. У який спосіб та в якій формі слід проводити ці опитування, школярі також визначили під час відеозустрічей.

**Перелік
використаної
літератури**

LITERATUR, VIKORISTANA NIMECKYKIMI AVTORAMI

- Alemann, Ulrich von** (1986): Demokratie. In: Mickel, Wolfgang (Hrsg.) (1986): Handlexikon zur Politikwissenschaft. München: Franz Ehrenwirth Verlag
- Bertelsmann Stiftung** (Hrsg.) (2005): Kinder- und Jugendpartizipation in Deutschland. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung.
- Bruner, Franziska / Winklhofer, Ursula / Zinser, Claudia** (2001): Partizipation – ein Kinderspiel? Beteiligungsmodelle in Kindertagesstätten, Schulen, Kommunen und Verbänden. Hrsg. vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Berlin: Eigenverlag
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)** (2015): Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Für ein kindergerechtes Deutschland! Berlin: BMFSFJ. 3. Auflage
- Brunsemann, Claudia / Stange, Waldemar / Tiemann, Dieter** (1997): mitreden – mitplanen – mitmachen. Berlin und Kiel: DKHW
- Brunsemann, Claudia / Zussy, Jens** (2016): PartiziPolis 2.0. Praktische Arbeitshilfe für kommunale Kinder- und Jugendvertretungen und andere Jugendgruppen, die mitbestimmen wollen (CD-ROM). Berlin und Kiel: DKHW
- Büro für Zukunftsfragen / Amt der Vorarlberger Landesregierung** (2014): Handbuch für eine Kultur der Zusammenarbeit. Art of Hosting and Harvesting in der Praxis. Bregenz: Creative Commons
- DBJR: Methoden** (2019): <https://mitwirkung.dbjr.de/methoden/>. Letzter Zugriff: 07.07.2019
- Deinet, Ulrich** (2009): Methodenbuch Sozialraum. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften
- Deinet, Ulrich** (2008): Leitfadeninterview mit Schlüsselpersonen. In: Methoden der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Die operative Dimension der Partizipation I. Beteiligungsbausteine – Band 7. Hrsg. Waldemar Stange. Lüneburg: Eigenverlag
- Deinet, Ulrich** (2008): Strukturierte Sozialraumbegehung. In: Methoden der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Die operative Dimension der Partizipation I. Beteiligungsbausteine – Band 7. Hrsg. Waldemar Stange. Lüneburg: Eigenverlag
- Deinet, Ulrich** (2008): Subjektive Landkarte. In: Methoden der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Die operative Dimension der Partizipation I. Beteiligungsbausteine – Band 7. Hrsg. Waldemar Stange. Lüneburg: Eigenverlag
- Council of Europe** (2016): Child Participation Assessment Tool. (<https://rm.coe.int/16807023df>. Letzter Zugriff: 28.11.2020)
- DRA e. V.** (2018): MEHR BEWEGEN! Selbstbestimmt wählen lernen. Methodenhandbuch zur Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Projekt „M18: Wir können mehr!“ (Ukraine). Berlin: DRA e. V.
- Europarat** (2003): Revidierte Europäische Charta der Beteiligung der Jugend am Leben der Gemeinde und der Region (vom Kongress der Gemeinden und Regionen Europas am 21. Mai 2003 verabschiedet, erste Fassung 1992). <https://rm.coe.int/168070240b>. Letzter Zugriff: 01.04.2020
- Goździk-Ormel, Żaneta** (2015): BRING' DICH EIN! Handbuch zur revidierten Europäischen Charta der Beteiligung der Jugend am Leben der Gemeinde und Region. Council of Europe. Printed at the Council of Europe. <https://rm.coe.int/16807023df>. Letzter Zugriff: 01.04.2020
- Jugendpflege Wentorf** (ohne Jahresangabe): Gruppenspiele. Spielekartei. Wentorf: unv. Man.
- Handbuch für eine Kultur der Zusammenarbeit** (2017): Art of Hosting and Harvesting. Conversations that matter. Rorschascherberg. www.esieben.ch. Letzter Zugriff: 07.07.2019
- Hansen, Rüdiger / Knauer, Reingard** (2015): Das Praxisbuch: Mitentscheiden und Mithandeln in der Kita. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung
- Hart, Roger** (1992): Childrens participation from tokenism to citizenship. UNICEF Innocenti Research Centre. Florenz
- Himmelmann, Gerhard** (2007): Demokratie Lernen. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag. 3. Aufl.
- Holtappels, Heinz Günter** (2004): Schulprogramme – Instrumente der Schulentwicklung. Konzeptionen, Forschungsergebnisse, Praxisempfehlungen. Weinheim: Juventa
- Institut für Jugendhilfe und Kommunalberatung e. V.** (ohne Jahr): Spiele für die Bildungsarbeit. Lüneburg. Eigenverlag
- Jugendpflege Wentorf** (ohne Jahresangabe): Gruppenspiele. Spielekartei. Wentorf: unv. Man.
- Jungk, Robert / Müllert, Norbert R.** (1983): Zukunftswerkstätten. Mit Fantasie gegen Routine und Resignation. München: Goldmann
- Jungk, Robert** (1988a): Projekt Ermutigung. Streitschrift wider die Resignation. Berlin: Rotbuch Verlag
- Knauer, Reingard / Sturzenhecker, Benedikt; Hansen Rüdiger** (2011): Mitentscheiden und Mithandeln in der Kita. Gütersloh: Verlag Bertelsmann-Stiftung
- Kreisjugendring Dachau** (2003): Spielmappe des KJR Dachau vom 20.11.2003. unv. Man.
- Kuhnt, Beate / Müllert, Norbert R.** (1996): Moderationsfibel Zukunftswerkstätten: verstehen – anleiten – einsetzen. Das Praxishandbuch zur sozialen Problemlösemethode Zukunftswerkstatt. Münster: Ökotopia-Verlag
- Lerner, Richard M. / Alberts, Amy E. / Bobek, Deborah I.** (2007): Engagierte Jugend – lebendige Gesellschaft. In: Vorbilder bilden – gesellschaftliches Engagement als Bildungsziel. Carl Bertelsmann-Preis 2007. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung
- Living-Democracy** (2019): <https://www.living-democracy.com.ua/textbooks/volume-2/unit-4/lesson-4/>
- Living-democracy** (2019): <https://www.living-democracy.com.ua/textbooks/volume-6/chapter-1/exercise-2/>
- Living-Democracy** (2019): <https://www.living-democracy.com.ua/textbooks/volume-6/chapter-6/exercise-3/>
- Living-Democracy** (2019): <https://www.living-democracy.com.ua/textbooks/volume-5/part-1/unit-3/>
- Living-Democracy** (2019): <https://rm.coe.int/have->

your-say-manual-ukr/1680789a84

<https://www.living-democracy.com.ua/textbooks/volume-5/part-1/unit-1/>

Luhmann, Niklas (1997): Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt: Suhrkamp

Maleh, Carole (2002): Open Space in der Praxis. Erfahrungsberichte: Highlights und Möglichkeiten. Weinheim/Basel: Beltz-Juventa

Metaplan (Hrsg.) (ohne Jahr): Fibel zur Metaplan-technik. Wie man mit der Metaplantechnik Gruppengespräche moderiert. Quickborn: Metaplan GmbH

Negt, Oskar (2010): Der politische Mensch. Demokratie als Lebensform. Göttingen: Steidl Verlag

Neuland, Michèle (1995): Neuland-Moderation. Eichenzell: Neuland

Oetke, Dirk / Waldemar Stange. Spielraum-Befragung. In: Methoden der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Die operative Dimension der Partizipation I. Beteiligungsbausteine – Band 7. Hrsg. Waldemar Stange. Lüneburg: Eigenverlag

Owen, Harrison (2001): Open Space Technology. Ein Leitfaden für die Praxis. Stuttgart

Petersen, Hans-Christian (2000): Open Space in Aktion. Kommunikation ohne Grenzen. Die neue Konferenzmethode für Klein- und Großgruppen. Ein ungewöhnlicher Weg zu besseren Ergebnissen. Paderborn

Rabenstein, Reinhold / Reichel, Rene (1989): Großgruppen-Animation. Lernen und Spielen in großen Gruppen. 5. Aufl. Münster: Ökotopia

Rabenstein, Reinhold / Reichel, Rene / Thanhoffer, Michael (1995): Das Methoden-Set. 5 Bücher für Referenten und Seminarleiterinnen. 2. Themen bearbeiten. 7. Aufl. Münster: Ökotopia

Reinders, H. (2005a): Soziales Ehrenamt Jugendlicher. Stuttgart: Landesstiftung Baden-Württemberg. Download unter: <http://www.ew2.uni-mannheim.de/perplex/upload/reinders-engagement.pdf>

Reinders, Heinz (2005b): Jugend. Werte. Zukunft. Wertvorstellungen, Zukunftsperspektiven und soziales Engagement im Jugendalter. Ein Forschungsprojekt der Landesstiftung Baden-Württemberg.

Roth, Roland / Stange, Waldemar (2020): Starke Kinder- und Jugendparlamente. Kommunale Erfahrungen Qualitätsmerkmale. Berlin: Deutsches Kinderhilfswerk

Roth, Roland / Stange, Waldemar (2021): Kommunale Kinder- und Jugendparlamente. Empirie und Perspektiven einer unterschätzten Form der Beteiligung junger Menschen. Weinheim: Beltz/Juventa

Schmidt, Manfred B. (2010): Wörterbuch zur Politik. Stuttgart: Kröner. 3. Auflage

Schneider, Helmut / Stange, Waldemar / Roth, Roland: Kinder ohne Einfluss? Eine Studie des ZDF zur Beteiligung von Kindern in Familie, Schule und Wohnort in Deutschland, Mainz 2009

Schnelle, Eberhard (Hrsg.) (1982): Metaplan Gesprächstechnik. Kommunikationswerkzeug für die Gruppenarbeit. Metaplan-Reihe Heft 2. Quickborn: Metaplan-GmbH

Schröder, Richard. Freiräume für Kinder(t)räume! Kinderbeteiligung in der Stadtplanung. Weinheim und Basel 1996

Seifert, Josef W. (2001): Visualisieren – Präsentieren – Moderieren. 21. Auflage. Offenbach: Gabal

Sperling, Jan Bodo / Stapelfeldt, Ursel / Wasseveld, Jacqueline (2007): Moderation. Teams professionell führen mit den besten Methoden und Instrumenten. Planegg: Haufe

Stange, Waldemar (2001): Planen mit Fantasie. 5. Auflage. Berlin: Deutsches Kinderhilfswerk

Stange, Waldemar (Hrsg.) (2008a): Partizipation von Kindern und Jugendlichen im kommunalen Raum I: Grundlagen. Münster: Monsenstein und Vannerdat

Stange, Waldemar (Hrsg.) (2008b): Partizipation von Kindern und Jugendlichen im kommunalen Raum II. Beteiligungsmodelle implementieren. Sozialraumanalyse – Ziel- und Konzeptentwicklung – Gesamtstrategie. Münster: Monsenstein und Vannerdat

Stange, Waldemar / Holzmann, Steffi (2009): Großgruppenmethoden. In: Deinet, Ulrich (2009): Methodenbuch Sozialraum. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

Stange, Waldemar / Meinhold-Henschel, Sigrid / Schack, Stephan (2012): Mitwirkung (er)leben. Handbuch zur Durchführung von Beteiligungsprojekten mit Kindern und Jugendlichen. 3. Auflage. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung

Sturzenhecker, Benedikt (2016): Gesellschaftliches Engagement von Benachteiligten fördern. Bd. 1. Gütersloh: Verlag Bertelsmann-Stiftung

Sturzenhecker, Benedikt (2019): Mitentscheiden und Mithandeln in der Kita. MOOC – Kapitel 2.2 – Gesellschaftliches Engagement in der Kita – eine Definition. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung

vcp-kurhessen (2019): VCP-Verband christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. o.O., o.J.

Wedekind, Hartmut / Daug, Mathias (2007): Vita gesellschaftlichen Engagements. Studie zum Zusammenhang zwischen früher Beteiligung und dem Engagement bis ins Erwachsenenalter. Berlin: Deutsches Kinderhilfswerk

Wester, Franz / Soltau, Andreas / Paradies, Liane (2006): Spiele. Bremen: Landesinstitut für Schule Bremen. www.lis.bremen.de. Letzter Zugriff: 01.10.2018

Wohland, Ulrich (2004): Auswahl und Bewertungsverfahren. In: Werkstatt für Gewaltfreie Aktion, Baden (Hrsg.): Konsens: Handbuch zur gewaltfreien Entscheidungsfindung, Karlsruhe: Werkstatt für Gewaltfreie Aktion – Buchversand

ЛІТЕРАТУРА, ВИКОРИСТАНА УКРАЇНСЬКИМИ АВТОРАМИ

«КОМПАС» Посібник з освіти в галузі прав людини за участі молоді [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://rm.coe.int/compass-2020-ukr-yfdua/1680a23873>

Методичний посібник для роботи з дітьми та молоддю. Ми можемо більше! Вчимося грамотно обирати владу / М. Іванцов, І. Іванюк, Л. Парашенко, Ц. Тавшавадзе, Т. Раше. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://austausch.org/files/DRA/Publikationen/Mehr%20bewegen/MB_Methodenbuch_UA.pdf

Міжнародна освітня платформа

«Living&Learning DEMOCRACY in schools and at home» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.living-democracy.com/uk/>

Скажи своє слово! Посібник з Переглянутої Європейської хартії про участь молодих людей у місцевому та регіональному житті [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://rm.coe.int/haveyour-say-manual-ukr/1680789a84>

Хартія Ради Європи з освіти для демократичного громадянства та освіти з прав людини: Хартія для кожної людини [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.living-democracy.com/uk/edchre-charter/>

Вихідні дані

Перше видання 2020 рік
© Спілка DRA e. V., м. Берлін

Автори

Штанге Вальдемар
Гриньова Марія
Попова Альона
Тавшавадзе Цира

Концептуальна мапа

Вальдемар Штанге

Графічне оформлення

Максим Нерода
www.maximneroda.com

Супутня координація

Марта Гавінек-Дагаргулія — тренерка і фасилітаторка у сфері громадянської освіти та ключових компетенцій, менеджерка проєктів, м. Варшава

Супутня координація й редагування

Сюзанне Коншак — перекладачка, вільний працівник в організації DRA, м. Берлін

Переклад українською

Богдан Вельган — перекладач-фрілансер, м. Львів

Редагування

Надія Гончаренко — історикиня, редакторка у видавництві «Майстер Книг», м. Київ

Друк

«Майстер Книг»

Думки і твердження, висловлені в публікації, є відповідальністю авторів посібника і можуть не збігатися із позицією DRA.

DRA e. V.
Badstraße 44
D-13357 Berlin (Німеччина)
mg@austausch.org
www.austausch.org/home/
www.facebook.com/draberlin

За підтримки:



Auswärtiges Amt



Партнери проєкту:



Подяки

Людмила Паращенко, голова громадської організації «Об'єднання "Агенція розвитку освітньої політики"», доктор наук з державного управління, висловлює щире вдячність за партнерство під час реалізації проекту «Ми можемо більше! — Для активної громадянської участі молоді в Східній Європі» керівництву закладів загальної середньої та позашкільної освіти, представникам органів місцевої влади, вчителям та батькам, а насамперед — дітям та молоді, котрі, реалізуючи партисипативні проекти, впевнено заявили: «Разом ми можемо більше!».

ТРЕНЕРИ, ЯКІ ПРОВІДИЛИ НАВЧАННЯ МОДЕРАТОРІВ ПАРТИСИПАТИВНИХ ПРОЄКТІВ

Марія Гриньова, методист науково-методичної лабораторії соціального партнерства і міжнародної діяльності кафедри освітньої політики КЗВО «Одеська академія неперервної освіти Одеської обласної ради»

Ірина Іванюк, старший науковий співробітник Інституту інформаційних технологій і засобів навчання Національної академії педагогічних наук України, к. п. н.

Вікторія Соловйова, керівник Центру психосоціальної реабілітації Національного університету «Києво – Могилянська академія» м. Покровська Донецької області, науковий співробітник Центру психічного здоров'я та психосоціального супроводу НаУКМА, психолог вищої категорії

УЧАСНИКИ ПРОЄКТУ, ЯКІ ПРОЙШЛИ НАВЧАННЯ ТА МОДЕРУВАЛИ РЕАЛІЗАЦІЮ ДИТЯЧИХ І МОЛОДІЖНИХ ПАРТИСИПАТИВНИХ ПРОЄКТІВ

Наталія Богославець, педагог-організатор Троїцького ЗЗСО І-ІІІ ст. Ясківської сільської ради Одеської області (проект «Самоорганізований освітній простір»)

Тетяна Бойчук, практичний психолог Усатівського НВК «школа-гімназія» ім. П.Д. Вернидуба Усатівської сільської ради Одеської області (проект «Комфортна зона біля шкільного буфету»)

Ярослава Голтвян-Томачинська, педагог-організатор Одеського ліцею № 9 Одеської міської ради (проект «Зона вільного простору»)

Ірина Єрьоменко, педагог-організатор Добропільського НВК «ЗОШ І-ІІІ ст. № 3 – ДНЗ» Донецької області

Вікторія Клименко, педагог-організатор Біляївської ЗОШ І-ІІІ ст. №1 Біляївської міської ради Одеської області (проект «Арт-зона»)

Анастасія Косарева, заступник директора з виховної роботи Одеського юридичного ліцею Одеської міської ради (проект «Emotion-простір»)

Ксенія Кочетова, практичний психолог загальноосвітньої школи І-ІІІ ст. № 12 Покровської міської ради Донецької області

Ольга Леськів, педагог-організатор Нерубайського ЗЗСО І-ІІІ ст. № 2 Нерубайської сільської ради Одеської області (проект «Lounge зона – простір для креативу»)

Володимир Лопаків, викладач суспільних дисциплін ДНЗ «Одеський професійний ліцей сфери послуг Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського» (проект «Розвиток дружньої атмосфери в ліцеї»)

Валентина Макогон, заступник директора з навчально-виховної роботи ЗОШ І-ІІІ ст. № 2 Покровської міської ради Донецької області (проект «Школа – кластер креативу»)

Любов Маркварт, педагог-організатор Широкобалківського ЗЗСО І-ІІ ступенів Біляївської міської ради Одеської області (проект «Гарний клас»)

Олеся Осієвська, заступник директора з виховної роботи НВК «Балтська ЗОШ І-ІІІ ст. № 2 – гімназія» Балтської міської ради Одеської області (проект «Еко-простір»)

Світлана Пастухова, практичний психолог Великопосківського ЗЗСО І-ІІІ ст. Великопосківської сільської ради Одеської області (проект «Пізнавальні подорожі Україною»)

Катерина Плетяк, заступник директора з виховної роботи Красносільського ЗЗСО І-ІІІ ст. - ліцею Красносільської сільської ради Одеської області (проект «Зона відпочинку»)

Ольга Пославская, декретна відпустка, ЗОШ І-ІІ ст. № 4 Мирноградської міської ради Донецької області (проект «Паркова зона біля школи»)

Маргарита Старик, заступник директора з навчально-виховної роботи, ЗОШ І-ІІІ ст. № 12 Покровської міської ради Донецької області

Ганна Тараненко, спеціаліст відділу освіти Добропільської міської ради Донецької області (проект «Music Labs»)

Марія Хоменко, заступник директора з навчально-виховної роботи ЗОШ І-ІІІ ст. № 9 Покровської міської ради Донецької області (проект «Внутрішнє озеленення школи»)

Луїза Царан, педагог-організатор Олександрівської ЗОШ І-ІІІ ст. Чорноморської міської ради Одеської області (проект «Зона відпочинку в школі»)

Ольга Черкашина, директор ЗОШ І-ІІ ст. № 4 Мирноградської міської ради Донецької області (проект «Освіта майбутнього "STEMRobototehnik"»).

Національна молодіжна рада України висловлює вдячність тренерам і модераторам, а також іншим стейкхолдерам за партнерство під час реалізації проекту «Ми можемо більше! — Для активної громадянської участі молоді в Східній Європі».







www.austausch.org