Developed by
Elections and Civil Society Division
within the framework of the project "Promoting civil participation in democratic decision-making in Ukraine"

UChange

ІНСТРУМЕНТАРІЙ З НАВЧАННЯ ОСНОВ ГРОМАДСЬКОЇ УЧАСТІ В ІГРОВОМУ ФОРМАТІ

ігрова компонента методики CivicLab



Civil Participation
Be the Change

The Council of Europe Project
Promoting Civil Participation in Democratic Decision-Making in Ukraine

CivicLab
Be the change

COUNCIL OF EUROPE
CONSEIL DE L'EUROPE

Developed by
Elections and Civil Society Division
within the framework of the project "Promoting civil participation
in democratic decision-making in Ukraine"

UChange

ІНСТРУМЕНТАРІЙ З НАВЧАННЯ ОСНОВ ГРОМАДСЬКОЇ УЧАСТІ В ІГРОВОМУ ФОРМАТІ

Автори

Даний інструментарій розроблено
Відділом з питань виборів та
громадянського суспільства
(Генеральний директорат з питань демократії)
у співпраці з Олексієм Коваленком, експертом
Ради Європи, ГС «Київська громадська платформа»

в рамках впровадження проєкту Ради Європи
«Сприяння участі громадян у демократичному процесі
прийняття рішень Україні»

Липень 2020

Рада Європи

Погляди, викладені у цьому посібнику, належать авторам, і не обов'язково відображають позицію Ради Європи.

Усі права захищені. Заява про дозвіл: жодна частина цієї публікації не може бути відтворена у будь-якій формі або будь-якими засобами, електронними чи механічними, включаючи фотокопіювання, запис або будь-який інший спосіб зберігання і пошуку інформації, без письмового дозволу Директорату Ради Європи з комунікацій (F-67075 Strasbourg Cedex or publishing@coe.int).

Вся інша кореспонденція стосовно цього документа повинна бути адресована Відділу виборів та громадянського суспільства Генерального директорату з питань демократії.

Обкладинка та макет: Володимир Кебало
Фото: Костянтин Скріпачук

Ця публікація не корегувалась редакційним підрозділом SPDP на виправляння друкарських та граматичних помилок.

© Рада Європи, липень 2020 року.



Зміст

ПРО АВТОРІВ 4

ВІДДІЛ З ПИТАНЬ ВИБОРІВ ТА ГРОМАДЯНСЬКОГО СУСПІЛЬСТВА 5

ОГЛЯД ІНСТРУМЕНТАРІЮ 6

РОЗДІЛ 1 7

ВСТУП 7

ОБҐРУНТУВАННЯ ТА ЦІЛІ ЦЬОГО ІНСТРУМЕНТАРІЮ 7

ГЕЙМІФІКАЦІЯ І ФОРМАТ «НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ДІЮ» ЯК ОСНОВА РЕІНЖИНІРИНГУ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ 7

ЦИФРОВА ТРАНСФОРМАЦІЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ КОМПОНЕНТ МЕТОДИКИ CIVICLAB В УМОВАХ COVID-19 10

ПАРАДИГМА URSO РАДИ ЄВРОПИ 12

РОЗДІЛ 2 13

ІГРОВА КОМОПНЕНТА UCHANGE 13

МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА ЗАГАЛЬНИЙ ОПИС ІГРОВОЇ КОМПОНЕНТИ МЕТОДИКИ CIVICLAB 13

ІННОВАЦІЙНІСТЬ МЕТОДИКИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВОЇ КОМПОНЕНТИ 16

СТРУКТУРА ІГРОВОЇ КОМПОНЕНТИ UCHANGE, ЯК СКЛАДОВОЇ МЕТОДИКИ CIVICLAB 20

УМОВИ ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДИКИ 23

РОЗДІЛ 3 24

ПРИНЦИПИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ 24

ВСТУП 24

СХЕМА, РЕАЛІСТИЧНІСТЬ ТА ДИНАМІКА ІГРОВОГО ДИЗАЙНУ UCHANGE 25

ПРИНЦИПИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЗАХОДІВ ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВОЇ КОМПОНЕНТИ 28

«**ЯК ЦЕ РЕАЛЬНО ПРАЦЮЄ?**» 30

ВСТУП 32

СУБ'ЄКТИ ПУБЛІЧНОЇ СФЕРИ, ЯКІ МОЖУТЬ ВИКОРИСТОВУВАТИ ІГРОВУ МЕТОДИКУ UCHANGE 32

СФЕРИ І ТЕМАТИКА ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДИКИ РЕАЛІТІ-ГРИ UCHANGE 33

ВАРІАНТИ ВИКОРИСТАННЯ UCHANGE 34

РОЗДІЛ 4 35

СТАНДАРТИ ВИКОРИСТАННЯ 35

ВСТУП 35

ЕТАПИ ПІДГОТОВКИ ТА ПРОВЕДЕННЯ РЕАЛІТІ-ГРИ UCHANGE 35

СТАНДАРТ ПІДГОТОВКИ ДО ГРИ UCHANGE 37

СТАНДАРТ ПРОВЕДЕННЯ ГРИ UCHANGE 46

ПРАВИЛА РЕАЛІТІ-ГРИ UCHANGE 1.0 ТА 1.5 48

ПРАВИЛА РЕАЛІТІ-ГРИ UCHANGE SPB 57

СТАНДАРТ ПЕРШОГО КРОКУ ТА МОНІТОРИНГУ РЕЗУЛЬТАТІВ РЕАЛІТІ-ГРИ UCHANGE 66

СТАНДАРТ РОБОТИ З ЦИФРОВОЮ ПРОЄКТНОЮ МАТРИЦЕЮ 68

СТАНДАРТ РОБОТИ КОМАНДИ СУПРОВОДУ 72

СТАНДАРТ КВАЛІФІКАЦІЙНИХ ВИМОГ ДО ТРЕНЕРІВ(ОК) CIVICLAB 74

СТАНДАРТ ПІДГОТОВКИ ЗВІТІВ 76

СТАНДАРТ ТЕХНІЧНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ 78

ТАБЛИЦІ СТАНДАРТІВ UCHANGE - ІГРОВОЇ КОМПОНЕНТИ МЕТОДИКИ CIVICLAB 80

ДОТРИМАННЯ СТАНДАРТІВ ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДИКИ CIVICLAB 86

ІНДИКАТОРИ ОЦІНКИ ТА ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ УСПІШНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДИКИ CIVICLAB 86

РОЗДІЛ 5 90

ТИПОВІ ШАБЛОНИ 90

ТИПОВІ ІГРОВІ ПОЛЯ UCHANGE 90

ТИПОВИЙ ОПИС НАВЧАЛЬНОГО ЗАХОДУ, ЩО ПРОВОДИТЬСЯ У ФОРМАТІ РЕАЛІТІ-ГРИ UCHANGE 90

ТИПОВА ПРОГРАМА РЕАЛІТІ-ГРИ UCHANGE У ФОРМАТІ «НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ДІЮ» 92

РОЗДІЛ 6 93

КРАЩІ ПРАКТИКИ 93

РОЗДІЛ 7 98

БІБЛІОГРАФІЯ 98

СЛОВНИК КОРИСНИХ ТЕРМІНІВ 101

Про авторів

Цей інструментарій розроблено **Володимиром Кєбало** та **Олексієм Коваленком** задля надання можливості представникам органів влади різного рівня та громадянського суспільства зміцнювати довіру завдяки новим інтерактивним інструментам та форматам роботи, що дозволяють одночасно: отримувати нові знання та практичні навички, напрацьовувати якісні, ефективні та узгоджені рішення та одразу робити перші спільні кроки на шляху їх успішної реалізації.

Олексій Коваленко, експерт з питань учасницької демократії, національний експерт Ради Європи в Україні, методолог, новатор та практик громадської участі з 22 річним досвідом. Займається розробкою та імплементацією інноваційних форматів та методик участі громадськості у процесах прийняття якісних рішень, вдосконаленням існуючих та впровадженням нових інструментів громадської участі, організацією та проведенням публічних консультацій (2014). Зокрема, є ініціатором та адвокаційним менеджером впровадження Всеукраїнського громадського бюджету (2018), ініціатором проєкту закону з формування нової державної політики в сфері гуманного поводження із тваринами, розробником онлайн-платформи публічних консультацій та комунікацій, автором та розробником методики CivicLab та інструментарію впровадження Шкільного громадського бюджету (2019), головою оргкомітету інформаційної кампанії громадського бюджету (2017-2020рр.), що здобула 2 національні рекорди України за ефективну комунікаційну кампанію, номінантом на премію IOPD, головою Громадської організації «Форум розвитку громадянського суспільства», лідером і засновником спілки «Київська громадська платформа неурядових організацій», що є коаліцією аналітиків та новаторів з розробки інноваційних механізмів в сфері громадської участі.

Цей інструментарій був замовлений Відділом з питань виборів та громадянського суспільства в рамках впровадження проекту Ради Європи «Сприяння участі громадян у демократичному процесі прийняття рішень в Україні» (Генеральний директорат з питань демократії).

Відділ з питань виборів та громадянського суспільства

Відділ з питань виборів та громадянського суспільства Ради Європи надає консультації та технічну допомогу державам-членам з різних аспектів виборів, таких як нарощування потенціалу учасників виборчих процесів та підвищення обізнаності виборців.

Одне з ключових завдань Відділу – сприяння активній ролі громадянського суспільства в прийнятті рішень шляхом створення належних умов, включно з вдосконаленням нормативно-правової бази для діяльності НУО; розробка сталих механізмів та платформ для діалогу, консультацій та співпраці між громадянським суспільством та органами влади в державах-членах, а також інноваційних інструментів та методик для підвищення ефективності та результативності процесу прийняття рішень та участі громадськості в ньому.

Огляд інструментарію

Розділ 1 – Містить вступ до інструментарію, пояснює питання участі у розробці та прийнятті якісних та ефективних рішень з використанням практики гейміфікації та цифрової трансформації освітніх процесів, допомагає напряму поєднати інструментарій та методику з парадигмою URSO. Цей розділ допоможе органам влади та неурядовим організаціям зрозуміти, як просвітницькі заходи в інноваційному форматі «навчання через дію» з використанням інтерактивних ігрових інструментів (компонент), допоможуть ефективно й швидко вдосконалити практичні навички та компетенції всіх заінтересованих сторін у вирішенні реальних питань (проблем, ідей, проєктів) громадян з використанням наявних інструментів партисипації задля ефективного сталого розвитку громади.

Розділ 2 – Представляє опис UChange - ігрової компоненти методики CivicLab: її мету, завдання. Пояснює, в чому полягає інноваційність методики, демонструє структуру ігрової компоненти як складової методики. Пояснює умови її використання.

Розділ 3 - Окреслює принципи заходів із використанням процесів гейміфікації будь-якого освітнього та консультативного процесу, доповнивши його практичною частиною по розробці проєкту, опрацюванню ідеї, пошуку оптимальних варіантів вирішення проблем (локальних, регіональних, релевантних цільовим аудиторіям тощо), тим самим максимально зробивши його дружнім та адаптованим до потреб учасників/ць незалежно від їх віку, рівня знань, практичних навичок та компетенцій. Демонструє варіанти використання UChange органами публічної влади та громадськістю на різних рівнях вирішення питань (проблем, ідей, проєктів).

Розділ 4 – Описує стандарти використання ігрової компоненти UChange, методики CivicLab, що регламентують послідовність кроків та правил її використання з метою організації процесу навчання на належному рівні. Також описує індикатори оцінки, що розроблено з метою забезпечення дотримання стандарту методології загалом та окремо в частині ігрової компоненти.

Розділ 5 – Надає серію тематичних заходів, що було проведено з використанням ігрової компоненти UChange, методики CivicLab, як надихаючих практик, що демонструють результати напрацьованих пропозицій, перелік можливих цифрових матриць та роботу цифрової компоненти.

Розділ 6 - Включає ключові посилання та словник корисних термінів.

Розділ 1

Вступ

Обґрунтування та цілі цього інструментарію

Цей інструментарій розробляється для Відділу виборів та громадянського суспільства Ради Європи (Генеральний директорат з питань демократії) задля підсилення його ролі щодо надання консультацій та технічної допомоги державам-членам у різних аспектах сприяння залученню громадян у демократичний процес прийняття якісних та ефективних рішень.

Інструментарій, що побудований безпосередньо на парадигмі URSO Ради Європи, стане корисним помічником для органів влади різного рівня та неурядових організацій з метою посилення участі громадськості у процесах прийняття рішень як на місцевому й регіональному, так і на національному рівнях через запровадження новітніх освітніх методик, цифрових інструментів та гейміфікації будь-якого освітнього та консультативного процесу.

Він пропонує до практичного використання універсальну прикладну ігрову компоненту UChange методики CivicLab, що може бути застосована як в офлайн, так і в онлайн форматі, типовий набір інструментів громадської участі, шаблон цифрової матриці формування проєкту, типовий сценарій (програму) проведення гри, описує процес оцінки потреб та відбору учасників на навчальний захід відповідно критеріям та з урахуванням гендерної та інклюзивної складової (відповідно стандарту загальної компоненти методики CivicLab), розглядає можливість використання ігрової компоненти з цифровою компонентою методики CivicLab та адаптований до потреб певної аудиторії та відповідної тематики заходу. Інструментарій містить стандарти Ради Європи щодо громадської участі у процесі прийняття рішень та на успішних прикладах демонструє їх імплементацію, завдяки використанню освітнього формату «навчання через дію» під час вирішення конкретних питань (проблем), реалізації ініціатив і проєктів (локальних, регіональних та національних) тощо. Також інструментарій містить приклади належної практики участі громадськості, зокрема молоді та вразливих та маргіналізованих верств населення, у процесах прийняття та реалізації рішень, в яких була використана ігрова компонента UChange.

Гейміфікація і формат «навчання через дію» як основа реінжинірингу освітнього процесу

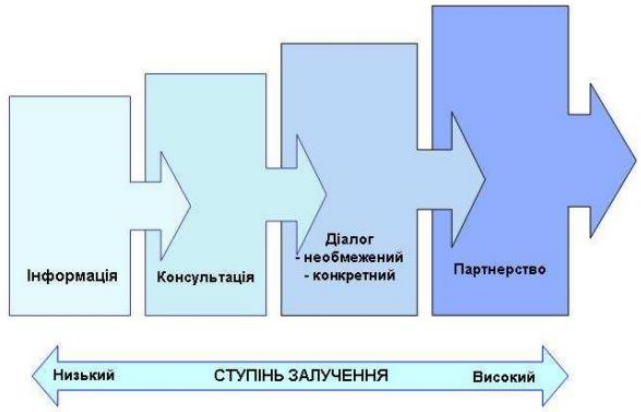
Як гейміфікація і формат «навчання через дію» допомагають напрацювати ефективні рішення та налагодити діалог між громадськістю та органами влади?

Участь громадян у процесах прийняття рішень є основою функціонування та розвитку справжнього демократичного суспільства, адже завдяки їй відбувається соціальний діалог із найважливіших питань. Громадяни частіше сприймають рішення та довіряють своїм представникам, коли відчувають, що мають змогу висловитись під час політичних обговорень щодо важливих питань.

Місцеве самоврядування є найближчим до громадян рівнем, і така близькість обов'язково передбачає або має обов'язково передбачати підвищення рівня участі громадян у вирішенні місцевих справ. На практиці в українському законодавстві часто закладені складні та негнучкі методи та процедури, що знеохочують громадян брати активну участь у процесі прийняття рішень на місцевому рівні. Іншим важливим викликом на рівні місцевої влади є низький рівень довіри людей до публічних службовців та обраних представників.

Тому надзвичайно важливо, щоб громадяни та неурядові організації (НУО) брали участь в управлінні публічними справами. Щоб допомогти державам-членам забезпечити участь громадян та неурядових організацій (НУО) у процесі прийняття політичних рішень, у 2017 році Комітет міністрів прийняв Керівні принципи щодо громадської участі у процесі прийняття політичних рішень, у 2018 році — Рекомендацію CM/Rec(2018)11 щодо необхідності посилення захисту й сприяння простору для громадянського суспільства в Європі та CM/Rec(2018)4 щодо участі громадян у місцевому публічному житті.

Громадяни повинні мати рівні права та можливості, щоб могти в демократичний спосіб вирішувати власні нагальні проблеми, втілювати в життя суспільно-значущі ідеї та проєкти й безпосередньо публічно, прозоро та напряму впливати на рішення задля врахування потреб, зокрема молоді та вразливих та маргіналізованих верств населення. Залучення цільових груп до напрацювання пропозицій та репрезентативне врахування думки всіх заінтересованих сторін є невід'ємною складовою демократичного процесу прийняття ефективних рішень і потребує якісних, інноваційних інструментів, механізмів та методик: онлайн, дистанційних, цифрових.



Інфографіка 1

Водночас участь – це не універсальне рішення для всіх. Успішну участь неможливо реалізувати через застосування стандартної методики до всіх процесів ухвалення рішень і до всіх зацікавлених сторін. Тоді як прозорість, доступність інформації та зміцнення довіри мають забезпечуватися для всіх зацікавлених сторін (згідно з 1-м і 3-м принципами участі громадськості, визначеними РЄ), дієва участь передбачає чітке розуміння контексту, в якому може бути залучена кожна зацікавлена сторона. Крім того, участь громадськості у процесі ухвалення рішень не має обмежуватися одним способом. Обсяг і спосіб участі мають бути домірні питанню, що розглядається.

У цьому сенсі, участь має ґрунтуватися на ретельному визначенні позицій зацікавлених сторін, щоб оцінити рівень можливої залученості кожної із них відповідно до мети процесу ухвалення рішень, що розглядається, його тематики, ресурсів та інтересів кожної зацікавленої сторони.

Для ефективної взаємодії міської влади та громади, спільного та конструктивного вирішення питань, реалізації ідей та проєктів потрібні знання, практичні навички та компетенції щодо особливостей життєдіяльності та функціонування міста і його служб, інструментів впливу на владу та процесу прийняття рішень.

Освітній процес повинен бути максимально цікавим, прикладним та використовувати методики й формати, максимально адаптовані до потреб і очікувань аудиторії. Одним із сучасних підходів до навчання – є використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем – **гейміфікації**.

Переваги гейміфікації в освітньому процесі очевидні – непідробна зацікавленість учасників та учасниць, їх залученість в процес. На відміну від традиційних форм навчання, гра містить дуже важливий компонент – розважальний характер. Важливо відзначити, що гейміфікація – це не занурення в тривимірний віртуальний світ, не ігри під час освітнього процесу. Це якісний допоміжний інструмент, що дозволяє підвищити зокрема пізнавальну активність і мотивацію. Тим самим теоретичний матеріал швидше засвоюється слухачами та слухачками, а через ігровий процес – теорія в поєднанні із практикою набуває прикладного характеру.

Процес залучення гри як одного з найбільш дієвих способів підвищення результативності в різних сферах діяльності не є новою тенденцією навчання для високорозвинених країн світу. Появу визначення «гейміфікація» (пов'язують з іменем британського розробника відеоігор Ніка Пеллінга (Nick Pelling), який ще у 2002 р. вжив його у власних розробках. Водночас залучення елементів гри до складу навчальних технологій у західних вишах розпочалося у 2008 р., набравши широкої популярності з 2010 р. Гейміфікація поширюється в усіх сферах життя – від професійної діяльності до системи освіти.

В контексті тематики даного інструментарію автори розглядають **ігрову компоненту UChange** методики CivicLab, що дозволяє провести гейміфікацію будь-якого освітнього та консультативного процесу громадської участі, доповнивши його практичною прикладною частиною. Таким чином, учасниці та учасники не тільки отримують нові знання, а й одразу та безпосередньо:

- напрацьовують рішення щодо питань (проблем, ідей, проєктів) які вони вважають актуальними саме для своєї громади (спільноти, будинку, подвір'я, вулиці, мікрорайону, району та міста), регіону, галузі, сектора державної політики тощо;
- навчаються, як можна ефективно втілити їх в життя із використанням інструментів громадської участі та у конструктивній взаємодії з органами влади різного рівня в умовах і відповідно до діючого законодавства та наявних стратегічних документів та планів;
- розробляють покроковий (адвокаційний, комунікаційний) план реалізації напрацьованого рішення (проєкту) з урахуванням діючої системи органів місцевого самоврядування і умов децентралізації;
- роблять перший крок на шляху до успішної реалізації рішення в життя.

Детально питання гейміфікації та схема, за якою розроблена гра UChange, розглядаються в Розділі 3. Принципи гейміфікації.

Методика CivicLab встановлює стандарт подібного інноваційного навчального формату, коли учасники та учасниці одразу використовують отримані знання на прикладі вирішення власних питань (проблем),

реалізації ідей (проєктів). Він називається «**навчання через дію»,** детально описується в окремому інструментарії[1], як освітня компонента методики CivicLab, і дозволяє в максимально швидкий спосіб отримати нові знання, компетенції та навички і при тому одразу випробувати їх на практиці, досягнувши успішного результату: **знання + навички + практика = результат**. Роль і використання ігрової компоненти UChange методики CivicLab, як освітнього інтерактивного прикладного інструменту (Інфографіка 1), що працює за стандартом освітньої компоненти «навчання через дію», робить участь громадян у процесі прийняття рішень максимально дружньою, цікавою та адаптованою до потреб учасників/ць незалежно від їх віку, рівня знань, практичних навичок, компетенцій та рівня питань, що їх хвилюють.



Інфографіка 2. Роль і використання ігрової компоненти UChange методики CivicLab, як освітнього інтерактивного прикладного інструменту

Отже, використання двох компонент методики CivicLab: інноваційного освітнього формату «навчання через дію» та ігрової компоненти UChange, яка реалізує цей формат на практиці - є **реінжинірингом** (перебудовою) освітнього процесу що в свою чергу є новаторським механізмом отримання нових знань та практичних компетенцій учасниками та учасниками навчального процесу.

В контексті громадської участі цей механізм реалізується наступним чином. З одного боку механізм допомагає громадянам, на власних прикладах навчатись в конструктивний спосіб впливати на роботу і рішення органів влади (**участь**), а з іншого - представникам органів влади **залучати** та одночасно навчати активну громадськість ефективно вирішувати нагайні питання. При тому всі разом роблять перші кроки на шляху до успішного втілення напрацьованого рішення (ідеї, проєкту) в життя.

Завдяки новаторському підходу та комбінації двох компонентів методики CivicLab (освітньої та ігрової), відкривається можливість вивести громадську участь на якісно новий рівень партнерства[2]. Адже узгоджена взаємодія всіх зацікавлених сторін (суб'єктів публічної сфери), нові знання, злагоджені кроки та розуміння спільної мети **створюють** належні умови та реальні можливості **отримати успішний результат** в адекватні терміни і з оптимальним використанням ресурсів.

Запропонована комбінація є тим набором інструментарію, що пропонується до використання, є прикладним і таким, що **забезпечує практичну реалізацію**:

- всіх **принципів громадської участі**: чіткість процедури, простота, зручність для участі громадян/ок, достатній час, публічність, відкритість, відповідні ресурси, підзвітність, відповідальність;

[1] В рамках інструментарію UChange освітня компонента розглядається лише в якості інноваційного формату «навчання через дію», що дозволяє організувати навчальний процес таким чином, щоб учасники та учасниці одночасно могли отримати нові знання та одразу ними скористатись задля вирішення власного питання. Інші аспекти освітньої компоненти методики CivicLab, такі як: навчальні онлайн-курси, комплексні навчальні тематичні програми, зокрема навчальна програма з основ громадської участі, для школярів і школярок – описуються в окремих інструментаріях, що будуть доступні на сторінці проєкту Ради Європи «Сприяння громадян у демократичному процесі прийняття рішень в Україні».

[2] CONF/PLE(2009)CODE1. Кодекс кращих практик участі громадськості у процесі прийняття рішень. https://rm.coe.int/16802eeddb.

- **легітимність рішень** органів влади;
- дотримання 12 принципів **відкритого та доброго врядування.**

Цифрова трансформація та використання компонент методики CivicLab в умовах COVID-19

Як інструментарій сприяє розвитку демократії, належному врядуванню та ефективній громадській участі в умовах карантинних обмежень COVID-19?

Громадянське суспільство у постійному пошуку кращих форм комунікації і взаємодії з владою. Розвиток глобальної мережі цифрових технологій, глобальна діджиталізація (цифровізація) світу дає сьогодні надзвичайно широкі можливості для обговорення як між громадянами, так і громадянами та владою існуючих і передбачуваних проблем незалежно від їх масштабу.

Водночас, в подібних умовах цифрової трансформації **суспільство стикається і з новими викликами**.

- **Глобалізація та цифрове мережування** нівелює класичну уяву про спільноти (громади), що обмежені певною територією. Громадськість об'єднується у віртуальні спільноти (навіть не обмежуючись однією соціальною мережею) навколо актуальних питань, проблем та інтересів. Вони максимально мобільні, швидко трансформуються, використовують диверсифіковані цифрові канали комунікації. Подібні об'єднання можливо ситуативні, а загальна тривалість їх існування залежить від часу досягнення мети заради якої вони утворились, але вплив, що вони можуть спричинити на процес прийняття публічних управлінських рішень може бути дуже потужним. А результат такого впливу для розвитку фізичної громади може бути як позитивним так і негативним.
- **Пандемія, демократія та добре врядування.** Вимушені обмеження, зумовлені пандемією COVID-19 в умовах насичення фізичного світу електронно-цифровими пристроями, засобами, системами та налагодження електронно-комунікаційного обміну між ними, фактично уможливлює інтегральну взаємодію віртуального та фізичного, тобто створює кіберфізичний простір. Використовуючи всі можливості цифровізації, спільноти починають все більше використовувати дистанційні цифрові формати комунікації. Це безумовно сприяє стрімкому технологічному розвитку громади, процеси прийняття рішень значно пришвидшуються. Водночас, е-сервіси, е-інструменти, що ще вчора вважались передовими, адже спрощували рутинну роботу – виявляються неефективними. Практика роботи в період пандемії довела, що перенесення класичних механізмів в електронний формат, зокрема навчання і процесів консультації з напрацювання публічних управлінських рішень є неефективним. Багато з цих процесів не адаптовані до 100% роботи в режимі онлайн. Органи влади різного рівня переорієнтовуються на одноосібне прийняття рішень, або концентруються на простішій комунікаційній конструкції: пряма демократія (участі) гальмується, представницька підсилюється. Голос громади, особливо вразливих категорій населення, не є чутним, заінтересовані сторони процесу консультацій залучаються не в достатньому обсязі (адже комунікація із громадою її представників не є на належному рівні в аналогічних умовах). Це, в свою чергу, призводить до зниження якості належного доброго врядування та гальмує розвиток демократії в цілому на рівні держави.
- **Інструменти громадської участі.** Практика роботи в період пандемії довела, що перенесення класичних механізмів громадської участі в електронний формат не є ефективним. Багато із них не адаптовані до 100% роботи в режимі онлайн, дані отримані від таких процесів не є релевантними та достовірними. А частина із них взагалі створює перешкоди і обмежує права і доступ громадян брати участь у демократичному процесі прийняття рішень (наприклад, місцеві ініціативи – інструмент передбачає збір підписів на паперових носіях). Отже процес прийняття рішень не є прозорим, а рішення – легітимними. Такий стан демотивує активну частину громадян брати участь у процесі прийняття рішень.
- **Рівень проблематики.** Треба зауважити, що громада якнайбільше зацікавлена розв'язанням проблем насамперед місцевого рівня (локальних: будинку, подвір'я, вулиці, мікрорайону, району, міста), де найгостріше постають питання житлово-комунального господарства, охорони здоров'я, освіти, благоустрою тощо. Тобто питання від рівня глобальних (збереження довкілля) переходять на рівень конкретних (асфальтування міжбудинкових проїздів).

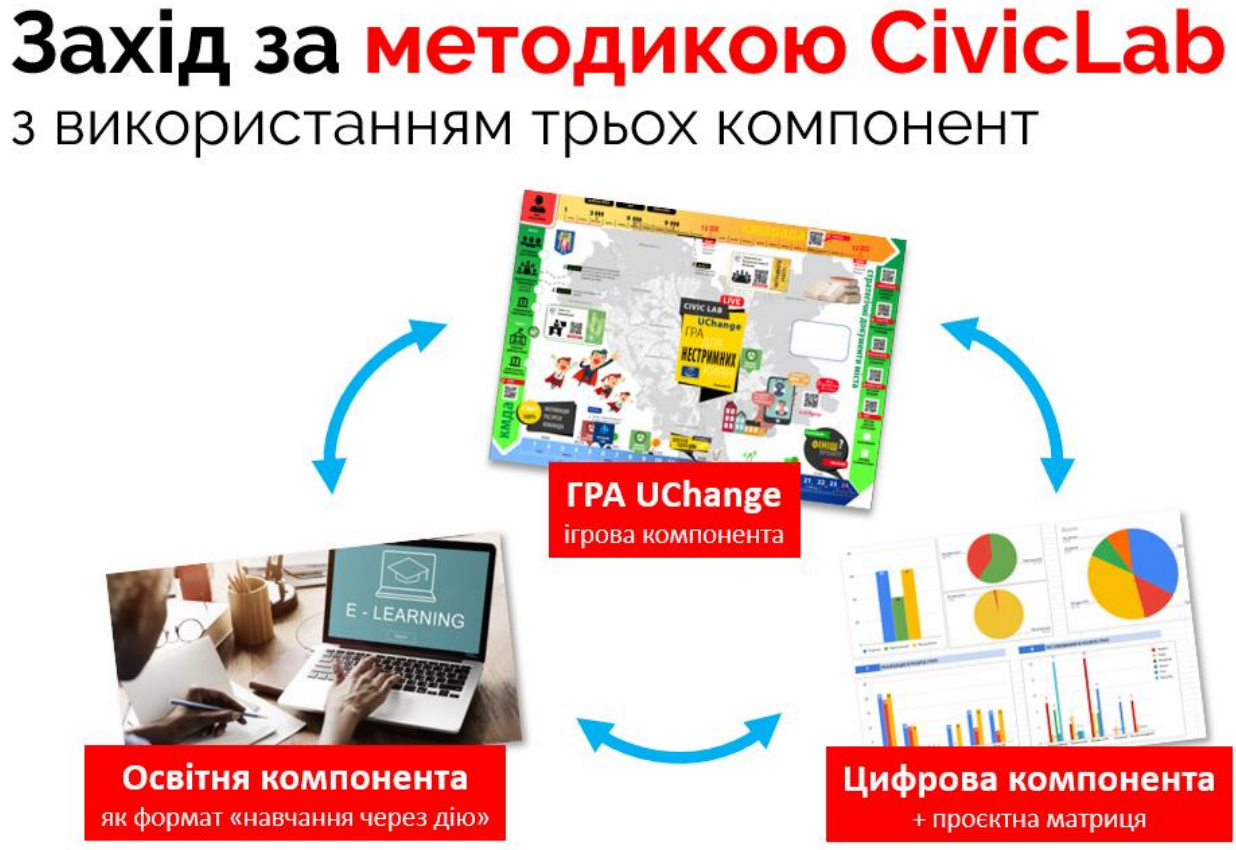
Як можна нівелювати ці виклики і ризики, що вони несуть?

1. Виховувати (навчати) якомога більше свідомих та активних громадян, що вміють і можуть ефективно впливати на якісний сталий розвиток своєї громади, використовуючи **цифрові освітні передові методики**.
2. Створювати новітні **цифрові** та вдосконалювати існуючі **механізми громадської участі**, впроваджуючи новаторські підходи. Нехай і не формальні, але дієві та ефективні тут і зараз.

Отже, необхідно проводити **цифрову трансформацію** - створювати належні умови, що стимулюватимуть докорінні перетворення мислення та життєдіяльності людини, зміни її професійних та управлінських компетенцій, які спричинені використанням цифрових технологій.

Інноваційна методика CivicLab, як цифровий інструментарій, що забезпечує реальне дотримання й практичне виконання керівних принципів участі громадян[3] (різного віку та статі, людей з інвалідністю, соціально незахищених, вразливих та маргіналізованих груп тощо) у процесі розробки та прийняття ефективних політичних рішень законодавчою владою, органами місцевого самоврядування, центральними та місцевими органами виконавчої влади задля того, щоб їх думка була врахована, а голос почутий з дотриманням принципів гендерної рівності та недискримінаційності з використанням сучасних цифрових технологій є тим інструментом, що дозволяє провести цифрову трансформацію ефективно і швидко. Фактично, на практиці нівелювати виклики і ризики.

Поєднання двох компонент методики CivicLab: освітньої «навчання через дію» та ігрової UChange дозволяє досягнути результатів (1): сприяти вихованню свідомого, активного громадянина, що може і вміє впливати на рішення влади задля розвитку своєї громади впродовж всього свого життя. А **в комбінації їх із цифровою компонентою** – досягнути результатів в частині (2) створити новітній інструмент цифрової партисипації, що надасть можливість не тільки напрацьовувати пропозиції до варіантів рішень, а і змоделювати в ігровому форматі, як ці рішення будуть працювати на практиці й оцінити – чи можна завдяки цим рішенням досягнути очікуваного результату через певний проміжок часу.



Інфографіка 3. Поєднання гри UChange із освітньою та цифровою компонентами методики CivicLab

Такий комплексний та системний підхід, при якому комбінуються в різний спосіб компоненти методики CivicLab, забезпечує дотримання прав і свобод громадян, стандартів громадської участі як в умовах пандемії COVID-19, так і в разі настання можливих ризиків, що викликані умовами глобалізації. В свою чергу, це сприятиме повноцінному, без зупинки, розвитку демократії та належного врядування й приведе до стрімкого переходу країни до:

[3] Керівні принципи щодо громадської участі у процесі прийняття політичних рішень (Прийнято Комітетом міністрів 27 вересня 2017 року на 1295-му засіданні заступників міністрів https://rm.coe.int/guidelines-on-civil-society-council-of-europe-ukr-pdf/168097ed3d

цифрової демократії - форми суспільних відносин, за якої громадяни та інститути громадянського суспільства залучаються до державотворення та державного управління, до місцевого самоврядування шляхом широкого застосування інформаційно-комунікаційних технологій в демократичних процесах з метою:

- посилення участі, ініціативності та залучення громадян на всіх рівнях до публічного життя;
- поліпшення прозорості процесу прийняття рішень, підзвітності демократичних інститутів;
- поліпшення реакції суб'єктів владних повноважень на звернення громадян;
- сприяння публічним дискусіям та привернення уваги громадян до процесу прийняття рішень,

цифрового врядування - планування, мотивації, організації, реалізації та контролю діяльності органів публічної влади на основі застосування діджитальних алгоритмів прийняття управлінських рішень та повноцінної **цифрової партисипації** – способу залучення громадян до участі у прийнятті управлінських рішень засобами цифрових інструментів, сервісів та систем у сфері багаторівневого врядування.

Парадигма URSO Ради Європи

Парадигма URSO відноситься до основоположних цінностей та принципів, котрі визначають дії Ради Європи по розробці та впровадженню інструментів та стандартів, спрямованих на підтримку країн-партнерів у покращенні систем ефективного управління. Парадигма спрямована на розвиток демократичного середовища шляхом надання практичних інструментів та практико-орієнтованих посібників, що є: КОРИСНИМИ, РЕЛЕВАНТНИМИ, СТАЛИМИ та тими, що містять НАЛЕЖНІ покрокові інструкції для публічних службовців та інших стейкхолдерів, які можуть захотіти ними скористатись в контексті своєї практичної діяльності.

Ключові елементи URSO представлені на малюнку.

Малюнок 1

КОРИСНИЙ Надає органам публічної влади конкретні цифрові інструменти для проведення якісного практичного навчання (в ігровому форматі) громадян спільному та конструктивному вирішенню актуальних питань, що саме їх хвилюють, реалізації ідей та проектів, якими саме вони опікуються - тим самим залучити громадськість до повного процесу розробки, ухвалення та спільної реалізації ефективних рішень на партнерських засадах.	**РЕЛЕВАНТНИЙ** Посилює спроможність користувачів брати участь в управлінні публічними справами шляхом включення їх у процес прийняття рішень на відповідних рівнях: місцевому, регіональному і національному з використанням ефективних та релевантних їх потребам і задачам інструментів громадської участі.
СТАЛИЙ Підвищує сталість процесу активного включення громадян у розвиток своєї громади шляхом розробки, прийняття та реалізації ефективних рішень завдяки організації якісного навчального процесу за форматом «навчання через дію», постійної адаптації методики та набору універсальних інструментів (ігрова платформа, цифрова матриця) до мінливих потреб зацікавлених сторін.	**НАЛЕЖНИЙ** Крок за кроком спрямовує користувачів на шляху імплементації методики та цифрових інструментів, дозволяючи адаптувати їх до національного та місцевого контекстів, що в кінцевому підсумку дає їм можливість використовувати його самостійно і в рамках конкретних практик і процедур.

Переслідуючи цю парадигму, інструментарій надає методику та покрокові алгоритми, що дозволяє всім, хто ним користується, адаптувати набір цифрових інструментів відповідно до потреб зацікавлених сторін в процесі прийняття та реалізації ефективних рішень, враховуючи національний і місцевий контекст та потреби окремих цільових груп. Зокрема Розділ 3 проведе читача через всі етапи: від формування переліку заінтересованих сторін, відбору учасників навчального процесу до етапу формування та підготовки звітів з урахуванням навчальної тематики та формату організації заходів.

Розділ 2

Ігрова комопнента UChange

Вступ

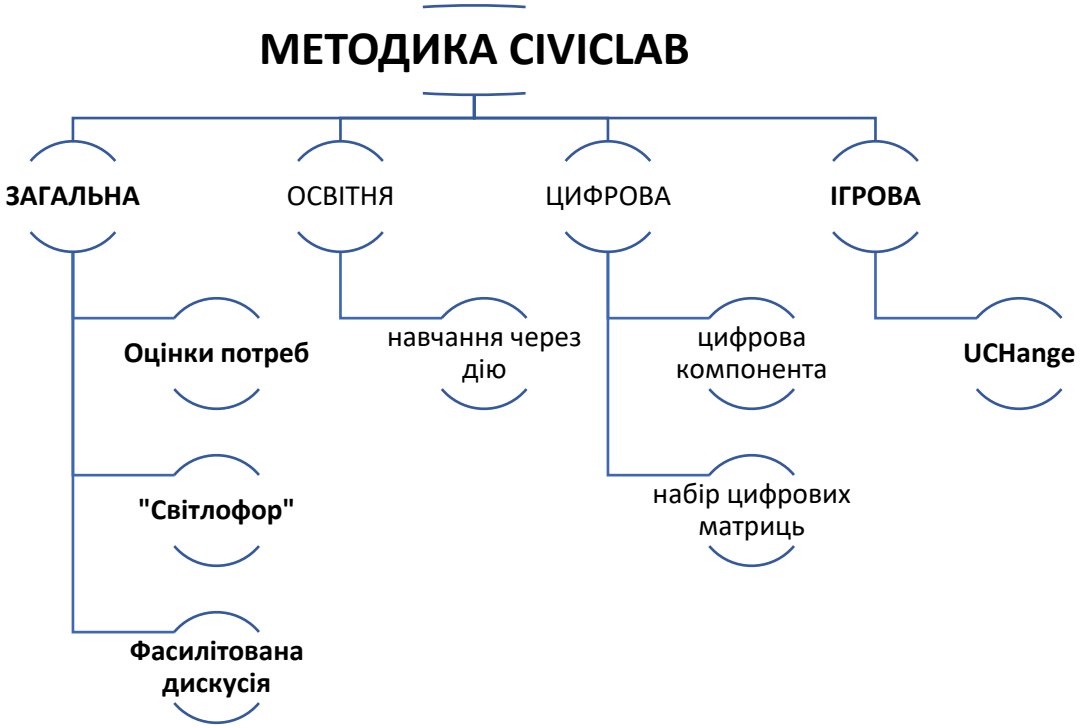
Мета, завдання та загальний опис ігрової компоненти методики CivicLab

Залучення суб'єктів публічної сфери до процесу прийняття ефективних рішень є невід'ємною складовою публічної політики у різних сферах та на різних рівнях під час розробки або напрацювання змін до політик, нормативних документів тощо. Враховуючи необхідність розробки стратегічних рішень, адаптованих до викликів сьогодення (глобалізація, карантинні обмеження через COVID-19, цифровізація, дистанційна робота та навчання тощо), існує потреба в інструментарії, що дозволить громадянам навчатись, отримувати нові знання та практичні компетенції, щоб мати можливість брати участь, а органам влади залучати їх до процесу прийняття та реалізації ефективних рішень відповідно до циклу політичного процесу прийняття рішень[4] та наявного рівня участі (інформування, консультації, діалог, партнерство).

Отже, ігрова компонента методики CivicLab забезпечує реальне дотримання й практичне виконання керівних принципів участі громадян[5] (різного віку та статі, людей з інвалідністю, соціально незахищених, вразливих та маргіналізованих груп тощо) у процесі розробки, прийняття та реалізації ефективних політичних рішень законодавчою владою, органами місцевого самоврядування, центральними та місцевими органами виконавчої влади задля того, щоб їх думка була врахована, а голос почутий з дотриманням принципів гендерної рівності та недискримінаційності.

Метою впровадження методики CivicLab є захист прав і свобод громадян на участь у процесі прийняття ефективних політичних рішень, щоб їх думка була врахована, а голос почутий.

Наведемо загальну структуру методики CivicLab, що разом із використанням цифрової компоненти напрацювання пропозицій, аналізу та прогнозування варіантів рішень детально описана в окремому Інструментарії для напрацювання, аналізу та прогнозування варіантів рішень в процесі їх прийняття[6].



[4] CONF/PLE(2009)CODE1. Кодекс кращих практик участі громадськості у процесі прийняття рішень. https://rm.coe.int/16802eeddb.
[5] Керівні принципи щодо громадської участі у процесі прийняття політичних рішень (Прийнято Комітетом міністрів 27 вересня 2017 року на 1295-му засіданні заступників міністрів https://rm.coe.int/guidelines-on-civil-society-council-of-europe-ukr-pdf/168097ed3d
[6] Інструментарії для напрацювання, аналізу та прогнозування варіантів рішень в процесі їх прийняття: https://rm.coe.int/coe-toolkit-civiclab-ukr/1680a0a747

Методика CivicLab пропонує до використання чотири прикладні компоненти.

1) **Цифрова компонента** – інструмент напрацювання якісних пропозицій, аналізу та прогнозування результатів рішень під час проведення консультацій;
2) **Освітня компонента –** новий методичний підхід до освіти, що використовує принцип «навчання через дію» завдяки якому учасники(ці) на реальних прикладах кращих успішних практик опановують теорію та закріплюють її практичними вправами.
3) **Ігрова компонента** (гра UChange), дозволяє провести гейміфікацію будь-якого освітнього та консультативного процесу, доповнивши його практичною частиною по напрацюванню пропозицій, тим самим максимально зробивши його дружнім та адаптованим до потреб учасників/ць незалежно від їх віку, рівня знань, практичних навичок та компетенцій.
4) **Загальна компонента**, що використовується задля підвищення ефективності процесу консультацій та отримання достовірного результату за рахунок якісного цільового відбору учасників і включає наступні елементи: якісну оцінку потреб та очікувань аудиторії, методику відбору учасників процесу консультацій відповідно до критеріїв, методику організації фасилітаційної дискусії в групах, методику «Світлофор» - розподіл учасників(ць) процесу консультацій на групи з урахуванням їх приналежності до однієї з цільових аудиторій.

Методика CivicLab дозволяє комбінувати цифрову компоненту з освітньою та ігровою в різних варіантах з метою підвищення ефективності та результативності як процесу прийняття рішень, так і участі громадськості у ньому. Це дозволяє напрацювати більш якісні рішення в різних форматах (онлайн, офлайн та змішана форма (одні працюють онлайн, інші офлайн)) та варіантах роботи (індивідуальна чи групова) зі збереженням активності та мотивації учасників(ць) впродовж всього терміну роботи. Методикою CivicLab передбачено обов'язкове застосування загальної компоненти, що дає можливість в прозорий спосіб якісно відібрати учасників(ць), котрі і будуть в своїй роботі використовувати цифрову, освітню чи ігрову компоненти під час напрацювання рішень чи ухвалення політики

Безпосередньо в цьому інструментарії описується робота загальної компоненти та ігрової компоненти UChange, як складових навчального процесу з основ громадської участі у форматі «навчання через дію».

Метою впровадження прикладної ігрової компоненти UChange методики CivicLab є провести гейміфікацію будь-якого освітнього та консультативного процесу, доповнивши його практичною частиною, що моделює вирішення нагальної проблеми (локальної, регіональної, національної), напрацювання та імплементацію рішення стосовно конкретної ідеї (яка спрямована на вирішення конкретної проблеми) або реального (який пропонується до реалізації) проєкту та прогнозування можливих результатів в разі успішної їх реалізації.

Першочерговими завданнями ігрової компоненти методики CivicLab у форматі «навчання через дію» є:

надати громадянам і громадянкам нові знання та компетенції щодо:

- особливостей життєдіяльності спільноти/громади/міста/країни;
- функціонування та взаємодії органів влади різного рівня (місцевої та центральної) з громадянином або його представниками – інститутами громадянського суспільства;
- нормативно-правової бази, що регламентує вирішення того чи іншого питання на локальному, регіональному або національному рівнях;
- оптимальних точок входу до місцевої (центральної) влади задля ефективного вирішення актуальних питань;
- механізмів роботи та правил використання основних інструментів громадської участі: запит на інформацію, звернення, е-петиція, місцева ініціатива, консультації з громадськістю, громадські слухання, громадський бюджет, особистий прийом депутата (перелік інструментів може бути розширено і бути релевантним умовам використання в тій чи іншій громаді);
- обрання та використання релевантних їх потребам інструментів впливу на владу та процесу прийняття рішень.

сформувати практичні навички вирішення свого питання та проблеми (локальної, регіональної, національної), реалізувати власну ідею або проєкт:

- розробити проєкт відповідно стандартів проєктного менеджменту;
- обрати мішені, на яких необхідно впливати задля вирішення питання;
- обрати релевантні його питанню інструменти громадської участі задля впливу на прийняття рішення;
- підготувати адвокаційний план.

змоделювати на ігровому полі (онлайн та офлайн) обрану стратегію вирішення питання учасника або учасниці, що продемонструє їм наочно відповіді на наступні запитання:

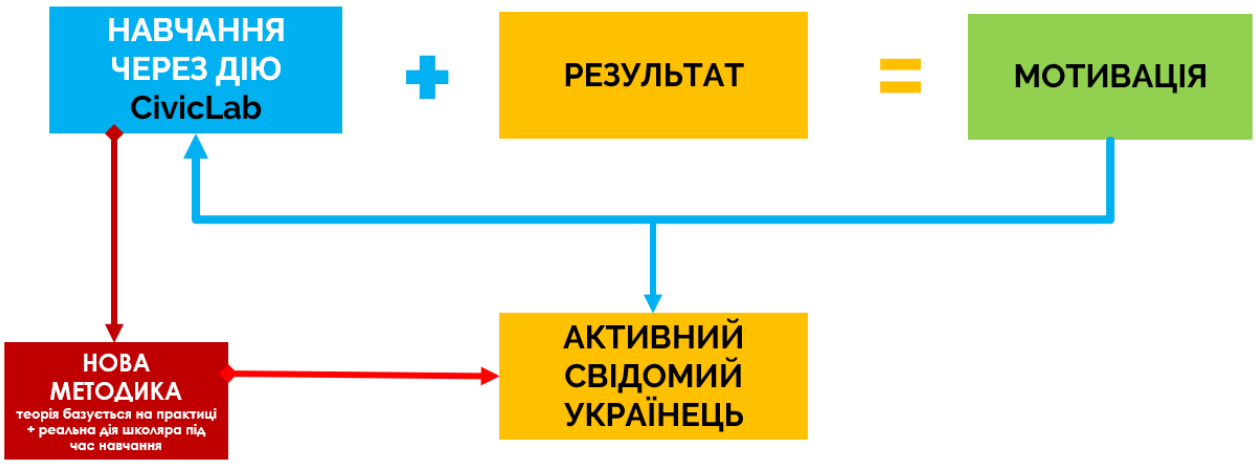
- як, в який спосіб і за який період часу вони можуть досягнути результату;
- чи буде цей результат успішний, а сам процес ефективним – тобто чи вирішить він питання з яким прийшов учасник на гру;
- чи відповідають очікування учасника або учасниці результатам, які він отримав під час гри і чи готовий він повноцінно включитись в процес вирішення питання (проблеми), реалізації ідей та проєкту відповідно до визначених умов;
- що необхідно змінити в розробленому проєкті та адвокаційному плані, щоб максимально оптимізувати організаційні, матеріальні, людські, часові ресурси.

зробити перший крок до успішної реалізації напрацьованого проєкту відповідно до розробленого адвокаційного плану, скориставшись обраним інструментом громадської участі.

За результатами проведення інтерактивної гри UChange в онлайн або офлайн форматі очікується, що кожен учасник або учасниця опанують принципи та базові навички взаємодії з органами місцевого самоврядування, депутатами (різних рівнів), центральними органами виконавчої влади, що в подальшому допоможе їм стати активними, свідомими, відповідальними громадянами та повноцінно включитись в суспільне життя громади, впливати на прийняття рішень – отже, брати активну участь в її розвитку. А отриманий успішний досвід буде мотивувати їх до подальших активних кроків у вирішенні інших питань громади, дозволить їм ділитись отриманими знаннями та практичними навиками з іншими громадянами, тим самим поширюючи отримані знання й формуючи навколо себе спільноту свідомих, вмотивованих мешканців, які вміють, можуть та хочуть брати активну участь у розвитку своєї громади.

Інноваційний формат освітньої компоненти «навчання через дію» (знання + навички + практика) методики CivicLab запускає ланцюг перетворень, що відображений на Інфографіці 2. Він забезпечує сталість процесу отримання та поширення знань і в свою чергу забезпечить збільшення активної частини громади, що в свою чергу сприятиме її сталому розвитку. Також, це дасть можливість перейти від постійного процесу спроб і помилок у вирішенні питання до отримання успішного результату за оптимальну кількість ефективних кроків.

Використання різних варіантів ігрових полів UChange, на яких проходить весь навчальний процес, стає ключовим інноваційним інструментом, що дозволяє запустити ланцюг перетворень та повноцінно впровадити формат «навчання через дію» в реальну практику роботи публічних державних службовців, посадових осіб місцевого самоврядування, інститутів громадянського суспільства, що опікуються питаннями захисту прав громадян, сталим розвитком громад тощо.



Інфографіка 4. Ланцюг перетворень методики CivicLab із використанням гри UChange

Опосередковано використання ігрової компоненти методики CivicLab сприятиме зниженню конфліктних ситуацій між органами влади та громадськістю, що виникають внаслідок недостатнього рівня знань про основи забезпечення життєдіяльності міста, функціонування органів місцевого самоврядування, формування та реалізації державних політик, процедур формування та виконання управлінських рішень, розробки та реалізації місцевих, регіональних та національних програм та заходів, особливостей законодавчої системи та нормативної бази з боку представників громадянського суспільства та одноосібного прийняття та формального впровадження рішень, низького інформування, недостатнього обсягу просвітницької діяльності та проведення широкого та популярного навчання органами влади громадян. В свою чергу, використання ігрової компоненти UChange як популярного, наочного, інтерактивного та простого інструменту проведення навчань у форматі «навчання через дію», дозволить підвищити рівень довіри громадянського суспільства до органів влади й сформувати самоврядну, активну, свідому громаду, відповідальну за спільно напрацьовані рішення.



Інфографіка 5. Модель CivicLab

Модель гейміфікації будь-якого освітнього та консультативного процесу завдяки використанню ігрової компоненти UChange відповідає стандарту моделі методики CivicLab.

Завданням встановлюється вирішення реального питання, проблеми або реалізації ідеї чи проєкту учасником або учасницею, що прийшли на гру, за чітко визначений проміжок часу. Пропозиції щодо вирішення питання опрацьовуються на ігровому полі UChange і з них одразу формується рішення у вигляді розробленого проєкту та адвокаційного плану. Для цього можливо використання цифрової компоненти з цифровою проєктною матрицею.

Відповідно до стандартів використання методики CivicLab, ігрова компонента UChange адаптована й створена з урахуванням потреб різних цільових груп, зокрема молоді та вразливих та маргіналізованих верств населення. Вона враховує індивідуальні потреби та очікування (питання, проблеми, ідеї, проєкт), з якими кожен учасник або учасниця приходять на гру. Дотримання цих стандартів забезпечують складові загальної компоненти методики CivicLab:

- оцінка потреб;
- методика Світлофор;
- фасилітована дискусія.

Враховуючи виключну роль цих складових для успішного проведення гри UChange, ми наводимо їх в адаптованому до умов проведення заходу вигляді – чітко вказуючи їх параметри використання.

Завдяки такому підходу, методика CivicLab запроваджує практичне дотримання та впровадження принципів і стандартів громадської участі Ради Європи та 12 принципів доброго демократичного врядування[7].

Інноваційність методики з використанням ігрової компоненти

Сьогодення диктує необхідність впровадження нових інтерактивних форматів практичного навчання та взаємодії органів влади та громади. Підвищення загальної компетенції та навичок у представників громадського сектору й органів влади різного рівня, повинні ґрунтуватись на прикладах вирішення локальних проблем та реалізації реальних проєктів в конкретному місті, селі, селищі, громаді, регіоні, країні. Кращі практики успішно реалізованих проєктів у форматі влада-громада, на прикладі яких зазвичай проводяться навчальні семінари (воркшопи, тренінги), надихають та мотивують учасників до спільної роботи й створюють довіру один до одного. Натомість широта та різноманіття реальних міських проблем доводить: наступним кроком у розвитку методології налагодження інклюзивного діалогу має бути максимально уніфікований і водночас персоналізований до потреб учасників формат навчання. При цьому, навчання, особливо практичне, не повинно завершуватись разом із закінченням семінару або тренінгу. Отримавши нові знання та розробивши адвокаційний план, учасник(ця) повинен одразу переходити до перших кроків його реалізації.

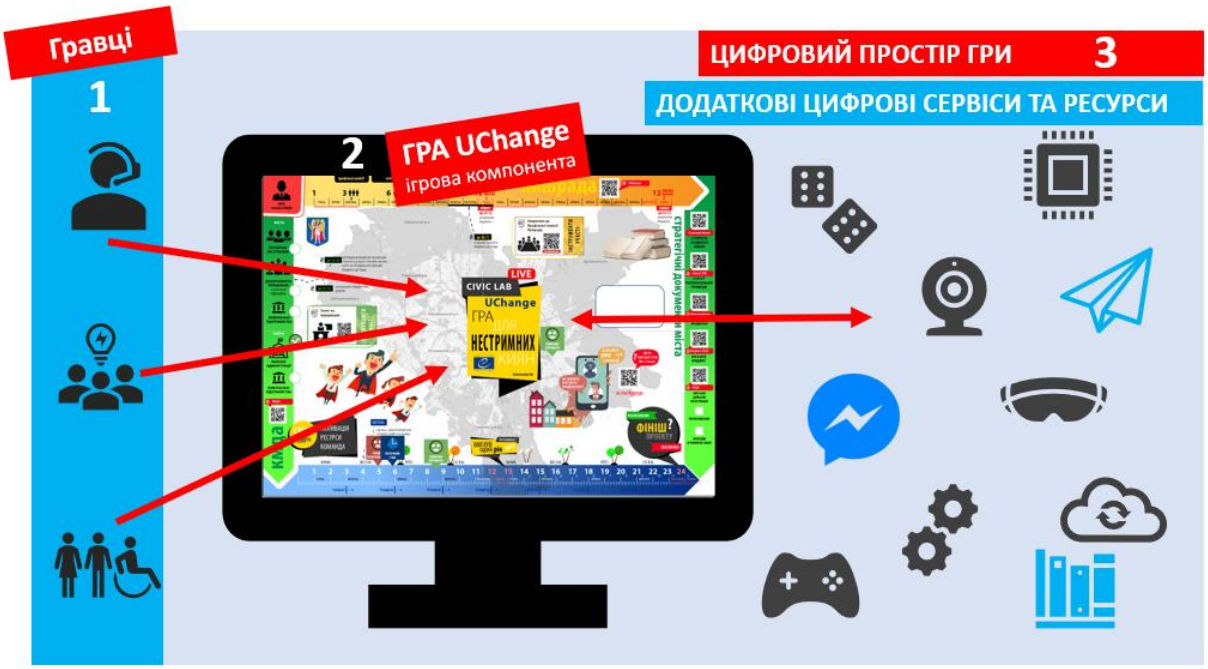
Тренінги з використанням **інтерактивної реаліті-гри UChange у форматі «навчання через дію»** започатковують саме такий **новий практичний формат навчання**. Кожен учасник безпосередньо під час гри отримує необхідні знання щодо життєдіяльності громади, можливості впливу на вироблення та прийняття рішень та одразу робить перший дієвий крок до реалізації власного проекту (ідеї) або вирішення реальної проблеми міста: готує звернення або місцеву ініціативу, подає електронну петицію або проєкт тощо.

[7] Режим доступу: http://www.slg-coe.org.ua/wp-content/uploads/2018/11/Book_BenchmarkingDV-2_148x210_web.pdf

Інноваційна реаліті-гра UChange забезпечує учасникам повне занурення у реальні обставини та процеси забезпечення життєдіяльності міста, надає супровід та методологічну допомогу безпосередньо під час проведення тренінгу.

Згідно методики задаються стандарти проведення воркшопу: загальний навчальний план, алгоритм, хронометраж проведення інтерактивної реаліті-гри, варіант ігрового поля, формується набір критеріїв відбору учасників та їх проєктів, визначається результат, якого треба досягти по завершенню та на кожному з навчально-практичних етапів. Тим самим забезпечується уніфікованість та можливість поширення воркшопу на різні міські політики та проблеми. При цьому сюжет гри кожного разу адаптується тренером під персональні потреби аудиторії (враховуються цільова група, запропоновані до реалізації ініціативи та проєкти учасників, напрямки міських політик, представники з боку міської влади, партнерів тощо).

Методика дає можливість розширювати ігровий простір (№2 на Інфографіці) та створювати **додаткову цифрову реальність (цифровий простір гри - №3 на Інфографіці)** завдяки використанню прогресивних цифрових технологій (чат-боти, додана та віртуальна реальність, штучний інтелект тощо), дозволяє наповнити його **віртуальними онлайн-менторами, бібліотеками нормативно-правових актів, що можуть використовуватись як інтерактивні довідники, а також підключати до ігрового процесу реальні електронні та цифрові інструменти громадської участі**.



Інфографіка 6. Взаємодія UChange (2), гравців (1) та цифрового простору гри (3)

Ця ж властивість, додаткова цифрова реальність ігрового простору (цифровий простір гри), дозволяє однаково ефективно використовувати гру як в класичному (1), так і в дистанційному (2) форматі без втрати якості та будь-якого функціоналу.



Інфографіка 7.Використання UChange SPB в класичному (1) та дистанційному (2) форматах

Впровадження Цифровізації[8] та гейміфікації[9], формату організації освітнього процесу «навчання через дію» разом і в комплексі з компонентами та стандартами методики CivicLab, інноваційними унікальними та універсальними ігровими полями UChange, що моделюють взаємодію всіх суб'єктів публічної сфери (влада-громада-бізнес) під час процесу напрацювання ефективних рішень , є інноваційним підходом як до самого навчального процесу, так і до демократичного процесу напрацювання публічних рішень із залученням громадськості.

Такий підхід в повній мірі відповідає керівним принципам щодо громадської участі у процесі прийняття рішень, рекомендаціям CM/Rec(2018)11 щодо необхідності посилення захисту та сприяння простору для громадянського суспільства в Європі. А п.III. «Кроки та заходи щодо заохочення участі громадян у прийнятті рішень на місцях та в управлінні місцевими справами» рекомендації CM/Rec(2018)4 щодо участі громадян у місцевому публічному житті (Прийнято Комітетом Міністрів 21 березня 2018 року на 1311-му засіданні депутатів міністрів)[10] прямо зазначає:

2. «розвивати за допомогою опитувань та дискусій розуміння сильних і слабких сторін різних інструментів участі громадян у прийнятті рішень та заохочувати інновації та експерименти в зусиллях місцевої влади щодо спілкування з громадянами та більш активного залучення їх до процесів прийняття рішень»;

3. «повною мірою використовувати, зокрема:

i. нові інформаційні та комунікаційні технології та вживати заходів для забезпечення того, щоб місцева влада та інші державні органи використовували (крім традиційних і все ще цінних методів, таких як офіційні публічні повідомлення чи офіційні листівки), весь спектр доступних засобів зв'язку, консультацій, наприклад, Рекомендація CM / Rec (2009) 1 Комітету міністрів державам-членам з питань електронної демократії (електронна демократія) та Рекомендації Rec (2004) 15 Комітету Міністрів до держав-членів з питань електронного управління ("електронне врядування");

ii. більш обґрунтовані форми прийняття рішень, тобто обмін інформацією та думками (наприклад, громадські збори, присяжні збори громадян або різні види громадських форумів, груп, колегій та громадських комітетів, функцією яких є консультування чи внесення пропозицій; або круглі столи, опитування думок та опитування користувачів)»;

Використання ігрової компоненти реаліті-гри UChange та **цифрового простору гри,** що передбачено методикою CivicLab, ***впроваджує інноваційні інформаційні та комунікаційні технології*** в навчальний процес та сприяє напрацюванню та прийняттю ефективних рішень, а саме:

1) **100% дистанційно**. Ігровий процес відбувається 100% в дистанційному форматі і в режимі реального часу – онлайн. Ця інноваційна складова дозволяє не зупиняти навчальний процес навіть в умовах карантинних обмежень через Covid-19.
2) **Без паперу**. Більше не треба спочатку малювати на папері, потім розбирати почерк фасилітатора/ки та переносити у цифровий документ. Методика повністю виключає роботу із паперовими носіями, всі ігрові елементи, включно із розробкою та написанням проєкту, відбуваються вітруально і оцифровуються в режимі реального часу: ведеться відео- та аудіо-запис, дані вносяться в цифрову матрицю і готові для подальшого аналізу одразу.
3) **Швидкість дорівнює якості.** Скорочення терміну первинного опрацювання та попереднього аналізу (до 2 хвилин замість 7 днів) напрацьованих проєктів. Цифрова компонента аналізу та прогнозування автоматизує цей процес: відбувається аналіз внесених текстових даних, оцінка роботи за індикаторами, групування інформації та візуалізація результатів роботи учасників/ць в окремій групі та у всіх групах в цілому. Є можливість порівняти проєкти різних груп та обрати із них той, що найефективніше вирішує питання (проблему, ідею, проєкт).
4) **Швидкі ефективні рішення – це реально.** Завдяки роботі ігрової компоненти в режимі реального часу, швидкому покроковому моделюванню варіантів розв'язання проблеми, можна за декілька раундів реаліті-гри напрацювати найефективніший варіант її вирішення. І на основі цієї пропозиції вже виписати проєкт, що буде реалізовано. Даний підхід дозволяє уникнути такого явища як «процес заради процесу», «метод спроб і помилок» і надає можливість сконцентруватись на оптимальному рішенні як методі досягнення поставленої мети: тобто, на результаті.
5) **Врахуємо навіть протилежні думки.** Моделювання процесу вирішення проблеми дозволяє вислухати думки різних гравців. При цьому, не обов'язково, що всі разом повинні дійти консенсусу й обрати якийсь «найправильніший» варіант гри. Можна програти вирішення

[8] Дивись розділ: «Цифрова трансформація та використання компонент методики CivicLab в умовах COVID-19»
[9] Дивись розділ: «Гейміфікація і формат «навчання через дію» як основа реінжинірингу освітнього процесу»
[10] Рекомендація CM / Rec (2018) 4 Комітету Міністрів державам-членам щодо участі громадян у місцевому публічному житті (Прийнято Комітетом Міністрів 21 березня 2018 року на 1311- му засіданні депутатів міністрів). Режим доступу: https://rm.coe.int/recommendation-cmrec-2018-4-participation-of-citizens-ukr/168097ed39

проблеми в декілька раундів, за різними сценаріями та алгоритмами, що побудовані на пропозиціях різних гравців. В такий спосіб ми маємо можливість розглянути та перевірити гіпотези кожного з гравців. А сам процес стає ще більш цікавим, адже має безліч варіантів розвитку. А вже за результатом декількох варіантів гри у гравців є об'єктивне підґрунтя для обрання правильного і ефективного рішення, що дасть результат.

6) **Ефективні рішення працюють на громаду.** Прийняті рішення ґрунтуються на об'єктивних даних і конкретних пропозиціях громадськості. Моделювання того чи іншого варіанту рішення з урахуванням пропозицій дає можливість спрогнозувати наслідки в разі прийняття та виконання цього рішення. Це убезпечує розробку та ухвалення хибних та не стратегічних рішень і при цьому, завдяки п.п.3-5 відбувається скорочення терміну прийняття рішень в 2-3 рази, а якість і довіра суспільства до обраного з багатьох альтернатив рішення значно підвищується. Адже під час його розробки було не тільки враховано думки всіх заінтересованих сторін, а й проведено моделювання майбутнього.
7) **Контроль та моніторинг прозорості процесу напрацювання рішення.** Всі напрацювання, пропозиції та аналітична інформація доступна учаснику/ці в режимі онлайн одразу по завершенні гри. На будь-якому етапі він/вона може перевірити чи була внесена його/її думка та чи була врахована пропозиція, а якщо не врахована, то яка аргументація була надана.
8) **Мінімальний негативний вплив на довкілля.** Методика CivicLab дозволяє повністю відмовитись від використання паперу й перейти на цифровий формат гри та підготовки документів. Тим самим методика сприяє досягненню пп. 1-2 та 5 цілі №12 сталого розвитку 2016-2030 ООН[11].
9) **Зменшення витрат на обрання рекомендованого варіанту з альтернативних.** Завдяки використанню ігрового формату, моделювання результатів обраного рішення та використанню цифрової компоненти, не треба витрачати організаційно-матеріальні ресурси на аренду приміщень, логістику, харчування та проживання учасників. Обирати з альтернативних варіантів рекомендований до ухвалення стає набагато простіше й ефективніше: не треба витрачати час і чекати, коли надійдуть дані моніторингу результатів виконання обраного рішення, щоб зрозуміти чи варто вносити зміни та ухвалювати інше рішення.
10) **Недискримінаційність на практиці.** Методика, відповідно до ст.14 «Заборона дискримінації» Конвенції про захист прав людини і основоположних свобод[12] та розділу IV. «Конкретні кроки та заходи щодо заохочення категорій громадян, які з різних причин мають більші труднощі в участі»[13], створює ширші можливості для залучення до процесу напрацювання та ухвалення рішень цільових груп (людей з інвалідністю, різного віку та статі, одиноких матерів та татів, людей з віддалених регіонів країни, соціально незахищених та вразливих верств населення), що раніше не могли брати в них участь через певні обмеження (часові, фінансові, відстань, графік роботи).
11) **Оптимізація часу для проведення навчання вдвічі.** Завдяки впровадженню дистанційної форми навчання, методика передбачає зменшення кількості годин, що потрібні на процес напрацювання рішення, принаймні в два рази.
12) **Результат одразу після роботи.** Оцінити якість напрацьованих рішень (проєктів), адвокаційний план їх імплементації тощо та зробити висновки можна одразу по завершенню реаліті-гри UChange на основі об'єктивних агрегованих даних, визначених методикою індикаторів ефективності та візуалізованої аналітики[14].

[11] Глобальні цілі сталого розвитку ООН в Україні http://www.un.org.ua/ua/tsili-rozvytku-tysiacholittia/tsili-staloho-rozvytku
[12] «Конвенція про захист прав людини і основоположних свобод» https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_004#Text
[13] Рекомендація CM/Rec (2018) 4 Комітету Міністрів державам-членам щодо участі громадян у місцевому публічному житті (Прийнято Комітетом Міністрів 21 березня 2018 року на 1311- му засіданні депутатів міністрів) https://rm.coe.int/recommendation-cmrec-2018-4-participation-of-citizens-ukr/168097ed39
[14] В разі, якщо умови використання цифрової компоненти це передбачають

*Таблиця 1. Переваги використання реаліті-гри UChange у форматі «навчання через дію» над класичним форматом проведення навчання**

Критерії	Класичний формат навчання	Навчання з використанням UChange та формату «навчання через дію»
Час на підготовку*	7-28 днів	17 днів
Тривалість проведення	до 8 годин	2,5-3 години
Оцифрування результатів	10 днів	В режимі реального часу
Аналітика	14 днів	В режимі реального часу
Звіт із рекомендаціями		9 дні
Підсумок по часу	38 днів і 8 годин	**13 днів**
Витрати на аренду приміщення, кейтерінг	ТАК	НІ
Оренда техніки, закупівля витратних матеріалів	ТАК	НІ
Платні цифрові сервіси	НІ	ТАК
Трудові ресурси	5	4
Показники ефективності	Загальні по заходу	Загальні по заходу, групам, фазам, індивідуальні
Цифровий простір гри	ні	Так
Можливість зробити перший крок до вирішення питання під час навчання	ні	Так
Можливість моделювати різні варіанти розвитку подій	ні	Так
Використання під час навчального процесу інструментів громадської участі	ні	Так
Витрати на ресурси	Великі	**Мінімальні**

* порівнюється проведення одноденного навчального заходу (воркшоп) із залученням 40 людей
** Вказано середній час, необхідний на виконання завдань

Відповідно до порівняльної таблиці, проведення навчання за методикою CivicLab у цифровому дистанційному форматі є найбільш оптимальним, як за часовими рамками, так і за витратами на організаційно-методичне та технічне забезпечення.

Структура ігрової компоненти UChange як складової методики CivicLab

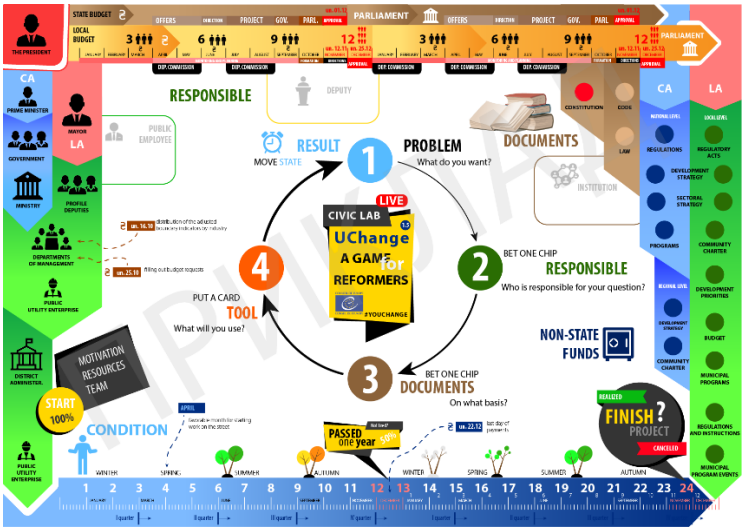
Ігрова компонента - це спеціально розроблена прикладна інтерактивна настільна реаліті-гра UChange та її онлайн варіант UChange LIVE. Гра в інтерактивному форматі моделює життєдіяльність окремої громади: органів місцевого самоврядування, мешканців та їх спільної взаємодії на шляху вирішення локальних проблем міста/села/селища та реалізації ідей і проєктів задля розвитку громади. Вона відображає основні цикли: прийняття рішень, бюджетний, реалізації державної та місцевої політики, формування адвокаційної та комунікаційної кампаній.

Ігровий процес моделювання вирішення проблеми (реалізації ідей чи проєкту) може відбуватись на одному із трьох інтерактивних полів.



Ігрове поле UChange 1.0. Місто.

Дозволяє учасникам опанувати базові практичні навички вибору та ефективного використання інструментів громадської участі задля вирішення локальних проблем та реалізації ідей і проєктів у спільній взаємодії з органами місцевого самоврядування.



Ігрове поле UChange 1.5. Країна.

Дозволяє учасникам опанувати механізм проведення ефективної стратегічної бюджетної адвокації. Він включає різні рівні публічного управління та дозволяє опанувати практичне використання інструментів громадської участі на національному та місцевому рівнях та з'ясувати, які з них ефективніше використовувати під час того чи іншого етапу бюджетного циклу.



UChange SPB. Школа мрії.

Освітній інструмент, що виховує свідомого, відповідального та активного українця: дозволяє кожному школяру і школярці в ігровому форматі змоделювати роботу шкільного громадського бюджету та опанувати практичні навички використання інших інструментів участі задля розвитку своєї шкільної громади.

Інтерактивна гра UChange, не залежно від її варіанту (оф лайн чи онлайн) складається із таких основних елементів:

1. **ІГРОВЕ ПОЛЕ**
2. **ФІШКИ:**
    1. **Тип 1. ПРОЄКТНІ. Три фішки різного кольору: червона - проблема (питання, ідея, проект), блакитна -поточний стан справ та зелена - очікуваний результат.**
    2. **Тип 2. МАРКЕРНІ. Дві фішки різного кольору: зелена – розміщується на полях, що символізує орган виконавчої або законодавчої влади, до якого звертається гравець, та коричнева – розміщується на полях, що символізують «документи», що регламентують вирішення того чи іншого питання.**
3. **КАРТКИ. Символізують інструменти громадської участі, які використовують гравці задля досягнення результату на кожному з циклів вирішення проблеми.**
4. **Правила та довідник.**

Детальні правила користування та вигляд основних елементів інтерактивної гри описуються у розділах Правила реаліті-гри UChange 1.0 та 1.5 та ПРАВИЛА ГРИ UChange SPB.

В рамках даного інструментарію розглядається прикладне використання ще двох компонент методики CivicLab загальної та цифрової, що забезпечують дотримання стандартів проведення заходів та досягнення мети й завдань використання ігрової компоненти UChange.

Загальна компонента є обов'язковою складовою методики CivicLab і використовується задля підвищення ефективності навчального процесу за рахунок якісного цільового відбору учасників, сприяє досягненню мети й завдань використання ігрової компоненти UChange та дозволяє отримати якісний результат, що відповідає очікуванням. Компонента включає наступні елементи:

1) **методику оцінки потреб, очікувань та відбір претендентів до участі у консультаціях** відповідно до критеріїв (3-4 блоки критеріїв виписуються для кожного заходу) та відповідно до нарахованих балів (загальна сума балів за блоками критеріїв);
2) **методика "Світлофор"** – методика попереднього розподілу учасників на групи (з розсадкою за столами або розподілом по віртуальним кімнатам) за принципом пропорційної участі цільових груп у дискусії відповідно до їх компетенцій та впливу на прийняття рішень.
3) **методика фасилітованої дискусії** в групах, що дозволяє врахувати думку кожного учасника та занотувати його пропозиції.

Цифрова компонента – це інноваційний автоматизований програмно-аналітичний комплекс, що оцифровує текстові напрацювання учасників(ць) (вносяться в спеціальну матрицю), аналізує та візуалізує результати роботи кожної і всіх груп в цілому у вигляді графіків, таблиць, агрегованої текстової та цифрової інформації. На основі оцифрованих даних дозволяє зробити прогноз та надати рекомендації.

Стандарт використання ігрової компоненти UChange не передбачає обов'язкового використання цифрової компоненти. Але в разі потреби напрацювати проєкт, що вирішує проблему чи реалізує ідею, дає можливість скористатись цифровою компонентою та проєктною матрицею. В рамках цього інструментарію буде надано типову проєктну матрицю[15] та описано покрокове завдання, яке треба виконати, щоб підготувати якісний проєкт та адвокаційний план його реалізації.

[15] Даний інструментарій не передбачає використання модулів аналізу та візуалізації цифрової компоненти.

Умови використання методики

На документах і текстах, незалежно від їх форми, де йдеться про Методику CivicLab, повинна бути розміщена наступна інформація та візуальні елементи:

1) Логотипи розробників: Ради Європи, громадської організації «Форум розвитку громадянського суспільства» та громадської спілки «Київська громадська платформа неурядових організацій»;
2) текстова інформація з активними посиланнями (гіперпосилання, лінки) на веб-ресурси в мережі інтернет:
    a. проєкт Ради Європи «Сприяння участі громадян у демократичному процесі прийняття рішень в Україні»: https://www.facebook.com/CivilParticipationPlatform/
    b. громадська організація: «Форум розвитку громадянського суспільства» https://www.facebook.com/csdf.ua/, громадська спілка «Київська громадська платформа неурядових організацій» https://www.facebook.com/kppngo/
    c. контактні дані авторів та розробника методики
        i. Володимир Кебало, +380979141889, Volodymyr.KEBALO@coe.int
        ii. Олексій Коваленко, +380919887528 akconua@gmail.com
3) Тренери та тренерки, котрі планують проводити заходи за методикою CivicLab, зокрема і реаліті-гру UChange, повинні бути сертифіковані на дотримання стандартів методики.

Розділ 3

Принципи гейміфікації

Вступ

Гейміфікація (ігровізація, геймізація, англ. gamification) – це процес використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем.

Гейміфікація розповсюджується в усі сфери життя. Сучасна система освіти відповідає технологічному прогресу. З п'яти трендів освіти, наведених журналом «Форбс», – дистанційна освіта, персоналізація, гейміфікація, інтерактивні підручники, навчання через відеоігри – чотири належать до гейміфікації[16].

«Ігрові методи можна застосовувати до багатьох інших аспектів життя, ніж люди могли б подумати», - зазначає Кевін Вербах, доцент юридичних студій та ділової етики в Університеті Пенсильванії, який викладає курс гейміфікації. ***«Структури та процедури, розроблені розробниками ігор, можуть застосовуватися так само добре до робочого місця та ситуацій соціального впливу, таких як глобальне потепління або екологічна стійкість»***[17].

В основі успішної розробки універсальної платформи для реаліті-гри UChange – три ключові складові: **схема, реальність, динаміка.**



В наступному розділі автори доведуть, чому реаліті-гра UChange як ігрова компонента методики CivicLab – це гейміфікація освітнього процесу в форматі «навчання через дію».

[16] Левин М. Как технологии изменят образование : Пять главных трендов / М. Левин. – [Електронний ресурс] – Режим доступу : http://www.forbes.ru/tehno/budushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyatobrazovanie-pyat-glavnyh-trendov

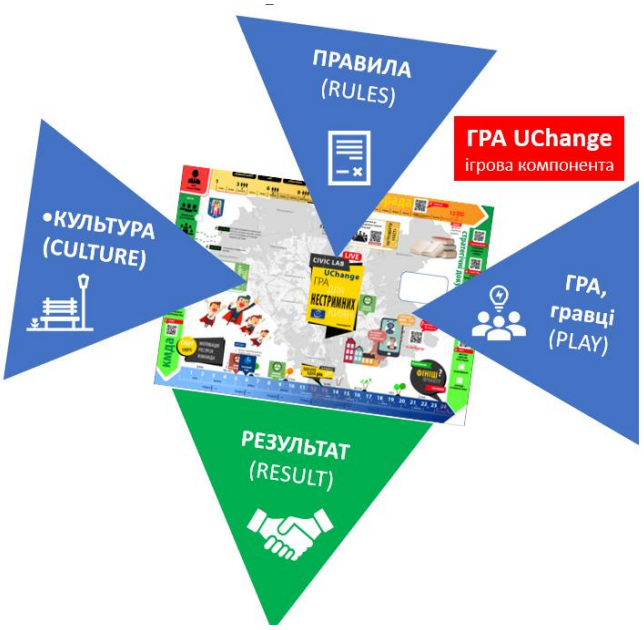
[17] https://www.bbc.com/future/article/20121204-can-gaming-transform-your-life

Схема, реалістичність та динаміка ігрового дизайну UChange

Схема - це спосіб формування та організації знань. **Схема ігрового дизайну**[18] - це спосіб розуміння ігор, концепція, яку можна застосувати для аналізу або створення гри. При створенні UChange автори даного інструментарію розглядали гру через математичну призму необмежених ймовірностей розвитку сюжету, як контекст соціальної взаємодії між гравцями, як систему розповіді, що ґрунтується на культурі самоідентичності, світосприйняття та взаємодії різних суб'єктів публічної сфери в поточних умовах існування та функціонування системи. Ми робимо це в кожному випадку з точки зору ігрового дизайну для складання будь-якої окремої версії гри чи окремого елемента вже існуючої гри.

В основі моделі нашої реаліті-гри UChange є набір схем, що об'єднані в три головні:

- **ПРАВИЛА** (RULES) - містять офіційні схеми дизайну гри, які зосереджені на основних логічних та математичних структурах гри.
- **ГРА** (PLAY) - містить експериментальні, соціальні та репрезентативні схеми дизайну ігор, що виводять на перший план участь гравця в грі та його взаємодію з іншими гравцями.
- **КУЛЬТУРА** (CULTURE) - містить схеми контекстного дизайну ігор, які досліджують потреби гравців, з огляду на які розробляються та граються ігри.



Інфографіка 8. Схема гейміфікації UChange

Ці три головні (об'єднані) схеми не тільки організовують способи розгляду ігор, але й, якщо взяти їх у цілому, пропонують загальний метод дослідження ігрового дизайну. Кожна об'єднана схема висвітлює певні аспекти ігор, спираючись на свої дочірні схеми, щоб досягти полівалентного розуміння ігор. Три основні схеми не мають ні взаємовиключної, ні наукової природи. Вони не є таксономією, і не можна чітко стверджувати: "це особливість ПРАВИЛ, а не особливість PLAY". Навпаки, це складові концептуального дизайну, які допомагають зосередити наше мислення для конкретних дизайнерських проблем. І дають можливість розвивати ігрову ситуацію та розширювати цифровим простором гри.

Як основа, ПРАВИЛА, ГРА, КУЛЬТУРА - це не просто модель для дизайну ігор UChange. Це також спосіб розуміння будь-якого дизайну майбутніх ігор. Схема застосовується набагато ширше:

- **ПРАВИЛА** = організація спроектованої ігрової системи
- **ГРА** = людський досвід цієї системи
- **КУЛЬТУРА** = контекст, потреби

Якісне поєднання дає можливість досягнути очікуваного результату одразу під час ігрового процесу. Саме цей підхід є в основі освітньої компоненти методики CivicLab «навчання через дію» і саме тому структура реаліті гри UChange повністю релевантна цьому формату й стандарту.

Реалістичність ігрового контенту UChange - це мотиваційна та прикладна складова досягнення успішного результату, що забезпечує сталість розвитку свідомості та відповідальності окремої особистості та активізує суспільство в цілому.

За К. Сален і Е. Циммерманом[19], гейміфікація відрізняється від інших ігрових форматів тим, що її учасники(ці) орієнтовані на ціль своєї реальної діяльності, а не на гру як таку, де ігрові елементи інтегруються до реальних ситуацій для мотивації конкретних форм поведінки в конкретних умовах.

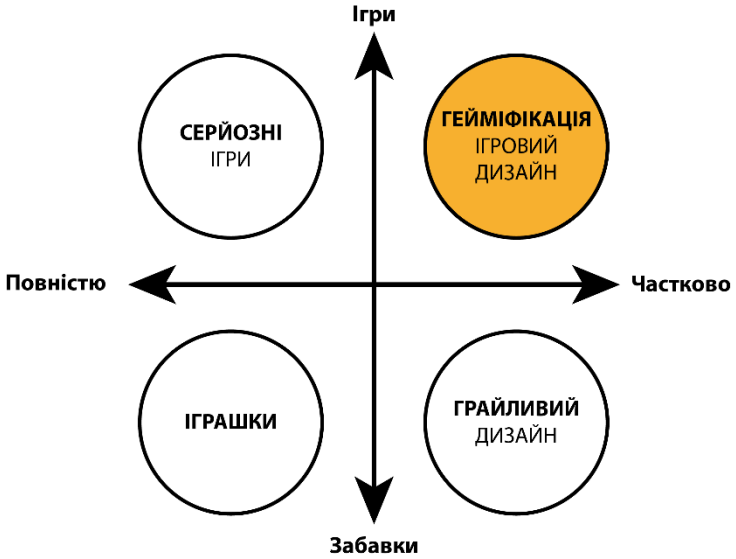
Себастьян Датердінг з колегами[20] розглядають чотири концепти, в основі яких лежить ідея гри: **гейміфікація, серйозні ігри, забавки та ігровий дизайн**. Відмінності між ними лежать у двох вимірах:

- **ігри/забавки** (gaming/playing) — свідчить про спрямування та урегульованість діяльності;
- **повністю/частково** (whole/parts) — вказує на міру інтеграції ігрових елементів у процес.

[18] Rules of Play - Game Design Fundamentals: https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf
[19] Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge : MIT Press, 2003. 688 p
[20] Deterding, Sebastian & Dixon, Dan & Khaled, Rilla & Nacke, Lennart. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification.

Самі ігри розподіляються на чотири типи:

- **Серйозні ігри** (serious games) мають конкретну мету, націлену на розв'язання реальних життєвих ситуацій.
- **Забавки** (toys) — це ігри, що не мають чітких правил, а також не націлені на конкретний результат чи мету; вони орієнтовані лише на переживання позитивних емоцій або невимушене дослідження.
- **Грайливий дизайн** (playful design) теж не має конкретної мети, що підтримується правилами; його використовують, щоб зробити процес більш людяним, приємним та легким для сприйняття.
- **Гейміфікація, ігровий дизайн** (**game design - gamification**) - використовує елементи гри, але основа процесу залишається практичною, основаною на потребах гравців.



Інфографіка 9. Різниця між грою та забавкою, повною та частковою інтеграцією елементів

Виміри	UChange 1.0 Місто	UChange 1.5 Країна	UChange SPB. Школа мрій
Ігри / Забавки	Гра	Гра	Гра
Повністю / Частково	Частково	Частково	Частково
Тип гри	**Гейміфікація**	**Гейміфікація**	**Гейміфікація**

Відповідно такої класифікації, **реаліті-гра UChange (в різних варіантах) – це серйозна гра з врегульованими правилами та частково інтегрованими ігровими елементами, що націлені на розв'язання реальних життєвих ситуацій.**

Динаміка гри UChange

Ігрова динаміка[21] відноситься до сукупності емоцій, поведінки та бажань, виявлених в ігровій механіці, яка перегукується з людьми та використовується з ігровою механікою для сприяння залученню та мотивації учасників. **Динаміка гри включає наступне:**

- Конкуренцію
- Співпрацю
- Громаду
- Колекцію
- Досягнення
- Сюрпризи
- Прогрес (емоційний)
- Розвідку

Ці емоції є переконливими бажаннями, активують та внутрішньо мотивують гравців UChange. Загалом, ці емоції є мотивацією, яка не тільки визначає, але і рухає Динаміку гри, адже дозволяє тримати увагу окремого гравця й всіх гравців разом впродовж всього ігрового процесу.

Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011
[21] Game mechanics and game dynamics https://www.biworldwide.com/gamification/game-mechanics/

Ігрові механіки (інструменти), що сприяють динаміці гри UChange – деякі з них вже запроваджено в ігрові платформи, інші можуть бути запроваджені в майбутньому.

Обчислення балів. Динаміка гри, пов'язана з **балами**, включає досягнення та прогрес (емоційні). Користувачі хочуть почуватись винагородженими, а бали можуть допомогти їм зберігати позиції лідерства.

Рівні показують, як користувачі досягають певного етапу або статусу. Це також може показати довгострокові або стійкі досягнення в рамках програми гейміфікації. Рівні в ігровій механіці впливають на людські бажання / мотивацію (Динаміка гри) змагань, збору, досягнень та прогресу (емоційних).

Етапи ігрового циклу+Місії та завдання передбачають конкретні цілі, які гравці можуть досягти як у команді, так і як окремі особи. Після завершення місії (або подолання виклику) гравці можуть відчути почуття успіху. Динаміка гри, яка часто працює з Місіями, включає змагання, спільноту, досягнення, сюрприз та дослідження.

Відзнаки використовуються для демонстрації майстерності під час виконання важливих завдань та досягнення цілей. Ці візуальні показники досягнень можуть також передавати навички або досвід у межах групи. Динаміка гри, пов'язана з відзнаками, включає: спільноту, колекцію відзнак, досягнення, сюрприз, прогрес (емоційний), дослідження.

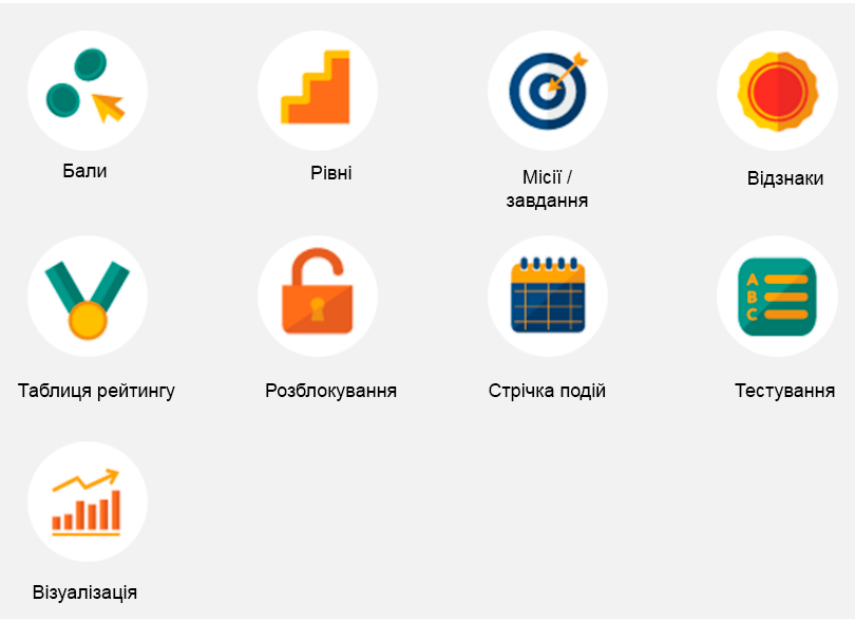
Таблиця рейтингу балів (таблиця лідерів, електронний журнал успішності) - демонструє успішність гравця / команди по відношенню один до одного. Як приклад, команда / особа, яка грає, може надихнути команду / гравця. Або таблиця лідерів може викликати більшу конкуренцію серед іншої команди / гравця, бажання витіснити діючого лідера. Ключова динаміка гри, пов'язана з таблицями лідерів, включає: конкуренцію, співпрацю, спільноту, досягнення.

Розблокування використовуються для розблокування завдань і додаткових можливостей. Як приклад, гравець повинен виконати A (завдання: з'ясувати відповідальну за вирішення питання особу або знайти документ, дія: скористатись інструментом громадської участі), який потім розблокує B, C та D. Подібна механіка гри може бути використана через вікторини, заходи та місії, що містять значки там, де є визначена лінійна прогресія. Динаміка гри, пов'язана з досягненнями, сюрпризами, дослідженнями.

Стрічка подій. Ця механіка гри дозволяє гравцям бачити, що роблять інші впродовж всієї гри; наприклад, користувач може побачити написи інших гравців у стрічці подій, що колега виконав завдання та перейшов до наступного. Візуалізована стрічка подій може використовуватися для спонукання інших гравців прискорюватись у виконанні завдань, а також транслювати свої результати в загальну стрічку подій. Динаміка гри пов'язана з дослідженням, змаганням, співпрацею, спільнотою, прогресом (емоційним).

Тестування – ця механіка дозволяє гравцям перевірити свої знання. Вона може поєднуватися з багатьма іншими ігровими механіками, щоб допомогти користувачеві перейти через всю програму гейміфікації.

Візуалізація прогресу показує користувачам, де вони перебувають у виконанні завдання та в загальному ігровому процесі. Динаміка гри, пов'язана з досягненнями, прогресом (емоційним).



Інфографіка 10. Ігрові механіки

Таблиця 2. Компоненти методики CivicLab, що забезпечують використання ігрових механік в UChange

Ігрова механіка	UChange 1.0 Місто	UChange 1.5 Країна	UChange SPB. Школа мрій
Бали	Обчислюється кількість: ходів гравця, циклів гри, використання ІГУ*	Обчислюється кількість: ходів гравця, циклів гри, використання ІГУ*	Передбачено, але в наявній версії не використовується
Рівні	Ні (передбачено)	Ні (передбачено)	Так у вигляді етапів ШГБ
Місії / завдання	Так на кожному кроку циклу гри та цифрова компонента	Так на кожному кроку циклу гри та цифрова компонента	Так на кожному кроку циклу гри та цифрова компонента
Відзнаки	Так диплом (передбачено по окремому завданню)	Так диплом (передбачено по окремому завданню)	Ні (передбачено)
Таблиця рейтингу	Електронний журнал успішності**	Електронний журнал успішності**	Електронний журнал успішності**
Розблокування	Так на кожному кроку циклу гри	Так на кожному кроку циклу гри	Так на кожному кроку циклу гри
Стрічка подій	Чат-бот «Мрія»**	Чат-бот «Мрія»**	Ні (передбачено)
Тестування	Навчальні онлайн-модулі**	Навчальні онлайн-модулі**	Навчальні онлайн-модулі**
Візуалізація	Так цифрова компонента та шкала поточного стану на ігровому полі	Так цифрова компонента та шкала поточного стану на ігровому полі	Так цифрова компонента та шкала поточного стану на ігровому полі

* ІГУ – інструменти громадської участі
** Буде описано в інструментарії «Освітня компонента методики CivicLab «навчання через дію»

З УРАХУВАННЯМ СХЕМИ, РЕАЛІСТИЧНОСТІ ТА ДИНАМІКИ, МОЖНА З ДОСТОВІРНІСТЮ СТВЕРДЖУВАТИ, ЩО ІГРОВА КОМПОНЕНТА UCHANGE МЕТОДИКИ CIVICLAB У ФОРМАТІ «НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ДІЮ» – ЦЕ ПОВНОЦІННА ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ, ЩО ЗАСНОВАНИЙ НА РЕАЛЬНИХ ПРИКЛАДАХ ГРАВЦІВ.

Принципи гейміфікації заходів із використанням ігрової компоненти

Інтерактивна реаліті-гра UChange розроблена відповідно до базових підходів до процесу гейміфікації, що описані у вступі до Розділу 3.

UChange в ігровому форматі розвиває практичні навички та компетентності гравців щодо ефективної взаємодії з органами влади в контексті вирішення локальних, регіональних чи національних питань (проблем, ідей, проєктів) і **в режимі реального часу дозволяє**:

- скористатись наявними та релевантними питанню інструментами громадської участі;
- отримати необхідну інформацію про діючу нормативну базу та стратегічні документи громади;
- обрати та одразу вплинути на мішені (представників органів влади), що мають владні повноваження ухвалювати рішення, релевантні проблемі;
- підготувати ефективне рішення щодо розв'язання обраного питання та одразу напрацювати адвокаційний план.

Принципи гейміфікації навчальних (освітніх) заходів, під час яких може використовуватись ігрова компонента - UChange у форматі «навчання через дію», корелюються з загальними принципами методики CivicLab.

Принцип 1. Гейміфікувати можна будь-який навчальний процес. Методика CivicLab і реаліті-гра UChange – це практичний та прикладний інструмент. Отже, будь який захід, що містить в своїй програмі навчальний компонент і має на меті залучити певну цільову аудиторію до напрацювання рішень, які будуть реалізовуватись у взаємодії з органами влади різного рівня, може використати ігрову компоненту методики CivicLab для підвищення ефективності роботи учасників(ць), як під час індивідуальної, так і групової роботи, що, в свою чергу, значно підвищує якість результатів самого заходу.

Принцип 2. Репрезентативність. Здатність вибіркової сукупності відтворювати основні характеристики генеральної сукупності. Репрезентативність досягається за рахунок правильного формування вибірки. Вибірка не може абсолютно точно відтворювати генеральну сукупність, тому вона завжди матиме певні відхилення від неї. Помилка репрезентативності — відхилення вибіркової сукупності за певними характеристиками від генеральної сукупності. Чим більша величина відхилень, тим значніша помилка репрезентативності та тим нижча якість отриманих даних. Отримання якісних рішень в ігровому процесі напряму залежить від репрезентативності учасників(ць) – наскільки точно портрет залученої до гри цільової аудиторії навчального заходу збігається з портретом заінтересованих осіб процесу вирішення питання (проблеми, ідеї, проєкту). Методика CivicLab і зокрема реаліті-гра UChange забезпечують виконання принципу репрезентативності за рахунок введення прозорих критеріїв відбору учасників(ць) та завдяки використанню методики «Світлофор» - подальшого розподілу відібраних учасників на групи. Дотримання цього принципу гарантує якість напрацьованих рішень, а моделювання їх реалізації в житті на ігровому полі дозволяє зробити процес консенсусного прийняття узгодженого рішення прозорим, аргументованим, а саме обговорення – більш фаховим. Це, в свою чергу, убезпечує зрив ігрового процесу через конфлікти й протиріччя між учасниками(цями).

Принцип 3. Стандартизація & правила. Полягає в установленні положень для загального та неодноразового використання щодо наявних чи потенційних завдань і спрямований на досягнення оптимального ступеня впорядкованості дій. Методика CivicLab встановлює 6 стандартів, що чітко й суворо регламентують всі дії, пов'язані з процесом напрацювання рішень і 5 груп індикаторів, що дозволяють оцінити дотримання стандарту методики під час проведення гри. Цей інструментарій адаптує загальні стандарти методики CivicLab під ігровий процес реаліті-гри UChange та доповнює їх правилами, за якими ведеться гра на одному із полів. Це гарантує якість напрацьованих рішень.

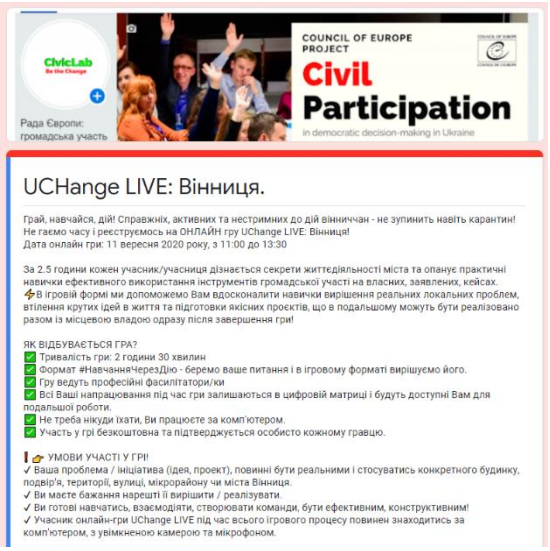
Принцип 4. Результативність та ефективність. Напрацьовані під час гри якісні рішення – це гарантія реалізації цього рішення. Адже разом із рішенням формується чіткий адвокаційний план, а гравці роблять перші практичні кроки на шляху до його реалізації. Методика CivicLab та UChange передбачають, що навчальні заходи в ігровому форматі по напрацюванню варіантів рішень, що сприяють розв'язанню конкретного питання (проблеми, ідеї, проєкту), повинні організовуватись та проводитись в 4 послідовні етапи: від підготовки до звітування. Такий підхід, разом із дотриманням перших трьох принципів, спрямований на те, щоб максимальна кількість рішень була успішно реалізована. Це і є успішним очікуваним результатом застосування ігрової компоненти UChange методики CivicLab.

«ЯК ЦЕ РЕАЛЬНО ПРАЦЮЄ?»

Для розуміння принципу роботи ігрової компоненти UChange, наводимо прості кроки, на прикладі яких можна зрозуміти суть та результати її роботи. Приклад продемонструє реаліті-гру UChange 1.0. Місто та покаже, як можна навчити мешканців вирішувати локальні проблеми громади з використанням інструментів громадської участі та у конструктивній взаємодії з органами місцевого самоврядування.

Прикладна настільна гра UChange та її онлайн варіант UChange LIVE в інтерактивному форматі на ігровому полі моделює життєдіяльність окремої громади (або країни чи окремої спільноти[22]): органів місцевого самоврядування, мешканців та їх спільної взаємодії на шляху вирішення локальних проблем міста/села/селища та реалізації ідей і проєктів задля розвитку громади.

Метою освітнього заходу є навчити учасників ефективно вирішувати питання (проблеми, ідеї, проєкти) у спільній взаємодії з органами місцевого самоврядування, при цьому дати учасникам базові знання щодо стратегічних документів міста та практичні навички користування релевантними їх проблемам інструментами громадської участі. Організатори **обирають ігрове поле (**Таблиця 6. Матриця обрання ігрового поля UChange для використання під час навчальної гри**)**, що релевантне цільовій аудиторії та рівню вирішення проблеми.



Інфографіка 11. Форма реєстрації на гру

Першим кроком оголошується про початок гри та **розпочинається відбір гравців** за чітко визначеними критеріями. Вони дуже прості й відображаються у вигляді полів у створеній для онлайн-реєстрації google-формі:

1) учасник або учасниця повинен мешкати в місті, де проводиться гра;
2) їх проблема, ідея, проєкт: повинні стосуватись конкретного будинку, подвір'я, вулиці, мікрорайону;
3) вони мають бажання нарешті її вирішити / реалізувати у спільній взаємодії із органами місцевого самоврядування;
4) учасники та учасниці готові навчатись, взаємодіяти, створювати команди, бути ефективними, конструктивними.

Всі бажаючі подають заявку на участь у грі через онлайн-форму. Гравці відбираються з числа претендентів за загальною кількістю балів, які нараховуються по зазначеним критеріям. Це забезпечує чітке дотримання Стандартів методики CivicLab. **До гри відбираються претенденти згідно найвищої суми набраних балів** за всіма критеріями.

Організатори навчання **аналізують питання,** з якими гравці прийдуть на гру, розглядають різні варіанти розвитку гри на основі питань кожного з гравців. Проводять тестову гру, де моделюють вирішення декількох заявлених питань гравців.

До гри **учасники(ці) заходу долучаються** (індивідуально або в групах) за звичайним форматом (воркшоп, стратегічна сесія тощо) в класичному (за столами) або дистанційному форматі.



Навчальний захід у дистанційному форматі триває 2,5 години. Учасники та учасниці спілкуються за допомогою платформи відео-конференцій ZOOM та поділені на декілька віртуальні груп. Тренери(ки) виводять на загальний екран ігрове поле UChange, що відтворює структуру органів місцевого самоврядування.

Тренер(ка) ставить на ігрове поле червону фішку, що символізує конкретну проблему, яку хоче вирішити гравець. Гравець обирає термін, в який він очікує, що його питання буде вирішено. Тренер(ка) ставить зелену фішку, що символізує очікуваний результат на ігрове поле.

Гра відбувається раундами. Повний цикл кожного раунду – це 4 кроки (завдання / питання) які гравці повинні вирішити.

[22] В залежності від мети заходу – підбирається відповідне ігрове поле

Крок 1. Гравці обговорюють: до кого треба звернутись, щоб вирішити заявлену проблему - ставлять на ігрове поле круглі зелені фішки на відповідні міські структури.

Крок 2. Вирішують, яким документом регламентовано вирішення їх питання – ставлять круглу коричневу фішку на відповідний документ.

Крок 3. Потім обирають інструмент громадської участі, яким вони хочуть скористатись, щоб отримати необхідне рішення - викладають на ігрове поле картки: петиції, запит на інформацію, місцеву ініціативу тощо. Тренер(ка) переставляє синю фішку, що символізує поточний стан вирішення проблеми. Тренер(ка) моделює відповідь, що надана представником ОМС, як реакцію на дії учасників гри.

Крок 4. Гравці оцінюють результат своїх дій та отриману відповідь. Переходять до наступного раунду гри, що розпочинається з Кроку 1.

Так, раунд за раундом гравці і тренер(ка) грають, доки питання не буде вирішено. Успіхом вважається, коли питання буде вирішено в строк менший чи рівний тому, який зазначив гравець перед початком гри.



АДВОКАЦІЙНИЙ БЛАНК ПРОЕКТУ

УВАГА!!!
ПРОХАННЯ ВВОДИТИ ДАНІ ЛИШЕ В ПОЛЯ ЗЕЛЕНОГО КОЛЬОРУ, НЕ ДОДАВАТИ СТРОК!

ЗАВДАННЯ 1	ЗАГАЛЬНИЙ ОПИС ІДЕЇ / ПРОЕКТУ	
Проблема, яку вирішуєте (конкретна, відноситься до певної міської політики)	Відсутність комфортного і спортивного ядра ("стадіон") для учнів	ПРИКЛАД
Мета (чого ви прагнете досягнути)	Створити зону для безбечного зайняття спортом, відремонтувати ядро ("стадіон") школи.	ПРИКЛАД
Конкретна Ціль проекту за SMART (конкретна, вимірювана, має виконавця, реалістична, обмежена в часі)	за 12 місяців керуюча команда тендеру проводить роботи на загальну суму 10 млн. гривень по ремонту спортивного ядра, що знаходиться за адресою Вул. Стрілецька 12 має загальну площу 25 м2, збудувати міні футбольне поле, волейбольний, баскетбольний майданчик, бігова доріжка, трибуни на 50 місць.	ПРИКЛАД

ЗАВДАННЯ 2	Визначте	ВІДПОВІДАЛЬНА ЗА ВИРІШЕННЯ ПРОБЛЕМИ СТРУКТУРА КМДА (МІСТО/РАЙОН
		Повинно бути заповнено мінімум одне поле
	Точка впливу 1	Деп. будівництва та житлового забезпечення
	Точка впливу 2	Деп. освіти і науки
	Точка впливу 3	Деп. фінансів
	Ваш варіант 1	Депутати
	Ваш варіант 2	
	Ваш варіант 3	

Інфографіка 12. Проєктна матриця

Паралельно всі ходи на ігровому полі записуються на відео, а дії заносяться у спеціально підготовлену цифрову проєктну матрицю.

Результатом такої роботи є: сформований проєкт, що вирішує питання, з яким учасник або учасниця прийшли на гру та напрацьований адвокаційний план реалізації проєкту.

По завершенні раундів гри, гравець починає реалізацію напрацьованого адвокаційного плану. Робить перший крок, наприклад, він може підготувати звернення чи електронну петицію і зареєструвати їх на сайті місцевої ради.

Як розгортається гра в групах та хід гри, всі гравці мають змогу бачити на екрані монітору. Якщо гра відбувалась в командах - то по завершенні часу представники груп і тренер(ка) доповідають про результати гри в загальній віртуальній залі ZOOM.

Результати гри, відео та матрицю кожен гравець отримує після гри, як посилання на матеріали, що викладені організатором на google-диск. Відтоді учасник може продовжити реалізацію напрацьованого адвокаційного плану.

Аналітику, візуалізацію, всі напрацьовані матеріали та **результати заходу гравці отримують у вигляді електронних документів** відразу по завершенні заходу та можуть із ними працювати.

Ми підготували для Вас спеціальний інтерактивний онлайн-модуль, який на прикладі успішно вирішеної проблеми (ремонт покрівлі школи №292 м. Києва) з використанням реаліті-гри UChange демонструє весь процес: від відбору учасників до результату – ремонт покрівлі даху школи. Онлайн-модуль містить відео (2 хвилини), на якому можна побачити весь ігровий процес: поле, фішки, ZOOM і цифрову матрицю.

Посилання на онлайн-модуль «Квік-практика UChange»
http://www.kpp-ngo.org/coe/nads/qp/uc/

Ще більше успішних практик використання реаліті-гри ви знайдете в Розділі Кращі практики

Варіанти використання

Вступ

Методика реаліті-гри UChange може використовуватись суб'єктами процесу консультацій для моделювання вирішення питань та проблем, реалізації ідей і проєктів, варіантів рішень на основі напрацьованих пропозицій та розробки багатьох політик як на місцевому, так і на регіональному й національному рівнях. Приклади успішних кращих практик використання реаліті-гри UChange наводяться в Розділі 5.

Суб'єкти публічної сфери, які можуть використовувати ігрову методику UChange

В контексті реформування **державного управління, державної служби, місцевого самоврядування й територіальної організації влади**, система освіти вимагає високого рівня професійної компетентності та професійного розвитку державних службовців, голів місцевих держадміністрацій, їх перших заступників та заступників, посадових осіб місцевого самоврядування, депутатів місцевих рад, зазначається в Концепції реформування системи професійного навчання державних службовців, голів місцевих держадміністрацій, їх перших заступників та заступників, посадових осіб місцевого самоврядування та депутатів місцевих рад. Адже система підготовки, спеціалізації та підвищення кваліфікації (далі – система професійного навчання) державних службовців, посадових осіб місцевого самоврядування, депутатів місцевих рад не відповідає сучасним вимогам до якості та змісту освіти.[23]

Так Постійна комісія Вченої ради Національної академії державного управління при Президентові України з координації надання методичної допомоги регіональним та галузевим закладам підвищення кваліфікації рекомендує[24]:

- впроваджувати програми навчання за освітніми онлайн-платформами відповідно до особистих потреб та саморозвитку публічних службовців;
- впровадження освітніх інновацій та новітніх IT-технологій, у тому числі електронного навчання, smart-технологій, "хмарних" технологій, методів критичного мислення; впровадження в навчальний процес гейміфікації, технології портфоліо тощо

Використання методики реаліті-гри UChange представниками органів влади дозволить впровадити ефективні навчальні методики, що дозволять посадовим особам отримати нові інноваційні знання й опанувати кращі практики щодо розробки якісних та ефективних публічних управлінських рішень та дозволить у цікавому інтерактивному форматі залучати до цих процесів громадськість – таким чином, як самим постійно вдосконалюючись, так і навчаючи активну громаду. Це, в свою чергу, приведе до формування нових свідомих і активних громадян та посадових осіб, що у спільній взаємодії з урахуванням сучасних умов і викликів, будуть ефективно вирішувати актуальні питання задля спільного розвитку громади.

Методика реаліті-гри UChange **стане корисною** для громадянського суспільства: активних мешканців, представників неурядових, міжнародних організацій та бізнесу, адже вона дає можливість брати участь у процесі прийняття рішень органами місцевого самоврядування, центральними та місцевими органами виконавчої влади. Напрацювання варіантів рішення актуальних локальних питань, що стосуються конкретного громадянина, його родини, колективу, спільноти, будинку, подвір'я, вулиці, мікрорайону, району, міста, де він мешкає – через процес моделювання на ігровому полі дає можливість навчитись і одразу вирішити ці питання. Це дає швидкий успішний результат, як щодо отримання нових знань, так і щодо засвоєння компетенцій через практику. Завдяки використанню дистанційного формату, методика реаліті-гри UChange дозволяє брати участь у грі тим категоріям людей, які раніше не були залучені до процесу прийняття рішень, зокрема, вразливим, соціально незахищеним верствам населення, людям з інвалідністю тощо. Таким чином, громадяни можуть брати безпосередню участь у процесі прийняття й розв'язання рішень щодо питань, які їх хвилюють. А самі пропозиції до рішень стають цільовими, конкретними, реалістичними та такими, що корелюють із стратегічними документами та пріоритетами розвитку громади. Зокрема, методика дозволяє використовувати інструменти громадської участі[25]. Такий підхід підвищує обізнаність мешканців

[23] Про схвалення Концепції реформування системи професійного навчання державних службовців, голів місцевих держадміністрацій, їх перших заступників та заступників, посадових осіб місцевого самоврядування та депутатів місцевих рад [Електронний ресурс] : затвердж. розпорядж. Каб. Міністрів України від 01 груд. 2017 р. № 974-р. – Режим доступу : https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-shvalennyakoncepciy.

[24] Bulletin of the NAPA. Series "Public Administration" 2'2019

[25] Кращі практики регулювання інструментів громадської участі на місцевому рівні: https://rm.coe.int/best-practices-civil-participation-pdf/168097ed3e

щодо самих інструментів впливу на прийняття рішень, дозволяє засвоїти принцип обрання найбільш релевантного до питання інструмента громадської участі і дає можливість одразу скористатись ними. Серед таких інструментів є, зокрема: запит на публічну інформацію, звернення, консультації з громадськістю, е-петиції, місцеві ініціативи, громадські слухання, громадський бюджет, загальні збори громадян за місцем проживання тощо, порядок проведення яких регламентується відповідними положеннями та Статутом територіальної громади. Неурядові організації можуть використовувати методику CivicLab для **напрацювання пропозицій стратегій інституційного розвитку, розробки проєктних пропозицій, напрацювання концепцій адвокаційних та комунікаційних кампаній.** Як приклад використання проєктної матриці цифрової компоненти методики CivicLab неурядовими організаціями, можна навести напрацювання проєктів в місті Вінниця в 2019 році.

Окремо варто відмітити, що методика реаліті-гри UChange SPB (шкільний громадський бюджет) стане корисною для школярів і школярок. В контексті концепції «Нова українська школа» інформаційне суспільство озброює початкову школу важливими функціями, а саме розвивальною та соціальною. Освітній процес у школі все більше сприяє впровадженню інформаційних технологій, які кардинально змінюють процес оволодіння знаннями та практичними навичками молодших школярів. Учені та учениці виступають суб'єктами соціальних стосунків. Це обумовлює їх відповідну поведінку й обов'язки. Соціальна ситуація повинна сприяти та надавати всі умови для організації особливої діяльності, у якій школярі могли б себе вільно почувати, реалізовуватися, впевнено долати нові випробування. Такою є ігрова діяльність як універсальний і ефективний чинник. Шкільний вік особливо важливий для формування інформаційно-цифрової грамотності як складової частини інформаційної культури особистості, оскільки саме в цей період відбувається активізація розвитку пізнавальних здібностей, формування змістовних узагальнень і понять, світоглядних переконань. Отже, усе більш значущою стає проблема формування належного рівня інформаційної культури школяра(ки) з одного боку, та розвиток ігрової діяльності за допомогою засобів інформаційних технологій, з іншого боку. Такий освітній процес повинен бути скерованим і організованим відповідно до освітніх програм початкової школи.
В основі реаліті-гри UChange SPB є навчальна освітня компонента методики CivicLab – навчальний курс «Основи громадської участі», що навчає і сприяє формуванню свідомого, активного громадянина(ки), який(ка) вміє і може впливати на розвиток своєї громади впродовж всього свого життя.

Сфери і тематика використання методики реаліті-гри UChange

На місцевому рівні методика реаліті-гри UChange має найширший спектр для використання. Зокрема, це вирішення локальних проблем містян у взаємодії із органами влади з використанням інструментів громадської участі. Це абсолютно реальні проблеми, що "знаходяться за вашою конкретною адресою": будинку, подвір'я, вулиці, мікрорайону, району чи міста. Методика буде корисна під час опрацювання ідей і напрацювання проєктів, що активні мешканці або неурядові організації бажають реалізувати у спільній взаємодії із органами влади різного рівня.

Моделювання проведення адвокаційної або комунікаційної кампаній (місцевого, регіонального або національного) рівня дозволить оцінити результати й спрогнозувати ефективність їх проведення, зробити висновки та відкоригувати складові задля оптимального досягнення цілей і завдань.

Моделювання взаємодії різних суб'єктів публічної сфери (влади-громади-бізнесу) в контексті вирішення питань і пошуку слабких та сильних сторін цього процесу задля напрацювання оптимальних управлінських рішень – в цьому також допоможе методика реаліті-гри UChange.

Чи узгоджуються між собою нормативні акти, які з них потребують вдосконалення, як буде проходити цей процес із залученням всіх заінтересованих сторін і який результат можна очікувати в разі зміни концепції, стратегії розвитку, секторальних стратегій, пріоритетів розвитку, бюджетних пропозицій, положень, заходів міських цільових програм, стратегій інтегрованого розвитку – у пошуку відповідей на ці запитання також допоможе методика реаліті-гри UChange.

Окремо варто зазначити, що завдяки наявності ігрового поля UChange 1.5.Країна, методика реаліті-гри UChange допомагає змоделювати повний цикл проведення стратегічної бюджетної адвокації: від проведення аналітичного дослідження до розробки й напрацювання дорожньої карти реформи. Це ігрове поле дає можливість змоделювати роботу всіх гілок влади (законодавчу й виконавчу) на всіх рівнях (центральному та місцевому) і при цьому застосувати весь набір наявних в країні інструментів прямої демократії.
Завдяки використанню ігрового поля UChange SPB. Шкільний громадський бюджет – є можливість працювати із потребами шкільної і молодіжної спільнот. Опрацьовувати їх ідеї, виписувати проєкти, моделювати роботу всього циклу шкільного громадського бюджету або інших інструментів громадської участі. Школярі та школярки, вчителі та вчительки та молоді люди можуть в цікавому ігровому форматі навчитись, як самостійно

проводити шкільний громадський бюджет у себе в школі, або скористатись іншим інструментом громадської участі, якщо він – більш релевантний і ефективний для вирішення їх питання (проблеми), реалізації ідеї і проєкту. Такий формат сприяє більш якісному навчанню та формуванню активного й впливового громадянина та громадянки.

Приклади успішного використання реаліті-гри UChange наводяться в Розділі 5.

Варіанти використання UChange

Методика реаліті-гри UChange передбачає, що ігрові заходи (а відповідно і навчання, воркшопи, стратегічні сесії тощо) можуть відбуватись в **класичному форматі** (офлайн – гравці грають на фізичному ігровому полі) **дистанційному** (LIVE, онлайн – гравці грають на віртуальному ігровому полі через ZOOM).



Інфографіка 13. Офлайн формат проведення гри

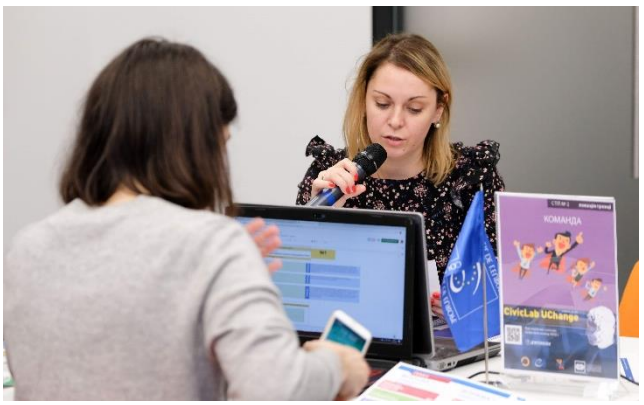


Інфографіка 14. Онлайн формат проведення гри

Незалежно від формату роботи, реаліті-гра UChange може бути доповнена однією із матриць (проєктною, ідей, стратегічною тощо) цифрової компоненти методики CivicLab[26], в яку тренер(ка) вводить результати кожного кроку гри. Якщо цифрова матриця використовується в класичному форматі (гра відбувається на фізичному ігровому полі, а результати вносяться за допомогою комп'ютера (ноутбука) в цифрову матрицю), то **такий формат проведення заходу називається адаптивним**.



Інфографіка 15. Результати кожного кроку гри вводяться у цифрову проєктну матрицю



Інфографіка 16. Адаптивний формат гри

[26] Інструментарій CivicLab для напрацювання, аналізу та прогнозування варіантів рішень в процесі їх прийняття https://rm.coe.int/coe-toolkit-civiclab-ukr/1680a0a747

Розділ 4

Стандарти використання

Вступ

Дотримання стандартів, правил та чітке виконання рекомендацій щодо методики організації та проведення реаліті-гри UChange, які повністю відповідають стандартам методики CivicLab на кожному з 4 етапів дозволить провести гру належно, досягнути навчальних цілей: отримати нові знання та компетенції щодо життєдіяльності спільноти, міста, країни та використання інструментів участі, а також зробити перший крок до вирішення питання (реалізації ідеї/проєкту), з яким учасники та учасниці прийшли на гру. А сам процес навчання і громадської участі відповідатиме стандартам Ради Європи щодо участі громадян у процесі прийняття рішень, Рекомендації CM/Rec(2018)4 Комітету міністрів державам-членам щодо участі громадян у місцевому публічному житті[27], Керівним принципам щодо громадської участі у процесі прийняття політичних рішень[28], переглянутому Кодексу належної практики щодо участі громадян у процесі прийняття рішень[29] та стандартам й кращим практикам громадської участі в державах-членах Ради Європи[30].

Зазначені в цьому розділі стандарти виписано відповідно до методики CivicLab, а їх параметри безпосередньо адаптовано для ефективного проведення реаліті-гри UChange. В даному розділі термін «гра» буде використовуватись як навчальний процес, що проводиться з використанням реаліті-гри UChange, який проводиться у форматі «навчання через дію».

Етапи підготовки та проведення реаліті-гри UChange

Методикою передбачається, що реаліті-гра UChange (незалежно від формату її проведення: класичний, дистанційний чи адаптивний) повинні організовуватись та проводитись строго в 4 послідовні етапи.

ЕТАП №1. ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

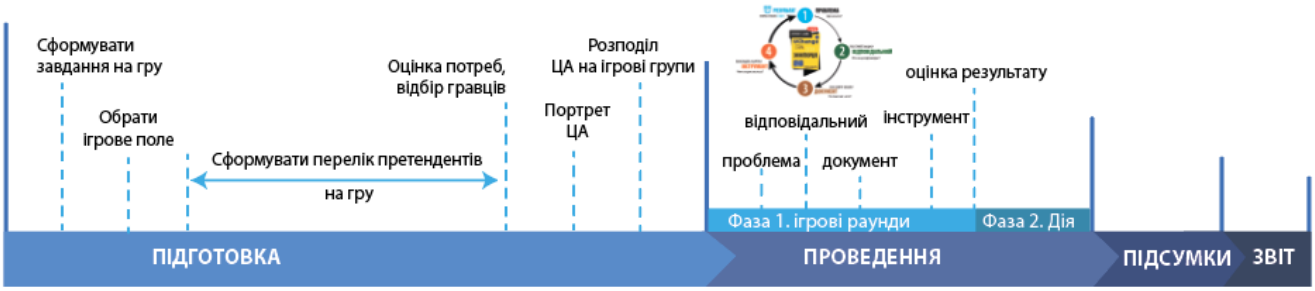
ЕТАП №2. ПРОВЕДЕННЯ РЕАЛІТІ-ГРИ UCHANGE

ЕТАП №3. ПІДСУМКИ ГРИ

ЕТАП №4. ПІДГОТОВКА ТА ОПРИЛЮДНЕННЯ АНАЛІТИЧНОГО ЗВІТУ ЗА РЕЗУЛЬТАТАМИ ГРИ

Кожен з етапів має додаткові кроки та фази (див. Структура етапів). Послідовність етапів (кроків та фаз) не може бути змінена. Водночас, методикою допускається, що перелік фаз другого етапу може бути адаптований до цілей, завдань кожного заходу й відповідних потреб та очікувань його учасників(ць).

Загальна послідовність всіх етапів і кроків зображена на Інфографіці 17.



Інфографіка 17. Послідовність етапів гри UChange

[27] Рекомендації CM/Rec(2018)4 Комітету міністрів державам-членам щодо участі громадян у місцевому публічному житті https://rm.coe.int/recommendation-cmrec-2018-4-participation-of-citizens-ukr/168097ed39

[28] Керівні принципи щодо громадської участі у процесі прийняття політичних рішень https://rm.coe.int/0900001680786ab4

[29] Переглянутий Кодекс належної практики щодо участі громадян у процесі прийняття рішень http://rm.coe.int/code-of-good-practice-civil-participation-revised-301019-en/168098b0e2

[30] Огляд стандартів та кращих практик громадської участі в державах-членах Ради Європи http://rm.coe.int/civil-participation-in-decision-making-processes-an-overview-of-standa/1680701801

СТРУКТУРА ТА ЗАВДАННЯ ЕТАПІВ ГРИ UCHANGE,
ЩО ПРОВОДИТЬСЯ ЗА МЕТОДИКОЮ CIVICLAB

ЕТАП №1. ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Крок 1. Визначити тему, мету та завдання на гру; обрати ігрове поле; провести оцінку та картування зацікавлених сторін, використавши інструментарій Ради Європи «Участь громадян у прийнятті рішень»[31].

Крок 2. Сформувати перелік учасників(ць) відповідно до методики CivicLab:

1) провести оцінку потреб і очікувань та сформувати перелік претендентів на участь у грі з урахуванням визначених зацікавлених осіб шляхом реєстрації через спеціально розроблену форму;
2) провести відбір гравців з числа претендентів відповідно до критеріїв (3-4 блоки критеріїв виписуються для кожного заходу) та відповідно до нарахованих балів (загальна сума балів за блоками критеріїв).

Крок 3. Сформувати портрет цільової аудиторії (гравців), відібраної до участі у грі.

Крок 4. Розподілити гравців по цільовим групам відповідно до методики «Світлофор», що є складовою загальної компоненти методики CivicLab. Попередньо розподілити учасників на команди (з розсадкою за столами або розподілом по віртуальним кімнатам – з огляду на формат заходу) за принципом пропорційної участі цільових груп у дискусії відповідно до їх компетенцій та впливу на прийняття рішень.

Крок 5. Обрати цифрову матрицю, що буде використовуватись разом із ігровим полем під час гри.

ЕТАП №2. ПРОВЕДЕННЯ РЕАЛІТІ-ГРИ UCHANGE

Кожна команда гравців грає на окремому ігровому полі. Вся гра складається з раундів, а кожен раунд із чотирьох кроків. В ході всіх раундів гри напрацьовуються пропозиції та рішення, з якими учасники(ці) прийшли на гру. Якщо умовами гри передбачено напрацювання повноцінного проєкту та адвокаційного плану, то паралельно в режимі онлайн всі пропозиції та рішення заносяться в спеціальну цифрову проєктну матрицю, угруповуються, виводяться на загальний екран для спільного аналізу всіма учасниками всередині групи гравців або всіма групами гравців разом. Повна модель гри: фази, раунди, завдання наводиться у розділі Стандарти проведення заходу.

Фаза 1. ІГРОВІ РАУНДИ: 1 – N+...

Крок 1. Опишіть проблему / оцініть результат рішення.

Крок 2. Визначте відповідального за її вирішення.

Крок 3. Визначте документ, що регламентує вирішення питання.

Крок 4. Оберіть інструмент громадської участі.

Фаза 2. ДІЯ – використання обраного інструменту громадської участі

ЕТАП №3. ПІДСУМКИ ГРИ

Презентація та аналіз результатів гри проводиться безпосередньо гравцями. Це може бути зроблено в будь-який спосіб, що виберуть ініціатори гри. Зазвичай ми рекомендуємо проводити аналіз результатів гри кожної ігрової групи на загальній нараді всіх гравців, коли представник(ця) кожної з груп разом зі своїм тренером(кою) по черзі презентують напрацювання. В такому разі є можливість спільно оговорити, проаналізувати результати та спрогнозувати їх наслідки. Також це додатково сприяє спільному навчанню та здобуттю додаткових навичок на прикладах результатів інших ігрових груп. Ми рекомендуємо залучати до обговорення тренерів(ок) та експертів, які можуть надати додаткові поради гравцям щодо їх напрацьованого проєкту.

Результати своєї роботи всі гравці отримують у вигляді відеозапису, фото ігрового поля, де фішками та картками візуалізовано вирішення їх питання, а в разі використання цифрової проєктної матриці – у вигляді електронних таблиць, з якими вони можуть продовжити працювати далі.

[31] Civil participation in decision-making Toolkit https://rm.coe.int/civil-participation-in-decision-making-toolkit-/168075c1a5

ЕТАП №4. ПІДГОТОВКА ТА ОПРИЛЮДНЕННЯ АНАЛІТИЧНОГО ЗВІТУ

Підготовка за результатами заходу окремих звітів по ігровим групам та зведеного аналітичного звіту із рекомендаціями за результатами всіх групових ігор. В разі потреби може бути підготовлена політична пропозиція з принаймні трьома варіантами рішень за результатами проведених консультацій, якщо такі передбачала мета заходу.

Аналітику, візуалізацію та всі напрацьовані матеріали та результати гравці та організатори отримують у вигляді електронних документів одразу по завершенню заходу та відразу можуть із ними працювати. А аналітичний звіт із рекомендаціями та політичну пропозицію (в разі потреби) - впродовж 7 робочих днів.

Методика встановлює стандарти й правила належного проведення кожного з етапів. Організатори повинні чітко дотримуватись стандартів та виконувати правила, передбачені методикою для кожного з етапів.

До стандартів належного використання методики CivicLab відносяться:

1) **стандарт підготовки до гри** (включно із відбором, портретом цільової аудиторії та розподілом учасників та учасниць на групи);
2) **стандарт організації та проведення гри,** зокрема **стандарти роботи за ігровим полем та з цифровою матрицею**[32];
3) **стандарт роботи команди супроводу**: тренерів(ок) та адміністратора(ки) гри[33];
4) **стандарт підготовки звітів**;
5) **стандарт організаційно-методичного, технічного та цифрового забезпечення** проведення гри на належному рівні.

Стандарти мають свої особливості в залежності від форматів (класичний чи дистанційний) проведення гри. Ці особливості зазначено окремо в кожному із стандартів.

З метою об'єктивної оцінки дотримання стандартів організації ігрового процесу за методикою CivicLab, розроблено спеціальні вимірювані індикатори, повний перелік яких наведено в Розділі 5.

Стандарт підготовки до гри UChange

Стандарт регламентує етап №1, в рамках якого проводиться підготовка до реаліті-гри UChange.

Індикатор оцінки: ICL-11,12,13,14.

Стандартом передбачено застосування чітких критеріїв для забезпечення прозорого, недискримінаційного, гендерно-збалансованого, релевантного темі, завданням гри відбору гравців з числа претендентів(ок), які надіслали заявки на участь у грі.

Стандарт описує алгоритм оцінки та відбору претендентів(ок) (потенційних учасників/ць), відповідно до критеріїв і переліку заінтересованих сторін. Описує структуру аналітичної довідки «Портрет цільової аудиторії», що відображає опис відібраних гравців та їх питань (ідей, проєктів). Описує методику «Світлофор», що передбачає розподіл гравців на ігрові групи, відповідно до їх приналежності до відповідної цільової аудиторії. Описує алгоритм обрання ігрового поля та дає посилання на стандартну цифрову проєктну матрицю, що може використовуватись для розробки проєктів під час гри.

Результатом реаліті-гри UChange є знайдене рішення, що дозволяє вирішити цілком реальну проблему, реалізувати ідею чи проєкт гравця в реальному житті. Тому весь ігровий процес повинен бути підготовлений на належному рівні. Тобто, повинна бути чітко визначена тема й мета майбутньої гри, перелік заінтересованих осіб та чітко сформовано потреби ініціатора процесу консультацій. Методика рекомендує використовувати наступний алгоритм підготовки до реаліті-гри:

1. Проговорити тему, мету, завдання, цільову аудиторію та умови проведення гри з організаторами.
2. Пояснити організаторам принцип та стандарти методики CivicLab в цілому й UChange зокрема.
3. Провести оцінку потреб організаторів заходу з урахуванням п.1 та сформувати очікуваний результат на кожному з рівнів: індивідуальна робота гравця /робота в ігрових групах/ загальний результат гри. Це важливо для формування аналітичного звіту за результатами заходу.
4. Сформувати чіткий перелік запитань до гравців, відповіді на які бажають отримати організатори. Це важливо для адаптації цифрової проєктної матриці.
5. Погодити з організаторами заходу формат проведення та хронометраж як ігрової частини, так і

[32] Якщо використання цифрової матриці передбачено умовами проведення гри
[33] Якщо використання повноцінної цифрової компоненти передбачено умовами проведення гри

заходу в цілому.

6. Обговорити з організаторами варіант ігрового поля, принцип вводу даних, погодити використання цифрової проєктної матриці, погодити з організаторами аналітику цифрової компоненти (в разі її використання).
7. Погодити обсяг організаційно-методичного забезпечення, що потребує практична частина гри, відповідно до методики CivicLab та з урахуванням п.п.3-5.

Загальні принципи формування критеріїв відбору претендентів до участі у грі.

До гри повинні бути залучені заінтересовані сторони, думка яких має бути врахована під час гри щодо питання, стосовно якого приймається рішення. В разі, якщо умовами проведення гри передбачена участь лише одного (не трьох) суб'єктів публічної сфери (наприклад грають лише представники громадянського суспільства), то організатори повинні залучити лише тих тренерів(ок) або експертів(ок), які будуть відповідати Стандарту кваліфікаційних вимог до тренерів(ок) CivicLab і матимуть відповідні практичні навички та компетенції.

Кожен гравець має свій цифровий профіль, що відображено в його заявці на участь у грі й на основі якого формується загальний портрет аудиторії гри.

Гравці потрапляють на гру лише за попереднім відбором відповідно до чітких та прозорих **базових критеріїв** відбору.

Методика рекомендує використовувати певні критерії, з дотриманням принципів недискримінаційності та гендерної рівності, що дають можливість сформувати репрезентативну аудиторію. Також ми рекомендуємо кожному з критеріїв присвоювати певну вагу, що вимірюється в балах від 0 до 3. Відбір гравців відбувається відповідно до найбільшої кількості набраних балів, що нараховуються за результатами оціненої організаторами заявки, поданої шляхом заповнення електронної форми. В свою чергу, електронна форма повинна бути адаптована й враховувати визначені критерії відбору учасників у вигляді відкритих і обов'язкових для заповнення полів.

Якісно розроблені критерії дозволяють об'єктивно оцінити, наскільки потенційний учасник(ця) гри відповідає визначеному портрету уявного учасника заходу за віком, статтю, соціальним статусом, розумінням теми заходу, відношенням до однієї з груп заінтересованих сторін процесу консультацій, рівнем підготовки та мотивації. Серед таких критеріїв, зокрема, можуть бути наступні:

1. є стороною прийняття рішень та входить до визначеного картуванням переліку заінтересованих сторін;
2. відноситься до однієї з цільових аудиторій (суб'єктів публічної сфери): влада, громада, бізнес (фонди, міжнародні організації);
3. питання (проблема, ідея, проєкт), яке пропонується розглянути під час гри, має бути чітко сформульоване, конкретне, стосуватись певної локальної території, галузі, політики тощо;
4. претендент(ка) попередньо зробив успішні або неуспішні кроки до розв'язання заявленого на гру питання;
5. очікування від заходу збігаються із завданнями заходу;
6. результат заходу відповідає потребам претендента(ки);
7. з однієї організації (якщо грають представники організацій) повинно бути не більше двох представників(ць).
8. претенденти мають бажання нарешті розв'язати вирішити / реалізувати у спільній взаємодії із органами місцевого самоврядування заявлене на гру питання;
9. претенденти(ки) готові навчатись, взаємодіяти, створювати команди, бути ефективними, конструктивними.

Автори даного інструментарію розглядають гейміфікацію не як самостійний процес, а виключно в контексті навчального процесу. **Ми наполегливо рекомендуємо організаторам ухилятись від встановлення критеріїв, що обмежують участь у грі мешканців та мешканок, які не володіють або слабо володіють знаннями щодо громадської участі.**

Ми наполегливо рекомендуємо обрати одну із двох стратегій організації ігор, але в жодному разі не відмовляти претендентам(кам) і не виставляти пріоритетних критеріїв їх рівня знань.

Стратегія 1. Профільна. Організовується декілька різних ігор, які орієнтовані на мешканців і мешканок із різними рівнями компетенцій та потребами. Наприклад, окремо проводяться ігри для мешканців, які бажають вирішити проблеми будинку (замінити лампи на енергоефективні, відремонтувати ліфт), потім для громадських активістів, які опікуються питаннями екології (збереження лісу, моніторинг чистоти повітря); або спочатку для гравців, рівень компетенції яких потребує надання їм базових знань щодо використання лише

декількох інструментів громадської участі, а потім ігор для експертів, що бажають розробити адвокаційний план перерозподілу бюджетних коштів для покращення якості медичного обслуговування для людей із хронічними серцевими хворобами, що продовжить їм тривалість життя.

Стратегія 2. Змішана. За такої стратегії організації та проведення гри, гравців за рівнем їх компетенції або напрямку, яким вони займаються, об'єднують в різні ігрові групи. Таким чином, в рамках однієї гри можна поєднати й тих гравців, що мають достатній фаховий рівень для розробок потужних кампаній, і тих гравців, які прийшли на гру з мінімальним «початковим» рівнем знань.

Також можуть бути **додаткові критерії** відбору, що дозволяють оцінити мотивацію, знання та практичні навички учасника(ці), спроможність та результативність діяльності організації, до якої він(вона) належить тощо. Серед таких можуть бути: мотиваційні листи, посилання на публікації, дослідницькі роботи. Всю додаткову інформацію учасник(ця) також може додавати через електронну форму подачі заявок.

В разі потреби у відборі певної цільової групи учасників, ми рекомендуємо використовувати **від'ємні критерії** оцінки: -1,-2,-3 бали. Такі критерії зменшують кількість загальних балів учасника й дають можливість прозоро відібрати учасників відповідно до тематики та спрямованості заходу. Такі критерії можна застосовувати, якщо до заходу запрошуються мешканці певної території або певного рівня та напрямку експертності тощо (тобто, коли обрали Стратегію проведення гри №1). Натомість даний підхід застосування від'ємних критеріїв опосередковано дає змогу виявити актуальність тематики для більш широкої аудиторії, ніж передбачено темою та умовами проведення консультацій, а організатор отримує можливість для аргументованого прийняття рішень щодо проведення додаткових ігор для цільової аудиторії, яка виявила інтерес до теми.

В будь-якому разі, треба пам'ятати, що необхідно уважно аналізувати всі потреби й очікування претендентів(ок) та особливу увагу звертати на залучення до гри молоді, людей з інвалідністю, вразливих, незахищених та маргіналізованих верств населення різного віку та статі.

Електронна форма реєстрації готується на основі трьох категорій критеріїв відбору (**базові, додаткові та від'ємні**) й повинна складатись з декількох розділів, наприклад: розділ із полями для внесення загальної інформації про учасника консультацій (ПІБ, телефон, е-мейл, сторінка в соцмережі тощо), розділ із полями для внесення інформації про належність учасника до певної цільової аудиторії (стать, вік, соціальний статус, приналежність до суб'єкта публічної сфери тощо), розділ із полями для внесення інформації про мотивацію, компетенції, результати діяльності учасника, а також, в разі потреби, окремим розділом можна додати поля для внесення інформації про організацію, до якої належить учасник. Критерії, що сформовано, не повинні бути прямо відображеними у вигляді полів. Ми рекомендуємо, щоб критерії були враховані у вигляді відповідей, що пропонуються учаснику для вибору або вони можуть бути оцінені за введеною учасником у відповідні поля інформацією.

Для прикладу наводимо Таблицю 3 - розподілу критеріїв на групи та Таблицю 4 - з оціночними балами по кожному з критеріїв, за якими можна оцінити відповіді претендентів та сформувати перелік учасників(ць) на гру.

Таблиця 3. Розподіл критеріїв по групам

Групи критеріїв	Код критерію
Базові	UK2
Додаткові	UK1, UK3
Від'ємні	UK4

Таблиця 4. Критерії та бали оцінки відбору претендентів на участь у грі UChange

№	Критерій	Максимальний бал від -3 до 3
UK1	**Зацікавленість та вмотивованість**	
UK1.1	Черговість подання заявки на участь у грі	1 – заявка подана на першому тижні 0 – заявка подана впродовж іншого терміну
UK2	**Питання, що пропонує претендент на участь у грі, повинно:** **Обов'язкові критерії!** Загальна максимальна сума балів за цим критерієм має бути: **5 балів**	
UK2.1	бути конкретним	1
UK2.2	реалістичним для вирішення: *протягом року*[34]	1
UK2.3	відноситись до компетенцій: *органів місцевого самоврядування*[34]	1
UK2.4	питання відноситись до: *галузі/політики (екологія, інфраструктура, соціальний захист, охорона здоров'я тощо) або бути локальним (будинок, подвір'я, вулиця тощо)*[34]	1
UK2.5	можливо реалізувати завдяки наявним інструментам громадської участі	1
UK3	**Пропорційне залучення різних цільових груп, включно із вразливими категоріями** Загальна максимальна сума балів за цим критерієм може бути від 1 до 8 балів	
UK3.1	представник команди: *реалізованих проектів*[34]	1
UK3.2	ідея, проєкт або проблема, які реально реалізувати згідно пріоритетів: *місцевих/регіональних/національних*	1
UK3.3	вразливі категорії: *люди з інвалідністю, переселенці, малозабезпечені, багатодітні, молода мама, ЛГБТ*	1
UK3.4	різний вік: *школярі, студенти, працюючі, пенсіонери*	1
UK3.5	представник органу влади	1
UK3.6	представник громадськості	2
UK3.7	представник соціально-відповідального бізнесу	2
UK3.8	стать: жіноча, чоловіча, інша	1
UK4	**Ефективність участі у грі в контексті загального результату: індивідуального та групового** Загальна від'ємно-максимальна сума балів за цим критерієм може бути від -0 до -2 балів	
UK4.1	Не заповнене поле: *проблема, назва ідеї або проєкту*	-2
UK4.1	Релевантність темі гри наданої відповіді на питання: «які ваші очікування від гри?»	-1
UK4.1	Представника від цієї організації вже обрано	0 – не обрано -1 - обрано

[34] Параметри (підкреслено і курсивом) визначає організатор заходу, в даному випадку - наведено для прикладу

Кожну відповідь із полів поданої заявки претендента(ки) необхідно оцінити в балах, згідно Таблиці 4. Далі вираховуємо загальну суму балів по кожному претенденту(ці). Ранжуємо всіх учасників за загальними балами й обираємо ту кількість учасників(ць) із максимальними балами, що відповідає загальній кількості гравців.

Приклад онлайн-форми, що містить критерії відбору учасників на реаліті-гру UChange SPB. Вінниця - можна знайти за посиланням: http://www.fuch.kpp-ngo.org, або просканувати наведений QR-code.

За результатами відбору, всі гравці розподіляються на чотири цільові групи (аудиторії): представники органів влади, громадськості та бізнесу/фондів/міжнародних організацій в пропорціях відповідно до стандарту методики.

Відповідно до методики, гравці працюють в ігрових групах. Групи формуються за методикою «Світлофор». Під час формування ігрових груп, треба дотримуватись принципу рівного розподілу цільових груп (аудиторій) в межах кожної ігрової групи. Принцип встановлює правило, згідно якому в одній ігровій групі, відповідно до умов і формату гри, повинні бути всі цільові групи (аудиторії), що представляють всі заінтересовані сторони по певному питанню: від ініціатора консультацій до того, хто впливає або ухвалює рішення. Водночас, організатор може самостійно визначити формат ігрових груп, наприклад, за галузевим принципом чи рівнем компетенції відібраних учасників. Про це детально написано вище в Стандарт проведення заходу, рекомендації про «**стратегія організації ігор».**

МЕТОДИКА розподілу учасників по групах «СВІТЛОФОР»

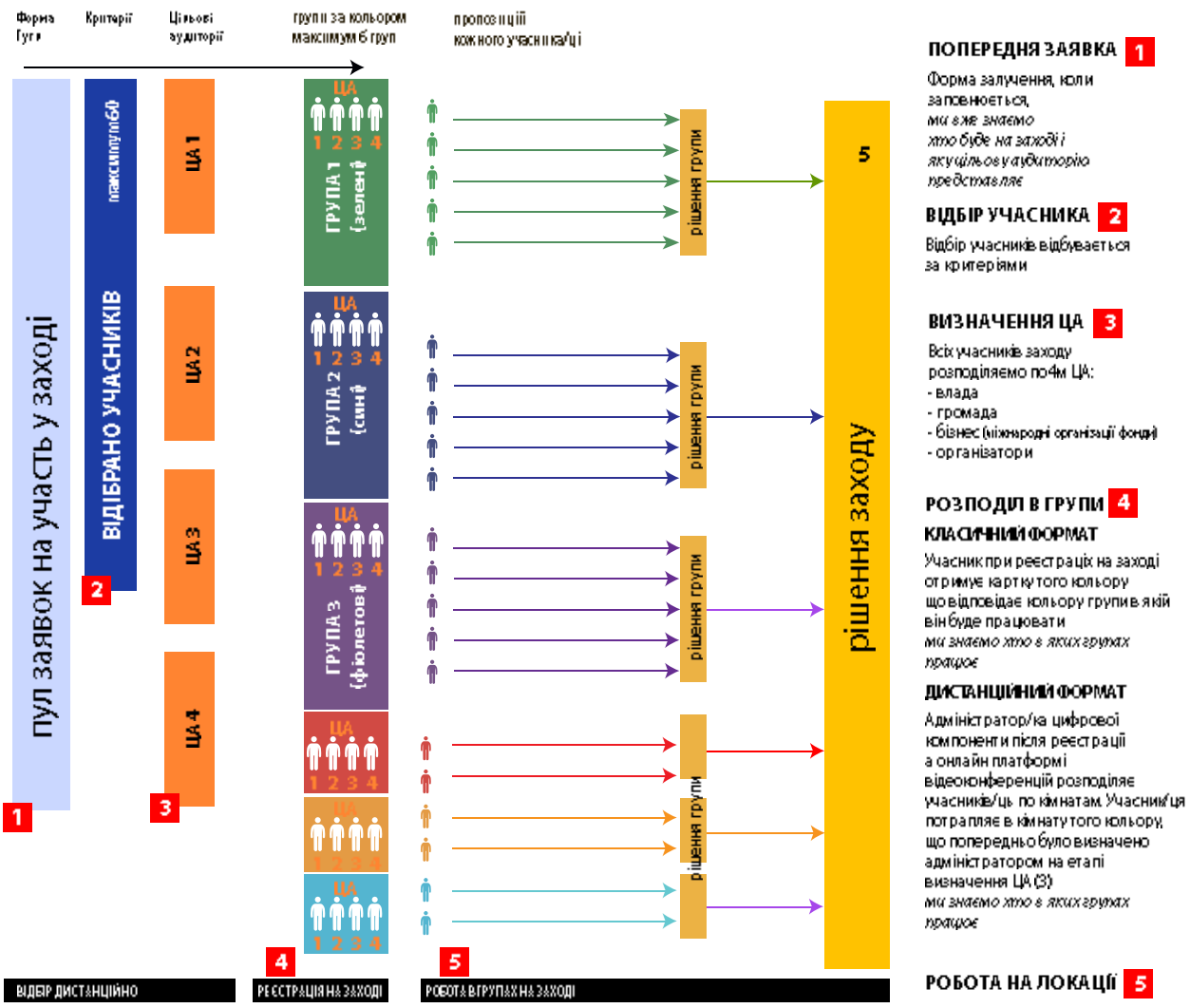
Методика «Світлофор» забезпечує проведення розподілу гравців між групами з дотриманням стандарту (Таблиця 13), яким передбачено, що в кожній ігровій групі (за ігровим столом, у віртуальній ігровій кімнаті) мають працювати представники всіх цільових груп, а їх співвідношення у відсотках повинно бути: 30% - представники органів влади /30% - представники громадянського суспільства /30% - представники бізнесу (міжнародні організації, недержавні фонди) /10% - представники команди супроводу.

Методика передбачає дотримання чіткого алгоритму послідовних дій, що дозволить швидко розподілити всіх гравців по ігровим групам. Алгоритм розподілу учасників на групи залежить від формату (офлайн чи онлайн) проведення заходу, де напрацьовуються пропозиції.

Кожній ігровій групі, що буде працювати за ігровим столом або у віртуальній ігровій кімнаті, присвоюється назва, що відповідає одному з кольорів: **«ЧЕРВОНІ»**, **«ЖОВТІ»**, **«ЗЕЛЕНІ»**, **«СИНІ»**, **«ФІОЛЕТОВІ»**, **«БІРЮЗОВІ»**.

Всі гравці розподіляються між чотирма нумерованими списками (влада, громада, бізнес (МО, НДФ), відповідно до інформації, що вони вказували у формі реєстрації. В кожному зі списків, по черзі, змінюючи колір (в послідовності: **ЧЕРВОНИЙ**, **ЖОВТИЙ**, **ЗЕЛЕНИЙ**, **СИНІЙ**, **ФІОЛЕТОВИЙ**, **БІРЮЗОВИЙ**) навпроти кожного гравця робиться позначка. Таким чином, всі гравці отримують позначки різного кольору. Колір, що був присвоєний гравцю, відповідає кольору ігрової групи, в якій він/вона буде працювати. Тому гравець, котрий отримав позначку зеленого кольору, працює в ігровій групі з назвою «зелені» і т.д.

Фактичний розподіл гравців на ігрові групи (тобто коли гравець з'явився на гру та його направляють за ігровий стіл чи в ігрову кімнату) відбувається перед початком гри незалежно від того, в якому форматі вона проводиться. При цьому під час проведення гри в класичному (офлайн) форматі, розподіл гравців може бути об'єднано з процесом присвоєння кольорів. В такому випадку він відбувається на рецепції під час реєстрації гравця, шляхом видачі йому паперової картки (або бейджу) відповідного кольору. Дистанційний формат проведення заходів передбачає лише двоетапну процедуру. Кольори гравцям присвоюються персонально одразу після відбору їх на гру й розподілу на цільові групи (аудиторії). А фактичний розподіл на ігрові групи відбувається вже безпосередньо після їх реєстрації на онлайн-платформі проведення відеоконференцій (ZOOM, Google meet, Bluejeans тощо).



Інфографіка 18. Методика «Світлофор»

Для прикладу, наводимо алгоритм розподілу гравців на ігрові групи у класичному форматі проведення реаліті-гри на рецепції, за допомогою кольорових карток, безпосередньо перед грою і без попереднього персонального присвоєння кольорів.

1. Розкладіть всі кольорові картки послідовно по черзі кольорів: **ЧЕРВОНА, ЖОВТА, ЗЕЛЕНА, СИНЯ, ФІОЛЕТОВА, БІРЮЗОВА, ЧЕРВОНА, ЖОВТА, ЗЕЛЕНА, СИНЯ, ФІОЛЕТОВА,** БІРЮЗОВА і в такій послідовності далі… Кількість карток одного кольору повинна відповідати кількості гравців в одній ігровій групі.
2. Дізнайтесь у гравця, до якої із цільових аудиторій він відноситься?
    1. Представник /ця органу влади
    2. Представник /ця громадянського суспільства
    3. Представник/ця бізнесу, міжнародної організації або недержавних фондів
3. Знайдіть гравця у відповідному списку
4. Візьміть першу по порядку кольорову картку, відмітьте в списку колір
5. Дайте гравцю розписатись і віддайте йому картку
6. Скажіть, що гравець повинен працювати лише в ігровій групі саме того кольору, якого у нього картка!

Якщо гравець в списках відсутній (ми наполегливо не рекомендуємо застосовувати такий підхід, коли у грі беруть участь учасники(ці) без попередньої оцінки їх потреб!):

1. Дізнайтесь, до якої із цільових аудиторій відноситься гравець?
2. Впишіть гравця у відповідний список
3. Продовжуйте з п.3.

Формування портрету цільової аудиторії гри.

Організатори та команда супроводу повинні чітко знати гендерний портрет аудиторії заходу, очікування, потреби, рівень експертності кожного гравця.

Доброю практикою є формування потреб аудиторії заходу, що презентуються на початку гри, це дає можливість всім гравцям в простий спосіб через яскраву візуалізацію познайомитись зі своїми колегами. Це також дозволяє встановити певний рівень відкритості для подальшої дискусії, демонструє всім, що процес напрацювання пропозицій орієнтований на досягнення мети, задоволення потреб учасників, а всі сторони процесу консультацій мають спільні очікування й спрямовані на досягнення результату.

Портрет аудиторії формується на основі даних, що гравці залишали в заявці під час реєстрації.

Документ може готуватись у довільному форматі. Ми рекомендуємо, щоб в ньому було відображено наступні дані, що візуалізовано:

- гендерний, віковий та соціальний портрет гравців (співвідношення жінок і чоловіків, вікові групи, соціальні групи).

- кількісні показники: загальна кількість гравців та в розрізі кожної цільової аудиторії заходу (органи влади/громадськість/бізнес), експертності/фаховості, напрямків роботи й тем, досвіду роботи тощо.

- якісні показники, що характеризують рівень довіри та готовність учасників до взаємодії і спільної роботи, практичні знання та компетенції, очікування від заходу.

Сформований портрет аудиторії заходу оформлюється у вигляді презентації та демонструється перед початком роботи.

МЕТОДИКА обрання ігрового поля UChange

Ігрове поле обирається в залежності від мети, цільової аудиторії та рівня питань гравців. На момент підготовки даного інструментарію доступні три ігрових поля:

- **UChange 1.0. Місто,**
- **UChange 1.5. Країна,**
- **UChange SPB. Школа мрій**.

Загальний опис кожного ігрового поля наведено у Таблиці 5. Для оптимального вибору ігрового поля для конкретного заходу - скористайтесь спеціально підготовленою матрицею, що відображена у Таблиці 6.

Таблиця 5. Загальний опис ігрових полів UChange

Ігрове поле UChange 1.0. Місто

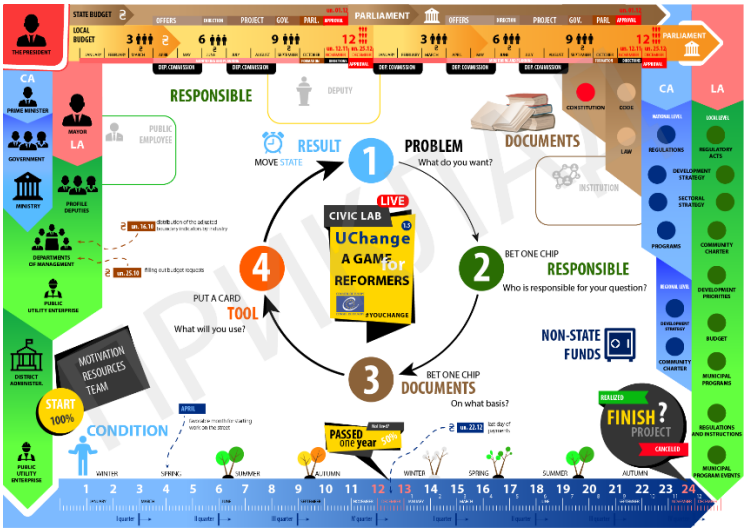


Моделює роботу органів місцевого самоврядування.

Використовується для вирішення локальних проблем мешканців, що стосуються їх будинку, подвір'я, вулиці, мікрорайону району, міста.

Дозволяє навчитись використовувати інструменти громадської участі, прописані на рівні статуту територіальної громади та у відповідності до затверджених положень. Зокрема допомагає навчитись якісно розробляти проєкти, мета яких відповідає стратегічним пріоритетам і затвердженим програмам міста (села/селища) та проводити якісну адвокацію, в тому числі й бюджетну.

Ігрове поле UChange 1.5. Країна



Моделює взаємодію різних гілок влади: законодавчої, виконавчої, різного рівня: центральна та місцева з громадянином чи інститутом громадянського суспільства.

Використовується для вирішення місцевих, регіональних та національних питань, що стосуються державної, регіональної чи місцевої політики.

Дозволяє використовувати всі наявні інструменти громадської участі. Зокрема навчає ефективно проводити стратегічну бюджетну адвокацію, вносити зміни до стратегічних документів, нормативних актів, навчає публічному управлінню та адмініструванню, показує, як впливають зміни тієї чи іншої інституції на суб'єктів публічної сфери тощо.

UChange SPB. Школа мрій

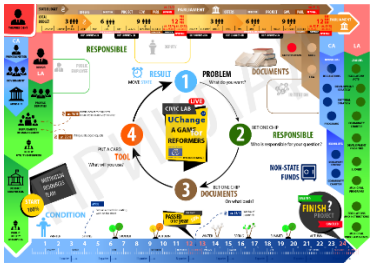


Моделює життя молодіжної спільноти й допомагає школярам і школяркам ставати активними, навчає впливати на рішення влади з тих питань, що їх стосуються.

Використовується для навчання основам громадської участі школярів та школярок під час освітнього процесу в шкільному громадському бюджеті.

Дозволяє навчитись використовувати весь спектр наявних інструментів участі молоді у процесі прийняття рішень та обрати найрелевантніший їх потребам. В разі, якщо ним виявиться шкільний громадський бюджет, то гра дозволяє навчитись ефективно ним користуватись.

Таблиця 6. Матриця обрання ігрового поля UChange для використання під час навчальної гри

Параметри ігрового поля	UChange 1.0 Місто	UChange 1.5 Країна	UChange SPB. Школа мрій
ВИГЛЯД			
Рівень моделювання	Місто	Країна	Спільнота
Цільова аудиторія	Мешканці різного віку	Мешканці різного віку	Молодь, школярі та школярки
Представницька демократія	Місцеві депутати	Народні та місцеві депутати	-
Виконавча влада	Виконком ради	Центральна Місцева (регіональна та місцева)	Директорат та управління, що відповідають за молодіжну політику
Бюджет	Місцевий	Національний	Рівня спільноти (школи)
Нормативні акти та стратегічні документи	Місцеві	Національні, регіональні, місцеві	Окреме положення та цільова програма
Адвокація	Змін місцевої політики та НПА локальної дії, локальних проєктів громади	Змін державної політики та всіх НПА, національні проєкти	Реалізація проєкту, зміни окремої політики
Комунікація	Місцеві кампанії	Національні кампанії	Кампанії в рамках окремої спільноти
Бюджетна адвокація	ТАК	ТАК включно із стратегічною	НІ
Суб'єкти публічної сфери	Громада-влада	Влада-громада-бізнес	Громада-Влада
Інструменти громадської участі	Запит на інформацію, звернення, е-петиція, місцева ініціатива, громадські слухання, консультації з громадськістю та громадський бюджет. За бажанням перелік інструментів може бути адаптований відповідно тих, що є в конкретній громаді.	Перелік інструментів громадської участі налічує більше 20 і обирається відповідно до мети гри	Місцеві ініціативи, молодіжні громадські ради, шкільне самоврядування, громадські слухання, консультації із громадськістю, молодіжні центри, збори за місцем проживання, шкільний та міський громадський бюджети, ініціативні групи, збори класу та школи, колективне звернення

Стандарт проведення гри UChange

Стандарт регламентує етап №2 - проведення реаліті-гри UChange в частині належної організації роботи гравців з метою дотримання основних принципів громадської участі[35]**.**

Індикатор оцінки: IUC-11, ICL-14, 21.

Стандартом передбачено створення належних умов для ефективного проведення навчальної реаліті-гри UChange задля досягнення мети та отримання очікуваного результату заходу: формування у гравців нових знань та практичних компетенцій щодо громадської участі на прикладах вирішення реальних проблем та питань, реалізації ідей та проєктів, що було заявлено учасниками та учасницями.

Стандарт описує умови організації та правила проведення другого етапу та кожної з його фаз, а саме: часові рамки, допустиму кількість гравців, що можуть брати участь у реаліті-грі UChange (навчальному заході/консультації), в тому числі роботі ігрових груп і кількість таких ігрових груп, послідовність проходження та кількість таких фаз другого етапу; правила гри в залежності від обраного ігрового поля: ігрові раунди, кроки та перелік завдань, що потребують вирішення, а також оптимальну кількість залучених до роботи тренерів(ок) та ноуттейкерів, що працюють в групах.

*Стандартом проведення реаліті-гри обумовлено **дотримання наступних принципів**, які застосовуються до всіх суб'єктів, які беруть участь у прийнятті політичних управлінських рішень:*

a. *взаємоповага між усіма суб'єктами як основа для чесної взаємодії та довіри;*
b. *повага до незалежності НУО, незважаючи на те, чи їх погляди відповідають точці зору органів публічної влади, чи ні;*
c. *повага до позиції органів публічної влади, на яких лежить відповідальність і підзвітність за прийняття й виконання рішень;*
d. *відкритість, прозорість і підзвітність;*
e. *оперативність, де всі суб'єкти пропонують відповідний зворотний зв'язок;*
f. *недискримінація та інклюзивність, щоб усі менш привілейовані та найбільш уразливі могли бути почутими, а їхня думка врахована;*
g. *гендерна рівність і рівноправна участь усіх груп, зокрема тих, що мають особливі інтереси та потреби, як-от молодь, люди похилого віку, неповносправні особи й меншини;*
h. *доступність - завдяки використанню чіткої лексики та відповідних засобів участі, офлайн або онлайн, і на будь-якому пристрої.*

Кількість гравців, котрі можуть брати участь у реаліті-грі та кількість ігрових груп, в які вони об'єднуються, повинна забезпечити збереження динаміки індивідуальної та колективної роботи, а також ефективного включення кожного гравця в процес дискусії впродовж всієї гри.

Часові рамки проведення реаліті-гри в цілому, кожного раунду та його окремих кроків, повинні бути достатніми для вирішення переліку всіх питань, що було винесено на обговорення та виконання всіх завдань, що обумовлено завданнями навчального заходу в цілому. Тобто обговорення не повинні бути надто тривалими, щоб гравці не втомились і не втратили темп роботи, активність, мотивацію і включеність в дискусію.

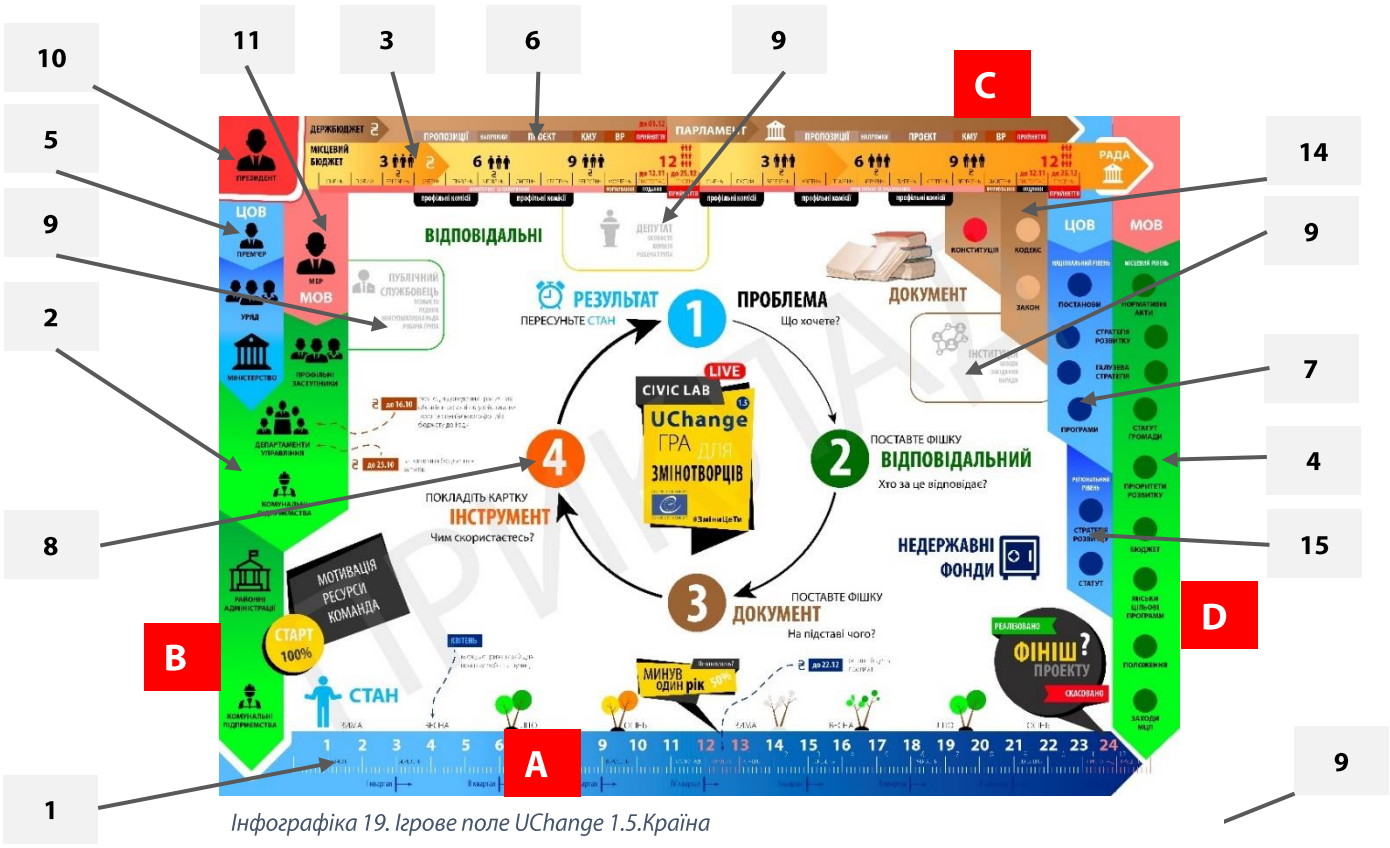
Стандарт кількості гравців та ігрових груп викладено в Таблиця 13, а часових рамок – в Таблиця 15.

Даний стандарт встановлює, що програма заходу, в рамках якого проводиться реаліті-гра UChange, обов'язково повинна складатись з таких частин:

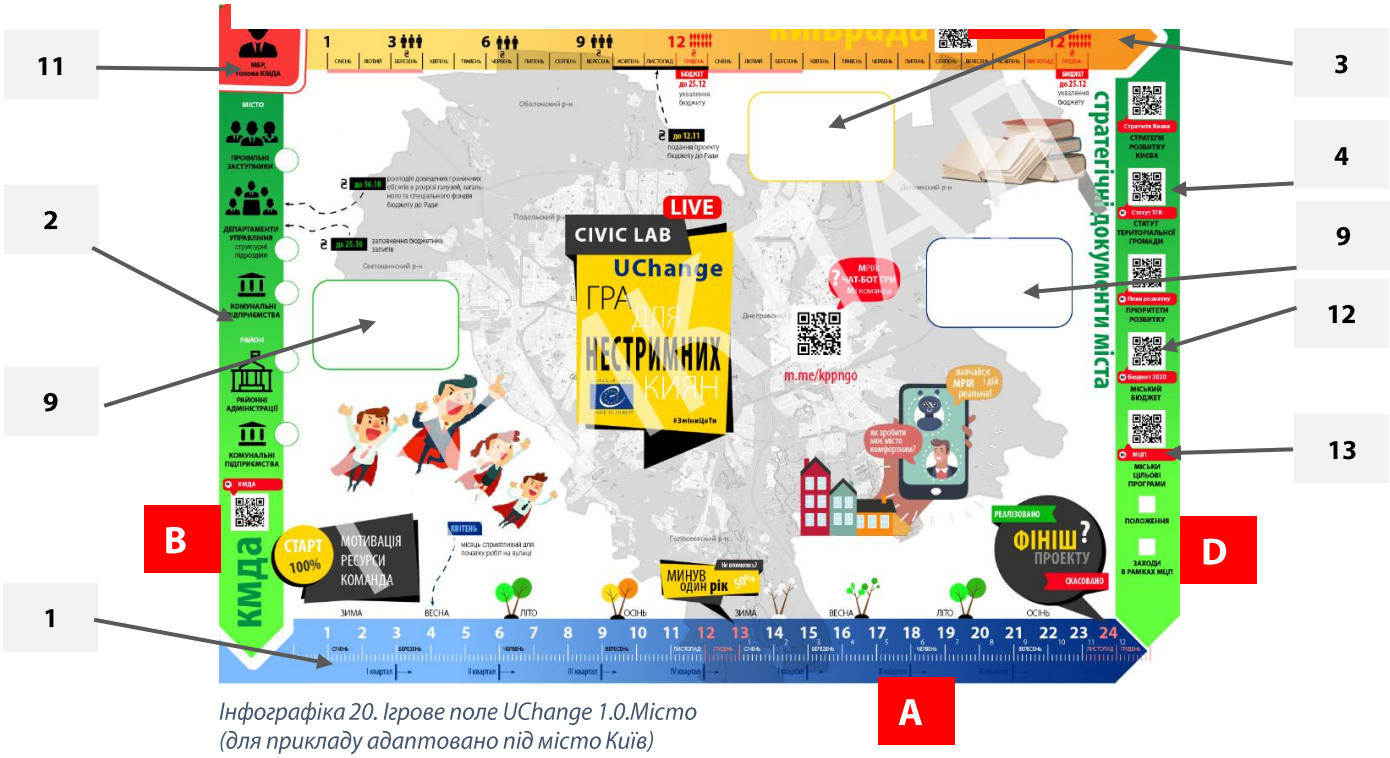
1. Реєстрація гравців
2. Вітальні слова організаторів
3. Роз'яснення методики CivicLab та правил гри UChange (не більше 5 хвилин часу)
4. Безпосередньо реаліті-гра UChange (тривалістю не більше 3 годин часу)
5. Презентація результатів роботи ігрових груп із достатнім часом на належне обговорення
6. Загальні підсумки за результатами гри

Типова програма заходу, в рамках якого проводиться реаліті-гра UChange, наведена в розділі Типова програма реаліті-гри UChange у форматі «навчання через дію».

[35] Керівні принципи щодо громадської участі у процесі прийняття політичних рішень https://rm.coe.int/guidelines-on-civil-participation-in-political-decision-making/168076e135



Інфографіка 19. Ігрове поле UChange 1.5.Країна



Інфографіка 20. Ігрове поле UChange 1.0.Місто (для прикладу адаптовано під місто Київ)

Таблиця 7. Умовні позначки

A – лінія ГРОМАДА (життєдіяльності громади)
B – лінія ВИКОНАВЦІВ (виконавчої влади)
C – лінія ДЕПУТАТІВ (законодавчої влади, місцевих рад та бюджету)
D – лінія ДОКУМЕНТІВ (стратегічних нормативних тощо)
1 – шкала часу, календарні місяці (2 роки)
2 – виконком місцевої ради
3 – місцева ради (депутати), місцевий бюджет[36]
4 – стратегічні документи локального рівня
5 –органи центральної виконавчої влади
6 – Парламент, народні депутати, державний бюджет[36]
7 – стратегічні документи національного рівня
8 – ігровий раунд (цикл), складається із 4 кроків (завдань)
9 – локації для карток інструментів громадської участі
10 – локація Президент
11 – локація Голова (ради/виконкому)
12 – QR-code, посилання, на доданий цифровий простір
13 – команда чат-боту – веде на доданий цифровий простір
14 – Конституція, Кодекси, Закони
15 – стратегічні документи регіонального рівня

[36] Умовно зображено: бюджетний цикл та засідання комісій/комітетів

Правила реаліті-гри UChange 1.0 та 1.5

Правила гри не залежать від формату проведення гри. Ігрові поля моделюють роботу органів місцевого самоврядування, взаємодію різних гілок влади: законодавчої, виконавчої, різного рівня: центральна та місцева з громадянином чи інститутом громадянського суспільства на спільному шляху вирішення проблеми, питання чи реалізації ідей або проєкту. Для прикладу будемо розглядати поле UChange 1.5.Країна, що символізує життєдіяльність громади в рамках цілої країни та має максимальне наповнення й максимальну кількість карток. Опанувавши правила гри на цьому полі Ви з легкістю зможете провести гру на полі UChange 1.0.Місто, де моделюється життєдіяльність окремої громади.

Ігрове поле, опис та використання

Ігрове поле (Інфографіка 19 та 20) представляє собою прямокутник, на якому символічно зображено структуру органів місцевого самоврядування, різних гілок влади, стратегічні документи та часовий відрізок життєдіяльності умовної громади.

Головні лінії гри (A, B, C, D), опис і використання.

На кожній стороні ігрового поля нанесено чотири широкі різнокольорові головні ігрові лінії: дві горизонтальні (A, C) і дві вертикальні (B, D).

Синя горизонтальна лінія (A) «ГРОМАДА», розташована на нижньому боці ігрового поля, символізує життєдіяльність умовної громади. Це своєрідна «земля», на якій і відбуваються всі процеси, як в житті: виникають і вирішуються проблеми (питання), реалізуються ідеї та проєкти, використовуються кошти, реалізуються рішення й політики, оголошуються тендери на закупівлі тощо. Це - головна лінія життя нашої гри. На цій лінії нанесено шкалу хронометражу (24 місяці, два роки). Саме на цій лінійці візуалізується поточний стан вирішення питання, з яким гравець прийшов на гру: розміщуються червона й зелена фішка питань і пересувається синя фішка поточного стану вирішення питання.

Розташована на лівому боці **вертикальна лінія (B) «ВИКОНАВЦІ», ігрового поля** символізує структуру органів виконавчої влади. У варіанті ігрового поля UChange 1.5. Країна вона містить як центральні (2, 5, 11) так і місцеві (2, 11) органи виконавчої влади, а у варіанті UChange 1.0.Місто – лише структуру місцевого виконкому (2, 11).

Розташована на правому боці **вертикальна лінія (D) «ДОКУМЕНТИ»** ігрового поля символізує структуру нормативних актів (стратегічних документів різного рівня). У варіанті ігрового поля UChange 1.5. Країна вона містить весь перелік документів та актів як національного (14, 7), регіонального (15) так і місцевого (4) рівнів, а у варіанті UChange 1.0.Місто – лише стратегічні документи та акти місцевого (локального) рівня (4).

Жовта горизонтальна лінія (C) «ДЕПУТАТИ», розташована на верхньому боці ігрового поля, символізує Раду: Верховну та місцеву; бюджет (його цикли) та роботу комісій і комітетів. Отже, вона про функції та роботу депутатського корпусу: місцевих та народних депутатів. У варіанті ігрового поля UChange 1.5. Країна представлені обидві ради і бюджети: парламент (6) / державний бюджет / комітети і місцева рада (3) / бюджет / комісії. Як і на лінії життєдіяльності громади, на цій лінії нанесено шкалу хронометражу (24 місяці, два роки). Це дозволяє змоделювати повні бюджетні цикли: державний і місцевий, а також роботу депутатських комісій і комітетів (помісячну і щоквартальну).

Такий підхід (чотирьох головних ігрових ліній), дозволяє змоделювати повний цикл прийняття рішень, адже відображає всіх головних акторів та бенефіціарів і документи, що регламентують їх взаємодію.

Кожна з ліній **(A, B, C, D)** мають різну інтенсивність (насиченість) забарвлення по своїй довжині: на кінці й вгорі – більш інтенсивний колір, внизу й на початку – більш світлий. Більш темний колір позначає більшу важливість документу, впливовість посадової особи, важливість рішення, більше функцій контролю, вищий статус інституції або вищий рівень функціонального навантаження на учасників процесу прийняття рішень. Таким чином, позначається рівень органів влади та ресурсоємність процесів. Наприклад, лінія життєдіяльності громади: чим більше часу гравець витрачає на реалізацію проєкту, тим більше необхідно ресурсів: матеріальних, людських, організаційних, фінансових, щоб продовжувати його без втрати ефективності. До того ж, під кінець року на гравця починають впливати зовнішні фактори: термін виконання бюджетних програм та виконання календарних планів спливають, отже навантаження – підсилюється врази . На лінії бюджету: чим ближче до завершення року, тим більше навантаження на депутатів в частині формування бюджету, ухвалення рішень, що стосуються секторальних політик тощо.

УВАГА ТРЕНЕРАМ(КАМ) і всім хто проводить чи планує проводити ігри за методикою UChange або за аналогічним принципом та моделлю! Даний інструментарій не передбачає детальний опис гілок влади та структури органів виконавчої влади різного рівня. Ігрові поля UChange максимально уніфіковані та відображають загальну структуру та взаємодію між всіма суб'єктами публічної сфери у процесі прийняття та реалізації ухвалених рішень. Автори намагались уникати надмірної деталізації та конкретики, щоб дати тренерам(кам) та гравцям універсальний інструмент, який дає можливість змоделювати будь який процес прийняття рішень. Водночас, такий підхід вимагає наявності у ведучих гри (тренера(ки), фасилітатора(ки) тощо) достатнього рівня знань і практичних компетенцій щодо державного устрою, нормативної бази, бюджетного законодавства, владних повноважень, положень та механізмів роботи інструментів громадської участі, успішних практик взаємодії суб'єктів публічної сфери тощо. Це дозволить якісно та ефективно використовувати ігрові поля UChange і досягти мети, яку ставлять автори даного інструментарію: навчити, надати нові знання та практичні компетенції гравцям щодо основ громадської участі на прикладі вирішення їх питань. Спеціально для цього даний інструментарій містить відповідний Стандарт кваліфікації тренера(ки). Без належно підтвердженого (сертифікатом CivicLab) тренером(кою) рівня компетенції та практичного володіння стандартами методики CivicLab, зокрема проведення реаліті-гри UChange, жоден захід не може вважатись таким, що відповідає стандарту CivicLab. А отже, й результат (навчання, пропозиції, звіти, аналітика тощо) не може вважатись достовірним і легітимним.

На ігровому полі зображено спеціальні локації (9) для розміщення карток - інструментів громадської участі. На кроці 4 кожного ігрового раунду тренер(ка) викладає на ці місця картку, що символізує обраний гравцем інструмент громадської участі, який він бажає використати задля вирішення того чи іншого питання під час ігрового раунду. Картки інструментів громадської участі викладаються одна на одну на одну з локацій біля відповідної лінії (ВИКОНАВЦІ, ДЕПУТАТИ, ДОКУМЕНТИ). Таким чином, зберігається логіка використання інструментів: на яку посадову особу (інституцію) і в якій послідовності бажає вплинути гравець задля досягнення результату в кожному з раундів.

На локації ігрового поля Президент (10) та Голова (11) також викладаються ігрові картки інструментів громадської участі, в разі якщо гравець вирішив звернутись відповідних суб'єктів. Водночас, треба враховувати, що правилами гри суворо заборонено звертатись до Президента, Голови та депутатів (різного рівня) в першому раунді гри.

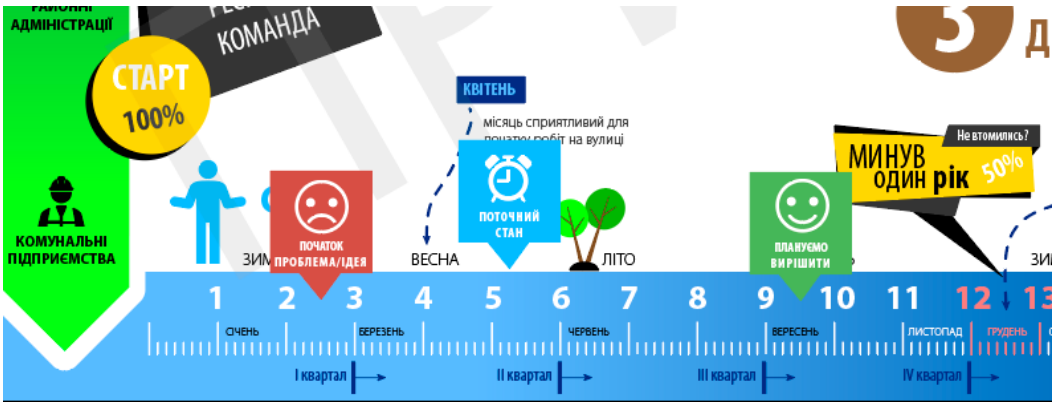
Ігрові фішки, опис і використання

В реаліті-грі UChange використовується два типи ігрових фішок.

Тип 1. ПРОЄКТНІ. Це три фішки (Інфографіка 22) різного кольору: червона (1), **початок** – символізує проблему (питання, ідея, проєкт), яку гравець планує вирішити завдяки грі; зелена (2), **наміри** - очікуваний результат, який бажає отримати гравець в результаті розв'язання проблеми та блакитна (3) - символізує **поточний стан** вирішення питання. Всі три фішки розташовуються на шкалі лінії ГРОМАДА (А) на першому кроці першого ігрового раунду. Червона та зелена фішки впродовж гри більше не рухаються – вони фіксують дату виникнення питання й дату, коли гравець планує його вирішити. Синя фішка – пересувається по шкалі часу від червоної до зеленої фішки (вправо) в кінці кожного ігрового раунду. Відстань, на яку вона буде переміщена по шкалі, залежить від терміну, через який обраний інструмент громадської участі дає результат. Ці терміни ви можете дізнатись в таблиці підказок, де зображені основні параметри найбільш популярних інструментів громадської участі. Давайте розберемо приклад розташування проєктних фішок на ігровому полі за прикладом,



Інфографіка 22. Проєктні фішки



Інфографіка 21. Приклад розташування Проєктних фішок на ігровому полі

наведеним на Інфографіці 21. Такий варіант означає, що умовну проблему гравець почав вирішувати в середині лютого поточного року (червона фішка «початок» - встановлена на місяць лютий). Гравець планує вирішити проблему в середині вересня поточного року (зелена фішка «наміри» - встановлена на середину вересня того ж року. Станом на зараз в уявній громаді триває травень, адже синя фішка «поточний стан» знаходиться на початку травня.

Тип 2. МАРКЕРНІ. Це дві фішки різного кольору. Зелена (2) – розміщується на полях, що символізують орган виконавчої або законодавчої влади, до якого звертається гравець та коричнева (3)– розміщується на полях, що символізують «документи», що регламентують вирішення того чи іншого питання.



Інфографіка 23. Маркерні фішки

Коли на кроці 2 ігрового циклу гравець визначає, яка посадова особа чи орган місцевого самоврядування відповідальний за вирішення його питання, то зелена маркерна фішка (2) встановлюється на відповідну лінію ігрового поля: або ВИКОНАВЦІ (B), або ДЕПУТАТИ (C). Аналогічно відбувається на кроці 3, коли гравець обирає документ, яким регламентується вирішення його питання. В такому разі коричнева маркерна фішка (3) встановлюється на локацію відповідного документу на ігровій лінії ДОКУМЕНТИ (D).

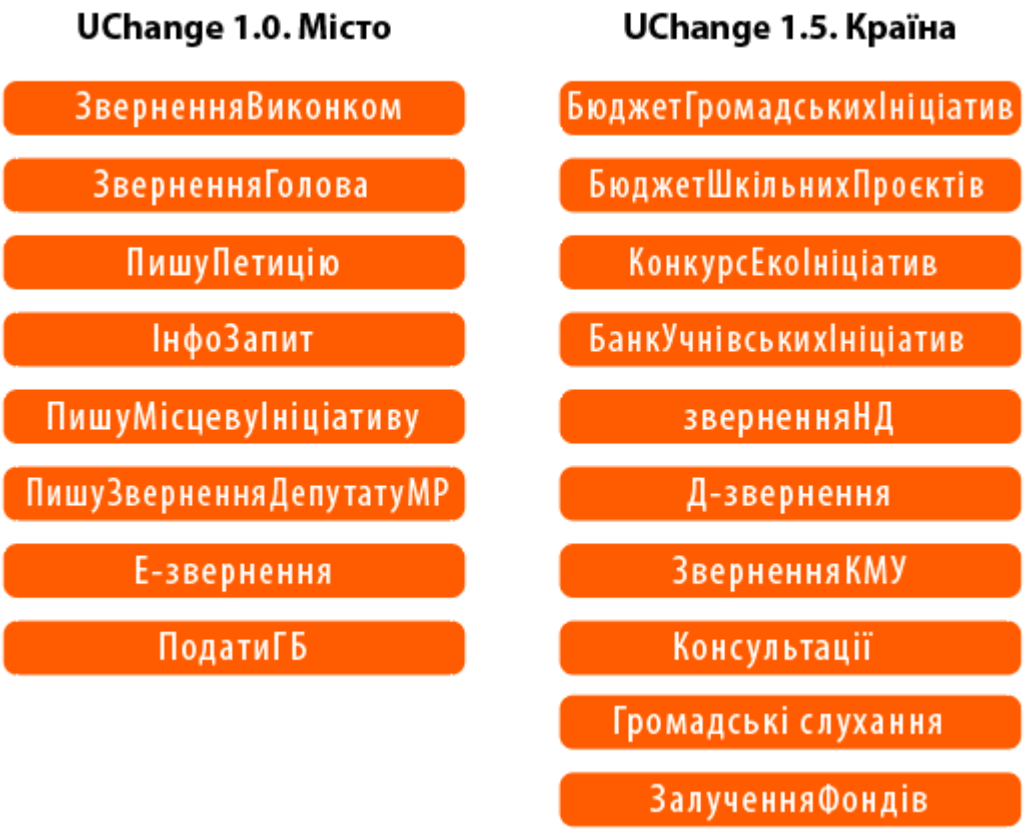


Інфографіка 24. Приклад розташування маркерних фішок

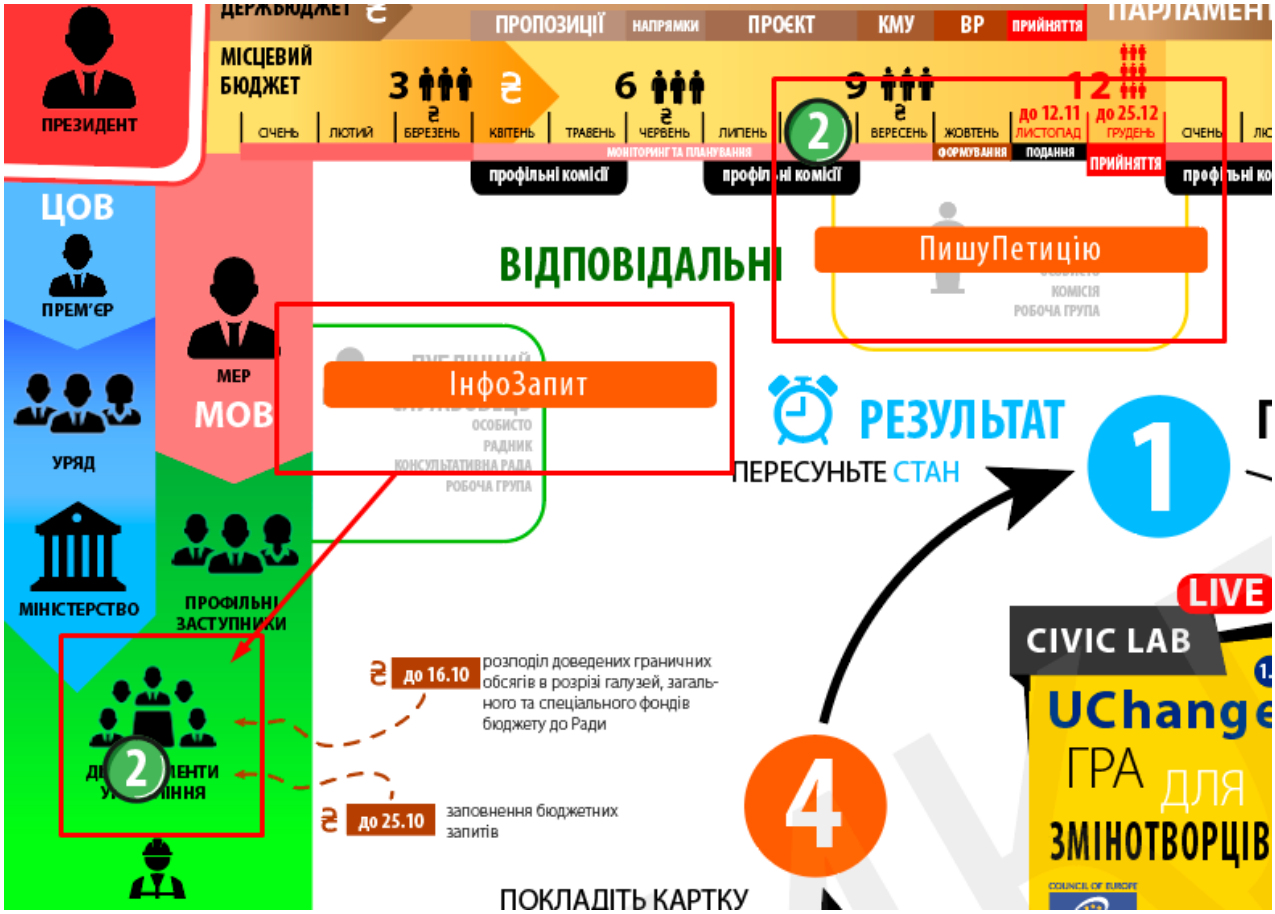
На інфографіці 24 наведено три приклади розташування маркерних фішок. В першому гравець визначив, що за вирішення його питання відповідальний профільний департамент виконавчого органу міської ради, в другому – місцеві депутати, до яких він звернувся в серпні, а в третьому – гравець вважає, що його питання стосується міських цільових програм (або програма потребує змін, або навпаки – це джерело фінансування вирішення його проблеми, це залежить від ігрової ситуації).

Ігрові картки, опис і використання

Картки символізують роботу інструментів громадської участі, які використовують гравці задля досягнення результату на кожному з циклів вирішення проблеми. Завдяки інструментам громадської участі, вони впливають на обраного посадовця, звертаються на комісію, вносять зміни у нормативні документи. Ігрові картки викладаються на ігрове поле на локації для їх розміщення (9) на четвертому кроці кожного ігрового раунду. Це означає, що гравець зробив певну дію задля вирішення свого питання. Не можна класти ігрові картки на будь яку локацію. Відповідно своїм положенням, інструменти громадської участі мають відношення або до виконкому, або до ради. Відповідно, ігрові картки також треба викладати на локації (9), що знаходяться біля відповідних головних ігрових ліній: ВИКОНАВЦІ (B) та ДЕПУТАТИ(C). Локація для ігрових карток, що знаходиться біля головної ігрової лінії ДОКУМЕНТИ (D), використовується для карток, що присвячені публічним консультаціям щодо нормативно-правових актів. В даному інструментарії цей механізм не розглядається.



Інфографіка 25. Приклад ігрових карток для різних ігрових полей UChange



Інфографіка 26. Приклад використання ігрових карток

Наведений на Інфографіці 26 приклад демонструє, що гравець написав запит на отримання публічної інформації на департамент виконавчого комітету місцевої ради та подав петицію, яку зареєстрував (на сайті) міської ради.

Ігровий раунд (цикл) та його кроки

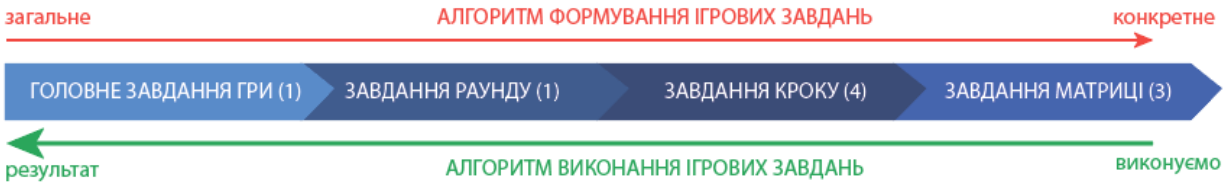
Кожна гра складається з декількох ігрових раундів (циклів), що в результаті повинні привести до вирішення (виграш) або не вирішення (програш) заявленого учасником(цею) на гру питання. Кожен раунд гри в свою чергу складається з чотирьох послідовних кроків. На кожному кроці гравець повинен виконати те чи інше завдання. Після виконання останнього, четвертого, завдання (проходження четвертого кроку) вважається, що поточний ігровий раунд завершено та гравець може починати наступний раунд гри. Раунди продовжуються, поки гравець або виграє, або програє.



Інфографіка 27.Ігровий раунд - складається з 4 кроків (завдання, що повинен виконати гравець)

Завдання, що виконують гравці, повинні бути сформовані до початку заходу та узгоджені з адміністратором цифрової компоненти (в разі її використання), а також повинні бути відображені в цифровій проєктній матриці (якщо умовами заходу передбачено її використання). Завдання повинні бути зрозумілими, стосуватись теми всієї гри в цілому й відповідати моделюванню вирішення окремого питання гравця зокрема. Завдання повинні супроводжуватись пояснюючими запитаннями й передбачати для гравця можливість дати на них чітку й зрозумілу відповідь. Ці завдання (запитання), по одному до кожного кроку ігрового раунду, повинен сформувати ініціатор гри. Якщо окремих додаткових завдань (запитань) ініціатор не сформував, то під час гри розглядаються стандартні завдання (запитання) до кожного з чотирьох кроків ігрового раунду. Номери цих кроків, стандартних завдань та запитань зображені на ігровому полі цифрами від 1 до 4 у вигляді ігрового циклу.

УВАГА! Якщо ініціатор гри формує власні завдання для гравців, то логіка їх складання повинна відповідати загальному алгоритму формування завдань, що відображена на Інфографіці 20. Ігрові завдання повинні логічно доповнювати одне одного. Тобто у гри може бути одне головне завдання, у кожного ігрового раунду – також одне завдання, виконання якого дозволяє досягти головне. У кожного кроку ігрового раунду – власне завдання. Виконуючи завдання кожного кроку, гравець виконує завдання всього раунду й наближається до виконання головного завдання гри. Наступний рівень – це завдання цифрової проєктної матриці. Вони конкретні, а їх успішне виконання – запорука успішного виконання завдань кожного з кроків і завдання ігрового раунду в цілому відповідно і головного завдання гри. Отже, результат, який гравець отримує виконуючи одне завдання, повинен бути основою для виконання наступного завдання. Таким чином, виконавши всі завдання, гравець виконує і головне завдання гри.



Інфографіка 28. Алгоритм формування та виконання ігрових завдань

Таблиця 8. Ігровий раунд (цикл) та стандартні завдання для гравця

№ кроку	Назва кроку	Завдання	Що повинні обговорити гравці	Дія, яку необхідно зробити в разі виконання завдання[37]
1	**ПРОБЛЕМА**	Сформулюйте проблему, яку треба вирішити, або ідею чи проєкт, які необхідно реалізувати в даному раунді гри.	Гравці повинні обговорити проблему, ідею або проєкт. Сформувати відповіді на такі запитання: 1. В чому на поточному кроці раунду полягає проблема, яку ви хочете вирішити? 2. Яка Ваша загальна мета (що ви переслідуєте)? 3. Сформулюйте ціль проєкту за SMART.	На початку гри: поставте на лінії ГРОМАДА(А): червону фішку ПОЧАТОК(1) на поточний місяць, адже саме зараз ви починаєте вирішувати проблему; зелену фішку НАМІРИ(2),– на відповідний місяць в якому ви очікуєте, що проблему буде вирішено; синю фішку, ПОТОЧНИЙ СТАН(3) – також на поточний місяць цього року (буде спочатку збігатися з червоною фішкою, адже поки ще нічого не зроблено для вирішення питання). Якщо це перший раунд, то занесіть дані п.1,2 в блок Завдання 1 цифрової проєктної матриці. Якщо це - другий та подальші раунди, то переходьте до кроку 2.
2	**ВІДПОВІДАЛЬНИЙ**	Визначте відповідальну структуру в органі влади різного рівня, а також конкретну посадову особу, що відповідальна за вирішення питання (на яку треба вплинути).	Гравці обговорюють: до кого треба звернутись, щоб вирішити заявлену проблему. Перелік органів влади відповідного рівня (центральна, місцева) зображені на лівому боці ігрового поля. Народні та місцеві ради, а також бюджетний цикл (державний та місцевий) зображено на верхній частині ігрового поля	Поставте ЗЕЛЕНУ МАРКЕРНУ ФІШКУ(2) на лінію ВІДПОВІДАЛЬНИЙ(В) на локацію органу влади відповідного рівня, або його структурний підрозділ, що було обрано, як відповідальний за вирішення питань. Занесіть дані в блок Завдання 2 цифрової проєктної матриці. Переходьте до кроку 3.
3	**ДОКУМЕНТ**	Визначте документ (програму) з числа стратегічних, що регламентує вирішення питання.	Гравці вирішують яким документом регламентовано вирішення їх питання. Перелік документів зображено на правій частині ігрового поля	Поставте КОРИЧНЕВУ МАРКЕРНУ ФІШКУ(3) на лінію ДОКУМЕНТИ(D). Переходьте до кроку 4.
4	**ІНСТРУМЕНТ**	Оберіть один інструмент громадської участі, що релевантний для вирішення питання і дозволить ефективно вплинути на прийняття рішення відповідальною особою	Гравці обговорюють доцільність обрання того чи іншого інструменту громадської участі, яким вони хочуть скористатись, щоб отримати від відповідальної особи необхідне рішення: петиції, запит на інформацію, місцеву ініціативу тощо	Пересуньте синю фішку ПОТОЧНИЙ СТАН(3) вздовж лінії ГРОМАДА(А) на час, який необхідно для того, щоб спрацював обраний інструмент громадської участі. Час можна подивитись у підкажчику. Занесіть дані в блок Завдання 3 цифрової проєктної матриці. Переходьте до кроку 1. ОЦІНКА РЕЗУЛЬТАТУ
1	**ОЦІНКА**	Оцініть результат, який ви отримали за результатами кроку 1-4.	Гравці обговорюють відповіді на такі питання: - чи вирішено питання? - чи досягнуто успіху на даному раунді? - чи не опинилась фішка поточного стану (синя) на зеленій фішці або випередила її? - яка поточна проблема/питання виникла на даному кроці і потребує вирішення на наступному раунді гри?	Розпочніть новий ігровий раунд. Переходьте до Крок 1. ПРОБЛЕМА.

[37] В класичному або адаптивному форматах гри картки та фішки на ігрове поле викладає гравець, в дистанційному – фасилітатор(ка); дані в цифрову проєктну матрицю вносяться лише, якщо її використання передбачено умовами гри.

ОКРЕМІ НАГОЛОСИ!

1. Варто наголосити, що **в ігровому раунді Крок 1 об'єднує два завдання**. На початку раунду гравці повинні сформулювати питання (проблему, ідею), яку вони будуть вирішувати впродовж чергового раунду. Наприкінці раунду гравці отримують результат своїх дій, повинні його оцінити, а за результатами оцінки переформулювати питання й почати знову його вирішувати (проблему, ідею). Отже Крок 1 об'єднує раунди між собою.

Керує всім ігровим процесом та слідкує за дотриманням правил гри – тренер(ка). Він (вона) вирішує, чи виконано завдання й дозволяє переходити гравцю до наступного кроку й розпочинати наступний раунд. Більш детально це описано в розділі Стандарт роботи команди супроводу.

2. Також варто наголосити, що гравці після кроку 4 (зробили дію – використали картку інструменту громадської участі) повинні отримати певну **відповідь з боку представника (структури)** на яку вони намагаються вплинути задля вирішення свого питання. Саме тренер(ка) виконує роль цього представника. Він(вона) надає відповідь на дію гравця, тим самим моделюючі хід вирішення питання та ігрову ситуацію. Стандартом роботи команди супроводу регламентовано, що тренер(ка) не повинні створювати надмірних перепон на шляху вирішення питання гравцем (не повинні заводити гру в циклічне повторення однієї і тієї ж ситуації, пропонувати відповідь, що призведе до неможливого вирішення питання тощо). Реаліті-гра UChange – це передусім навчальний процес, отже ведучий(ча) повинні працювати за позитивним сценарієм гри, даючи можливість гравцю зрозуміти як ухвалюються рішення, як працюють інструменти громадської участі тощо. Саме тому в описі ігрового поля зазначено, що тренера(ки), які проводять ігри, повинні мати достатній практичний досвід і знання, які забезпечать належне моделювання ігрової ситуації навколо питання, з яким гравець прийшов на гру.

Таким чином, покроково вирішуючи завдання, відповідаючи на запитання (Таблиця 8), гравець формує перелік пропозицій та рішень, на основі яких і складається загальний план вирішення його питання / проблеми (реалізації ідей або проєкту). Ці дані після завершення кожного раунду можуть бути занесені тренером(кою) у цифрову проєктну матрицю.

Завдання цифрової проєктної матриці повинні відповідати покроковим завданням гри. Посилання на цифрову проєктну матрицю http://www.bdmuc.kpp-ngo.org

Умови початку, проведення та завершення реаліті-гри UChange

Ігровий процес передбачає декілька умов, яких необхідно обов'язково дотримуватись. Невиконання цих вимог може докорінно викривити навчальний процес і призвести до формування хибної думки гравця. Отже, тренер(ка) повинні суворо дотримуватись виконання нижченаведених умов гри.

1. Умови проведення першого раунду гри

На кроці 2 та 4 першого раунду заборонено звертатись до:

- Президента, прем'єр-міністра;
- Голови виконкому чи ради села, селища, міста тощо;
- Депутатів: народного чи місцевого, чи утворених ними комісій/комітетів.

2. Умови проходження ігрового раунду гри

Умовами гри суворо заборонено внесення будь-яких змін в кроки попередніх ігрових раундів. Тобто: змінювати, додавати, прибирати картки, фішки після завершення Кроку – **СУВОРО ЗАБОРОНЕНО!**

3. Умови використання карток і фішок

Якщо ігрова картка чи фішка вже покладені на ігрове поле, то це означає, що гравець виконав завдання та зробив крок ігрового раунду. Змінювати: перекладати, забирати тощо картки і фішки не можна! Щоб не робити таких помилок, обговорюйте більш ретельно з гравцями всі ігрові моменти й завдання, перед тим, як зробити крок.

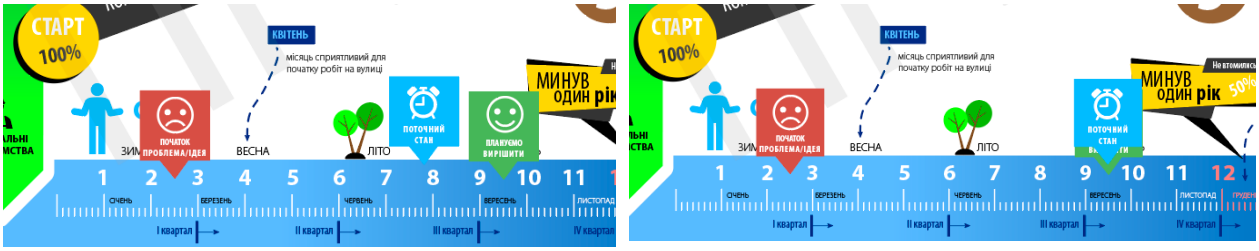
Ігрові картки необхідно класти на ту локацію(9), що відповідає реальному Положенню конкретного інструменту громадської участі. Отже, не можна класти ігрову картку «консультація з громадськістю» на локацію (9) біля ігрової лінії ДЕПУТАТИ(С) і не можна ігрову картку «е-петиції» викладати на локацію (9) біля ігрової лінії ВИКОНАВЦІ(В). Треба навпаки 😊

В рамках гри можна використовувати лише ті ігрові картки, які були відібрані на етапі обрання ігрового поля. Якщо, наприклад, на етапі підготовки заходу не було визначено й заявлено в анонсі, що під час гри можна використовувати такий інструмент громадської участі, як громадські слухання, або громадський бюджет, то під час гри користуватись такими ігровими картками – суворо заборонено! Такий підхід дозволяє сконцентруватись на практичному навчанні використання конкретних інструментів громадської участі й уникнути маніпуляцій, коли заради умовного «виграшу» чи спрощення гри починається «вирішення всіх проблем за рахунок одного «зручного» інструменту».

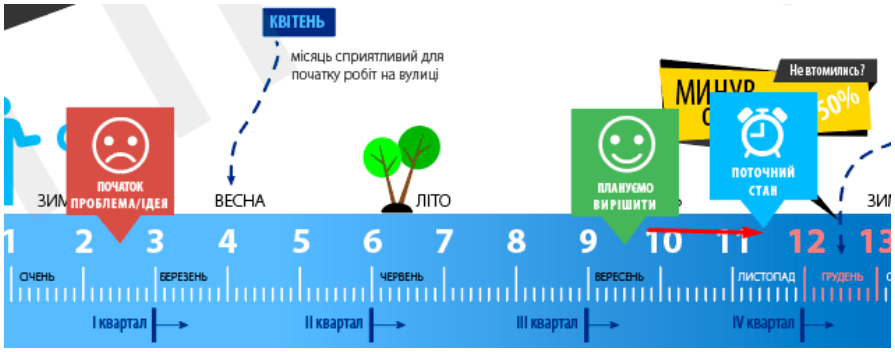
4. Умови перемоги та поразки

Гра вважається виграною, а гравець «переможцем» в тому випадку, коли на момент вирішення ігрового питання синя фішка ПОТОЧНИЙ СТАН(3), шляхом послідовних пересувань по часовій шкалі лінії ГРОМАДА(А) знаходиться до або на тому ж рівні, що і зелена фішка НАМІРИ(3). Отже, успіхом вважається, коли питання буде вирішено в термін менший чи рівний тому, який зазначив гравець перед початком гри. Дивись Інфографіку 29.

В іншому випадку – гра вважається програною.



Інфографіка 29. Варіанти успішного завершення гри



Інфографіка 30. Варіант, коли гра вважається програною

5. Умови часових рамок і термінів

Умовами гри передбачено: депутати та комісії збираються та приймають рішення раз на місяць, бюджетна комісія приймає рішення щодо внесення змін в бюджет раз в квартал, бюджетний комітет (рада, народні депутати) приймають рішення щодо бюджету строго згідно бюджетного календаря, інші рішення народні депутати приймають щомісячно, тендер відбувається (повна тендерна процедура) за 45 днів.

Ігровий процес (моделювання вирішення питання), опис та підказки

Повний опис ігрового процесу та приклад проведення гри детально розписано в розділі «ЯК ЦЕ РЕАЛЬНО ПРАЦЮЄ?». Наводимо повний алгоритм проходження ігрового процесу: від формування ігрової проблеми до етапу реальних дій гравця.

Дотримуйтесь такої послідовності кроків і ви знайдете оптимальний алгоритм вирішення проблеми, реалізації ідеї або проєкту.

СТАРТ ГРИ

1. Опишіть ігрову проблему (ідею, проєкт), процес вирішення якої ви будете моделювати під час гри.
2. Розташуйте на ігровому полі на лінії ГРОМАДА фішку ПОЧАТОК - на поточному місяці й НАМІРИ - на місяці, в якому ви прогнозуєте вирішення проблем.

ІГРОВІ РАУНДИ

1. Крок 1. Сформулюйте питання (як складову ігрової проблеми), над вирішенням якого ви будете працювати під час цього ігрового раунду.

2. Крок 2. Вирішіть, хто відповідальний за вирішення питання. Встановіть ЗЕЛЕНУ МАРКЕРНУ ФІШКУ №2 на локацію лінії ВИКОНАВЦІ/ДЕПУТАТИ.
3. Крок 3. Оберіть документ, який регламентує вирішення питання на поточному раунді гри. Встановіть КОРИЧНЕВУ МАРКЕРНУ ФІШКУ №3 на локацію.
4. Крок 4. Скористайтесь необхідним інструментом участі (ІУ). Покладіть ігрову картку ІУ на локацію біля однієї з головних ліній гри.
5. Пересуньте фішку ПОТОЧНИЙ СТАН вздовж лінії ГРОМАДА на термін, який потребує використання обраного ІУ.
6. Ігровий раунд завершено. Оцініть результат.
7. Повторюйте виконання пунктів 3-8, доки ігрову проблему не буде вирішено.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Успіх чи поразка в грі залежать від розташування фішки ПОТОЧНИЙ СТАН по відношенню до фішки НАМІРИ. Якщо фішка ПОТОЧНИЙ СТАН після вирішення ігрової проблеми знаходиться до або на фішці НАМІРИ - ви виграли. Інакше - програли.

РЕАЛЬНА ДІЯ

Відповідно до адвокаційного плану зробіть перший крок до його успішної реалізації. Підготуйте проєкти текстів та скористайтесь обраними вами на кроках 2-3 інструментами громадської участі в реальному житті.

УВАГА!

1. Використовуйте допомогу цифрового ментора «Мрія» та QR-code для отримання прикладів документів, положень інструментів громадської участі, пошуку необхідних відповідальних осіб, приймалень депутатів, адрес тощо.
2. Умовами гри передбачено, що: депутати та комісії приймають раз на місяць, бюджетна комісія приймає рішення раз в квартал, тендер відбувається за 45 днів, а ви завжди повинні обирати позитивний сценарій в разі виникнення різних варіантів розв'язання проблеми.
3. З метою уникнення помилок, оптимізації ігрового процесу та підвищення ефективності обрання й використання інструментів громадської участі, а також визначення термінів їх використання (задля пересування фішки ПОТОЧНИЙ СТАН вздовж часової шкали головної лінії гри ГРОМАДА, наводимо картку із підказкою та основними параметрами інструментів громадської участі.

ІНСТРУМЕНТИ ГРОМАДСЬКОЇ УЧАСТІ

ПОДАЄМО	КУДИ	ХТО	ФОРМА	ТЕРМІН	ПІДПИСИ	СКЛАДНІСТЬ
Місцева ініціатива	КМР	ініціативна група	паперова	~74	1000	5
Громадський бюджет	КМДА	автор	електронна	~2 роки	1 гол./1000 грн	3
е-Петиція	КМР	автор	електронна	~100	10 000	4
Звернення	КМДА	індивідуальне колективне	мейл / паперова	~30/15	—	1
Запит на інформацію	КМР / КМДА	фіз/юр НУО	електронна / мейл / паперова	~10	—	1
Звернення до депутата	КМР	індивідуальне колективне	усна / мейл / паперова	~30	—	2
Звернення до Міського голови	КМДА		мейл / паперова	~30/15	—	1
Звернення до профільної комісії	КМР		мейл / паперова	~30	—	2
е-Звернення фізособи	КМР	фіз.особа	електронна	~30	—	1

Інфографіка 31. Картка-підказка параметрів інструментів громадської участі

Цифровий простір гри, опис та використання

Методика дає можливість розширювати ігровий простір (Інфографіка 6) та створювати **додаткову цифрову реальність (цифровий простір гри - №3 на Інфографіці)** завдяки використанню прогресивних цифрових технологій (чат-боти, додана та віртуальна реальність, штучний інтелект тощо), дозволяє наповнити його **віртуальними онлайн-менторами, бібліотеками нормативно-правових актів, що можуть використовуватись як інтерактивні довідники, а також підключати до ігрового процесу реальні електронні та цифрові інструменти громадської участі**.

Запропоновані варіанти ігрових полів UChange 1.0, 1.5, SPB передбачають використання гравцями цифрового простору й містять точки входу до нього (Інфографіка 32):

1) **посилання на чат-бот «Мрія» (1) та команди (2)**, що виведуть на Положення, правила й безпосередньо дозволяють скористатись інструментом громадської участі під час гри;
2) **QR-коди(3)**, що перенаправляють гравців на закони, стратегії, програми, тим самим дозволяючи прямо під час гри дізнатись, чи відображено їх питання в цих документах і нормативних актах;
3) **віртуальний ментор (4)**, що моніторить і супроводжує весь ігровий процес і може давати поради кожному гравцю персонально, або ігровій команді, або додатково моделювати ігрову лінію, що робить процес динамічніше, цікавіше та реалістичніше: гравцям можуть надсилатись різні життєві ситуації, що впливають на хід реалізації їх проєкту або новини про зміну керівників структурних підрозділів чи стратегічних пріоритетів міста; або ж інформація про зменшення бюджету на заходи, в рамках яких проєкт мав бути реалізованим.

Зверніть увагу! Цифрова проєктна матриця, яка може використовуватись під час реаліті-гри UChange, є окремим компонентом методики CivicLab, підпадає під визначення цифрового інструменту участі й тому не є складовою цифрового простору.

Більш детально цифровий простір гри описується в окремому інструментарії, присвяченому освітній компоненті CivicLab. Ви можете завантажити його на сторінці проєкту Ради Європи «Сприяння участі громадян у демократичному процесі прийняття рішень в Україні».



Інфографіка 32. Приклад точок входу до цифрового простору гри UChange

Правила реаліті-гри UChange SPB

Гра UChange SPB. Школа мрій моделює проведення шкільного громадського бюджету (далі – ШГБ) в окремо взятій (реальній) школі. Не в контексті шкільного громадського бюджету ігрове поле UChange SPB може використовуватись для моделювання життєдіяльності будь-якої шкільної чи молодіжної спільноти, адже містить елементи органів місцевого самоврядування та відповідно дає можливість провести гру в рамках циклу прийняття рішень. В такому разі організатору необхідно використовувати ігрові фішки та ігрові картки з варіанту гри UChange 1.0 або 1.5. Правила та умови гри будуть аналогічні.

В контексті даного інструментарію, автори розглядають лише варіант, правила і умови гри UChange SPB. Школа мрій. Методика викладається з урахуванням того, що тренер(ка) ознайомлений із попередніми розділами даного інструментарію і володіє термінами і механікою проведення гри UChange 1.0, 1.5. Отже рекомендуємо пройти матеріал, що викладено в розділі Правила реаліті-гри UChange 1.0 та 1.5.

Мета UChange SPB. Школа мрій: навчити гравців ефективно використовувати ШГБ як інструмент участі молоді, школярів та школярок у процесі прийняття рішень та сприяти формуванню проактивного, свідомого та

відповідального українця, який може й вміє впливати на рішення влади задля розвитку своєї громади впродовж всього життя.

Завдання, які вирішує гра UChange SPB. Школа мрій:

1) навчити організовувати ШГБ на рівні школи;
2) навчити брати участь у ШГБ;
3) відпрацювати процедури ШГБ на кожному з етапів його реалізації;
4) обговорити ідеї, сформувати проєкти ШГБ та кошториси до них;
5) відпрацювати обрану модель ШГБ з урахуванням ризик-стратегії його впровадження;
6) опосередковано (для розробників положення): сформувати послідовність бізнес-процесів ШГБ на кожному з етапів його реалізації.

Для гравців доступні наступні ігрові ролі та варіанти гри:

1) виконавець ШГБ (вчитель, комісія);
2) автор(ка) / команда / голосуючий(ча) за проєкт ШГБ;
3) змішаний варіант, коли в грі беруть участь 1 та 2 ролі одночасно.

Форма гри: офлайн/онлайн (LIVE), з/без цифрової проєктної матриці.



ІнфІнфографіка 33. Приклад ігрового поля UChange SPB

Таблиця 9. Умовні позначки

A – лінія ЕТАПИ ШГБ
B – лінія АУДИТОРІЯ ШГБ
C – лінія ВИКОНАВЦІВ (виконавчої влади)
D – блок КОШТОРИС (проєкту ШГБ)
1 – шкала етапів ШГБ (10 етапів)
2 – цільові аудиторії (дівчинка, хлопчик, дитина з інвалідністю) ШГБ
3 – етапи реаліті-гри: «А», «Б», «В», «?» та етап «ДІЯ»
4 – виконком місцевої ради
5 – ігровий раунд (цикл), складається із 4 кроків (завдань)
6 – локації для карток інструментів громадської участі
7 – Локація Голова (ради/виконкому)

Ігрове поле, опис та використання

Ігрове поле (Інфографіка 33) представляє собою прямокутник, на якому символічно зображено будівлю школи, структуру органів місцевого самоврядування (4), цільові аудиторії (2), етапи шкільного громадського бюджету (1) та самої гри (3), кошторис проєкту (D) та умовний часовий відрізок життєдіяльності шкільної спільноти, впродовж якого відбувається проведення ШГБ (6), на який під час гри викладаються ігрові картки.

Головні лінії гри (A, B, C), кошторис (D), опис і використання.

На кожній стороні ігрового поля нанесено різнокольорові головні ігрові лінії:

ЕТАПИ ШГБ (А) – синя, горизонтальна, відображає 10 типових етапів шкільного громадського бюджету:

1) ІДЕЯ
2) ПРОЄКТ
3) ПІДТРИМКА
4) РЕЄСТРАЦІЯ
5) ЕКСПЕРТИЗА
6) ПРОМОЦІЯ
7) ГОЛОСУВАННЯ
8) ПЕРЕМОЖЕЦЬ
9) РЕАЛІЗАЦІЯ
10) РЕЗУЛЬТАТ

Ігрові етапи ШГБ відповідають етапам положення про ШГБ. Назви цих етапів перефразовані для підсилення ігрової ситуації і більшого розуміння їх суті. А їх кількість вирахувана з метою забезпечення повноцінного навчального процесу та моделювання взаємодії всіх суб'єктів ШГБ.

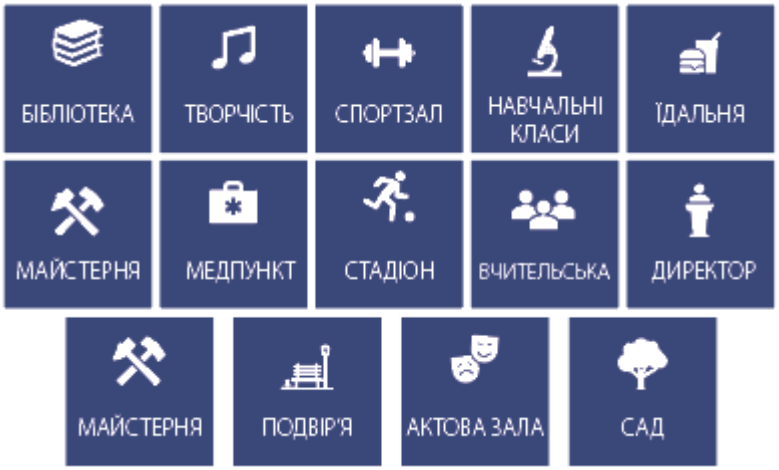
СУБ'ЄКТИ ШГБ - дві вертикальні лінії зліва. **ВИКОНАВЦІ (В)**, зелена – відповідальні за реалізацію ШГБ особи з боку виконкому ради та **АУДИТОРІЯ (С)**, блакитна – на якій розміщено цільові аудиторії (2) школярів і школярок, які необхідно залучити до процесу ШГБ та врахувати їх потреби під час формування проєктів ШГБ.

БЛОК КОШТОРИС проєкту ШГБ. Використовується на Етапі ШГБ № 2 для підготовки базового кошторису проєкту ШГБ, що складається із трьох частин, де зазначаються вартість: товарів, послуг/робіт і розробки технічної документації, що в сумі складають загальну вартість проєкту ШГБ.

Ігрові фішки

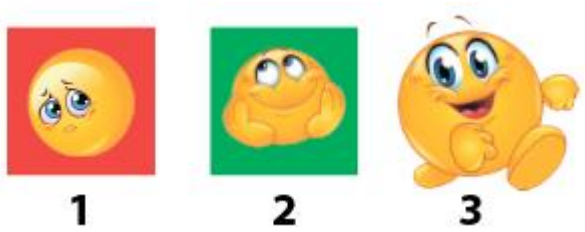
Є три типи ігрових фішок: «ОБ'ЄКТ», «ПРОЄКТНІ» і «МАРКЕР»

Фішки «ОБ'ЄКТ» - символізують об'єкти шкільної інфраструктури. Ці фішки викладаються на ігрове поле на зображення школи під час ігрових етапів: **ЕТАП «Б» –поточний стан школи та ЕТАП «В» – Школа мрії.** Тим самим вони символізують, де в школі знаходиться той чи інший об'єкт. Таким чином, школа на ігровому полі наближається до реально існуючої школи, яку представляють гравці.



Інфографіка 34. Фішки "Об'єкти"

Фішки «ПРОЄКТ». Це три фішки (Інфографіка 22) різного кольору: червона (1), **«ПРОБЛЕМА»** – символізує проблему (питання, ідея, проект), яку гравець планує вирішити завдяки грі, зелена (2), **«МРІЯ»** - очікуваний результат, який бажає отримати гравець в результаті розв'язання проблеми та жовта (3) - символізує **«АВТОР(КА) ІДЕЇ»,** який(ка) вирішує питання разом із командою. Фішки «Проблема» (1) та «Мрія» (2) викладаються на ігрове поле зверху на розташовані на попередньому етапі фішки «ОБ'ЄКТ». Фішка «Автор(ка) ідеї» (3) рухається вздовж шкали етапів ШГБ по ігровій лінії ЕТАПИ ШГБ (А).



Маркерна фішка одна – «МІШЕНЬ». Вона викладається на локації ігрових ліній «ВІДПОВІДАЛЬНИЙ» (С) та «АУДИТОРІЯ ШГБ» (В), щоб помітити суб'єктів, що беруть участь в ШГБ на тому чи іншому його етапі.



Інфографіка 35. Фішка "Мішень"

Ігрові картки

Ігрові картки, що символізують ту чи іншу дію, яку повинні виконати гравці на певному етапі ШГБ. Використання цих карток відбувається на першому кроці кожного з 10 етапів ШГБ.



Інфографіка 36. Ігрові картки "ДІЯ"

Ігровий процес (моделювання вирішення питання), опис та підказки

Реаліті гра складається з 4-х ігрових етапів, що умовно позначені як «А», «Б», «В», «?» та етапу «ДІЯ», що запускає ігровий цикл та покрокове виконання 10 етапів ШГБ. Нижче розглядаються ці етапи, завдання та дії, що повинні виконати гравці час їх проходження.

ЕТАП «А» –**шкільний громадський бюджет і його складові.** Завдання цього етапу - ознайомити гравців з основами ШГБ, як інструменту участі молоді у прийнятті рішень задля розвитку спільноти. Цей етап проходить у форматі дискусії та обговорення між тренером(кою) і гравцями наступних питань і тем:

- мета впровадження, використання та механіка ШГБ;
- які є етапи ШГБ;
- хто такі автор / команда / голосуючі та яка їх роль в процесі прийняття рішень і як залучити максимальну кількість учнів, учениць та молодих людей до вирішення питань, що хвилюють молодіжну спільноту;
- яка роль голови / ради в ШГБ та процесі прийняття рішень і в ШГБ;
- школа / конкурсна комісія – як відбувається ШГБ;
- як створити якісний інклюзивний проєкт, що задовольняє потреби молоді й спрямований на цільові аудиторії.

ЕТАП «Б» – **поточний стан школи**. На цьому ігровому етапі гравці повинні описати поточний стан школи та проблем, які їх турбують. Під час дискусії гравці описують саме свою школу, конкретну школу в якій вони навчаються. Паралельно обговоренню, на ігрове поле викладаються сині фішки «ОБ'ЄКТИ», що символізують об'єкти шкільної інфраструктури (столова, актова зала, навчальний кабінет, стадіон тощо). Ті з них, по яким гравці заявили проблеми, позначаються фішкою «Червоний смайл».

Завдання цього раунду:

- позначте **фішками «ОБ'ЄКТ»** на ігровому полі реальні об'єкти вашої школи;
- покладіть **фішки «ПРОБЛЕМА»** (червоний смайл) на ті об'єкти, по яким ви вважаєте, що є проблеми.

ЕТАП «В» – **Школа мрії**. Будуємо школу мрії. На цьому етапі обговорюються ідеї гравців стосовно того, що на їх думку треба зробити, щоб проблеми, які вони заявили на Етап «Б», було вирішено. Які ідеї сприятимуть розвитку шкільної спільноти, умов навчання тощо.

Завдання цього раунду:

- покладіть на об'єкти школи **фішку «МРІЯ»** (зелений смайл), стосовно яких ви бажаєте напрацювати проєкт, що вирішуватиме проблему.

Два додаткових **Етапи «?»: між «Б» і «В» і між «В» і «ДІЯ»** - використовуються як допоміжні, для нагадування учням, що школа це не лише будівля, а й територія навколо. Принаймні два рази тренер(ка) повинні нагадати гравцям, що треба звернути увагу на умови, середовище та спільноти, що є поза школою.

ЕТАП «ДІЯ» запускає послідовне проходження 10 етапів ШГБ. По факту, кожен з десяти етапів ШГБ – це один ігровий раунд, який складається з 4х послідовних кроків (завдань). Ці кроки й завдання, як і зазначає методика проведення реаліті-гри UChange, адаптовані до умов і аудиторії реаліті-гри UChange SPB. При цьому повністю зберігається ігрова логіка та алгоритм, що були описані в правилах гри UChange 1.0, 1.5 в розділі Ігровий раунд. З метою спрощення, ігровий раунд гри UChange SPB. Школа мрій не має кроку «документи». Адже в основі гри про шкільний громадський бюджет лежить відповідне положення, яким чітко регламентується його проведення. Отже, шукати документ, що регламентує вирішення ігрової проблеми, не треба. В разі використання ігрового поля для моделювання життєдіяльності молодіжної спільноти (тобто не ШГБ) - можна використовувати класичний ігровий раунд (цикл). Посилання на такий варіант ігрового поля надається в розділі Типові ігрові поля UChange. На Інфографіці 34 показано адаптований ігровий раунд кожного етапу ШГБ.



Інфографіка 37. Адаптований ігровий раунд до потреб ШГБ

Ігровий раунд (етап ШГБ), його кроки

Кожний етап ШГБ – це ігровий раунд, що складається з чотирьох послідовних кроків (1,2,3,4), в рамках яких гравець (чи ігрова група) повинні виконати завдання, дати відповіді на поставлені запитання. Умовно цей процес продемонстровано на Інфографіці 38.



Інфографіка 38. Етапи ШГБ (ігрові раунди) та їх кроки

Завдання, що треба розв'язати, й питання, на які гравцю треба дати відповідь для розуміння своїх дій на кожному етапі ШГБ і кроці ігрового раунду, наведені в таблиці нижче.

№ Етапу ШГБ	Назва Етапу ШГБ	Крок ігрового раунду	Завдання, яке повинні виконати гравці та запитання на які вони повинні знайти відповідь.
1	**СТАРТ 100% ІДЕЯ**	**Крок 1 ДІЯ**	Знайдіть відповідь на питання: «Яка мета цього етапу ШГБ?», «Що ви плануєте робити на даному етапі ШГБ?» Відповіддю на питання має бути одна з дій, яка зображена на ігровій картці. Отже, завданням цього кроку є обрати дію/дії, релевантні даному етапу ШГБ. Коли гравці виберуть, яку дію їм необхідно зробити на даному етапі ШГБ – на поле кладеться ігрова картка, що символізує обрану дію Гравці переходять до Кроку 2.
		Крок 2 ВІДПОВІДАЛЬНИЙ	Завдання. На цьому кроці гравці повинні визначити, КОГО НЕОБХІДНО ЗАЛУЧИТИ для того, щоб обрана на першому кроці дія дала результат. Питання: «Кого ви плануєте залучити на цьому етапі? Чи самостійно все будете робити? Як розподілите ролі, завдання, про що Ви будете питати». Коли учасник вибере, до кого з суб'єктів ШГБ звертатись і залучати, то на відповідні ігрові лінії: ВИКОНАВЦІ. ЦІЛЬОВА АУДИТОРІЯ ставиться фішка «МІШЕНЬ». Гравці переходять до Кроку 3.
		Крок 3 ПРОДУКТ	Завданням цього етапу є підготувати перелік необхідних документів, матеріалів, описів тощо, які допоможуть виконати дію, що обрано на кроці 1. Питання, яке повинно бути обговорене: «Які матеріали треба підготувати або які ресурси залучити, щоб ваша дія привела до результату?» Гравці повинні розповісти, які документи, матеріали презентації треба підготувати на тому етапі, де вони зараз знаходяться, які ресурси потрібно залучити, щоб досягнути успіху. Гравці переходять до Кроку 4.
		Крок 4 РЕЗУЛЬТАТ	Завдання. Гравці повинні сформувати чітке бачення результату, який вони очікують від своїх дій, залучених ресурсів на даному етапі ШГБ. Подумати, як його оцінити. Питання, які гравці повинні обговорити: «який результат очікується від Вашої дії?» Учасник повинен дати відповідь, наприклад: «очікую, що після інформування класу про те, що я маю ідею, сформується команда» Гравці переходять до Кроку 1 наступного етапу ШГБ (ігрового раунду). Фішка «АВТОР ІДЕЇ» пересувається по шкалі етапів ШГБ на наступний крок.
2	**ПРОЄКТ**	**Крок 1 ДІЯ**	Завдання та питання аналогічні Кроку 1, Етапу 1
		Крок 2 ВІДПОВІДАЛЬНИЙ	Завдання та питання аналогічні Кроку 2, Етапу 1
		Крок 3 ПРОДУКТ	Завдання та питання аналогічні Кроку 3, Етапу 1
		Крок 4 РЕЗУЛЬТАТ	Завдання та питання аналогічні Кроку 4, Етапу 1
3	**ПІДТРИМКА**	аналогічно	аналогічно

Гравці повинні пройти всі 10 етапів ШГБ і на кожному виконати завдання й відповісти на питання. Таким чином, вони повністю опанують використання інструменту ШГБ на прикладі реалізації власної ідеї або проєкту, що вирішує заявлену ігрову проблему, яку вони опрацювали на ігровому **ЕТАПІ «Б» –поточний стан школи.**

Правила та умови початку, проведення й завершення реаліті-гри UChange SPB. Школа мрій

Ігровий процес передбачає декілька умов і правил, яких необхідно обов'язково дотримуватись. Невиконання цих вимог може докорінно викривити навчальний процес і призвести до формування хибної думки гравця. Отже, тренер(ка) повинен(на) суворо дотримуватись виконання нижченаведених умов та правил гри.

1. Умови перемоги та поразки

Даний варіант гри не розрахований на обчислення балів та визначення переможців. Отже, такі поняття як програш чи перемога в даному варіанті реаліті-гри не використовуються. Гравці повинні пройти всі ігрові етапи та в результаті напрацювати проєкт ШГБ, що вирішує їх шкільну проблему, та розробити його кошторис. Отже, результатом гри є якісні проєкти. А реальним кроком, що уособлює формат «навчання через дію» методики CivicLab, є подання розроблених під час гри проєктів на реальний шкільний громадський бюджет і виконання кроків, що були напрацьовані гравцями (автором(кою) проєкту та його командою) під час гри.

2. Правила опрацювання ідеї, проєкту та кошторису

Відповідно методики, під час реаліті-гри UChange SPB. Школа мрій, може використовуватись цифрова проєктна матриця. Тому всі наступні правила виписані в двох варіантах: з використанням і без використання цифрової проєктної матриці. Тренер(ка) й гравці під час гри повинні чітко дотримуватись нижчезазначених правил і умов:

1) **ідея опрацьовується** на першому етапі ШГБ «СТАРТ 100%. Ідея». Автор(ка) ідеї повинен(на) обґрунтувати, чому ця ідея є актуальною і такою, що вирішить одну із «виставлених» на ігровому полі проблем;
2) опрацювання **«від ідеї до проєкту»**:
    a) **варіант гри з цифровою проєктною матрицею**: кожна ідея виписується в проєкт за допомогою цифрової проєктної матриці, що відображає бланк подачі проєкту ШГБ. Окремо, автор(ка) ідеї повинен(на) зазначити: потреби якої цільової аудиторії вирішує запропонований проєкт (на кого він розрахований, хто буде користуватись) і як він враховує гендерні аспекти та потреби вразливих категорій. Якщо враховує, то тренер(ка) ставить зелену фішку «МІШЕНЬ» на зображення фігурок на головній ігровій лінії АУДИТОРІЯ ШГБ (B), локація «цільова аудиторія»(2) – дивись тут і далі Інфографіку 33.
    b) **варіант гри без цифрової матриці** (коли проєкт не виписується). Кожна ідея проговорюється гравцем і обговорюється в ігровій команді. Головна мета – дати відповідь на такі запитання: «Яка назва проєкту?», «Яка мета проєкту?», «Які завдання проєкту?». Окремо, автор(ка) ідеї повинен(на) зазначити, потреби якої цільової аудиторії вирішує цей проєкт (на кого він розрахований, хто буде користуватись) і як він враховує гендерні аспекти та потреби вразливих категорій. Якщо враховує, то тренер(ка) ставить зелену фішку «МІШЕНЬ» на зображення фігурок на головній ігровій лінії АУДИТОРІЯ ШГБ (B), локація «цільова аудиторія»(2) – дивись тут і далі Інфографіку 33.
3) **Розробка кошторису:**
    a) **варіант з цифровою матрицею:** тренер(ка) роз'яснює, з яких частин складається кошторис, пояснює, що для складання якісного кошторису необхідно з'ясувати не тільки вартість окремого рядку кошторису, а й загальну вартість по його блокам:
        i. в офлайн варіанті гри (класичний або адаптивний) на «Блок Кошторис» (D) проєкту діти кладуть рисочки, на яких написані ті чи інші товари або послуги;
        ii. в онлайн варіанті гри в ці поля можна вписувати текст та зазначати вартість.

        В будь- якому разі, всі дані щодо рядеів кошторису переносяться в цифрову проєктну матрицю, яка розраховує загальну вартість проєкту.
    b) **варіант без цифрової матриці:** тренер(ка) роз'яснює, з яких частин складається кошторис, пояснює, що для складання якісного кошторису необхідно з'ясувати не тільки вартість окремого рядку кошторису, а й загальну вартість по його блокам:
        i. в офлайн варіанті гри (класичний або адаптивний) на «Блок Кошторис» (D) проєкту діти кладуть рисочки, на яких написані ті чи інші товари або послуги;
        ii. в онлайн варіанті гри в ці поля можна вписувати текст та зазначати вартість.

3. Правила опису поточного стану школи та проблем, які турбують школярів і школярок.

Як описати реальну школу? Треба, щоб гравці надали відповіді, зокрема, на такі запитання:

1. Скільки дітей в школі (треба, щоб дитина розуміла скільки можна зібрати голосів)?
2. Скільки класів в школі (треба, щоб дитина розуміла скільки можна зібрати голосів)?
3. Які об'єкти є у Вашій школі, давайте перелічимо їх (ставляться сині фішки з назвою).
4. Які проблеми чи ідеї Ви маєте, щоб Ваша шкільна спільнота розвивалась?

4. Обов'язковий перелік питань

Окрім описаних вище питань, на які гравці повинні дати відповіді, щоб навчитись ефективно використовувати ШГБ, необхідно поставити гравцям додаткові запитання на відповідних етапах.

1) *Хто є учасниками ШГБ?*

   Приклади запитань і відповідей.

   Що можуть школярі та школярки в рамках ШГБ? Відповідь: подати проєкт і сформувати команду, стати членом команди, долучитись до промоції проєкту, увійти до складу Конкурсної комісії, проголосувати за проєкт.

   Що можуть батьки в рамках ШГБ? Відповідь: можуть увійти до складу Конкурсної комісії, допомагати з промоцією та організацією ШГБ на рівні школи.

   Що можуть вчителі в рамках ШГБ? Відповідь: відповідають за організацію ШГБ в школі та дотримання правил Положення ШГБ в класах, входять до складу Конкурсної комісії.

2) Які *функції Конкурсної комісії?*
3) *Чому важливо, щоб до складу Комісії входили учні?*
4) *Скільки проєктів може подати автор?*
5) *Скільки проєктів може перемогти?*
6) *Якщо є складності в підготовці проєкту, до кого автор може звернутись?*
7) *Для чого існує конкурсна комісія?*
8) *Якщо проєкт отримав негативний висновок, що необхідно зробити автору?*
9) *Як буде відбуватись голосування за проєкти?*
10) *Хто може голосувати за проєкти?*

Інфографіка демонструє ігрову ситуацію по напрацюванню проєкту шкільного громадського бюджету з використанням ігрового поля UChange SPB. Школа мрій.



Інфографіка 39. Ігрова ситуація під час моделювання ШГБ

Стандарт першого кроку та моніторингу результатів реаліті-гри UChange

Стандарт регламентує дії гравців, які необхідно зробити під час та по завершенні гри для практичного засвоєння навчального матеріалу, а також його моніторинг.

Індикатор оцінки: IUC -36,38,43,51,52,521-524,53,54

Стандартом передбачено: практична реалізація освітнього формату «навчання через дію» (освітня компонента методики CivicLab), який використовується під час проведення реаліті-ігри UChange або її аналогу.

Стандарт описує мінімальний результат реаліті-гри UChange: перелік документів, що повинен напрацювати гравець та першочергові дії гравця як під час гри, так і по її завершенні, щоб отримані ним(нею) нові знання одразу були використані на практиці успішної реалізації його / її власного проєкту, а також проведення оперативного та віддаленого моніторингу.

Стандарт результатів реаліті-гри UChange викладено в Таблиця 14.Стандарти мінімально гарантованої кількості результатів гри за методикою CivicLab.

Перший крок до успішної реалізації

Інноваційний формат «навчання через дію», в якому проводиться реаліті-гра UChange, передбачає, що кожен учасник(ця) безпосередньо під час гри отримує необхідні знання щодо життєдіяльності громади, можливості впливу на вироблення та прийняття рішень та одразу робить перший дієвий крок до реалізації власного проекту (ідеї) або вирішення реальної проблеми міста: готує звернення або місцеву ініціативу, подає електронну петицію або проєкт тощо. В таблиці стандарту представлено очікувані результати кожного з варіантів гри: які документи напрацьовано гравцями й перші кроки, які вони повинні зробити задля успішного втілення в життя свого проєкту.

Таблиця 10. Перші кроки за результатами реаліті-гри

UChange 1.0 Місто	UChange 1.5 Країна	UChange SPB. Школа мрій
Підготовлені документи (напрацювання) за результатами гри[38]		
• Розроблений проєкт • Адвокаційний план	• Розроблений проєкт • Бюджет проєкту • Адвокаційний план проєкту • Комунікаційний план проєкту	• Розроблений проєкт ШГБ • Кошторис проєкту ШГБ (або обрано інший ІГУ для вирішення заявленої проблеми)
Під час реаліті-гри гравці повинні		
• Обрати один ІГУ, яким вони скористаються під час гри • Підготувати матеріал (текст), що передбачає ІГУ • Скористатись ІГУ	• Обрати один ІГУ, яким вони скористаються під час гри • Підготувати матеріал (текст), що передбачає ІГУ • Скористатись ІГУ	**ШГБ** • заповнити бланк проєкту ШГБ (якщо є електронна система, то в ній, якщо нема - в електронному вигляді) • підготувати послідовність кроків для реалізації проєкту через ШГБ **Інший ІГУ** • Підготувати матеріал (текст), що передбачає ІГУ • Скористатись ІГУ
Після завершення реаліті-гри гравці повинні		
Виконати завдання адвокаційного плану	Виконати завдання адвокаційного і комунікаційного планів	Брати активну участь у просуванні проєкту ШГБ в якості одного із його ‘акторів
Проводити моніторинг результатів адвокаційного та комунікаційного планів і проводити їх коригування	Рекомендуємо: • провести дослідження стратегічних документів • напрацювати політичну пропозицію • провести аналіз програм	Слідкувати за реалізацією проєкту, а одразу по завершенні – розпочати ефективно використовувати його результати

* ІГУ – інструмент громадської участі

[38] В електронному вигляді у разі використання цифрової проєктної матриці

Наводимо приклад використання гравцем інструменту громадської участі під час проведення реаліті-гри UChange і як в цьому їм може допомогти цифровий чат-бот «Мрія».

ЩО ОЗНАЧАЄ
використати інструмент участі?

кожна група повинна скористатись одним із інструментів участі

інструмент участі	спосіб використати зараз	команда до Мрії
петиція	зареєструйте петицію на сайті	***ПишуПетицію***
місцева ініціатива	заповніть заявку на місцеву ініціативу, сформуйте текст проекту рішення	***ПишуМісцевуІніціативу***
звернення до депутата	напишіть на аркуші текст звернення	***ПишуЗверненняДепутату***
звернення в КМДА	напишіть на аркуші текст звернення або подайте його в електронній формі	***ПишуЗверненняКМДА***

Ви повинні писати все чітко: із прізвищами, до кого звертаєтеся, конкретно формулювати свої потреби і що Ви хочете отримати для вирішення проблеми.

Пам'ятайте, що у Вас ще є такий інструмент, як Запит на публічну інформацію
ІнфоЗапит

Інфографіка 40

Моніторинг результатів реаліті-гри UChange

Відповідно до стандарту, ініціатори та команда супроводу гри можуть провести локальний індивідуальний (груповий) оперативний моніторинг результатів реаліті-гри та локальний індивідуальний віддалений моніторинг успішності реалізації безпосередньо проєктів гравцями. Основою для моніторингу є показники результативності реаліті-гри, оцінені згідно Таблиця 14.Стандарти мінімально гарантованої кількості результатів гри за методикою CivicLab.

Автори інструментарію наполегливо рекомендують проводити не тільки оперативний моніторинг і оцінювати результат гри, а й віддалений моніторинг успішності реалізації напрацьованих під час гри проєктів. Віддалений моніторинг ми рекомендуємо проводити в такі часові рамки після завершення гри: через 1, 3, 6 місяців та рік – шляхом опитування гравців (в різний спосіб і формах). Це дасть можливість сформувати кращі практики використання реаліті-гри як прикладного інструменту, що забезпечує практичне навчання основам громадської участі. І в подальшому дозволить тренеру(ці) використовувати подібні успішні практики під час наступних тренінгів. До прикладу, кращі практики використання гри UChange наведено у розділі Кращі практики цього інструментарію. Найбільш яскраві практики ми рекомендуємо оформлювати у форматі «сторітелінг». Приклад ви можете знайти за посиланням: http://www.kpp-ngo.org/coe/nads/qp/uc/

З метою оцінки рівня знань гравців щодо основ громадської участі та навиків користування інструментами партисипації зокрема (початкового та фінального), автори рекомендують використовувати освітню компоненту методики CivicLab, яка передбачає використання додаткових оціночних методик (тестування, індивідуальні практичні завдання у класичному чи дистанційному форматах). В рамках даного інструментарію ці методики не описуються й не оцінюються.

Стандарт роботи з цифровою проєктною матрицею

Стандарт регламентує використання цифрової проєктної матриці під час проведення реаліті-гри UChange в частині внесення інформації та пов'язаний зі Стандартами: Стандарт підготовки заходу, Стандарт проведення заходу, Правила реаліті-гри UChange 1.0 та 1.5, Правила реаліті-гри UChange SPB, Стандарт роботи команди супроводу та Стандарт першого кроку за результатами реаліті-гри UChange

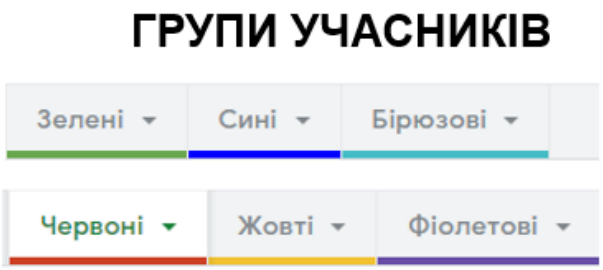
Індикатор оцінки: ICL-15,22.

Стандарт забезпечує підготовку проєкту, адвокаційного та календарного планів на основі пропозицій гравців.

Стандарт описує структуру, завдання та послідовність внесення інформації в цифрову проєктну матрицю, адаптований до умов використання спільно із реаліті-грою UChange та повністю корелюється із відповідним стандартом методики CivicLab. З метою уникнення дублювання - стандарт не описує використання цифрової компоненти методики CivicLab – для цього розроблено окремий інструментарій[39].

Цифрова проєктна матриця - спеціально запрограмована електронна таблиця з шістьма (або більше) робочими вкладками (назва вкладки відповідає її кольору: **«червона»**, **«жовта»**, **«зелена»**, **«синя»**, **«фіолетова»**, **«бірюзова»**) для внесення даних і двома службовими вкладками[40]: **«візуалізація»** та **«аналітика»**. Всі гравці під час гри поділені на рівні ігрові групи, в яких вони опрацьовують ігрову ситуацію (питання) визначеної теми (ігрового питання). Кожна група має свій умовний колір (**«червона»**, **«жовта»**, **«зелена»**, **«синя»**, **«фіолетова»**, **«бірюзова»**). Колір групи відповідає кольору вкладки в цифровій матриці. Думки та пропозиції гравців вносяться тренером(кою) в цифрову проєктну матрицю у вкладку з назвою, що відповідає кольору відповідної ігрової групи. У вкладці «візуалізація» містяться графіки, діаграми та цифрові показники, що наочно демонструють результати напрацювань кожної з ігрових груп і всіх гравців заходу. У вкладці «аналітика» агрегуються напрацювання всіх ігрових груп у вигляді зведеної текстової інформації, яку гравці кожної ігрової групи визначили, як результат своєї роботи: пріоритизували, рейтингували, обрали як реалістичну тощо.

Кожна робоча вкладка цифрової проєктної матриці містить формуляр (таблицю) – це цифровий бланк розробки проєкту (вирішує заявлену гравцем проблему, реалізує його ідею), містить три блоки із полями, кожен із яких відповідає Завданням, що повинні виконати гравці під час ігрових раундів реаліті-гри UChange. Стандарт формуляру робочої вкладки наведено нижче. Стандарт формуляру службових вкладок наведено у Інструментарії CivicLab для напрацювання, аналізу та прогнозування варіантів рішень в процесі їх прийняття.



Інфографіка 41

Дані вносяться тренером(кою) в цифрову проєктну матрицю у блок Завдання (1-3), що відповідає поточному кроку ігрового раунду (фази, етапу). Посилання на приклад цифрової проєктної матриці та Завдання наведено тут: http://www.bdmuc.kpp-ngo.org

Інфографіка 422. Посилання на матрицю

Заповнюючи цифрову проєктну матрицю, гравці повинні:

- описати проблему, яку намагаємося вирішити
- сформулювати мету проєкту, визначити ціль
- з'ясувати, хто відповідальний (мішень) за вирішення проблеми
- знайти документ, що регламентує вирішення проблеми
- знайти перелік інструментів громадської участі, якими вони вплинуть на мішень
- визначити завдання проєкту
- розробити план дій для успішного вирішення проблеми
- використати принаймні один інструмент громадської участі, обраний для вирішення проблеми: підготувати необхідні документи для вирішення проблеми (напр., написати заяву, звернення тощо)

[39] Інструментарій CivicLab для напрацювання, аналізу та прогнозування варіантів рішень в процесі їх прийняття: https://bit.ly/2WHacRO
[40] Якщо умовами заходу передбачено використання цифрової компоненти

Умовно послідовність і логіка виконання завдань, що містить цифрова проєктна матриця, зображено в проєктному циклі.



Інфографіка 433. Проєктний цикл

Стандартом обумовлено, що робоча вкладка цифрової проєктної матриці повинна забезпечити розробку одного цілісного проєкту, який вирішує конкретну проблему, й одного адвокаційного плану його реалізації. Дані вносяться в окрему клітинку кожного з блоків Завдання (відповідає окремому кроку ігрового раунду (фази, етапу)).

Таблиця 11. Опис завдань цифрової проєктної матриці

Завдання	Опис завдання
Завдання 1. Проєкт	Обговоріть проблему, яку ви вирішуєте, сформулюйте ідею щодо вирішення проблеми та опишіть її у вигляді проєкту. Заповніть наступні поля цифрової проєктної матриці даними. 1. **Проблема**, яку вирішуєте (конкретна, відноситься до певної політики) 2. **Мета** проєкту (чого ви прагнете досягнути) 3. **Ціль проекту за SMART** (конкретна, вимірювана, має виконавця, реалістична, обмежена в часі) Повинні бути заповнені всі поля без виключення.
Завдання 2 Мішені	**Визначте відповідальних за вирішення проблеми осіб** чи структурний підрозділ органу влади відповідного рівня. Заповніть наступні поля цифрової проєктної матриці даними. 1. Мішень (впливу) №1 2. Мішень (впливу) № 2 3. Мішень (впливу) № 3 4. Мішень (впливу) № 4 5. Мішень (впливу) № 5 Повинно бути заповнено принаймні одне поле – тобто, обрана щонайменше одна мішень впливу.
Завдання 3 Адвокаційний план	Розробіть **адвокаційний план**, що включає адвокаційне завдання та інструменти громадської участі, якими ви плануєте впливати на обрані мішені задля прийняття необхідного для успішної реалізації проєкту рішення. Заповніть наступні поля цифрової проєктної матриці даними (будуть використані дані, напрацьовані в Завданні 2 та перелік наявних інструментів громадської участі). 1. Тривалість проєкту 2. а-Завдання 1 –> Мішень 1 –> Інструмент 1 3. а-Завдання 2 – Мішень 2 – Інструмент 2 4. а-Завдання n+ – Мішень n+ – Інструмент n+ 5. Визначить строки виконання кожного а-Завдання Повинно бути заповнено таблицю, що відображає календар адвокаційного плану.

Стандарт забороняє вписувати декілька пропозицій від ігрової групи в одну й ту ж клітину! Цифрова проєктна матриця використовується для підготовки лише одного проєкту від однієї ігрової групи. Тому тренер(ка) повинні створити всі належні умови, щоб було достатньо часу на обговорення всіма гравцями ігрової групи всіх пропозицій і за результатом одна узгоджена пропозиція була внесена у відповідну клітину цифрової проєктної матриці. Якщо форматом гри передбачено напрацювання декількох альтернативних варіантів проєктів, які вирішують одну й ту ж проблему, то адміністратор(ка) гри повинен передбачити відповідний формат роботи в ігрових групах, або обрати іншу типову цифрову матрицю (ідей або альтернатив тощо) для використання.

Дані, що вносяться в матрицю, стають одразу доступні як гравцям, котрі їх напрацювали, так і іншим ігровим групам. Це необхідно для того, щоб кожна ігрова команда мала можливість в будь-який момент переконатись, що їх пропозиції щодо проєкту були правильно занесені в цифрову матрицю.

В будь-який момент всі напрацювання будь-якої ігрової групи чи всіх ігрових груп в цілому можна вивести на загальний екран або надати доступ до цієї інформації будь-кому з гравців. Це забезпечує дотримання принципів прозорості, відкритості, недискримінаційності[41] та неупередженості. Що, в свою чергу, формує довіру всіх гравців до результатів спільної роботи.

Таблиця 12.Стандарт формуляру робочої вкладки, що відповідає крокам ігрового раунду

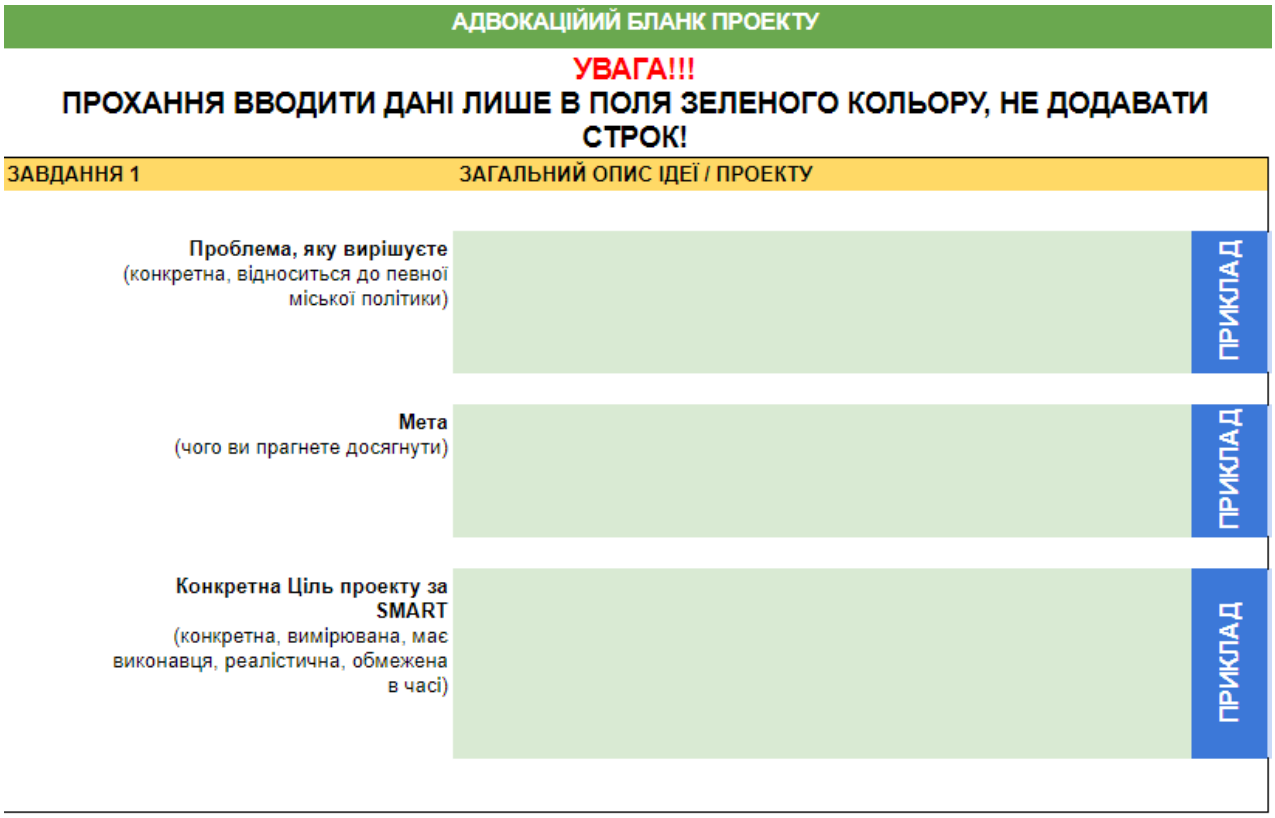
№	Стандарт	НОРМА мінімальна/максимальна
1	**Робочі вкладки**	
1.1	Кількість вкладок	3/6 або відповідно кількості гравців*
1.2	Назва стандартних вкладки	«червона», «жовта», «зелена», «синя», «фіолетова», «бірюзова»
1.2	Колір вкладки та кольорова тема оформлення	червона, жовта, зелена, синя, фіолетова, бірюзова
1.3	Вміст	дані пропозицій учасників груп внесених відповідно до формулярів кожної фази
1.4	Мінімальна кількість пропозицій	30
1.5	Хто формує/вносить дані	Тренер(ка) або гравець*

* якщо умовами реаліті-гри передбачено, що кожен гравець може напрацьовувати індивідуальний проєкт на основі своєї проблеми, то адміністратор(ка) гри створюють проєктну матрицю із такою кількістю вкладок, що відповідає загальній кількості гравців, які беруть участь у грі UChange. В такому разі, дані у вкладки цифрової проєктної матриці вносяться гравцями самостійно. Адміністратор гри повинен надати безпосередній доступ гравцям до вкладок цифрової проєктної матриці.

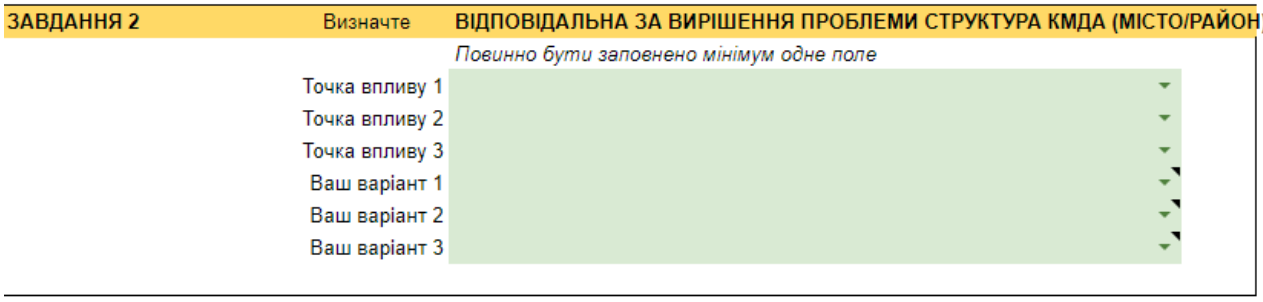
[41] III.ii Принципи участі громадськості, CONF/PLE(2009)CODE1. Кодекс кращих практик участі громадськості у процесі прийняття рішень. https://rm.coe.int/16802eeddb.

РОБОЧА ВКЛАДКА ЦИФРОВОЇ МАТРИЦІ

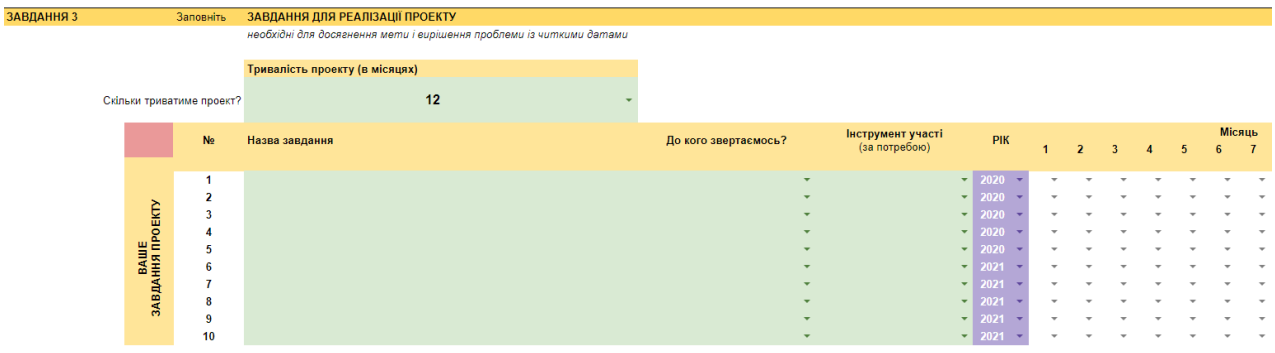
Наводимо графічний приклад робочої вкладки й завдань цифрової проєктної матриці.



Інфографіка 44. Завдання 1



Інфографіка 45. Завдання 2



Інфографіка 46. Завдання 3

Стандарт роботи команди супроводу

Стандарт регламентує порядок роботи команди супроводу впродовж всіх етапів проведення реаліті-гри UChange.

Індикатор оцінки: ICL-15,21,22.

Стандартом передбачено організацію належної роботи команди супроводу задля досягнення мети реаліті-гри UChange, виконання всіх запланованих завдань усіма гравцями та всіма ігровими групами в повному обсязі та в чітко визначений проміжок часу.

Стандарт описує кваліфікаційні вимоги до тренерів(ок), функції, обов'язки, завдання, стандартні дії, методику ведення дискусії та рівень включеності гравців до процесу обговорення в ігрових групах, правила спільної роботи в самій ігровій групі, а також процедуру моніторингу адміністратором цифрової компоненти стану виконання завдань і динаміки гри кожної ігрової групи[42].

Команда, що супроводжує реаліті-гру UChange, складається з: адміністратора(ки) реаліті-гри UChange (вона(він) також є і адміністратором цифрової компоненти), та тренерів(ок). Функції між учасниками(цями) команди розподіляються наступним чином: адміністратор/ка відповідальний(на) за належну організацію і проведення реаліті-гри в цілому та забезпечує роботу програмно-аналітичного комплексу (цифрова компонента та цифрова проєктна матриця), тренери(ки) організовують та ведуть дискусію в ігрових групах і одночасно вносять пропозиції від гравців в цифрову проєктну матрицю[38].

Необхідна кількість тренерів(ок) виписана в Таблиця 14.Стандарти мінімально гарантованої кількості результатів гри за методикою CivicLab. Методикою проведення реаліті-гри UChange **не передбачено** залучення до команди супроводу окремого фахівця чи фахівчині, що будуть забезпечувати внесення даних в цифрову проєктну матрицю – **ноуттейкера(ки).**

Під час реаліті-гри UChange, команда супроводу завжди повинна дотримуватись наступних **загальних правил**:

1) за дотримання стандартів та належне проведення реаліті-гри, відповідно методики CivicLab, відповідає адміністратор(ка);
2) вся робота на заході розподілена на декілька ігрових раундів відповідно до Стандарт проведення заходу;
3) всі гравці працюють в ігрових групах за столами (у віртуальних кімнатах), що позначено різними кольорами (віртуальна кімната носить назву певного кольору). Кількість груп /столів (віртуальних кімнат) визначається Стандарт підготовки заходу;
4) в кожному з ігрових раундів є декілька завдань і питань, на які ігрова група повинна надати відповідь і виконати;
5) разом із гравцями в кожній ігровій групі працюють тренер(ка). Кількість тренерів(ок) визначається Стандарт підготовки заходу;
6) Належну роботу кожної ігрової групи забезпечує тренер(ка). Він (вона) організовує та веде дискусію в ігровій групі відповідно до ігрового раунду, теми та ігрового питання. Також він(вона) повинні уважно слухати кожного гравця та вносити в цифрову проєктну матрицю озвучену ним/нею думку та пропозицію. Тренер(ка) додатково озвучує сказане, щоб всі гравці змогли переконатись, що їх думка правильно почута, а пропозицію правильно внесено в матрицю. Тренер(ка) працює і виконує функції зокрема і відповідно до затверджених методикою проведення реаліті-гри UChange стандартів.
7) Роботу тренерів(ок) координує адміністратор(ка). Він/вона пояснює методологію роботи, контролює дотримання стандартів, відповідає за роботу цифрової компоненти, моніторить роботу ігрових груп, результати виконання завдань, як в окремих ігрових групах, так і всіма гравцями. Підсумовує результати гри, зокрема на основі візуалізованих та аналітичних даних, що формує цифрова компонента.

Під час заходу, тренер(ка) повинен/на дотримуватись наступних стандартів роботи:

1. **Слідкувати за таймінгом** кожної фази заходу.
2. **Дотримуватись правил модерації** та вимагати того ж від всіх гравців:
    a. будьте ввічливими;
    b. не перебивайте та не сперечайтесь;
    c. уважно слухайте;

[42] Якщо умовами заходу передбачено використання цифрової компоненти та проєктної матриці.

d. кожен має висловитися;
e. поважайте думку інших;
f. говорить один гравець;
g. телефони на віброрежимі.

3. **Дотримуватись загальних правил гри** та використовувати рекомендації адміністратора(ки) під час кожної з фаз.
4. **Дотримуватись методики ведення фасилітованої дискусії** та регламенту роботи:
    a. **активно модерувати бесіду**: гравці висловлюються не більше 1 хвилини по черзі;
    b. **всі гравці повинні висловити свою думку** впродовж кожного кроку одного ігрового раунду: використовуйте олівець як мікрофон, передаючи його від гравця до гравця (в разі проведення гри в дистанційному форматі, називайте прізвище та ім'я гравця по черзі);
    c. **бути прикладом для гравців**: покажіть, як треба висловити думку перед початком обговорень, робіть так кожного разу в разі потреби;
    d. **узагальнювати думку гравців**: після висловлювання кожного гравця, повторювати "чи правильно я Вас зрозумів/ла….";
    e. якщо виникають **питання щодо гри чи роботи цифрової компоненти** – тренер(ка) повинен/на звернутись до адміністратора гри;
5. **Суворо дотримуватись послідовності проходження ігрових раундів і їх кроків, а також всіх етапів і ігрових фаз (якщо такі передбачені правилами проведення гри).** В разі, якщо крок чи ігровий раунд пройдено, то повертатись до нього або змінювати розташування чи перекладати, або вилучати картки чи вносити зміни в цифрову проєктну матрицю, або додавати будь-яку інформацію **СТАНДАРТОМ КАТЕГОРИЧНО ЗАБОРОНЕНО!**
6. **Зачитувати результати роботи ігрових груп під час презентації** з вкладки цифрової матриці Аналітика, з розділу позначеного кольором вашої ігрової групи.

В разі, якщо під час реаліті-гри UChange використовується цифрова проєктна матриця, тренер(ка) також повинна дотримуватись наступних стандартів роботи з цифровою матрицею:

1. **слідкуйте за динамікою роботи** інших ігрових груп, вона показана на вкладці «візуалізація цифрової матриці»;
2. **слідкуйте за таймінгом гри й кожного ігрового раунду** ;
3. **до Вас може звертатись адміністратор гри** та давати поради щодо процесу роботи вашої ігрової групи - уважно слухайте та виконуйте їх.
4. **Ретельно вносити всі думки та пропозиції в цифрову проєктну матрицю**:
    a. не намагайтесь вносити все, що говорять гравці;
    a. інформація повинна вноситись в цифрову проєктну матрицю лише після **узагальнення думки гравців – тобто** після того, як тренер(ка) озвучила думку гравців й отримав(ла) підтвердження;
    b. суворо дотримуватись послідовності виконання завдань в цифровій проєктній матриці – вони узгоджені з завданнями кроків ігрових фаз. **Змінювати послідовність виконання завдань в цифровій проєктній матриці СТАНДАРТОМ КАТЕГОРИЧНО ЗАБОРОНЕНО!**
    c. тренер(ка) повинен(на) відкладати внесення інформації в цифрову проєктну матрицю «на потім», записувати пропозиції на папері тощо. Інформація повинна бути внесена в матрицю поки наступний гравець висловлює думку та веде дискусію;
    d. тренер(ка) не може скорочувати речення та окремі слова, уникати застосування не широковживаних абревіатур;
    e. тренер(ка) повинен/на використовувати одну клітину матриці для запису однієї думки одного гравця. Стандартом методики CivicLab **СУВОРО ЗАБОРОНЕНО** внесення декількох пропозицій від одного гравця в одну комірку матриці!

Під час заходу, адміністратор(ка) реаліті-гри UChange (цифрової компоненти) повинен/на дотримуватись наступних стандартів роботи:

1. **Надати гравцям доступ до платформи відео-конференцій, спільного перегляду робочого столу тренер(ки) до ігрового поля та цифрової матриці**[43] та забезпечити безперервність їх роботи впродовж всього процесу гри.
2. Одразу по завершенні гри **провести комплекс заходів, що унеможливлять втрату, зміну чи псування інформації** в такій послідовності й обсязі:
    a. надати доступ до напрацьованих пропозицій лише у режимі перегляду;
    b. зробити резервну копію цифрової проєктної матриці;
    c. дані із цифрової проєктної матриці: експортувати в pdf-файл візуалізацію результатів роботи груп, а аналітику та перелік напрацьованих пропозицій - експортувати у табличний формат;
    d. передати файли з візуалізацію та напрацьованими пропозиціями ініціаторам (замовникам) гри.
3. **Слідкувати за таймінгом кожного ігрового раунду та заходу в цілому**.
4. **Нагадувати тренеру(ці) про те, скільки часу залишилось до завершення**. Для цього, адміністратор(ка) повинен(на) опрацювати програму гри таким чином, щоб чітко знати час початку та завершення кожного ігрового раунду (фази, етапу), а також його тривалість. Не менше, ніж два рази за 10 та 5 хвилин до завершення ігрового раунду (фази, етапу) - повинен повідомити кожного тренера(ку) про час, що залишився до завершення виконання завдання та необхідність початку виконувати наступне завдання (переходити до наступного ігрового раунду тощо).
5. **Контролювати стан роботи ігрових груп**. Повинен увійти у віртуальну кімнату/підійти до столу/ мінімум один раз під час кожного з ігрових раундів (фаз, етапів), оцінити динаміку роботи та обговорення, активність гравців тощо.
6. **Проводити оперативний моніторинг стану виконання завдання** на підставі даних візуалізації та належності заповнення цифрових матриць, переключаючись між вкладками, в кожній з яких напрацьовуються пропозиції певною ігровою групою.

Комунікація між учасниками команди може відбуватись через будь-який месенджер: Viber, Telegram, Facebook. Ми рекомендуємо вести комунікацію через внутрішній чат цифрової проєктної матриці. В спільний канал повинна надсилатись виключно інформація, що стосується гри, або теми гри та питань, що обговорюються в ігрових групах на певному ігровому раунді (фазі, етапі), а також технічні запитання, що можуть виникнути під час роботи з матрицею і проведення гри. Зокрема, це може бути: нагадування про таймінг, вирішення технічних питань, рекомендації по заповненню матриці та проведенню гри тощо.

Стандарт кваліфікаційних вимог до тренерів(ок) CivicLab

Стандарт регламентує необхідні знання та практичні навички, якими повинен володіти тренер(ка), які проводять заходи за методикою і стандартами CivicLab, зокрема і реаліті-гру UChange.

Індикатор оцінки: UCL-61-63.

Стандартом передбачено кваліфікаційні вимоги до тренерів(ок), котрі проводять заходи за методикою CivicLab Ради Європи, реаліті-ігри UChange або їх аналог у форматі «навчання через дію».

Стандарт описує кваліфікаційні вимоги до тренерів(ок), їх завдання і обов'язки, необхідний рівень знань і практичних вмінь, підтвердження кваліфікації, сертифікацію та надає посилання на навчальні програми, що забезпечать потенційним тренерам(кам) належну підготовку до процесу сертифікації.

УВАГА! Тренери(ки) повинні бути сертифіковані на знання, практичне використання та дотримання стандартів методики CivicLab під час проведення заходів, зокрема реаліті-ігор UChange.

Навіщо використовуються кваліфікаційні вимоги та сертифікація CivicLab?
Автори методики CivicLab та реаліті-гри UChange намагаються уникати надмірної деталізації та конкретики, щоб забезпечити тренерів і гравців універсальним інструментом, що дає можливість змоделювати будь-який процес прийняття рішень. Водночас, такий підхід вимагає наявності у тренерів(ок) достатнього рівня знань і практичних компетенцій щодо державного устрою, нормативної бази, бюджетного законодавства, владних повноважень, положень та механізмів роботи інструментів громадської участі, успішних практик взаємодії суб'єктів публічної сфери тощо. Це дозволить якісно та ефективно використовувати ігрові поля UChange і

[43] Якщо будь що із переліченого передбачено умовами проведення гри;

досягти мети, яку ставлять автори даного інструментарію: навчити, надати нові знання та практичні компетенції гравцям щодо основ громадської участі на прикладі вирішення їх питань. Саме для цього автори методики розробили базові кваліфікаційні вимоги до тренерів(ок). Без належно підтвердженого (сертифікатом CivicLab) тренером(кою) рівня компетенції та практичного володіння стандартами методики CivicLab, зокрема проведення реаліті-гри UChange, жоден проведений захід не може вважатись таким, що відповідає стандарту CivicLab. А отже і результат (навчання, пропозиції, звіти, аналітика тощо) не може вважатись достовірним і легітимним.

Сертифікація CivicLab – це система заходів, спрямованих на всебічне комплексне оцінювання ефективності діяльності тренера(ки), за якою визначається (підтверджується) рівень їх кваліфікації: знання й практичні навички використання методики CivicLab відповідно встановленим стандартам. Для сертифікації тренер(ка) повинен пройти навчання з практичного використання стандартів методики CivicLab і здати кваліфікаційний практичний іспит.

З метою якісної підготовки до сертифікації, автори інструментарію рекомендують потенційним тренерам(кам) скористатись спеціально розробленими експертами проєкту Ради Європи «Сприяння участі громадян у демократичному процесі прийняття рішень в Україні» навчальними програмами та посібниками з основ громадської участі:

- Онлайн-Академія громадської участі 2.0: http://www.kpp-ngo.org/coe/nads/
- Статут громади м. Дрогобич. онлайн-курс: http://kpp-ngo.org/coe/drohobych/
- Менторська програма Ради Європи «Менторство заради змін»
- Тематичні посібники з практичного навчання основам громадської участі: http://bit.ly/2Kz8pvG

Повний перелік навчальних програм ви можете знайти за посиланням: http://np.kpp-ngo.org

Кваліфікаційна характеристика сертифікованого тренера(ки) CivicLab.

А. Завдання та обов'язки: організовувати та проводити заходи за методикою і стандартами CivicLab, зокрема:

1. консультативні з використанням цифрової компоненти напрацювання пропозицій, аналізу і прогнозування варіантів рішень;
2. навчальні з використанням реаліті-гри UChange у форматі «навчання через дію»;
3. просвітницькі діалогові семінари у форматі «навчання через дію».

В. Кожен тренер(ка), які планують проводити заходи за методикою і стандартом CivicLab, повинні мати **знання за такими темами**:

- стандарти Ради Європи щодо громадської участі та доброго врядування;
- основ публічного та багаторівневого управління;
- державного устрою;
- державного управління, державної служби, місцевого самоврядування;
- владних повноважень та циклу прийняття управлінських рішень;
- державної регіональної політики;
- система місцевого самоврядування й територіальної організації влади;
- нормативної бази, що регламентує громадську участь та роботу інструментів громадської участі;
- бюджетного законодавства та бюджетного циклу;
- статут територіальної громади;
- стратегічного планування;
- механізми роботи інструментів громадської участі на місцевому і національному рівні;
- залучення молоді для розвитку громад;
- гендерний підхід у розвитку громади;
- стратегії розвитку міста за участі громадськості;
- розвиток учасницької демократії та цифрова трансформація;
- навчальних методик;
- основ гейміфікації навчального процесу;
- методика CivicLab та стандарти використання її компонент;
- проведення навчання основам громадської участі з використанням методики CivicLab і реаліті-гри UChange у форматі «навчання через дію»,

володіти практичними навичками:

- розробки публічних управлінських рішень на основі наданих пропозицій;
- проведення аналізу статуту територіальної громади та стратегічних документів;

- володіти кращими практиками ефективного користування інструментами громадської участі: інформаційний запит, звернення (е-звернення), петиція (е-петиція), консультації із громадськістю, громадські слухання, місцеві ініціативи, громадський бюджет, шкільний громадський бюджет, молодіжна рада, шкільне самоврядування, робочі групи, громадська експертиза, громадські ради тощо; вміння обирати релевантні проблемам інструменти громадської участі;
- складання проєкту та його кошторису, зокрема для проєктів громадського та шкільного громадського бюджету;
- проведення аналізу та дослідження міських, регіональних та державних політик і програм;
- складання аналітичної довідки та політичної пропозиції;
- складання адвокаційного та комунікаційного планів;
- проведення стратегічної бюджетної адвокації;
- проведення фасилітації діалогів в малих групах (до 12 учасників(ць)) і модерації заходів із загальною кількістю від 100 учасників(ць);
- практичного використання цифрової компоненти, цифрових матриць, ігрових полей UChange відповідно до стандартів методики CivicLab
- використання цифрових сервісів та інструментів:
    - для проведення відео-конференцій: Zoom, Bluejeans, Google meet тощо;
    - для підготовки документів, збереження даних та доступу до мережі інтернет: Google docs, Google drive, Microsoft office (Word, Excel, Power Point), Google Chrome тощо;
    - комунікації через месенджери: Viber, Telegram, Facebook тощо.

С. Підтвердження кваліфікації: кожен тренер(ка), які планують проводити заходи за методикою і стандартом CivicLab, повинні підтвердити знання й навички шляхом складання кваліфікаційного іспиту та проведення щонайменше по два заходи за кожним із напрямків:

1. консультативні із використанням цифрової компоненти напрацювання пропозицій, аналізу та прогнозування варіантів рішень
2. навчальні із використанням реаліті-гри UChange у форматі «навчання через дію»
3. просвітницькі діалогові семінари у форматі «навчання через дію»

Стандарт підготовки звітів

Стандарт регламентує порядок підготовки групових та зведеного аналітичного звіту з рекомендаціями.

Індикатор оцінки: ICL-16,17,18.

Стандартом передбачено формування та оприлюднення аналітичних звітів із рекомендаціями, що стануть основою для прийняття зважених та ефективних рішень.

Стандарт описує типову структуру аналітичного звіту (групового та загального).

За підсумками гри на основі результатів готуються такі документи: аналітичні звіти за підсумками роботи кожної ігрової групи (далі – груповий звіт) та зведений аналітичний звіт за підсумками всієї гри.

Зведений аналітичний звіт включає в себе дані групових звітів і разом із візуалізацією, переліком напрацьованих пропозицій (дані із цифрової матриці) та груповими звітами передається ініціатору консультацій.

Аналітичний звіт за підсумками роботи кожної ігрової групи готується тренером(кою) по завершенню заходу. Груповий звіт готується згідно рекомендацій, які полегшують його складання.

Груповий звіт містить: назву гри, назву ігрової групи (колір), прізвище, ім'я та по батькові тренера(ки), посилання (лінк) на результати роботи ігрової групи[44] (цифрову проєктну матрицю). Викладена в звіті інформація структурована та викладена в трьох розділах. В кожен розділ тренер(ка) вносить відповідні дані з цифрової проєктної матриці, робить їх первинний аналіз, надає загальну оцінку та висновок роботи ігрової групи в цілому.

Розділ 1 Містить перелік всіх визначених під час обговорення в ігровій групі проблем та їх аналіз. Тренер(ка) зазначає загальну кількість проблем, а також ті, що викликали більш активну дискусію в ігровій групі, потребували більше часу на обговорення, де в обговоренні брала участь більша кількість гравців. Аналогічно зазначаються проблеми, що викликали найменш активну дискусію. Також необхідно зазначити, чому гравці обрали ту чи іншу проблему для моделювання її вирішення під час гри. На завершення надається загальний висновок по розділу.

[44] Якщо її використання передбачено умовами організації гри

Розділ 2 Містить опис моделювання вирішення ігрового питання на ігровому полі, інформацію щодо напрацьованого проєкту, обраних мішеней впливу та опис послідовності кроків адвокаційного плану. Також необхідно зазначити, як відбувався перший крок до реалізації проєкту через використання обраного інструменту громадської участі: описати, чому було обрано той чи інший інструмент. Які матеріали було напрацьовано та в який спосіб ігрова група скористалась інструментом. Цей розділ повинен містити висновки щодо того, виконання яких завдань під час гри викликало найбільші та найменші труднощі у гравців.

Розділ 3 - Загальна оцінка та загальний висновок роботи ігрової групи тренером(кою).

Розділ містить загальний висновок по роботі ігрової групи та рекомендації тренера(ки) щодо дій гравців, які потребують обов'язкового врахування під час реалізації проєкту. Тренер(ка) повинна зробити висновки та оцінити результат гри на дотримання стандартів і досягнення індикаторів.

Зведений аналітичний звіт готується адміністратором гри на підставі: результатів роботи ігрових груп, даних цифрової матриці, візуалізації та аналітики, що формуються автоматично цифровою компонентою, та даних групових звітів.

Ретельна, детальна підготовка зведеного звіту дозволить зробити якісні рекомендації для ініціаторів гри.

Зведений аналітичний звіт повинен складатись за наступною структурою.

1. **Методика проведення та аудиторія гри**. Описується, за якою методикою проводилось навчання, критерії відбору учасників, надається портрет аудиторії заходу та описується принцип розподілу учасників на групи.
2. **Зведені результати роботи груп**. З урахуванням інформації, зазначеної у окремих групових звітах, проводиться узагальнений аналіз результатів роботи всіх ігрових груп. В цій частині узагальнюється та підсумовується робота всіх ігрових груп та їх напрацювань
3. **Висновки та рекомендації**. З урахуванням зведених результатів роботи ігрових груп та агрегованих пропозицій, робиться обгрунтування, висновок та надаються рекомендації щодо результатів гри в цілому. Адміністратор(ка) гри повинен(на) зробити оцінку проведення гри на дотримання стандартів і досягнення індикаторів.

Стандарт технічного забезпечення

Стандарт регламентує технічне, організаційно-методичне та ресурсне забезпечення гри.

Індикатор оцінки: IUC -71,72.

Стандартом передбачено використання необхідного організаційно-методичного, ресурсного, технічного та цифрового забезпечення з метою проведення реаліті-гри на належному рівні.

Стандарт описує технічне завдання на забезпечення гри необхідним обладнанням (кількісні та якісні параметри), цифровими ресурсами, переліком послуг та робіт з метою проведення реаліті-гри на належному рівні.

Дистанційний формат проведення реаліті гри UChange у форматі «навчання через дію» за методикою CivicLab передбачає наступний мінімально необхідний перелік матеріально-технічного забезпечення:

- з боку команди супроводу/ініціатора гри

1. Наявність зареєстрованого аккаунту на платформі відеоконференцій (Zoom, Bluejeans, Google meet), що передбачає:
    a. одночасну участь у конференції 100 людей;
    b. тривалість проведення однієї відеоконференції – не менше 5 годин без перерви.
    c. внутрішній чат із загальною та персональною перепискою;
    d. створення до 10 віртуальних ігрових кімнат, назви яких можна змінювати, а учасників додавати в ручному режимі;
    e. можливість виводити зображення екрану комп'ютера для перегляду аудиторії;
    f. можливість запису загальної відеоконференції та в окремих кімнатах із збереженням на локальний комп'ютер та на «хмарі»;
    g. можливість у гравця самостійно керувати звуком і відео;
    h. віртуальна дошка з нотатником, функція підняття руки;
    i. кімната очікування;
    j. можливість трансляції відеоконференції на сторінки соцмереж та Youtube;
    k. набір функцій адміністратора, що забезпечують планування гри, модерацію гравців, керування функціоналом тощо.
2. Наявність двох (у адміністратора(ки) гри та ініціатора консультації) стаціонарних персональних комп'ютерів для організації відеоконференції із технічними характеристиками не нижче: екран 19''; процесор не нижче 3.6 ГГц; оперативна пам'ять не менше 8Гб; адаптер wi-fi; миша, клавіатура, Web-камера із роздільною якістю FullHD що містить мікрофон, колонки, дротове підключення до інтернет каналу, пропускною швидкістю не менше 1Гб в межах локальної мережі.
3. Наявність у всіх учасників/ць команди супроводу налаштованих аккаунтів для роботи з Google docs із правами адміністратора, зокрема (у адміністратора(ки) чи ініціатора консультацій) - наявність вільного місця на Google drive обсягом не менше 20ГБ.
4. Наявність налаштованого аккаунту у Facebook та Viber у всіх учасників/ць команди супроводу;
5. Цифрова компонента аналізу та прогнозування[45] із цифровою проєктною матрицею[42];
6. Для інших учасників/ць команди супроводу – наявність технічної можливості проведення конференції (аккаунт Google, аккаунт на платформі відеоконференцій, комп'ютерне забезпечення, що відповідає умовам онлайн-платформи, постійне підключення до інтернет через WiFi або дротове).

- з боку гравця процесу консультацій

1. Наявність у гравця ноутбуку, смартфону, планшету чи персонального комп'ютера зі стабільним постійним доступом в інтернет (за місцем, де гравець буде брати участь у консультаціях);
2. Наявність веб-камери та мікрофону (вбудованого або зовнішніх);
3. Наявність аккаунту для роботи з Google Docs;
4. Наявність аккаунту у Facebook та Viber.

Класичний або адаптивний формат проведення (офлайн в аудиторії) гри передбачає наступне матеріально-технічне забезпечення:

1. Ноутбуки для роботи в ігрових групах. Їх кількість повинна відповідати кількості ігрових груп, плюс додатково один - резервний. Базові параметри не нижче: екран 15,6''; процесор 2.0 - 3.6 ГГц; оперативна пам'ять 4Гб; адаптер wi-fi; миша, зарядний пристрій, батарея повинна забезпечити автономну роботу не менше 60 хв, система Windows не нижче версії 8 (українська редакція);

[45] Якщо це передбачено умовами гри

встановлені мовні пакети текстового вводу: англійська, українська; встановлені програмні продукти: пакет Microsoft office (Word, Excel, Power Point), браузер Google Chrome.

2. Ноутбук для презентацій (1 шт.). Технічні параметри аналогічні п.1. Додатково повинен бути вихід для проектору (HDMI або VGA в залежності від проектора) і відповідний кабель для з'єднання з проектором.
3. Точка доступу Wi-Fi з пропускною здатністю не менше 300 Мбіт/с , з можливістю підключення не менше ніж на 100 користувачів.
4. Проектор та екран.
1. Три мікрофони (радіо) і один резервний.
2. Приміщення загальною площею, що може вільно вмістити до 100 людей і до 10 столів круглої форми.
3. Стіл розкладний (великий 180 мм) з білою скатертиною, кількість повинна відповідати кількості груп плюс один технічний додатково для адміністратора цифрової компоненти;
4. Стільці розкладні, вузькі, кількістю відповідно до кількості учасників з урахуванням кількості учасників команди супроводу та представників ініціатора консультації.
5. Таблички на столи різного кольору (червоний, жовтий, зелений, синій, фіолетовий, бірюзовий).

Таблиці стандартів UChange - ігрової компоненти методики CivicLab

Таблиця 13.Стандарти проведення реаліті-гри UChange за методикою CivicLab

№	Стандарт	Норми, відповідно до формату проведення	
		Класичний	Дистанційний
1	Рекомендована*/Максимальна кількість учасників	40/60	60/100
2	Рекомендована*/Максимальна кількість груп	4/6	6/10
3	Рекомендована*/Максимальна кількість учасників в групах	10/12	8/10
4	Рекомендована кількість тренерів(ок) в ігрових групах	1 на ігрову групу	1 на ігрову групу
5	Рекомендована кількість ноуттейкерів в групах	0**	0**
6	Пропорційність розподілу учасників на цільові аудиторії ***	Громада – не менше 30% Влада – до 30% Бізнес/ міжнародні організації / фонди – до 30% Організатори – 10%	

* цей показник може бути менше і відповідати запиту ініціатора гри.

** стандарт проведення реаліті-гри UChange не передбачає окремого ноуттейкера(ки) для вводу інформації в матрицю. Його обов'язки виконує тренер(ка).

*** рекомендований показник стандарту

Таблиця 14.Стандарти мінімально гарантованої кількості результатів гри за методикою CivicLab

№	ВАРІАНТ ГРИ	UChange 1.0 Місто	UChange 1.5 Країна	UChange SPB. Школа мрій[46]
	ПОКАЗНИК	**Підготовлені документи (напрацювання) за результатами гри[47]**		
1	Розроблений за стандартом проєкт	**ТАК**	**ТАК**	**ТАТ[48]**
2	Розроблений проєкт ШГБ[49]			**ТАК**
3	Бюджет проєкту		**ТАК**	**ТАК[47]**
4	Кошторис проєкту ШГБ			**ТАК**
5	Адвокаційний план проєкту	**ТАК**	**ТАК**	
6	Комунікаційний план проєкту		**ТАК**	
		Зроблено ПЕРШИЙ КРОК реалізації проєкту, під час реаліті-гри		
7	Обрати один ІГУ[50], який буде використаний під час гри	**ТАК**	**ТАК**	
8	Підготувати матеріал (текст), що передбачає ІГУ	**ТАК**	**ТАК**	**ТАК[47]**
9	Скористатись ІГУ	**ТАК**	**ТАК**	
10	Подати (зареєструвати в електронній системі) проєкт ШГБ			**ТАК**
11	Підготувати кроки просування проєкту ШГБ			**ТАК**
		Наступні кроки після завершення реаліті-гри		
12	Скористатись ІГУ			**ТАК[47]**
13	Виконати завдання адвокаційного плану	**ТАК**	**ТАК**	
14	Виконати завдання комунікаційного плану		**ТАК**	
15	Брати активну участь у просуванні проєкту ШГБ в якості одного із його акторів			**ТАК**
16	Провести моніторинг результатів адвокаційного плану та зробити коригування	**ТАК**	**ТАК**	
17	Провести дослідження стратегічних документів, аналіз міських програм, підготувати політичну пропозицію	рекомендовано[51]	рекомендовано	
18	Слідкувати за реалізацією проєкту, а одразу по його реалізації – розпочати ефективно користуватись його результатами			**ТАК**

[46] ТАК – означає, що один гравець, або одна ігрова група повинні підготувати принаймні один проєкт, документ, матеріалі тощо. Загальна кількість напрацювань залежить від кількості ігрових груп (на які поділено гравців). Мінімальна - для 2 груп, максимальна - для 6 груп. Реальна кількість напрацювань гри може бути значно більшою.
[47] В електронному вигляді у разі використання цифрової проєктної матриці
[48] В разі обрання іншого ніж ШГБ інструмента громадської участі
[49] ШГБ – шкільний громадський бюджет
[50] ІГУ – інструмент громадської участі
[51] РЕКОМЕНДОВАНО – виконання завдання залежить від умов гри і не враховується в результатах гри.

Таблиця 15. Стандарти проведення етапів та його частин і фаз в залежності від формату проведення заходу

№	Стандарт Етап та завдання в рамках етапу	Вхідні дані	Рекомендація щодо розширеного завдання, яке дозволить дотриматись стандарту	Результат	Норми (відповідно до формату проведення)	
					Класичний	Дистанційний
ЕТАП №1. ПІДГОТОВКА ДО ГРИ*					**17 днів**	
	Крок 2.1 провести оцінку потреб і очікувань та сформувати перелік претендентів на участь у грі	Чітко сформована навчальна тема, завдання, очікуваний результат, визначено формат проведення гри, обрано ігрове поле, підготовлена програма та сформовано перелік заінтересованих осіб, яких необхідно залучити до гри	Сформувати критерії відбору учасників відповідно до методики CivicLab – див. розділ Критерії відбору учасників. Розробити та опублікувати форму збору заявок учасників на гру, що враховує критерії відбору.	Через форму подано не менше 60* заявок на участь у грі	1 день на підготовку форми 14 днів на збір заявок	
	Крок 2.2 провести відбір гравців з числа претендентів, відповідно до критеріїв	Отримано заявки від не менше 60* претендентів на участь у грі	Відповідно до критеріїв та умов гри, відібрати необхідну кількість гравців і ще додатково 10% резервних заявок. Поінформувати гравців про їх відбір на гру. Надіслати інформаційне повідомлення про відмову з об'єктивних причин іншим претендентам(кам).	Відібрано обумовлену кількість гравців. Ще до 10% претендентів(ок) на гру - в резерві	2 дні	
	Крок 3. Сформувати портрет цільової аудиторії відібраних гравців	Анкети відібраних гравців	Сформувати гендерний портрет цільової аудиторії гри: вік, стать, місце проживання, приналежність до однієї з 3 цільових груп, потреби, мотивація і очікування, інша агрегована інформація відповідно даних заявки.	Сформовано портрет цільової аудиторії гри. Знаємо, хто буде учасниками гри, їх професійний рівень підготовки, потреби та очікуваний результат від заходу. На цьому етапі ініціатори гри та команда супроводу можуть прийняти рішення щодо необхідності додаткового набору гравців в разі, якщо портрет цільової аудиторії заходу не відповідає	1 день (паралельно із кроком 2)	

№	Стандарт Етап та завдання в рамках етапу	Вхідні дані	Рекомендація щодо розширеного завдання, яке дозволить дотриматись стандарту	Результат	Норми (відповідно до формату проведення)	
					Класичний	Дистанційний
				очікуваному портрету заінтересованих осіб		
	Крок 4. Розподілити відібраних гравців по ігровим групам за принципом пропорційної участі цільових груп у дискусії	Кожен гравець віднесений до однієї з трьох цільових груп: • Органи влади • Громада • Бізнес/фонди/ міжнародні організації	Відповідно до методики «Світлофор», розподілити гравців на ігрові групи з дотриманням принципу пропорційної участі цільових груп у дискусії.	Сформовано ігрові групи, в яких присутні представники відповідно таким пропорціям: • Органи влади – 30% • Громада – 30% • Бізнес/фонди/ міжнародні організації – 30% • Організатори – 10%	1 день (паралельно із кроком 2)	
	Крок 5. Обрати матрицю, що буде використовуватись разом із ігровим полем	Чітко сформована навчальна тема, завдання, очікуваний результат гри та визначено перелік запитань, відповіді на які необхідно отримати впродовж гри, обраний варіант ігрового поля	Обрати відповідну цифрову матрицю адаптувати її до переліку питань (завдань), що потребують вирішення під час заходу (умовами гри може бути передбачено використання цифрової компоненти CivicLab, в такому разі на цьому кроці до умов гри адаптується і цифрова компонента методики)	Визначено й адаптовано цифрову матрицю, що буде використовуватись під час гри (в разі потреби і цифрову компоненту)	1 день (паралельно із кроком 2)	
	ЕТАП №2. ПРОВЕДЕННЯ РЕАЛІТІ-ГРИ UCHANGE - дискусії та обговорення ведуться лише за столом та у віртуальних кімнатах; - якщо умовами проведення заходу заплановано загальні: вступні лекції, презентації, виступи, рефлексії учасників, розминки тощо – всі ці активності проводяться поза часовими рамками основних ігрових раундів (етапів та фаз) UChange. - Ігрові раунди в кожній з ігрових груп можуть тривати різний час, нижче приводиться орієнтований час на виконання кожного завдання, при цьому загальний час, що відведено на гру, не може перевищувати загальних часових рамок (виділено жирним синім шрифтом).				**3 год.**	**2 год. 30 хв.**
	Роз'яснення методики роботи	Всі гравці	Адміністратор гри знайомить всіх гравців з методикою CivicLab та правилами проведення реаліті-гри UChange, форматом проведення заходу та хронометражем	Всі гравці ознайомлені з методикою CivicLab, форматом проведення заходу та хронометражем, знають правила проведення реаліті-гри UChange, тренерів(ок) і його/її функції, переведені в	10 хв.	10 хв.

№	Стандарт Етап та завдання в рамках етапу	Вхідні дані	Рекомендація щодо розширеного завдання, яке дозволить дотриматись стандарту	Результат	Норми (відповідно до формату проведення)	
					Класичний	Дистанційний
				ігрові кімнати		
	Роз'яснення правил роботи в ігрових групах	Гравці в ігровій групі	Тренер(ка) пояснює правила роботи та завдання, перелік дій, які треба виконати	Гравці знають завдання та перелік матеріалів, які треба напрацювати та які дії обов'язково треба виконати під час гри	5 хв.	5 хв
	Моделювання вирішення ігрового питання (проблеми, ідеї, проєкту)				**2 год. 05 хв.**	**1 год. 45 хв.**
	Фаза 1. Ігрові раунди				**1 год. 25 хв.**	**1 год. 15 хв.**
	Завдання 1 Проєкт	Питання, проблеми, ідеї та проекти, які гравці заявили на гру під час реєстрації	У форматі фасилітованої дискусії гравці обговорюють та визначать проблеми в рамках теми заходу та обирають ті, вирішення яких буде модельовано на ігровому полі та виписано у вигляді проєкту й адвокаційного плану його використання	Обрано ігрову проблему (ігрове питання, ідею) Проблему виписано в проєкт	40 хв.	30 хв.
	Завдання 2 Мішені	Проєкт і рішення, яке треба прийняти	У форматі фасилітованої дискусії гравці визначать відповідальних осіб чи структурний підрозділ органу влади відповідного рівня за вирішення ігрової проблеми -мішені впливу	Визначено від однієї до п'яти мішеней впливу	20 хв.	20 хв.
	Завдання 3 Адвокаційний план	Виписаний проєкт, обрані мішені впливу	У форматі фасилітованої дискусії гравці напрацюють завдання до адвокаційного плану, виберуть інструменти громадської участі, якими вони вплинуть на обрані мішені задля прийняття необхідного для успішної реалізації проєкту рішення	Напрацьовано адвокаційний план реалізації проєкту	25 хв.	25 хв.
	Фаза 2. Дія – перший крок до успішної реалізації				**40 хв**	**30 хв.**
	Перший крок до успішного проєкту в реальному житті	Проєкт, адвокаційний план	Гравці виберуть один інструмент громадської участі, яким вони скористуються під час гри, підготують необхідні для його використання матеріали та скористаються ним	Гравці використали обраний інструмент громадської участі – зробили перший крок до успішного вирішення питання в реальному житті	30 хвилин	15 хв.

№	Стандарт Етап та завдання в рамках етапу	Вхідні дані	Рекомендація щодо розширеного завдання, яке дозволить дотриматись стандарту	Результат	Норми (відповідно до формату проведення)	
					Класичний	Дистанційний
	ЕТАП №3. ПІДСУМКИ ЗАХОДУ					
	Підсумки роботи в ігрових групах	Проєкт, адвокаційний план та цифрова матриця (в разі використання) Аналітика, візуалізація та результати надані цифровою компонентою (в разі використання)	Тренер(ка) та представник ігрової групи презентують результат роботи. Адміністратор(ка) гри підсумовує результати загальної роботи.	Гравці, а також запрошені експерти розуміють результат своєї роботи та можуть його об'єктивно порівняти з результатами роботи інших ігрових груп.	30 хв.	20 хв.
	Рекомендації експертів за результатами роботи груп (якщо умови гри передбачають залучення експертів)	Гравці розуміють результат своєї роботи та об'єктивно порівняли їх із результатами роботи інших ігрових груп	Експерт підсумовує результати роботи та надає рекомендації та прогноз щодо врахування напрацювань під час розробки проєктів	Гравці розуміють, як необхідно доопрацювати проєкти та плани, щоб їх реалізація була більш ефективною	10 хв.	10 хв.
	ЕТАП №4. ПІДГОТОВКА ТА ОПРИЛЮДНЕННЯ АНАЛІТИЧНОГО ЗВІТУ					
	Підготовка аналітичних звітів за підсумками гри	Напрацювання ігрових груп, зведена аналітика та візуалізація	Тренери(ки) готують аналітичний звіт по результатам роботи кожної ігрової групи	Аналітичні звіти за підсумками роботи кожної ігрової групи	2 дні	2 дні
	Підготовка зведеного аналітичного звіту	Портрет цільової аудиторії, результати роботи та аналітика роботи кожної ігрової групи. Аналітичні звіти за підсумками роботи кожної ігрової групи, що підготовлено тренерами(ками)	Адміністратор(ка) гри чи представник ініціатора гри складає аналітичний звіт із рекомендаціями згідно формуляра	Зведений аналітичний звіт із рекомендаціями за результатами гри	7 днів	7 днів

* Крок 1. Виконується безпосередньо ініціатором гри, а загальні вимоги, технічне завдання на гру передаються адміністратору гри.

Дотримання стандартів використання методики CivicLab

Методика CivicLab передбачає можливість об'єктивно оцінити дотримання організаторами стандартів використання методики, зокрема й проведення реаліті-гри UChange, а також якість результатів заходу в цілому. Тобто, методика надає вимірювані показники й цифрові дані, що дозволяють організаторам дати відповідь на ряд запитань, що виникають під час оцінки результативності заходу, зокрема, на запитання: «Чи було досягнуто мети, виконано завдання та досягнуто очікуваного результату за підсумками проведеного заходу?»

З метою достовірного оцінювання вводиться перелік вимірюваних індикаторів, що забезпечує загальну, групову та індивідуальну оцінку успішності та ефективності роботи. **Всі індикатори відповідно стандарту методики CivicLab розбито на три групи та додатково введено четверту, що дозволяє оцінити кваліфікацію тренера(ки):**

1. дотримання стандартів використання методики CivicLab;
2. оперативні індикатори результативності (учасника, роботи в ігрових групах та результатів гри);
3. моніторинг результатів (оперативних, віддалених) гри;
4. кваліфікація тренера(ки)

Індикатори оцінки та засоби діагностики успішності використання методики CivicLab

Перелік запропонованих індикаторів відображає ефективність проведення гри. Він дозволяє оцінити результативність заходу в розрізі індивідуального вкладу кожного/ї гравця та спільної групової роботи. Таким чином, відображаючи активність дискусії, рівень участі в обговоренні, залучення до дискусії та ефективність і реалістичність напрацьованих пропозицій (проєктів, планів тощо). Опосередковано, індикатори дають можливість організаторам (ініціаторам гри, команді супроводу) оцінити гравців з позицій їх професійного рівня підготовки та експертності, прикладного характеру їх пропозицій, незаангажованості та відсутності з їх боку лобізму. Дозволяє зробити висновок щодо досягнення мети заходу, отримання гравцями необхідного рівня знань та практичних навиків взаємодії, використання інструментів громадської участі задля спільного з органами влади конструктивного вирішення питань та проблем, реалізації ідей та проєктів, необхідності продовження цієї або проведення додаткових ігор, залучення або зміни цільової аудиторії (гравців) на іншу.

УВАГА! З метою оцінки рівня знань гравців щодо основ громадської участі та навиків користування інструментами партисипації зокрема (початкового та фінального), автори рекомендують використовувати освітню компоненту методики CivicLab, яка передбачає використання додаткових оціночних методик (тестування, індивідуальні практичні завдання у класичному чи дистанційному форматах). В рамках даного інструментарію ці методики не описуються і не оцінюються.

Таблиця 16. Індикатори дотримання стандартів методики та оцінки якості заходу

Група індикаторів	Код індикатора	Індикатор	Опис	Одиниця виміру	Стандарт (не менше)
Індикатори оцінки належної організації ігрового процесу Оцінка відбувається організаторами заходу. Дотримання стандартів відображається у внутрішньому звіті по заходу.					
1. Стандарти методики	ICL-11	Участь у заході	Співвідношення кількості тих, хто брав участь у заході і кількості запрошених	%	80-90
	ICL-12	Наповнення груп	Співвідношення кількості учасників, які фактично долучились до роботи в групі та запланованої кількості учасників групи	%	95
	ICL-13	Цільова аудиторія	Співвідношення цільових груп, що взяли участь у	%	Громада – 40 Влада – 30

			заході		Бізнес/ міжнародні організації / фонди – 20 Організатори – 10
	ICL-14	Хронометраж	Дотримання хронометражу всіх чотирьох етапів	%	100
	IUC -11	Ігрове поле	Дотримання правил та умов проведення гри з використанням ігрового поля	Так/Ні	Так
	ICL-15	Формат заповнення матриці	Дотримання правильності ведення формуляру матриці	%	100
	ICL-16	Підготовка пакету аналітичних звітів	Підготовка звітів: внутрішнього, аналітичних звітів (групового та зведеного) з рекомендаціями	%	100
	ICL-17	Підготовка групового аналітичного звіту	Дотримання строку підготовки групового аналітичного звіту	2 дні Так/Ні	Так
	ICL-18	Підготовка зведеного аналітичного звіту	Дотримання строку підготовки зведеного аналітичного звіту	7 днів Так/Ні	Так
Оперативні індикатори результативності Оцінюється тренером(кою) кожної ігрової групи. Оцінка цих індикаторів може бути автоматизована за рахунок використання цифрової компоненти. Відображаються в аналітичних звітах ігрових груп та за результатами всієї гри, що готується адміністратором(кою) гри.					
2. Індивідуальні. Гравця в рамках всієї гри	ICL-21	Активність	Наскільки учасник активно брав участь в обговоренні (визначається тренером(кою))	Бали 1-5	4-5
	ICL-22	Включеність	Кількість пропозицій учасника, що внесена в цифрову матрицю	Шт.	1-3
3. Групові. Оцінюються напрацювання на рівні групи	IUC-31	Ігрове питання	Ігрова група обрала одне ігрове питання(проблему)	Так/Ні	Так
	IUC -32	Завдання 1	Виконано Завдання 3	Так/Ні	Так
	IUC -33	Виконання Завдання 2	Виконано Завдання 2	Так/Ні	Так
	IUC -34	Виконання Завдання 3	Виконано Завдання 3	Так/Ні	Так
	IUC -35	Документи	Ігрова група підготувала необхідний перелік відповідних документів (Таблиця 13) для вирішення ігрового питання (проблеми)	%	100
	IUC -36	Перший крок	Ігрова група в фазі ДІЯ використала інструмент громадської участі	Так/Ні	Так
	IUC -37	Якість	Якість напрацювання документів: 0- потребують	Бали 0-2	2

			значних доопрацювань, 1 – потребують незначних доопрацювань, 2 – не потребують доопрацювань		
	IUC -38	Реалістичність	Гравцями зроблено перший крок до вирішення ігрового питання – скористались інструментом громадської участі: 0 - не напрацювали матеріал і не скористались, 1-напрацювали матеріал, але не скористались під час гри, 2 – скористались	Бали 0-2	2
4. Результати гри	IUC -41	Ефективність	Всі ігрові групи підготували пакет відповідних документів (Таблиця 13) для вирішення ігрового питання (проблеми)	%	100
	IUC -43	Практичність	Всі ігрові групи зробили перший крок до реалізації проєкту в життя	%	100
Індикатори моніторингу результатів гри Оцінюється організаторами за результатами проведення моніторингу успішності вирішення ігрових питань гравцями у реальному життя					
5. Реалізація проєкту	IUC -51	Оперативний моніторинг	Проведено оперативный моніторинг досягнення результатів гри	Так/Ні	Так
	IUC -52	Моніторинг віддалених результатів	Проведено моніторинг успішного вирішення ігрового питання гравцями на основі напрацьованих матеріалів під час гри. Зведений показник, що обраховується на підставі даних 4-х наступних часових інтервалів:	%	50
	IUC L-521		віддалений моніторинг через 1 місяць	Так/Ні	Так
	IUC -522		віддалений моніторинг через 3 місяці	Так/Ні	Так/Ні
	IUC -523		віддалений моніторинг через 6 місяців	Так/Ні	Так
	IUC -524		віддалений моніторинг через рік	Так/Ні	Так/Ні
	IUC -53	Успішність (ефективність гри)	Гравець вирішив заявлену на гру проблему завдяки отриманим під час гри знанням: 0 - не вирішив, 1 – частково вирішив або передав знання іншим і вони вирішили 2 – успішно вирішив, 3 – вирішив і перейшов до наступної, 4 – вирішив і передав успішний досвід іншим	Бали 0-4	Так
Індикатори кваліфікації тренера(ки) гри Оцінюється авторами методики, шляхом проведення сертифікації чи підтвердження кваліфікаційних вимог					

6. Кваліфікаційна характеристика тренера(ки)	IUC -61	Практика використання методики CivicLab	Підтверджено практичні навички знання та вміння організовувати та проводити заходи за методикою і стандартами CivicLab: консультативні (цифрова компонента), навчальні (UChange) та просвітницькі (діалогові семінари) – щонайменше по 2 заходи за кожним із напрямків	%	100
	IUC -62	Знання	Підтверджений рівень знань з обов'язкових тем	рівень знань, %	Не менше 70%
	IUC -63	Навички	Підтверджений досвід володіння практичними навичками	Рівень навичок, %	Не менше 70%
Індикатори технічного забезпечення гри Оцінюється командою супроводу					
7. Технічне забезпечення	IUC -71	Організатори	Рівень забезпечення технічними засобами команди супроводу для ефективного проведення гри	%	100
	IUC -72	Гравці	Наявність у гравців достатнього технічного забезпечення для ефективного долучення до гри	%	80

Розділ 5

Типові шаблони

Типові ігрові поля UChange

Типові ігрові поля UChange, ігрові фішки та картки разом із нотатниками для гравців, тренера(ки) отримують після проходження процедури сертифікації і отримання кваліфікації Тренер(ка) реаліті-гри UChange у форматі «навчання через дію» за методикою CivicLab.

Типовий опис навчального заходу, що проводиться у форматі реаліті-гри UChange

2.1. Проблематика та актуальність.

1. Наявність проблем у місті, за вирішення яких відповідають ОМС.
2. Низький рівень обізнаності киян/ок щодо впливу на політичні рішення і вирішення актуальних проблем міста.
3. Низький рівень комунікації ОМС і громадян/ок.
4. Низький рівень спроможності й досвіду НУО (зокрема, новостворених) щодо вирішення актуальних проблем міста спільно із ОМС.

2.2. Мета: сприяти вирішенню локальних проблем Києва через підвищення рівня компетенцій киян/ок щодо їх участі у громадському житті міста та впливу на прийняття рішень КМР та КМДА.

2.3. Завдання.

1. Виявити актуальні для киян/ок, конкретні, реалістичні для вирішення протягом 2-3 місяців питання, які відносяться до компетенцій ОМС.
2. Підвищити рівень компетенцій мотивованих жителів м. Києва щодо їх можливостей впливу на прийняття рішень ОМС і донесення рекомендацій до органів влади.
3. Сприяти побудові конструктивного діалогу між ОМС та киянами у процесі вирішення актуальних і конкретних питань міста.
4. Сформувати автоматизовану базу знань для використання під час різних тренінгів та менторства.

2.4. Цільова аудиторія і критерії

Цільова аудиторія гри:

1) мотивовані кияни/ки, які мають намір вирішити конкретні та актуальні питання свого будинку, вулиці чи району;
2) представники/ці ОГС, ОСН, ОСББ;
3) посадові особи, до відання яких належить вирішення конкретних питань учасників;
4) соціально відповідальний бізнес

Критерії відбору гравців:

1) має відношення до однієї з цільових аудиторій;
2) питання (проблема, ідея, проєкт), що пропонується розглянути під час гри, має бути чітко сформульованим, конкретним, стосуватись певної локальної території, галузі, політики тощо;
3) претендент(ка) попередньо зробив успішні (або ні) кроки до розв'язання заявленого на гру питання;
4) очікування від заходу збігаються з завданнями заходу;

2.5. Формат проведення: воркшоп проводиться у новому форматі інтерактивної реаліті-гри UChange за методикою CivicLab **«навчання через дію»** з використанням елементів доданої цифрової реальності.

2.6. Назва воркшопу: «#ЗМІНИ_ЦЕ_ТИ» - інтерактивна реаліті-гра з елементами доданої реальності.

2.8. Місце проведення: пілот гри проводиться в публічному просторі «Місто».

Загальна вимога до локації: комфортна локація зі зручною транспортною розв'язкою, що може вмістити до 40 людей. Бажано передбачити kid-кімнату та паралельні активності для дітей різного віку.

2.9. Час проведення.

Варіант 1: будній день, вечір, 17:00 – 20:00 (після роботи)

Варіант 2: вихідний день, ранок, 10:00 – 13:00

2.10. Очікувані результати:

1) напрацьовано три реалістичні проєкти з вирішення локальних питань міста за допомогою застосування інструментів громадської участі та впливу громадян на процес прийняття рішень органами місцевої виконавчої влади та адвокаційний план реалізації проєкту. **Крок перший - робиться відразу на заході** – гравець використовує обраний для вирішення проблеми інструмент громадської участі.

2) 24 киян та киянок підвищили свій рівень компетентності щодо участі у процесі прийняття рішень;

3) поглиблення взаємодії між киянами та публічними службовцями на рівні ОМС, а також відкрита та конструктивна комунікація між ними у процесі вирішення конкретних локальних питань місцевої громади;

4) підвищення спроможності, розвиток громадської організації, представники якої брали участь у грі, та нове партнерство із іншими НУО щодо спільної реалізації адвокаційних планів.

2.11. Умови проведення воркшопу.

1. Учасники(ці) відбираються прозоро й згідно критеріям.
2. Кількість учасників/ць не може перевищувати встановлений ліміт: 40
3. Команда супроводу гри попередньо опрацьовує індивідуальні потреби та з'ясовує очікування від заходу кожного з учасників, формує його цифровий профіль, зокрема експертний та розробляє персональну роль та лінію поведінки в грі.
4. Команда супроводу гри чітко опрацьовує програму, сценарій та хронометраж воркшопу.
5. Кожен із залучених спікерів(ок) та експертів(ок) знає власну роль, сюжетну лінію в грі, заздалегідь узгоджує тези та тему виступів.
6. Відсутність окремих блоків доповідей та презентацій під час гри. Можлива лише єдина логіка навчального заходу на прикладі єдиного ідеального кейсу.
7. Всі гравці проходять опитування напередодні воркшопу та одразу після його завершення.

2.12 Показники.

1. Гравець або ігрова група напрацювали проєкт вирішення заявленої ігрової проблеми.
2. Гравець або ігрова група розробили та затвердили адвокаційний план реалізації проєкту.
3. Гравець додався до чат-боту «Мрія».
4. Гравець погодився на те, що подальша комунікація буде відбуватись через чат-бот чи електронну пошту.
5. Гравець погодився, що під час публікацій (пости в соцмережах, статті, блоги тощо), що стосуються проведеної гри, він буде використовувати посилання на ресурси зазначені умовами використання методики CivicLab та UChange.

Типова програма реаліті-гри UChange у форматі «навчання через дію»

ЛАБОРАТОРІЯ ГРОМАДСЬКОЇ УЧАСТІ РАДИ ЄВРОПИ

UChange LIVE: Вінниця

11 вересня 2020 року, з 11:00 до 13:30
онлайн-платформа ZOOM
посилання на платформу відео-конференції
ID: 00000000 Пароль: 1111111

Інтерактивна гра «UCHange LIVE: Вінниця» проводиться за методикою Ради Європи CivicLab в рамках реалізації проєкту «Сприяння участі громадян у демократичному процесі прийняття рішень в Україні» в партнерстві з Департаментом освіти Вінницької міської ради та ГС «Київська громадська платформа неурядових організацій».

Неможливо досягти розвитку та високої якості життя, якщо жителі/жительки не є частиною процесу прийняття найважливіших рішень, що їх стосуються. Добре демократичне врядування, модель публічного управління, базується на основі реалізації повноважень органів місцевого самоврядування у тісній співпраці з громадськістю та усіма зацікавленими сторонами з метою підвищення якості життя громадян та розвитку громади, коли людина – у центрі всіх демократичних інститутів та процесів. Громадяни повинні мати рівні права та можливості, щоб в демократичний спосіб заявити та вирішити власні негайні проблеми, втілити в життя суспільно значущі ідеї та проекти й безпосередньо публічно, прозоро та напряму впливати на рішення міської влади задля врахування потреб, зокрема молоді та вразливих та маргіналізованих верств населення.

Для ефективної взаємодії міської влади та громади, спільного та конструктивного вирішення питань, реалізації ідей та проектів, потрібні знання, практичні навички та компетенції щодо особливостей життєдіяльності та функціонування міста та його служб, інструментів впливу на владу та процесу прийняття рішень.

Наша команда розробила унікальну інтерактивну методику у форматі гри: UCHange LIVE. Вона побудована за принципом «навчання через дію». У форматі інтерактивної онлайн гри учасники та учасниці шляхом повного занурення у реальний світ міського життя на власних проєктах (проблемах, ідеях) змоделюють весь процес вироблення, прийняття рішень та їх реалізації в житті, використовуючи «точки входу» до міської влади та наявні інструменти громадської участі. Гра ведеться на ігровому полі, а вся інформація одразу вноситься до цифрової матриці. За результатами гри кожен учасник отримує в електронному вигляді готовий до впровадження разом із публічною владою реальний проєкт, що реалізує його ідею чи вирішує нагальну проблему.

ПРОГРАМА

(з використанням ігрового поля UChange 1.0. Місто, цифрової компоненти та цифрової проєктної матриці)

Модерація заходу: *Олексій Коваленко,* національний експерт Ради Європи

10:50 – 11:00	**Онлайн-реєстрація учасників**
11:00 – 11:10	**Відкриття, вітальні слова організаторів** *Представник,* Вінницької міської ради *Володимир Кебало*, керівник проєкту Ради Європи «Сприяння участі громадян у демократичному процесі прийняття рішень в Україні»
11:10 - 11:20	**Презентація методики, оголошення правили гри UCHange та формування команд** *Модератор*
10:20-12:45	**Гра в командах, напрацювання проєктів**
12:45-13:15	**Презентація проєктів представником/цею командами гравців**
13:15-13:30	**Підсумки гри, спільне фото**

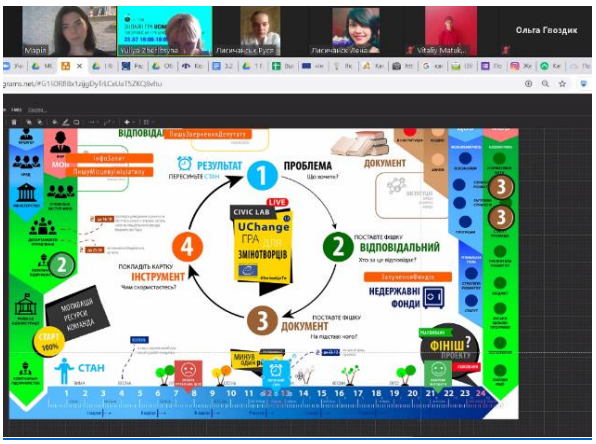
***Результат**: кожен учасник змоделював весь процес вирішення власної проблеми, має цифровий адвокаційний бланк (заповнену цифрову матрицю) щодо вирішення заявленої ним проблеми та скористався обраним інструментом участі. В подальшому він може використовувати цифровий адвокаційний бланк як дорожню карту для вирішення своєї проблеми або реалізації ідеї. В тому числі, звертатись до цифрового ментора "Мрія" в разі виникнення запитань.*

Розділ 6

Кращі практики

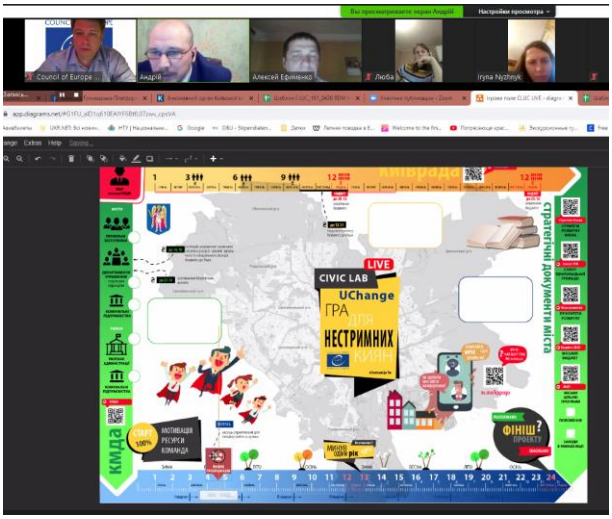


Назва: **Інтерактивна гра CivicLab UChange LIVE**
Місто: Київ
Організатори: проєкт Ради Європи та «Київська громадська платформа неурядових організацій»
Результат: в ігровому форматі гравці опанували механізм використання інструментів участі та впливу на прийняття рішень владою. Напрацювали адвокаційний план, який стане дорожньою картою для реалізації їх ідей.
Матриця: проєктна
Кількість груп:1
Кількість людей: 7
Формат: дистанційний (онлайн)
Тривалість: 2,5 години/захід
Резльтати: https://bit.ly/3eSVZbg



Назва: **Інтерактивна гра CivicLab UChange**
Місто: Київ
Організатори: проєкт Ради Європи та «Київська громадська платформа неурядових організацій»
Результат: гравці опанували практичні навички використання інструментів громадської участі в ігровому форматі
Матриця: проєктна
Кількість груп: 3
Кількість людей: 21
Формат: адаптивний
Тривалість: 2,5 години/захід

Результати: https://bit.ly/2E4q7U6



Назва: **UChange: граємо в інструменти участі**
Місто: Київ - Лисичанськ, Рубіжне, Северодонецьк
Організатори: «Київська громадська платформа неурядових організацій», Місто-сад
Результат: гравці навчились використовувати інструменти участі для ефективного вирішення локальних проблем в ігровому форматі на прикладі своїх проблем
Матриця: проєктна
Кількість груп:3
Кількість людей: 20
Формат: дистанційний (онлайн)
Тривалість: 2 години/захід
Результати: https://bit.ly/3pYifqR

Назва: **UChange School PB LIVE: Школа мрії**
Місто: Київ-Тернопіль
Організатори: проєкт Ради Європи та «Київська громадська платформа неурядових організацій»
Результат: школярі ознайомились з інструмнтами громадської участі та здобули практичні навички для ефективного їх використання при вирішенні проблем чи реалізації проектів.
Матриця: проєктна
Кількість груп:6
Кількість людей: 40
Формат: дистанційний (онлайн)
Тривалість: 3 години/захід
Результати: https://bit.ly/3nRKA06





Назва: **UChange LIVE: Лабораторія громадської участі РЄ**
Місто: Київ-Вінниця
Організатори: проєкт Ради Європи та «Київська громадська платформа неурядових організацій»
Результат: гравці, на прикладі своїх проблем, в ігровому форматі навчились використовувати інструменти громадської участі для ефективного вирішення проблем вулиці, району чи міста
Матриця: проєктна
Кількість груп:6
Кількість людей: 68
Формат: дистанційний (онлайн)
Тривалість: 3 години/захід
Результати: https://bit.ly/2J6IdHF

Назва: **Гра UChange для школярів(рок) Полтавської області**
Місто: Решетилівка
Організатори: проєкт Ради Європи та «Київська громадська платформа неурядових організацій»
Результат: школярі ознайомились з інструментами громадської участі, здобули практичні навички їх використання та в ігровій формі змоделювали реалізацію власного проекту.
Матриця: проєктна
Кількість груп:7
Кількість людей: 65
Формат: класичний (оф лайн)
Тривалість: 3 години/захід
Результати: https://bit.ly/3nXvAhp

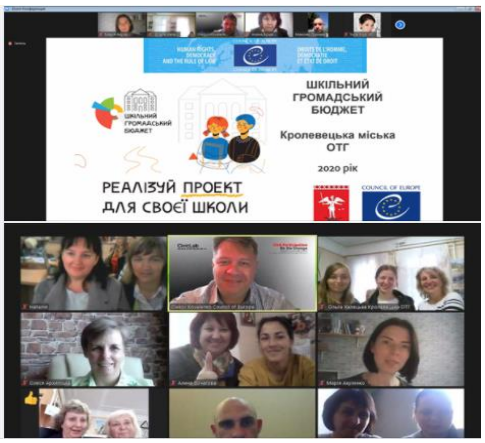




Назва: **INNOVATION FESTIVAL 2020 «Розвиток громадянського суспільства. Центральна Азія" CivicLab UChange LIVE**
Місто: Україна, Київ - Східна Азія (Казахстан, Киргизстан, Таджикистан, Туркменістан, Узбекистан, Афганістан і Монголія)
Організатори: Асоціація Розвитку громадянського суспільства (Алмати), проєкт Ради Європи, ГО «Форум розвитку громадянського суспільства»
Результат: Завдяки унікальній методиці гравці відпрацювали свої ідеї/проблеми, нормативно-правові акти, інструменти участі та шляхи взаємодії з владою. В цифровій матриці підготували 6 адвокаційних планів своїх проектів, презентували їх і найкращі з них отримали фінансування.
Матриця: проєктна
Кількість груп: 6
Кількість людей: 38 (з 7 країн)
Формат: дистанційний (онлайн)
Тривалість: 3,5 години/захід
Результати: https://bit.ly/3lZLqHA

Назва: **AABC – розширена навчальна програма з адвокації бюджету (Advanced Advocacy Boot Camps)**
Місто: Україна, Київ - Центральна Азія (Казахстан, Таджикістан, Туркменістан, Узбекистан)
Організатори: USAID, Фонд «Євразія», ГО «Фонд розвитку громадянського суспільства»
Результат: Гравці пройшли три онлайн-курси та тестування знань і оцінку навичок; пройшли міні-програму «BOOT CAMP COACH» - для тренерів(ок) бюджетної адвокації, гравці отримали атестати тренера(ки).
Матриця: проєктна
Кількість людей: 40 учасників Школи прикладних досліджень (з 4 країн)
Формат: дистанційний (онлайн)
Тривалість: 3,5 години/захід
Результати: https://bit.ly/3l57glg





Назва: **інтерактивна гра UChange для вчителів**
Місто: Київ-Кролевецька ОТГ
Організатори: проєкт Ради Європи та «Київська громадська платформа неурядових організацій»
Результат: завдяки інноваційній методиці вчителі дізнались про інструменту громадської участі - шкільний громадський бюджет. Отримали методичні рекомендації та консультації від експертів Ради Європи, які дозволили їм ефективно та швидко впровадити в життя новий інструмент громадської участі. Наразі в Кролевецькій ОТГ успішно пройшов Шкільний громадський бюджет.
Матриця: проєктна
Кількість груп: 4
Кількість людей: 25
Формат: дистанційний (онлайн)
Тривалість: 3 години/захід

Назва: **Інтерактивниа гра UChange. Твій район.**
Місто: Київ
Організатори: проєкт Ради Європи та «Київська громадська платформа неурядових організацій»
Результат: гравці опанували практичні навички використання інструментів громадської участі в ігровому форматі, створили адвокаційний план. Двоє учасників завдяки участі в грі пройшли всі етапи реалізації та успішно завершили свої проекти.
Матриця: проєктна
Кількість груп: 3
Кількість людей: 18
Формат: адаптивний
Тривалість: 2,5 години/захід
Результати: https://bit.ly/36nNWAu



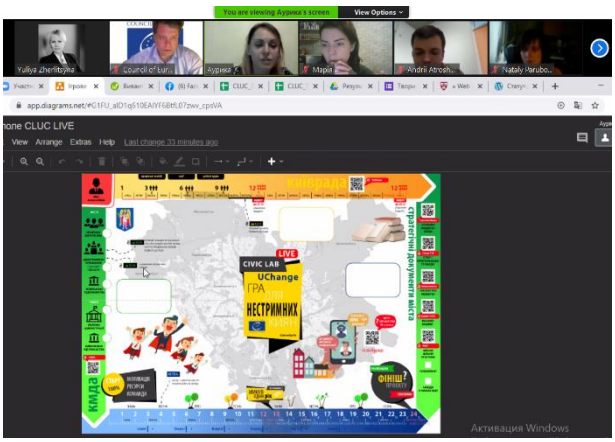
Назва: **Інтерактивна гра UChange LIVE**
Місто: Київ
Організатори: проєкт Ради Європи та «Київська громадська платформа неурядових організацій»
Результат: гравці склали плани реалізації проблем, знайшли точку входу до влади (відповідального за вирішення їх проблеми), дізнались, яким нормативним
документом регламентується проблема та визначили два інструменти громадської участі, якими необхідно скористатись для вирішення питання.
Матриця: проєктна
Кількість людей: 8
Формат: онлайн
Тривалість: 2,5 години/захід
Результати: https://bit.ly/3b5yGJr

Результати: https://bit.ly/37cfgSY



Назва: **Інтерактивниа гра UChange LIVE**
Місто: Київ
Організатори: проєкт Ради Європи та «Київська громадська платформа неурядових організацій»
Результат: гравці склали плани реалізації проблем, знайшли точку входу до влади (відповідального за вирішення їх проблеми), дізнались, яким нормативним документом регламентується проблема та визначили один, або два інструменти громадської участі, якими необхідно скористатись для вирішення питання.
Матриця: проєктна
Кількість людей: 8
Формат: онлайн
Тривалість: 2,5 години/захід
Результати: https://bit.ly/3b5yGJr



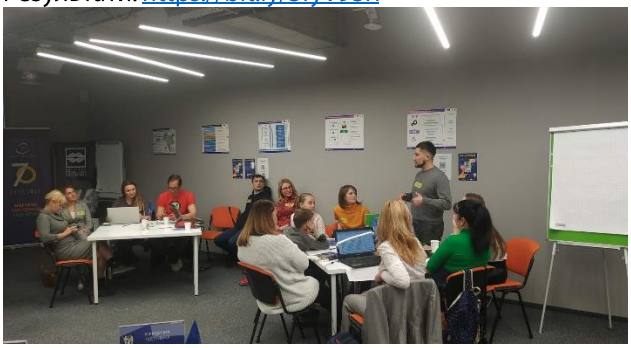




Назва: **Інтерактивна гра UChange Екологія**
Місто: Київ
Організатори: проєкт Ради Європи та «Київська громадська платформа неурядових організацій»
Результат: гравці розробили три командні проєкти з виписаними документами, готовими до реєстрації, планом завдань та адвокації.
Матриця: проєктна
Кількість груп:3
Кількість людей: 21
Формат: адаптивний
Тривалість: 4 години/захід
Результати: https://bit.ly/33jdZbM

Назва: **Інтерактивна гра UChange LIVE**
Місто: Київ
Організатори: проєкт Ради Європи та «Київська громадська платформа неурядових організацій»
Результат: гравці вивчили механізми впливу на прийняття рішень владою через інструменти громадської участі. Одна з учасниць пройшла всі етапи вирішення проблеми, а саме, ремонт покрівлі школи за допомогою місцевої ініціативи. Наразі виділено кошти та проводиться капітальний ремонт покрівлі.
Матриця: проєктна
Кількість груп:1
Кількість людей: 9
Формат: дистанційний (онлайн)
Тривалість: 2,5 години/захід
Резльтати: https://bit.ly/3m8J9tA

Назва: **Інтерактивна гра UChange LIVE**
Місто: Київ
Організатори: проєкт Ради Європи, «Київська громадська платформа неурядових організацій»
Результат: гравці отримали набір інструментів для подальшої роботи та успішної реалізації проєктів, в форматі «навчання через дію» навчились використовувати інструменти громадської участі для ефективного вирішення локальних проблем.
Матриця: проєктна
Кількість груп:1
Кількість людей: 8
Формат: дистанційний (онлайн)
Тривалість: 2 години/захід
Результати: https://bit.ly/3fyV9SR



Розділ 7

Бібліографія

Щорічний звіт Генерального секретаря про стан демократії, прав людини та верховенства права в Європі – Популізм – Наскільки сильною є система стримувань і переваг у Європі? SG(2017)1

Щорічний звіт Генерального секретаря про стан демократії, прав людини та верховенства права в Європі – Імператива безпеки для Європи SG(2016)1

Щорічний звіт Генерального секретаря про стан демократії, прав людини та верховенства права в Європі – Спільна відповідальність за демократичну безпеку в Європі SG(2015)1

Щорічний звіт Генерального секретаря про стан демократії, прав людини та верховенства права в Європі – Звіт Генерального секретаря Ради Європи SG(2014)1

Європейська Конвенція про захист прав людини та основоположних свобод СЄД № 5

Європейська хартія місцевого самоврядування СЄД № 122

Додатковий протокол до Європейської хартії місцевого самоврядування про право участі у справах місцевого органу влади СЄД № 207

Європейська конвенція про визнання юридичними особами міжнародних неурядових організацій СЄД № 124

Конвенція про участь іноземців у суспільному житті на місцевому рівні СЄД № 144

Європейська хартія регіональних мов або мов меншин СЄД № 148

Рамкова конвенція про захист національних меншин СЄД № 157

Європейська соціальна хартія (з поправками) СЄД № 163

Конвенція Ради Європи про доступ до офіційних документів СЄД № 205

Кодекс кращих практик участі громадськості у процесі прийняття рішень. https://rm.coe.int/16802eeddb.

Керівні принципи щодо громадської участі у процесі прийняття політичних рішень (Прийнято Комітетом міністрів 27 вересня 2017 року на 1295-му засіданні заступників міністрів): https://rm.coe.int/guidelines-on-civil-society-council-of-europe-ukr-pdf/168097ed3d

Рада Європи, CDLR. (2008). Інструмент C.L.E.A.R. – остаточний варіант [CDLR(2008)42], Рада Європи, Страсбург. https://wcd.coe.int/com.instranet.InstraServlet?command=com.instranet.CmdBlobGet&InstranetImage=2564749&SecMode=1&DocId=2010906&Usage=2

Інструментарій залучення громадян до процесу прийняття рішень http://rm.coe.int/civil-participation-in-decision-making-toolkit-/168075c1a5

URSO - Інструментарій для моніторингу та оцінки навчальних програм для професійного розвитку місцевого самоврядування http://www.coe.int/web/good-governance/urso

12 принципів доброго демократичного врядування https://www.coe.int/en/web/good-governance/12-principles

ELoGE – European Label of Governance Excellence https://wcd.coe.int/ViewDoc.jsp?p=&id=2405655&Site=&BackColorInternet=B9BDEE&BackColorIntranet=FFCD4F&BackColorLogged=FFC679

E-TOOL on Good Governance at Local Level https://etool.coe.int/login

Рекомендація CM/Rec(2018)4 про участь громадян у місцевому публічному житті https://rm.coe.int/recommendation-cmrec-2018-4-participation-of-citizens-ukr/168097ed39

Рекомендація CM/Rec(2015)3 про доступ молоді з неблагополучних околиць до соціальних прав CM/Rec(2015)3

Рекомендація Rec(3)3 Комітету Міністрів державам-членам щодо збалансованої участі жінок та чоловіків у прийнятті політичних і громадських рішень;

Рекомендація CM/Rec(2007)14 Комітету міністрів державам-членам щодо правового статусу неурядових організацій у Європі;

Рекомендація CM/Rec(2014)7 про захист викривачів CM/Rec(2014)7

Рекомендація CM/Rec(2014)6 про посібник із прав людини для інтернет-користувачів CM/Rec(2014)6

Рекомендація CM/Rec(2012)2 про участь дітей і молоді у віці до 18 років CM/Rec(2012)2

Рекомендація CM/Rec(2011)14 щодо участі інвалідів у політичному та громадському житті CM/Rec(2011)14

Рекомендація CM/Rec(2010)7 про Хартію Ради Європи з освіти для демократичного громадянства і освіти в галузі прав людини CM/Rec(2010)7

Рекомендація CM/Rec(2010)5 про заходи боротьби проти дискримінації за ознаками сексуальної орієнтації або гендерної ідентичності CM/Rec(2010)5

Рекомендація CM/Rec(2009)2 щодо оцінки, аудиту та моніторингу участі та принципів політик щодо участі на місцевому та регіональному рівнях CM/Rec(2009)2

Рекомендація CM/Rec(2009)1 щодо електронної демократії CM/Rec(2009)1

Рекомендація CM/Rec(2007)14 щодо правового статусу неурядових організацій у Європі CM/Rec(2007)14

Рекомендація CM/Rec(2007)2 щодо плюралізму медіа та різноманіття медіаконтенту CM/Rec(2007)2

Рекомендація Rec(2006)14 щодо громадянства та участі молоді у суспільному житті Rec(2006)14

Рекомендація Rec(2006)1 щодо ролі національних молодіжних раду розвитку молодіжної політики Rec(2006)1

Рекомендація Rec(2004)15 щодо електронного врядування Rec(2004)15

Рекомендація Rec(2004)13 щодо участі молоді в місцевому та регіональному житті Rec(2004)13

Рекомендація Rec(2003)3 щодо збалансованої участі жінок та чоловіків у прийнятті політичних та громадських рішень Rec(2003)3

Рекомендація Rec(2002)2 про доступ до офіційних документів Rec(2002)2

Рекомендація Rec(2001)19E про участь громадян у місцевому публічному житті Rec(2001)19E

Рекомендація № R (98) 14 щодо гендерного інтегрування Rec(98)14

Резолюція CM/Res(2016)3 про колективний статус для міжнародних неурядових організацій у Раді Європи CM/Res(2016)3

Керівні принципи щодо громадської участі у процесі прийняття політичних рішень (Прийнято Комітетом міністрів 27 вересня 2017 року на 1295-му засіданні заступників міністрів) https://rm.coe.int/guidelines-on-civil-society-council-of-europe-ukr-pdf/168097ed3d

Рекомендації Комітету міністрів державам-членам щодо захисту та пропагування прав людини в культурно різноманітних суспільствах CM/Del/Dec (2016)1249/4.6-app8

Декларація про Кодекс кращих практик участі громадськості у процесі прийняття рішень. Decl(21/10/2009)

Декларація щодо ролі засобів мовлення громад у пропагуванні соціальної єдності та міжкультурного діалогу Decl(11/02/2009)

Декларація: Перетворити гендерну рівність у реальність CM(2009)68-final

Декларація про заходи Ради Європи для посилення захисту правозахисників і пропагування їхньої діяльності Decl(06/02/2008)

15-а сесія Конференції європейських міністрів, відповідальних за місцеве і регіональне управління (м. Валенсія, 15-16 жовтня 2017 р.)

Валенсійська декларація: Стратегія інновацій та належного врядування на місцевому рівні (15-16 жовтня 2007 р.) CM(2008)14-add

16-а сесія Конференції міністрів Ради Європи, відповідальних за просторове планування (CEMAT) (Нафпліон, Греція, 17 червня 2014 р.) Нафпліонська декларація: Сприяння територіальній демократії в просторовому плануванні CM(2014)91

Посібник з прав людини для інтернет-користувачів та Пояснювальний меморандум https://rm.coe.int/16802e3e96

Словник корисних термінів

Влада – 1) здатність, право і можливість розпоряджатися ким-небудь або чим-небудь, а також чинити вирішальний вплив на долю, поведінку та діяльність людей з допомогою різноманітних засобів (права, авторитету, волі, примусу та ін.); 2) політичне панування над людьми; 3) система державних органів; 4) особи, органи, наділені владо державними та адміністративними повноваженнями.

Влада виконавча – одна з трьох гілок державної влади, яка організовує та спрямовує внутрішню та зовнішню діяльність держави, забезпечує здійснення втіленої в законах волі суспільства, охорону прав і свобод людини.

Влада державна – вища форма політичної влади, що спирається на спеціальний управлінсько-владний апарат і володіє монопольним правом на видання законів, інших розпоряджень і актів, обов'язкових для всього населення.

Громадське суспільство – сукупність неполітичних відносин, сфера спонтанного вияву інтересів і волі вільних індивідів та їхніх об'єднань у вигляді діяльності, не регламентованої державною владою.

Гейміфікація (ігровізація, геймізація, англ. gamification) – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем

Ефективність – співвідношення між досягнутим результатом і витратами, що обумовили його отримання.

Інновація – процес створення та впровадження нового практичного засобу (нововведення) для задоволення людських потреб, а також пов'язані з ним зміни в соціально-економічному середовищі.

Компетенція – (від *лат. competens* – відповідний) – сукупність повноважень, якими володіють або повинні володіти органи і особи згідно законам, нормативним документам, положенням.

Мета – конкретний кінцевий результат, який намітив досягти суб'єкт управління; формулюється в процесі планування, опрацювання стратегії управління.

Метод (від *грец. methodos* – дослідження) – спосіб дослідження, підхід та вивчення явищ, шлях наукового пізнання та встановлення істини.

Методологія – вчення про наукові метод пізнання й перетворення світу, їх філософська, теоретична основа.

План – 1) описання майбутніх дій, стану об'єкта, розрахунок показників і необхідних ресурсів; 2) документ, в якому викладено таке описання.

Планування – функція управління, яка полягає в розробці та практичному здійсненні планів, що визначають бажаний стан об'єкта управління, шляхи, способи і ресурси, необхідні для його досягнення.

Цифрова демократія – це форма суспільних відносин, за якої громадяни, використовуючи цифрові технології, власною ініціативою долучаються до процесу формування, прийняття управлінських рішень та контролю за їх виконанням

Цифрова участь (партисипація) – це спосіб залучення громадян до участі у прийнятті управлінських рішень засобами діджитальних інструментів, сервісів та систем у сфері багаторівневого врядування

Цифрове урядування – це планування, мотивація, організація, реалізація та контроль діяльності органів публічної влади на основі застосування діджитальних алгоритмів прийняття управлінських рішень

Цифрове включення (інклюзія) – це діяльність, необхідна для забезпечення доступу до цифрових технологій та їх використання всіма особами і громадами, зокрема найбільш уразливими

Цифровізація (діджиталізація) – це насичення фізичного світу електронно-цифровими пристроями, засобами, системами та налагодження електронно-комунікаційного обміну між ними, що

фактично уможливлює інтегральну взаємодію віртуального та фізичного, тобто створює кіберфізичний простір

Цифрові технології – це інформаційно-телекомунікаційні технології, в основу яких покладено роботу з цифровими (дискретними), а не з аналоговими сигналами

Цифрові трансформації - докорінні перетворення мислення та життєдіяльності людини, зміни її професійних та управлінських компетенцій, які спричинені використанням цифрових технологій

Реінжиніринг – це кардинальне переосмислення та перепроєктування процесів управління для досягнення істотних покращень ключових показників результативності, зокрема таких як витрати, якість, продуктивність праці та оперативність

Якість – сукупність властивостей, при знаків продукції, послуг, робіт, що обумовлюють їх здатність задовольняти потреби і запити людей, відповідати своєму призначенню та вимогам, що висуваються до них. У державному управлінні якість послуг, що надаються органами влади, визначається мірою їх відповідності вимогам стандартів, договорів, контрактів, очікуванням споживачів цих послуг.



Рада Європи є провідною правозахисною організацією континенту. Вона складається з 47 держав-членів, з яких 27 є членами Європейського Союзу. Всі держави-члени Ради Європи підписали Європейську конвенцію про права людини - договір, спрямований на захист прав людини, демократії та верховенства права. Європейський суд з прав людини здійснює нагляд за дотриманням Конвенції в державах-членах.

COUNCIL OF EUROPE

CONSEIL DE L'EUROPE