



**ЗМАЙСТРУВАТИ  
ПОЗИТИВНІ ЗМІНИ  
В МІСТІ ЗА 72 ГОДИНИ** **МІСІЯ**  
**(НЕ)МОЖЛИВА?**



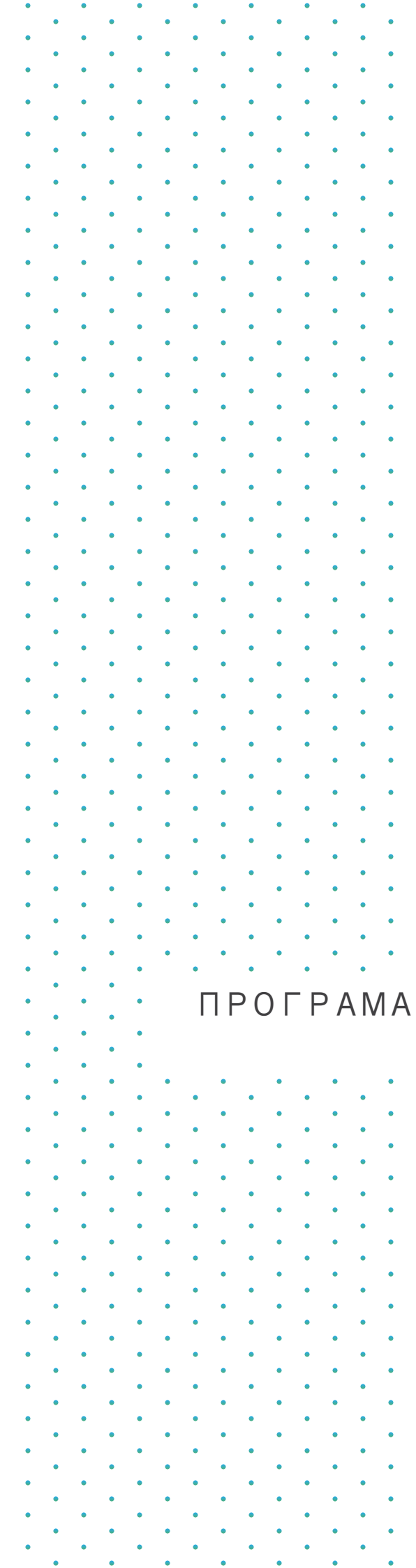
**КОНТЕКСТ**

Івано-Франківськ радше відноситься до тих міст, де “все і так добре”. Місто продукує унікальні для України (і не тільки) проекти, тут народжують соціальні інновації та тут пахне прогресом. Водночас, місто зберігає свою станіславівську затишність та атмосферність - завдяки геометрії міста та завдяки стилю відносин в міській громаді. Разом з тим, саме в такий момент місто особливо потребує нових ідей та свіжої динаміки - аби не втратити напрацьованого, аби перейти на якісно новий рівень, аби не забувати про нове покоління проактивних громадян, які можуть стати "спадкоємцями" (або конструктивною опозицією) для сильної громади "старих" досвідчених активістів.

Саме з ціллю створення каталізатору та підтримуючої спільноти для такого нового покоління була створена програма неформальної громадянської освіти “Франківська майстерня”. І саме через “просунутість” міста, наявність великої кількості програм підтримки громадянської активності, більш та менш якісних, а також через особливі навчальні потреби покоління Z ми побачили потребу в створенні інновативної, швидкої та реплікабельної методики, яка б допомагала швидше “включати” неочевидний потенціал міста. І саме так народилася ідея майстерні “Змайструй позитивні зміни в місті за 72 години!”, яка б резюмувала в собі методологію 6-місячної інкубаційної програми для наступного покоління проактивної спільноти “Франківська майстерня” та мотивувала до позитивних змін в своєму оточенні всього за три дні.

Пілотна експрес-майстерня відбулася 20-23 квітня 2018 року на базі ревіталізованих площ Промприлад.Реновація та ставила перед собою наступні цілі:

- посилити мережу громадських активістів/-ток з Івано-Франківська;
- надати учасникам та учасницям навички та компетенції, необхідні для анімації та мобілізації місцевих громад;
- створити простір, де учасники могли б розробити та втілити в життя “експрес-проекти” за 72 години; при цьому ці проекти мали б мати конкретні результати в розрізі позитивних змін в соціальному, культурному та громадському житті Івано-Франківська.



Учасниками та учасницями цієї пілотної майстерні стали 20 молодих людей, вмотивованих навчатися, бути частиною проактивної спільноти, створювати соціальні зміни через громадський активізм та реалізацію власних проектів. Сама майстерня була реалізована фаховою спільнотою ГО “Інша Освіта” за підтримки програми “Київський діалог”.

В цій публікації ми ділимося покроковою методологією цієї майстерні в сенсі “open source” або “відкритого коду” та будемо раді, якщо ви будете використовувати, апробувати, покращувати та змінювати її для ваших контекстів. Наш досвід підказує, що ця методологія має спрацювати не лише для більш консолідованих та “прокачаних” громад, але може бути допоміжною і для стартової активації проактивного потенціалу (пост)конфліктних громад та більш “проблемних” населених пунктів.

## ПРОГРАМА

Експрес-майстерня проходить у три етапи: дослідження, розробка проекту, підготовка та реалізація інтервенції в міському просторі. Основний освітній принцип - навчання в дії (learning by doing). Тому кожний етап включає в себе роботу в місті, відпрацювання навичок та отримання живого досвіду, а також заключну спільну рефлексію, яка дозволяє інтеріоризувати отриманий емпіричний досвід та закріпити його в формі динамічного знання.

# I. ДОСЛІДЖЕННЯ

Ціль цього етапу - це пошук, формування та корекція ідеї чи теми майбутнього проекту, готової до подальшого пропрацювання через інструменти проектного менеджменту.

**1** Створення локальної карти партнерств та можливостей. Учасниці та учасники за кожним тематичним напрямком (екологія, освіта тощо) напрацьовують базу організацій, ініціативних груп та активістів, які вже працюють в цьому тематичному полі та аналізують, які можливості для розвитку міста вже є, а де можна ідентифікувати “білі плями”, з якими варто працювати.

**3** Дослідження в місті з метою вивчення потреб жителів міста та перевірки актуальності обраної теми.

**2** Виділення конкретної ідеї з напрямку, в якому учасники/ці хотіли б розвивати свої проекти, шляхом пошуку відповідей на питання: Яка потреба є в рамках цього напрямку? Яка зміна має відбутися?

**4** Моделювання своїх перших ідей проектів в міському просторі; прогнозування, як результати роботи над проектом можуть вплинути на вигляд міста та на відчуття себе.

## II. РОЗРОБКА ПРОЕКТУ

На цьому етапі учасники отримують комплексне уявлення про проектний цикл і в інтенсивному режимі розробляють план майбутнього проекту, що включає в себе формулювання цілі, аналіз цільової аудиторії, визначення методів реалізації та необхідних ресурсів, а також покрокове планування.

Для розширення навичок проектного менеджменту окремо поглиблюємось в теми планування, командної роботи, комунікацій та фандрейзингу.

Після того, як проект сплановано, учасники визначають, яка його частина може бути реалізованою протягом майстерні у форматі міської інтервенції.

### **Реалізація інтервенції має включати:**

- взаємодію з міським простором і/або жителями;
- просування реалізації проекту вперед;
- видимий результат;
- зону навчання учасників.

### III. РЕАЛІЗАЦІЯ ІНТЕРВЕНЦІЙ

Завершаючий етап майстерні - це апробація інтервенцій в місті. За добу учасники та учасниці готують та проводять свої проекти (в нашому випадку їх було 8), а це - підготовка, інформаційний супровід, безпосередня реалізація та рефлексія.

Для прикладу наводимо проекти та інтервенції, які були реалізовані учасниками та учасницями протягом пілотної експрес-майстерні в квітні 2018 року в Івано-Франківську:

.....

**Проектна ідея, яка апробувалася та перевірялася в рамках експрес-інтервенції**

.....

**Експрес-інтервенція, спланована та реалізована протягом однієї доби**

.....

Освітня ІТ-програма для підлітків, головним фокусом якої є розробка мобільних додатків для вирішення проблем Івано-Франківська

.....

Воркшоп з інноваційних технологій для підлітків

.....

Комунікація та взаємодія з містом та мешканцями Івано-Франківська через мистецькі форми

.....

Театр-імпровізація “Батьки-діти: взаєморозуміння та діалог” із жителями міста у парку Шевченка

.....

Розробка міських туристичних маршрутів для Івано-Франківська

.....

Дослідження цільової аудиторії, опитування туристів, збір інформації

Благоустрій зеленої зони біля озера по вулиці Стецько

Комунікація, знайомство, спільне планування ініціативи з мешканцями району та перше прибирання території.

Освітня програма для розвитку екологічної свідомості містян та спільна розробка практичних рішень

Розмова про персональну еко-свідомість, сортування та переробку сміття. Еко-воркшоп з виготовлення корисних речей з макулатури у парку Шевченка.

Коворкінг та неформальна освітня програма для підлітків

Воркшоп "Як свідомо обрати професію". Бесіда про здібності старшокласників і те як любов до шкільної дисципліни впливає на вибір професії.

Бізнес-школа для студентів

Майстер-клас Business Resource "BR" - творчий підхід у бізнесі та генерація ідей; соціальне підприємництво.

"Біжу з підприємцем" - нетворкінговий проект для комунікації людей з різним професійним та життєвим досвідом.

Пошук потенційних учасників проекту та розробка маршруту



*Інтервенції тривали від 1,5 до 3-х годин і загально в проведених заходах взяли участь біля 50 жителів та жительок Івано-Франківська.*

# ГОРИЗОНТАЛЬНЕ НАВЧАННЯ

Експрес-майстерня – це про спільноту людей, які навчаються спільно, та про про ідеї, які реалізуються за підтримки та здорової, конструктивної критики. Тому невід’ємним принципом майстерні є різноманіття. У групі були учасники із різним досвідом проектного менеджменту, різного віку та роду діяльності, проте атмосфера обміну досвідом та співнавчання допомогла ефективно використувати цей потенціал для посилення один одного та мережі в цілому.

## МЕТОДОЛОГІЯ

### ДЕНЬ 1

#### Блок 1

**Знайомство. Постановка учасниками навчальних цілей. Обговорення принципів та цінностей роботи (відповідальне лідерство, сенсовність, партисипація).**

Учасники обирають напрямок із яким хочуть пов’язати реалізацію власного проекту. Напрямки визначаються на основі попередніх анкет учасників: технічна освіта, екологічна свідомість, освіта через мистецтво, розвиток туристичного потенціалу, благодійність, благоустрій міста. Обираючи напрямок, учасники групуються, утворюючи таким чином проектні команди.

#### Блок 2

**Створення локальної карти можливостей та партнерств.**

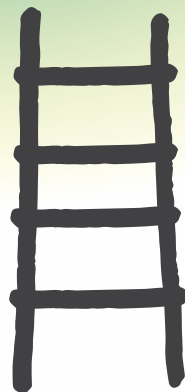
У міні-групах за напрямками учасники збирають список з місцевих громадських організацій, ініціативних груп, активістів, що вже працюються у цьому напрямку.



На спільному колі учасники доповнюють одне одного. В результаті утворюється комплексна карта справді діючих ініціатив, учасники краще знайомляться один з одним та отримують інформацію для подальшого нетворкінгу та залученню партнерів для свого проекту.

### Блок 3

#### Введення в проектний менеджмент, особливості проекту, як інструменту для наближення до бачення.



##### **БАЧЕННЯ**

Ідеальна картинка світу

##### **ПРОЕКТ**

Вимірювальні показники, досяжний результат

Конкретні часові рамки, контрольні точки

Найрізноманітніші методи та форми реалізації

Прокачка навичок, гарний старт

#### Кристалізація ідеї проекту.

Учасники у своїх проектних командах відповідають на два питання:

1) яка потреба є в рамках цього напрямку?

2) яка зміна має відбутись?

## Блок 4

### Дослідження у місті.

Учасники мають дві години на міні-дослідження у місті із орієнтовним списком питань:

*опитування цільової аудиторії, перевірка на актуальність ідеї;*

*визначити чи потрібна додаткова консультація спеціалістів/експертів;*

*зрозуміти, що в місті вже відбувається в цьому напрямку;*

*моделювання результатів вже реалізованої ініціативи в просторі міста.*

Після повернення відбувається рефлексія та підведення підсумків дослідження

## Блок 5 (опціональний)

### Креативний пошук рішень.

Учасники малюють образ, з яким у них асоціюється перший день. Це не має бути абстракція, а саме конкретний образ. На цьому етапі учасники мають змогу індивідуально відрефлексувати отримані емоції, враження та досвід. Далі ці образи розміщуються у вигляді галереї у приміщенні. Кожен і кожна обирає для себе питання, на яке хоче знайти відповідь. Потім по аналогії з методом випадкових стимулів, учасники обирають один з образів і тримаючи в голові питання намагаються знайти зв'язок, який би наштовхнув на креативне вирішення питання.

**Блок 1****Розвиток ідей.**

Учасники записують свої ідеї на аркуші А3 і розвішують у приміщенні. Далі учасники можуть підходити до інших ідей і записувати свої коментарі, ідеї по розвитку тощо. В кінці учасники повертаються до своїх плакатів і аналізують, що варто врахувати і як можна розвинути ідею.

**Блок 2****План проекту за годину.**

Учасники мають рівно 1 годину для того, щоб мати попередньо прописаний план проекту. На кожен елемент є 12 хвилин, включаючи теоретичне введення з ключовими моментами та індивідуальну роботу учасників.

- 1 Ціль. Покладання цілей проекту за критеріями SMART  
Цільова аудиторія. Закрита та відкрита
- 2 цільова аудиторія. Ключові питання: як робити з людьми, а не тільки для людей? як залучати різних представників/ць?
- 3 Методи/форми реалізації. Ключове питання: які методи допоможуть досягти цілей? Стала дія - хто і як зможе подбати про те, щоб розпочаті зміни були тривалими і їх підтримували всі?
- 4 Планування. Календарний план проекту.
- 5 Залучення ресурсів. Поняття фандрайзінгу, френдрайзінгу та краунфандінгу. Ключове питання: у чому саме є потреба?

Методика дає учасникам комплексне уявлення про проектний цикл та дає змогу звернути увагу на ключові моменти кожного етапу. Також учасники розуміють, що якісне планування проекту необхідне та вимагає часу. По завершенні планування бажано провести індивідуальні консультації.



### Блок 3

#### Практика в місті на залучення ресурсів.

Історія червоної скріпки: учасники отримують завдання протягом 40 хв обміняти в місті одну скріпку на щось більш цінне, ціль - якомога більша кількість обмінів, з постійним збільшенням цінності предмету. По закінченню методики - рефлексія та обмін досвідом.

### Блок 4

#### Майстер-класи з проектного менеджменту у двох паралельних групах.

*Планування*

*Командна робота*

*Піар*

*Залучення ресурсів*

Обмін ключовими тезами паралельних майстер-класів між групами у форматі пантоміми - такий формат допомагає учасникам під час підготовки виокремити найважливіші меседжі і тримати фокус на найголовнішому.

## **Блок 5**

### **Методи/форми ініціатив.**

Планування інтервенції. Учасники та учасниці визначають яка частина прописаного проекту може бути реалізованою протягом Майстерні у форматі міської інтервенції та планують дії по її реалізації. Критерії для планування інтервенції:

- *взаємодія з міським простором і/або жителями;*
- *має просунути реалізацію проекту вперед;*
- *має бути результатом;*
- *має бути зона навчання*

Після планування інтервенцій в проектних командах, учасники повертаються в коло для спільного обговорення потреби у підтримці та розуміння хто на якому етапі знаходиться.

### **Вихід в місто для планування інтервенції в просторі.**

Учасники мають план реалізації інтервенції та виходять в місто, щоб зорієнтуватись де саме відбуватиметься реалізація в межах міста та продовжити підготовку/ дослідження/ планування.

## Блок 1

### Спільна планувальна нарада.

Складання графіку та карти реалізації інтервенцій. Розробка анонсів подій для залучення аудиторії. Фінальна підготовка до реалізації.

## Блок 2

### Реалізація інтервенцій в місті.

Учасники розходяться по локаціям для реалізації інтервенцій, транслявання подій у Fb із спільним хештегом.

## Блок 3

### Презентація результатів реалізацій.

Учасники презентують результати, діляться отриманим досвідом та перебігом подій, які відбувались протягом дня. Учасники з залу мають можливість ставити запитання.

Рефлексія в парах: учасники та учасниці аналізують, наскільки їхні інтервенції відповідають попередньо визначеним критеріям.



## Блок 4

### Оцінка експрес-майстерні.

На фліпчартах фіксуються питання, за якими учасники мають дати свої відповіді у письмовому режимі:

- *відповідність програми моїм цілям;*
- *які знання навички, я отримав/ла додатково;*
- *яким для мене був баланс теорії/практики, планування/реалізації проекту.*

## Блок 5

### Наступні кроки проектів, розвиток спільноти.

Учасники та учасниці знайомляться з випускниками Франківської майстерні та координаторами проекту. Обговорення можливостей мережі, який можливий подальший розвиток та яка підтримка вже є. Обмін темами, в яких є зацікавлення/досвід розвиватися та працювати разом.

## ВІДГУКИ

Я зголосилася взяти участь у програмі по одній простій причині - мені не байдуже. Є речі, які хочеться змінити. Франківська Майстерня - це місце, де ти не одна з думками - що робити? Як робити? З ким робити? Мені вдалося знайти людей, які хочуть робити те саме, що і я.

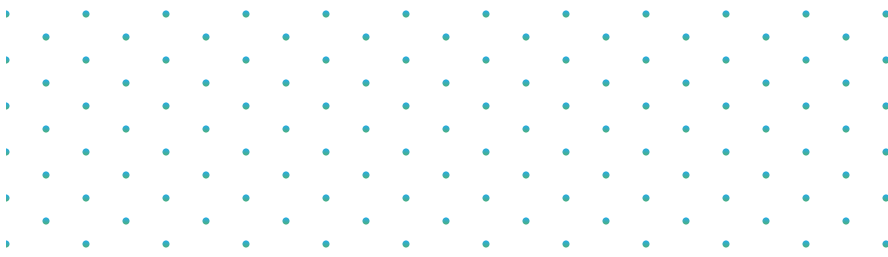
*Ксенія Лукашова*

Франківська майстерня змінює свідомість людей на краще. Учасники методом інтерактивних ігор навчилися думати про інших. Я часто чую від людей, що їх не влаштовує життя в Україні, влада, мер тощо. Але змінювати ніхто нічого не збирається, а саме Франківська майстерня, змінює світ на краще, допомагає почати його змінювати з себе та оточуючих тебе людей.

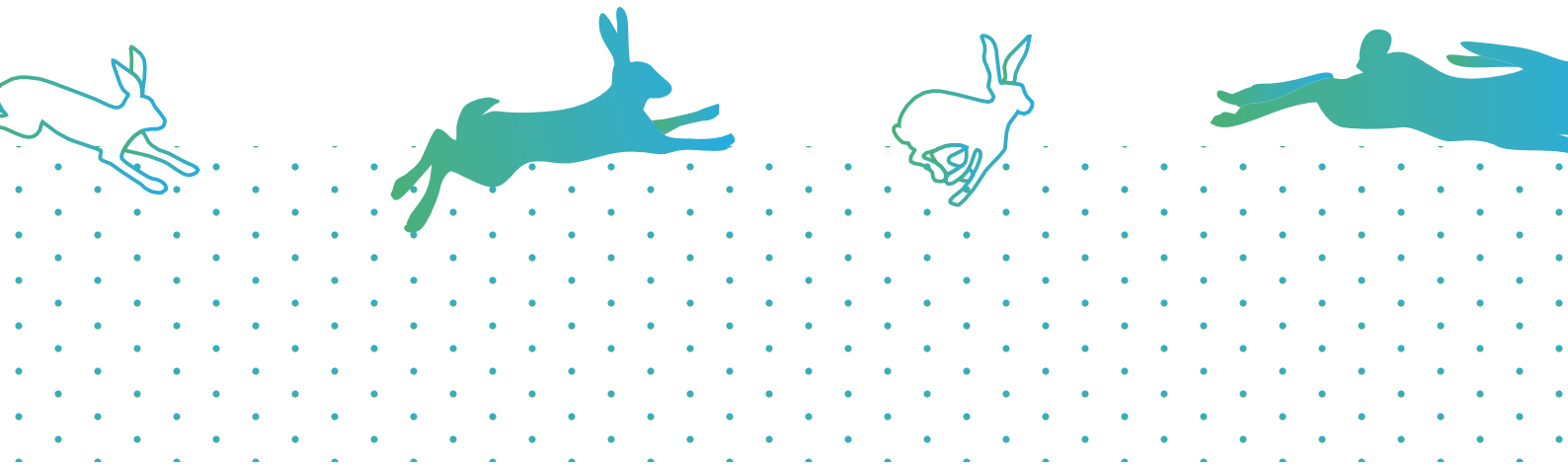
*Анастасія Нестеренко*

Я думаю дуже корисно те, що ти побачиш свої слабкі і сильні сторони, краще себе визнаєш. Ми живемо роблячи якісь механічні звички, і думаємо що ми такі (часто коли бачимо в собі якусь слабкість), але роблячи нові дії ми стаємо іншими. Експрес майстерня дає нам нові дії і оточення, яке готове діяти. Вона дозволяє подивитися на своє життя зі сторони. І поспілкуватися з крутими вчителями.

*Олександр Рожнов*







## ЗАКЛЮЧНЕ СЛОВО

Ми дякуємо Київському Діалогу за фінансову підтримку Експрес-майстерні: Змайструй позитивні зміни за 72 години! Це тільки початок! Ми продовжуємо розвивати спільноту Франківської Майстерні та створювати можливості для місцевої молоді отримувати важливі компетенції та розвиватися у цікавих для них напрямках. Адже наша мета - це суспільство, в якому розуміння освіти та навчання є цілісним і базується на засадах особистої відповідальності та адекватності до сучасних викликів суспільства.

