



*Проект ІСКМ "Адаптація через культуру"*

**ГАЙД ІНТЕГРАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОГО  
ЗАХОДУ "МОЯ ГРОМАДА"**





**ІНСТИТУТ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО МЕНЕДЖМЕНТУ**

**ГАЙД ІНТЕГРАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОГО ЗАХОДУ «МОЯ ГРОМАДА»**

**Кропивницький  
2022**

УДК 316.7

A16

**Абрамова О.В.**

ГАЙД ІНТЕГРАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОГО ЗАХОДУ «МОЯ ГРОМАДА». Кропивницький: Інститут соціокультурного менеджменту (ІСКМ), 2022. 24 с.

У виданні представлено програму заходу по інтеграції внутрішньо переміщених осіб в життя громади з використанням потенціалу закладу культури (бібліотеки, клубу). Гайд розроблений фахівцями Інституту соціокультурного менеджменту (ІСКМ) під час реалізації проєкту «Адаптація через культуру»\*. Основою для розробки стала робота партнера ІСКМ в цьому проєкті КУ «Центр культури та дозвілля» Приютівської ОТГ Кіровоградської області з цієї тематики.

Abramova O.V.

Guide of integration and communication event «My community». Kropyvnytskyi: Institute of Social Cultural Management (ISCМ), 2022. 24 p.

The publication presents the event program for the integration of internally displaced persons into community life using the potential of a cultural institution (library, club). The guide was developed by specialists of the Institute of Social Cultural Management (ISCМ) during implementation of the project "Adaptation through culture"\*. The basis for the development was the work of the ISCМ partner in this project of the Communal Institution "Center of Culture and Leisure" of the Priyutiv United Territorial Community of the Kirovohrad Region on this topic.

редактор – Абрамов Л.К.

фотоматеріали – архів ІСКМ



*\*За фінансової підтримки проєкту «Розбудова структур надання послуг та освітнього потенціалу для психосоціального забезпечення в Україні», який впроваджується GIZ за дорученням уряду Німеччини.*

*Зміст матеріалу є виключною відповідальністю Інституту соціокультурного менеджменту (ІСКМ) та не може жодним чином сприйматися як такий, що відображає погляди GIZ та Федерального уряду Німеччини."*

© Абрамова О.В., 2022

© Інститут соціокультурного менеджменту (ІСКМ), 2022

## ЗМІСТ

Загальна інформація про гайд .....	4
Сесія № 1. Творча комунікація .....	6
Сесія № 2. Інтерактивна робота «Картування» .....	13
Сесія № 3. Практична частина «Корисні справи» .....	18
Література .....	23
Інформація про Інститут соціокультурного менеджменту (ІСКМ).....	24

## Гайд інтеграційного комунікаційного заходу «Моя громада»

**Тривалість:** 1 день (3 сесії по 80 хвилин)

**Цільова аудиторія:** мешканці громад, внутрішньо переміщені особи (далі – ВПО) різних вікових категорій, в тому числі діти (15-25 учасників).

**Цілі:** інтеграція ВПО в життя громади, збільшення довіри серед ВПО та жителів громади.

Після тренінгу учасники/ці:

- ВПО познайомляться з жителями громад в якій проживають;
- ВПО знатимуть наявні можливості громади в соціальному та культурному напрямках;
- Усвідомлять власні можливості реалізації та адаптації в життя громади;
- Встановлюється довіра між жителями громад та ВПО.

Час	Назва блоку/ сесії/ модуля	Основні моменти навчання Ключові пункти, що будуть в блоці	Цілі блоку	Методи блоку
10.00-10.30	Вступна частина	1. Реєстрація учасників/ць. 2. Знайомство. 3. Правила. 4. Очікування	Налаштувати на активність та створити робочу атмосферу.	1. Представлення тренера/ки та організаторів. 2. Вправа «Знайомство». 3. Вправа «Мої очікування». 4. Вправа «Правила заходу»
10.30-11.20	Сесія 1. Творча комунікація	Учасники/ці здійснюють культурний обмін шляхом спільної творчої діяльності	Налагодити комунікацію між учасниками/цями заходу та встановити атмосферу довіри та позитиву	1. Руханка під музику «Покажи слова». 2. Демонстрація майстер-класу та виготовлення оберегів/ прикрас на українську тематику
11.20-11.40	Кава-пауза			
11.40-13.00	Сесія 2. Інтерактивна робота «Картування»	Визначення можливостей громади	Учасники/ці визначають наявні можливості громади в соціальному та культурному напрямках	1. Вправа «Займи позицію: Чи добре я знаю свою громаду?». 2. Вправа «Інтерактивна карта соціальних та культурних можливостей громади». 3. Презентація інтерактивної карти. 4. Руханка

13.00-13.10	Технічна перерва			
13.10-14.10	Сесія 3. Практична частина «Корисні справи»	Визначення власних можливостей та ролі в житті громади	Учасники/ці знатимуть та усвідомлюватимуть власні можливості реалізації та адаптації в житті громади. Встановлюється довіра між жителями громад та ВПО	1 Об'єднання учасників/ць у 2-3 групи. 2. Групова практична робота, командний квест «Корисні справи». 3. Презентація результатів квесту.
14.10-14.30	Завершення заходу	Рефлексія. Підведення підсумків.	Учасники/ці підведуть підсумки роботи заходу	1. Вправа «Рефлексія». 2. Заключне слово тренерів/організаторів

## Сесія № 1. Творча комунікація

**Тривалість:** 80 хв.

**Ціль:** налаштування на активність та роботу в команді; учасники та учасниці заходу познайомляться та будуть комунікувати між собою; учасники та учасниці в атмосфері довіри та позитиву виготовлять обереги та/або прикраси на українську тематику.

### **Використані методи навчання:**

1. Представлення тренера/ки та організаторів.
2. Вправа «Знайомство».
3. Вправа «Мої очікування».
4. Вправа «Правила заходу».
5. Руханка під музику «Покажи слова».
6. Демонстрація майстер-класу та виготовлення оберегів/ прикрас на українську тематику.

### **Необхідні матеріали:**

- Реєстраційні анкети.
- Бейджики (по кількості учасників/ць + для організаторів/тренерів), замість бейджиків можна використовувати наліпки чи інше.
- Підготовлена чиста стіна для розміщення плакатів або фліпчарт, клейкі стрічки та скотч для закріплення плакатів та матеріалів на них, набір маркерів для організаторів/тренерів (для варіантів 1 вправ «Очікування», «Правила заходу»).
- Плакат із зображенням сонечка з промінчиками, кольорові стікери самоклеючі 75x75 мм за кількістю учасників/ць, маркери/фломастери за кількістю учасників/ць (для варіанту 1 вправи Очікування «Сонце»).
- Таблички з написом «ТАК» та «НІ» (для варіанту 2 вправи Очікування «Займи позицію»).
- Плакат із назвою заходу та зображеннями правил заходу (для варіанту 1 вправи Правила заходу «Плакат правил»).
- Капелюх/коробка/торбинка, різні зображення на папері: дзвінок, телефон, стопа людини, долоня людини, смайлик тощо (для варіанту 2 вправи Правила заходу «Запропонуй правила»).
- Магнітофон/ноутбук/смартфон та колонка, підбірка коротких мелодій (до 2-3 хв.), стрічна на чоло для кріплення аркушів паперу з написаними словами, картки з написаними словами «громада», «добро», «друг», «допомога», «бібліотека», «культура», «відпочинок» та інші.
- Матеріали для виготовлення прикраси, плетеного браслету на українську тематику: атласні стрічки жовтого на блакитного кольорів, ножиці.
- Матеріали для виготовлення оберегу, підвіски на рюкзак або резинки на волосся: атласні стрічки двох кольорів, декоративні елементи для оздоблення виробів,



голка й нитка, резинка для волосся або шпилька, ножиці, клейовий пістолет/ клейова ручка та клейові стрижні.

**Розміщення меблів:** «круглий стіл» (столи ставляться таким чином, щоб утворився спільний простір) – 5 столів, 25 стільців (по одному на кожного з учасників/ць); фліпчарт або підготовлена чиста стіна для розміщення плакатів (для варіантів 1 вправ «Очікування», «Правила заходу»).

### Детальний опис дій тренерів:

#### Реєстрація учасників/ць (3 хвилини).

Учасники/ці реєструються при вході, отримують бейджик (або наліпку) та пишуть своє ім'я на ньому.

#### 1. Представлення тренера/ки та організаторів (2 хвилин).

- Привітайте учасників/ць заходу, представте себе як тренера/ку та представте організаторів заходу.

- Нагадайте тему і коротко представте програму заходу.

#### 2. Вправа «Знайомство» (12 хв.).

Оберіть один із варіантів знайомства:

##### *Варіант 1. Інтерв'ю.*

Всі учасники та учасниці встали в коло та об'єдналися по парам. Потрібно взнати в напарника/ці наступну інформацію: ім'я, з якого населеного пункту, хобі, вміння або іншу інформацію про свого/ю напарника/цю. Оголосіть про таймінг для підготовки до цього завдання – 5 хв.

Далі, розпочинається знайомство всіх учасників/ць у такий спосіб, кожен представник/ця пари представляє себе та свого/ю напарника/цю (7 хв.).

Не можна повторювати те, що вже сказав/ла ваш/а напарник/ця про хобі та вподобання. Наприклад, я Олена з міста Мелітополь Запорізької області, я люблю грати у волейбол, а це Олег, він з села Войнівка



Олександрійського району Кіровоградської області і він добре співає.

Я Олег, проживаю у селі Войнівка та люблю їздити на велосипеді, а це Олена, вона приїхала з міста Мелітополь і вона вмє гарно готувати вишневий пиріг.

### ***Варіант 2. Корисні справи.***

Всі учасники та учасниці називають своє ім'я, з якого населеного пункту. Розповідають, яку добру корисну справу зробив/ла для себе та громади за минулий тиждень.

### ***Варіант 3. Ім'я та жест.***

Всі учасники/ці стають у коло та називають своє ім'я, з якого населеного пункту й показують жест/рух (вклонитися, показати «клас», потримати себе за вухо тощо). Всі інші з групи повторюють цей рух. Кожен/а наступний/а учасник/ця повинен/на представити попереднього/ю учасника/цю, так як вони представили себе (ім'я, населений пункт, жест), а потім представити себе. Представлення тривають, поки не представляться всі учасники/ці.

Запропонуйте учасникам/цям поаплодувати роботі групи.

### **3. Вправа «Очікування» (8 хв.).**

Оберіть один із варіантів виявлення очікувань учасників/ць.

#### ***Варіант 1. Сонце.***

Прикріпіть на фліпчарт/стіну заздалегідь підготовлений плакат з малюнком сонця і промінчиками. Роздайте кожному учаснику/ці кольорові самоклеючі стікери.

Запропонуйте учасникам/цям написати свої очікування від заходу на стікерах. Запросіть учасників/ць по черзі підійти до плакату і прикріпити свій стікер на плакаті із зображенням сонця із промінчиками та прокоментувати написане.

Наголосіть на тому, що розташовувати стікер на плакаті потрібно відповідно до настрою учасника/ці в даний час, де центр сонця відповідає чудовому настрою, а чим далі від центру сонця настрої буде гіршим, відповідно краї промінчиків показують пригнічений настрої учасника/ці.

#### ***Варіант 2. Займи позицію.***

Учасники та учасниці вишиковуються у лінію стаючи одне за одним. Тренер стоїть обличчям до учасників/ць та пояснює правила.

Слова тренера: *«Зараз я буду вимовляти деякі твердження, якщо ви з ними згодні, зробіть один крок вправо (тренер показує напрямок у який потрібно зробити крок та піднімає в той бік табличку з написом «ТАК»), якщо не погоджуєтесь, то зробіть один крок вліво (тренер показує інший напрямок у який потрібно зробити крок та піднімає в той бік табличку з написом «НІ»).* Якщо Вам важко відповісти, то потрібно стояти



*на місці. Після кожного питання та зайнятої Вами позиції, Ви повинні прийняти початкове положення та повернутися в лінію».*

Тримайте в руках або покладіть таблички «ТАК» і «НІ» у тих напрямках у які потрібно зробити учасникам/цям крок вбік. Проголосіть по черзі твердження, роблячи паузу, щоб учасники встигали реагувати та повертатися в початкове положення. Приклад тверджень для тренера: «Під час сьогоднішнього заходу я очікую...»:

- ... отримати приємне спілкування;
- ... познайомитися з новими людьми;
- ... дізнатися нове про нашу громаду або познайомитися із нашою громадою;
- ... дізнатися про місця, де можна цікаво провести вільний час;
- ... дізнатися про проблеми громади, які можна вирішити разом;
- ... зробити щось корисне для себе;
- ... зробити щось корисне для інших/громади;
- ... знайти нових друзів та з ними робити щось корисне для нашої громади;
- ... гарно провести час;
- ... поїсти смаколиків і т.д.

Запропонуйте учасникам/цям поаплодувати роботі групи.

#### **4. Вправа «Правила заходу» (5 хв.).**

Оберіть один із варіантів розробки правил роботи заходу

##### ***Варіант 1. Плакат правил.***

На папері фліпчарту/стіні записана тема заходу у верхній частині, нижня частина поки що закрита.

Запропонуйте сформулювати Правила роботи на заході, при цьому націлюйте учасників/ць на те, що пропозиції щодо основ ефективної роботи мають бути сформульовані як норми поведінки, а не як особистісні якості.

Відкрийте нижню частину аркуша на фліпчарті/стіні з темою заходу, на якому зображено основні правила заходу (вимкнений мобільний, піднята рука, вільна нога, позитивне налаштування, конструктивне обговорення, не критикуємо особистість...). Домалуйте або запишіть запропоновані формулювання, яких не вистачає на плакаті. Запропонуйте учасникам/цям заходу проголосувати за прийняття та дотримання цих правил. Запропонуйте учасникам поаплодувати роботі групи.

Сформований плакат з Правилами розташуйте на видному місці й у разі їх порушення апелюйте до Правил протягом усього дня роботи.

### **Варіант 2. Запропонуй правила.**

У капелюх, коробку чи торбинку складіть намальовані на аркушах зображення телефону, дзвінка, рупора, стопи ноги, долоньки руки, смайлики, вуха, знак питання тощо. Учасники/ці по черзі витягують аркуші із зображеннями та називають правило заходу, яке асоціюється в них із цим зображенням. Націлюйте учасників/ць на те, що пропозиції щодо основ ефективної роботи заходу (Правила) мають бути сформульовані як норми поведінки, а не як особистісні якості. Сформульовані Правила обговорюють та голосують за їх прийняття усі разом піднятою рукою.



### **Варіант 3. Спільне рішення.**

Робота на заході має бути узгоджена певними правилами. Запропонуйте учасникам основні правила командної роботи на заході, вони мають бути сформульовані як норми поведінки та загальні принципи етики щодо основ ефективної роботи, а не як особистісні якості. Правила повинні стосуватися принципів роботи в команді, зокрема, бути активними, вільно висловлювати по суті власні думки та ставлення, підтримувати дружню й доброзичливу атмосферу в групі, допомагати одне одному та меншим учасникам/цям заходу, за потреби відлучитися не відволікати інших, гаджети



перевести у вібро режим, під час заходу й обговорень всі думки важливі та всі учасники/ці мають однакові права тощо. Обговоріть правила заходу, запропонуйте додати чи прибрати щось із правил таким чином, щоб усі учасники/ці погодилися з ними. Проголосуйте за правила піднятою рукою учасника/ці. У разі порушення учасником/цею правил під час заходу, апелуйте до того, що всі погодилися дотримуватися правил та колективно їх схвалили.

Запропонуйте учасникам/цям поаплодувати роботі групи.

## 5. Руханка під музику «Покажи слова» (10 хв.).

Запросіть до себе двох бажаючих (можна самому обрати найактивніших учасників/ць). Це будуть капітани команд. Запропонуйте капітанам набрати собі команди по черзі так, щоб в командах була рівна кількість учасників/ць.



команди по черзі так, щоб в командах була рівна кількість учасників/ць.

Розкажіть про умови вправи: «Зараз, капітан однієї команди отримає слово, яке буде написано на аркуші паперу та прикріплене до чола капітана. Капітан стоїть на крок попереду своєї команди та йому не можна повертатися обличчям до своєї команди. Коли звучить музика, команда

суперників починає без жодного слова танцювати та намагатися показати слово, написане на аркуші суперників. Інша команда повинна відгадати написане слово. Учасники вигукують свої припущення, а капітан «танцюючої» команди слідує за відповідями. Коли слово вгадане, то наступне слово вгадує інша команда. Якщо до кінця мелодії слово не вгадане, то команді переможців присуджується бал. Виграє команда, яка набирає більшу кількість балів».

Нагадайте, що говорити не можна, тільки використовувати міміку, рухи та жести.

Запропонуйте учасникам/цям поаплодувати роботі групи.

## 6. Демонстрація майстер-класу та виготовлення оберегів/прикрас на українську тематику (40хв.).

Оберіть ведучого/чу для проведення майстер-класу. Для допомоги проведення майстер-класу залучіть не менше трьох помічників/ць. Якщо у громаді серед ВПО є майстер/ня, що можуть провести майстер-клас або допомагати у проведенні, долучайте їх. Заздалегідь обговоріть разом з майстром/нею та помічниками/цями тематику майстер-класу та підготуйте необхідні матеріали й інструменти із розрахунку на запрошену кількість учасників/ць. Зробіть заготовки для майстер-класу та зразки виробів, що будете виготовляти.



Запропонуйте учасникам та учасницям зайняти місця за столами. Допоможіть



розсадити учасників/ць таким чином, щоб найменші учасники/ці були розташовані поряд з дорослими/старшими.

Під час проведення майстер-класу майстер/риня демонструє та розповідає процес виготовлення виробу. Помічники/ці знаходяться по одній біля кожного столу та допомагають учасникам/цям у виготовленні виробу, за потреби допомагаючи їм.

Запропонуйте учасникам/цям поаплодувати роботі групи. По завершенні майстер-класу зробіть спільне фото майстрів/нь, учасників/ць з виробами.

Запросіть учасників на каву-паузу та повідомте час для перерви (20 хвилин).



## Сесія № 2. Інтерактивна робота «Картування»

**Тривалість:** 80 хв.

**Ціль:** налаштування на активність та роботу в команді; учасники/ці заходу розроблять умовну карту своєї громади та обговорять проблеми громади й місця для занять спортом, гуртковою діяльністю, проведенням активного дозвілля, відпочинку, комунікації, отримання допомоги, зокрема, для ВПО тощо; учасники/ці визначать наявні можливості громади в соціальному та культурному напрямках.

**Використані методи навчання:**

1. Вправа «Займи позицію: Чи добре я знаю свою громаду?».
2. Вправа «Інтерактивна карта соціальних та культурних можливостей громади».
3. Презентація інтерактивної карти.
4. Руханка.

**Необхідні матеріали:**

- Аркуші паперу із позначками «+», «-», «0».
- Ватмани формату не менше А-2 (4 шт. – по кількості команд).
- Маркери 8 штук (по два на кожену групу, синього та зеленого кольорів), фломастери, олівці, гумки тощо.
- Ігрові фішки (по кількості учасників/ць), ігрові кубики – 4 шт.
- Підготовлена чиста стіна для розміщення плакатів або фліпчарт.
- Полотно у формі круга, м'ячик (для вправи 1 руханка «Ми єдині»).

**Розміщення меблів в приміщенні:** «кафе» (3-4 столи, 15-25 стільців, по одному на кожного з учасників/ць, порівно розподілені біля столів); столик та стілець для тренера; фліпчарт або підготовлена чиста стіна для розміщення плакатів.

**Детальний опис дій тренера:**

### 1. Вправа «Займи позицію: Чи добре я знаю свою громаду?» (15 хв.).

Розташуйте на підлозі/землі в протилежних сторонах по одній лінії аркуші паперу з написами «+» та «-», а по центру розташуйте аркуш із написом «0».

Запропонуйте учасникам/цям зайняти позицію та вишикуватися у лінію в залежності від власної відповіді на питання «Чи добре я знаю свою громаду?»: чим більш учасник/ця вважає що



знайомий/а з соціальними та культурними можливостями громади, в т.ч. розташуванням різних закладів, місць відпочинку тощо, тим ближче до «+» треба зайняти позицію, і навпаки. Кому важко визначитися/незрозуміло питання/чи інша нейтральна позиція, той займає позицію ближче до позначки «0».

Слід наголосити, якщо місце, яке хоче зайняти учасник/ця вже зайняте, то слід зайняти вільну позицію, яка знаходиться найближче до бажаної. Ставати паралельно до лінії, чи по дві особи на позиції забороняється.

Далі об'єднайте учасників/ць у чотири команди. Для цього перші 4 учасники/ці називають букви алфавіту, наприклад, «В», «У», «С», «П», далі учасники/ці по черзі повторюють ці букви. Таким чином учасники/ці об'єднуються у 4 команди, де в кожній команді є представники що знайомі та не знайомі з життям та особливостями громади. Якщо серед учасників/ць є маленькі діти, то вони працюють в одній команді з дорослим/старшим з яким прийшли на захід.

Запропонуйте учасникам/цям поаплодувати роботі групи.

## **2. Вправа «Інтерактивна карта соціальних та культурних можливостей громади» (45 хв.).**

Запросіть команди зайняти місця за столами. На столах підготовано по аркушу ватману, маркери, фломастери, олівці, гумки тощо. Оголосіть про загальний таймінг для виконання даної вправи – 45 хв.

Запропонуйте 4 групам учасників та учасниць придумати назву команди, яка б починалася на літеру, яку було названо раніше, наприклад, «В», «У», «С», «П». Також потрібно придумати короткий девіз для своєї команди.

Наприклад:

- команда «Українці», девіз «Українському роду немає переводу»
- команда «Веселі та кмітливі», девіз «Завжди горіти, ніколи не тліти»
- команда «Сонях», девіз «Ми веселі соняхи, ми яскраві та стрімкі»
- команда «Промінчики сонця», девіз «Промінчики сонця зігріють теплом, будем веселі та щасливі разом».

Запропонуйте учасникам/цям підписати аркуші ватману назвами своїх команд.

Розкажіть про умови вправи: *«На аркуші ватману намалюйте карту громади, зобразіть основні адміністративні споруди, організації та підприємства, магазини, школу та дитячий садочок, бібліотеку, будинок культури, які є будівлі в громаді, місця для спорту та відпочинку тощо. Також можна нанести на карту свої бажання, а саме, ті місця які б Ви хотіли бачити у своїй громаді. Наприклад, зону відпочинку, пляж, вело майданчик, лавочки, де проведений інтернет, гурток з малювання тощо».*



У ході виконання вправи місцеві жителі, що добре знають громаду, знайомлять інших жителів, зокрема ВПО, з соціальні та культурні можливості громади, зокрема, місцями де можна займатися спортом, активно відпочивати, де можуть діти відвідувати гуртки чи гратися з іншими дітьми.



Запропонуйте командам на основі карти громади зробити настільну гру: нанести на створену карту громади ігрові поля для старту гри (щоб співпадало з в'їздом до населеного пункту), розташувати клітинки для ходів, пронумерувати їх, зробити переходи на кілька клітинок вперед та назад, нанести поле фінішу на карті громади (може співпадати з закладом/місцем, яке учасники/ці вважають

важливим у своєму населеному пункті). Якщо до завершення вправи є вільний час, запропонуйте командою пограти в цю гру. Гра може залишитися в закладі культури/бібліотеці для подальшого користування.

Повідомте командам, що потрібно підготуватися до презентації своєї роботи. Для цього потрібно спільно вирішити хто та у який спосіб буде презентувати наробики групи.

### **3. Презентація інтерактивної карти (15 хв.).**

Запросіть учасників/ць презентувати наробики команд по черзі.

Представники презентують назву й девіз команди та створену карту громади. Пояснюють що на ній зображено, соціальні та культурні можливості громади, а також свої бажання щодо покращення життя у громаді, які б хотілося мати місця в громаді.



Визначають можливі шляхи реалізації своїх бажань. Наприклад, бажання – мати гарний чистий парк; для цього можна згуртуватися жителям громади, прибрати ділянку землі, посадити дерева, встановити лавки та столи для настільних ігор.

Запропонуйте учасникам/цям аплодувати роботі кожної групи після їх презентацій.

#### 4. Руханка (5 хвилини). Оберіть один із варіантів.

##### *Вправа 1. Ми єдині.*

Запропонуйте стати учасникам/цям в коло, взяти за краї полотно, яке символізує нашу громаду. Розійтися у сторони якомога далі. По центру полотна круглої форми, поставити м'ячик та рухаючи руками намагатися втримати м'ячика по центру полотна. Інтеграційна вправа «МИ єдині» сприяє об'єднанню всіх мешканців громади, а особливо ВПО, які приїхали з інших регіонів, щоб вони відчували себе добре в новому місці.



## Вправа 2. Гордіїв вузол.

Запропонуйте учасникам стати в коло обличчям усередину. Учасники/ці витягують руки в сторони та подають їх одне одному, так, щоб кожен учасник/ця тримав/ла за руки двох різних людей з обох сторін від себе. Прослідкуйте, щоб усі тримали одне одного міцно за руки. Ведучий «заплутує» учасників змінюючи їхнє положення, рухаючись, присідаючи і т.д. та слідкуючи, щоб усі учасники міцно трималися за руки. Запропонуйте учасникам розплутатися самостійно.

Запропонуйте учасникам/цям поаплодувати роботі групи.

Повідомте учасникам про технічну перерву (10 хвилин).



### **Сесія № 3. Практична частина «Корисні справи»**

**Тривалість:** 80 хв.

**Ціль:** учасники/ці знатимуть та усвідомлюватимуть власні можливості реалізації та адаптації в життя громади; учасники/ці визначать власні можливості долучення до життя громади; ВПО долучаються до корисних та гарних справ громади разом з іншими жителями громади; встановлюється довіра між жителями громад та ВПО.

**Використані методи навчання:**

1. Об'єднання учасників/ць у 2-3 групи.
2. Групова практична робота, командний квест «Корисні справи».
3. Презентація результатів квесту.
4. Вправа «Рефлексія».
5. Заключне слово тренерів/організаторів.

**Необхідні матеріали:**

- Цукерки стількох смаків чи кольорів скільки має бути груп (рівномірно для всіх учасників/ць).
- Пакети із завданнями для кожної групи: умови квесту, обереги/прикраси в українському стилі, гроші (50 та/або 100 гривень).
- Смартфон у кожної команди.
- Підставка для проектора, екран/чиста стіна для показу, ноутбук, колонка.
- Плакат із зображенням дерева з корінням, стовбуром та гілками, кольорові стікери самоклеючі 75x75 мм блакитного, зеленого та рожевого кольорів, кожного виду по одному на кожного учасника/цю, маркери/фломастери за кількістю учасників/ць, підготовлена чиста стіна для розміщення плакатів або фліпчарт, клейкі стрічки та скотч для закріплення плакатів та матеріалів на них (*для варіанту 1 вправу Рефлексія «Дерево моїх відкриттів»*)
- Тенісний м'ячик або маленький резиновий м'ячик (*для варіанту 2 вправу Рефлексія «М'ячик-мікрофон»*).

**Розміщення меблів:** стільці (по одному на кожного з учасників/ць та тренерів/організаторів) розташувати по колу; підставка для проектора, екран/чиста стіна для показу, ноутбук, колонка.

## Детальний опис дій тренерів:

### 1. Об'єднання учасників/ць у 2-3 групи «Обери цукерку» (5 хв).

Пригостіть учасників/ць цукерками стількох кольорів чи смаків, у скільки груп об'єднуються учасники. Попередьте, що до об'єднання учасників/ць у групи цукерки їсти/мінати не можна. Учасники обирають по черзі цукерку та за кольором/смаком цукерки об'єднуються у групи. Учасники/ці обирають капітанів команд.

### 2. Групова практична робота, командний квест «Корисні справи» (45 хвилин).

Команди отримують пакети із умови командного квесту та повинні зафіксувати проходження усіх етапів квесту підготувавши/змонтувавши відео-/фотозвіт процесу виконання.

**Варіант 1.** Учасники/ці отримали обереги/прикраси в українському стилі, 50 гривень. За 40 хвилин потрібно виконати завдання:

- придумати назву команди та девіз (зняти відео);
- зробити корисні та хороші справи для інших, громади чи її мешканців, витративши



надані 50 гривень. Можна продати також обереги/прикраси та докласти кошти до загального бюджету завдання.

- Зробити фото команди «Спортивна гра»;
- фото команди «Фігура у вигляді серця»;
- фото команди «В здоровому тілі – здоровий дух»;
- фото команди «Фігура Піраміда»;
- фото команди «Фігура Зірка»;
- фото «Хлопці дарують дівчатам квіти»;
- зняти відео «Ми дружні та єдині – ми діти України» тощо.

**Варіант 2.** Учасники/ці отримали 100 грн. За 40 хвилин потрібно виконати завдання:

- придумати назву команди та девіз (зняти відео);
- зробити три суспільно-корисні справи;
- зробити фото команди «Релакс на природі»;
- фото команди «Веселий смайл»;
- фото команди «Патріотичне фото» тощо.

Протягом відведеного часу команди виконують завдання. Тренери/організатори спостерігають за роботою кожної команди але не допомагають їм.

### 3. Презентація результатів квесту (15 хв.).

Після завершення роботи всі команди представляють результати командного квесту, свої наробки, демонструють відео-/фотозвіт, діляться враженнями.



Запропонуйте учасникам/цям аплодувати роботі кожної групи після їх презентацій.

**4. Рефлексія (10 хв.).** Оберіть один із варіантів.

#### Варіант 1. Дерево моїх відкриттів.

Роздайте кожному учаснику/ці по три стікера різних кольорів (блакитний, зелений, рожевий). Запропонуйте написати свої враження від заходу на стікерах за наступною схемою: блакитний стікер – що я відзначаю як свій успіх або особисте відкриття під час заходу; зелений стікер – над чим я буду працювати у громаді, використовуючи отриманий під час заходу досвід; рожевий стікер – про що я планую дізнатися докладніше, мені потрібна додаткова інформація.

Запропонуйте учасникам/цям заходу по черзі вийти до плакату із зображенням дерева з корінням, стовбуром та гілками, учасники/ці та самостійно розташовувати



Наприклад, команда купили продукти літній жінці, яка погано ходить та віднесли їй додому; зробили прибирання місця відпочинку мешканців громади; допомогли безпритульному котик, а саме купили їжу. Також, команди зробили та презентували відео-звіт.

кольорові стікери «фрукти» на дерево за принципом: коріння дерева – блакитний стікер; стовбур дерева – зелений стікер; гілки дерева – рожевий стікер.

Попросіть зачитувати учасників/ць вміст стікерів.

Запропонуйте учасникам/цям поаплодувати роботі групи.

### **Варіант 2. М'ячик-мікрофон.**

Запропонуйте учасникам/цям висловити одну пораду для себе, щодо інформації отриманої під час заходу та сказати по кілька слів побажань учасникам/цям та тренерам/організаторам.

Передайте учасникам/цям по колу м'ячик, що слугуватиме роль «мікрофону», починаючи від учасника/ці, що знаходиться від вас зліва. Учасники по черзі висловлюються.

Запитайте учасників/ць (команди) по черзі, які відчуття та емоції вони відчували під час виконання завдань.

### **Варіант 3. Обговорення**

Запропонуйте учасникам/цям коротко назвати по черзі три позиції:

- 1) Одне нове досягнення (що дізнався/лась нового)?
- 2) Одна нова ідея, що виникла під час заходу;
- 3) Одна порада для себе за результатами заходу.

### **5. Заключне слово організаторів/тренерів (5 хв.).**

Підсумуйте інтеграційних комунікаційний захід: «Даний захід допоміг об'єднатися та ближче познайомитися місцевим жителям та ВПО, виконуючи спільну роботу та добрі справи. Сподіваємося що закладені традиції продовжаться й надалі».

Подякуйте учасникам за активність та дієвість, за плідну працю та участь у сесії. Запропонуйте відзначити оплесками усіх учасників/ць.





### *Література:*

1. Абрамов Л.К., Абрамова О.В., Кваша О.Ю., Луц В.І., Шевченко А.В. Розвиток громадських ініціатив в епоху діджиталізації. Програма тренінгу. [за заг. ред. Абрамова Л.К.]. Кропивницький: Інститут соціокультурного менеджменту (ІСКМ), 2020. 74 с. URL: [https://iscm.org.ua/wp-content/uploads/2020/11/Programa-treningu\\_didzhytalizatsiya.pdf](https://iscm.org.ua/wp-content/uploads/2020/11/Programa-treningu_didzhytalizatsiya.pdf)
2. Здібності, творчість, обдарованість: теорія, методика, результати досліджень. [За ред. В.О. Моляко, О.Л. Музики]. Житомир: Вид-во Рута, 2006. 320 с.
3. Майкл Вілкінсон Секрети фасилітації: smart-посібник із результативної роботи в групі [пер. Ярослава Малишко]. Київ: Фабула, 2021. 512 с.
4. Неформальна освіта для розвитку громад: гайди тренінгів. Кропивницький: Інститут соціокультурного менеджменту (ІСКМ), 2019. 104 с. URL: <https://iscm.org.ua/uk/2019/11/15/neformalna-osvita-dlya-rozvytku-gromad-gajdy-treningiv/>



**Інститут соціокультурного менеджменту (ІСКМ)** – є некомерційною, недержавною громадською організацією, яка виникла в 2000 році, а в 2001 році була офіційно зареєстрована.

**Свою місію ІСКМ** вбачає у сприянні демократичній трансформації українського суспільства шляхом підтримки розвитку місцевих громад, незалежного інформаційного простору та інтеграційних процесів на локальному рівні.

**Основними напрямками діяльності ІСКМ:**

- освітній;
- інформаційний;
- дослідницький.

**Основні тематичні пріоритети ІСКМ:**

- розвиток громад;
- трансформація закладів культури в Центри місцевої активності;
- розвиток демократичних процесів;
- сприяння євроатлантичній інтеграції України.

**Основні форми роботи ІСКМ:**

- проведення освітніх заходів (семінарів, тренінгів, конференцій);
- розробка навчально-методичних посібників;
- проведення досліджень;
- адвокасі кампаній;
- інформування цільової аудиторії (тематичні Інтернет сторінки, бюлетені, прес-конференції);
- адміністрування грантових програм.

**Керуючі принципи:**

- головна мета – розвиток громад;
- під розвитком громад ми бачимо розвиток людей;
- індикатором виміру розвитку людей є рівень соціального капіталу;
- рівень соціального капіталу – це рівень довіри між людьми;
- наш шлях – підтримка місцевих ініціатив через Центри місцевої активності;
- технологія – соціальна анімація;
- для того, щоб соціальна анімація ввійшла в життя громад, ми навчаємо громадських активістів.

Найвищим органом управління ІСКМ є Загальні Збори, які обирають і контролюють діяльність президента (віце-президента), Ради і Ревізійної комісії. Цей найвищий орган визначає основні напрямки діяльності ІСКМ. У перервах між Загальними Зборами основним органом є Рада, яка обирає Правління.

Оперативне керівництво здійснює президент, що має право підписувати документи від імені ІСКМ. Ревізійна комісія контролює діяльність Правління, президента, Ради і підзвітна Загальним Зборам.

Діяльність ІСКМ підтримується або підтримувалась: Фондом Євразія (USAID), ICAP «Єднання» (USAID), Європейський Союз), Фондацією прав людини (Посольство Швейцарії), Міжнародним Фондом «Відродження», Фондом ім. Стефана Баторія (Фундація Форда), Міністерством закордонних справ України, Міністерством культури України, Міністерством екології та природних ресурсів України, Комітетом виборців України (Міністерство закордонних справ Данії), Фондом Східної Європи (USAID), Раст в Україні (USAID), NATO, Фондом ім. Ч. С. Мотта, ІЕД (Європейським Союзом), Фондом сприяння демократії Посольства США в Україні, Фондом Конрада Аденауера, Black Sea Trust for Regional Cooperation a project of the German Marshall Fund, CARE Deutschland, GIZ (Уряд Німеччини), а також благодійними пожертвами громадян та бізнесу.

**Контакти:**

[www.iscm.org.ua](http://www.iscm.org.ua)

e.mail: [adm.iscm@gmail.com](mailto:adm.iscm@gmail.com)





# ІСКМ

КОHTAKTИ:  
[WWW.ISCM.ORG.UA](http://WWW.ISCM.ORG.UA)  
E.MAIL: [ADM.ISCM@GMAIL.COM](mailto:ADM.ISCM@GMAIL.COM)