USAID
ВІД АМЕРИКАНСЬКОГО НАРОДУ

2

НАБІР ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ РОБОТИ З МОЛОДДЮ 1.0

#USAID_
Взаємодія

Проект USAID «Підтримка організацій-лідерів у протидії корупції в Україні «ВзаємоДія» - це ініціатива з запобігання корупції, яка впроваджується компанією Management Systems International (MSI), група компаній Tetra Tech. Програма підтримує зусилля уряду України щодо систематичного зниження рівня корупції та спрямована на підтримку ключових державних установ у їхніх прагненнях щодо запобігання корупції та розповсюдження інформації про наявні антикорупційні заходи. Зниження рівня суспільної толерантності до корупції також входить до пріоритетів проекту. На національному рівні проект підтримує антикорупційні зусилля Міністерства інфраструктури, Міністерства охорони здоров'я та Секретаріату Кабінету Міністрів України. На регіональному рівні проект співпрацює із Дрогобицькою міською радою та Сумською облдержадміністрацією.

#USAID_
Долучайся!

Програма сприяння громадській активності "Долучайся!", що фінансується USAID та впроваджується міжнародною організацією Пакт (Pact), має на меті підвищення обізнаності та рівня участі громадян у громадській діяльності на національному, регіональному та місцевому рівнях. Програма надає грантову підтримку та технічну допомогу організаціям громадянського суспільства (ОГС) та ініціативам, що сприяють покращенню громадського контролю та залученню громадян до процесів урядування. Пріоритетними напрямами роботи Програми є підвищення рівня громадянської освіти, розбудова ефективних мереж та коаліцій для просування демократичних реформ, підвищення організаційної спроможності ОГС та розвиток їх потенціалу. Ключовими компонентами Програми є: боротьба з корупцією, децентралізація, прозорість та підзвітність уряду, інклюзивний розвиток, проблеми молоді та євроінтеграція.

Ця публікація стала можливою завдяки підтримці американського народу через Агентство Сполучених Штатів з міжнародного розвитку (USAID). Зміст цієї публікації не обов'язково відображає погляди USAID чи Уряду Сполучених Штатів.

USAID
ВІД АМЕРИКАНСЬКОГО НАРОДУ

ЗМІНЮЙ КРАЇНУ. ЗАВИГРАШКИ.

Змінювати країну на краще непросто. Утім якщо ти тримаєш цю брошуру в руках, ти вже про це знаєш. Вона призначена для людей, які шукають нові шляхи об'єднання молоді й нові формати успішної громадської діяльності.

Однак змінювати країну через гру?

Так, і це не жарт, не перебільшення.

Якщо ти стежиш за подіями в країні, то знаєш: зміни лише розпочалися і на активне професійне життя сучасної молоді роботи точно вистачить.

Але навіщо грати?

Якщо ти стежиш за тенденціями у світі, то знаєш: одинаки більше нічого не вирішують. Вирішують групи – люди, об'єднані спільними цінностями, спільним баченням та спільними інтересами.

Щоб змінити країну, потрібно вчитися. Потрібно швидко опановувати нові технології та інструменти. Потрібно акуратно прочищати собі дорогу до успіху повз зашкарублу та закостенілу систему.

Це можна зробити лише спільно. Лише командами. Лише мережею однодумців.

Саме творення мережі однодумців є сьогодні головним завданням. Мережі молодих людей, які готові змінювати та змінюватися, які готові вчитися, які готові завиграшки придумувати нові способи впливу на врядування, – ось що є «новимзолотом» громадської діяльності.

І саме гра може стати основою для творення таких спільнот.

У цій брошурі ми зібрали для тебе готові рецепти ігор, ініціатив та заходів, які дозволятьмолодимлюдямзорганізуватися. Що важливо – зорганізуватися самим, без зовнішнього тиску (вони цього не люблять, особливо зараз).

Це готові рецепти. Ми та наші партнери їх розробили, протестували, доопрацювали, описали й передаємо саме для тебе.

Тут є опис завдання, готові чеклисти (що потрібно, аби запустити гру), приклади й посилання на сценарії.

Просто додай активну, яскраву молодь і запали свою власну молодіжну мережу, яка змінить країну. Завиграшки.

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА АНТИКОРУПЦІЙНА ГРА У ФОРМАТІ «ЩО? ДЕ? КОЛИ?»

Опис

Захоплива інтелектуальна гра для молоді, побудована навколо тематики корупції. Вона допоможе учасникам зрозуміти, як можна попередити виникнення корупції та протидіяти їй. На перший погляд серйозна тема, якою займаються правоохоронні органи, подана для молоді весело та невимушено. Командна гра «Що? Де? Коли?» розвиває в учасників необхідні для сучасної молоді навички, такі як критичне мислення, здатність до лідерства та співробітництва, ефективність у комунікації, повага до думки колеги за упевненості у своїх знаннях і силах.

Компетенції

Учасники гри дізнаються:

- про прояви корупції у різних вимірах (історичному, політичному, економічному, культурному, релігійному, медійному тощо)
- як відрізнити корупцію від інших злочинів
- які негативні наслідки корупції існують конкретно для них, для цілої країни і навіть усього світу

Цілі

- у цікавій ігровій формі актуалізувати для молоді проблему корупції в Україні
- акцентувати на негатних наслідках корупції на різних рівнях – від побутової корупції до політичної
- продемонструвати на прикладі історичних фактів деструктивність цього явища для людини та розвитку суспільства в цілому

Гру бажано втілювати у форматі турніру (від трьох до п’ятнадцяти команд) залежно від часових та просторових можливостей. Вона складається з трьох раундів по десять – дванадцять запитань у кожному.

Щоб підвищити мотивацію та азарт учасників, слід підготувати призи для команд-переможців: книги, блокноти, сувеніри, настільні ігри тощо.

Цільова аудиторія

До гри можна запрошувати учасників віком від 14 років.

Оптимальна кількість учасників в одній команді – шість, проте допускається кількість учасників від трьох до восьми.

Особлива увага гри зосереджена на тезі: зло має бути покаране. Зокрема, частина запитань для команд сформована так, щоб відповіді на них були пов’язані з особами, покараними за корупційні злочини. У ході гри активно використовується гумор - потужний засіб переконання затятих опонентів та один із найефективніших способів при вернення уваги до проблематики й укорінення нульової толерантності до корупції у всіх її проявах.

Чеклист: що вам потрібно перш, ніж почати

Підготовка

1. Донори

2. Фото- та відеозйомка

3. Музична пауза (від фонової музики у проміжку між раундами (музичні треки, комп'ютер, динаміки) до живого виступу музикантів (доставка й монтаж звукової та світлової техніки, мінісцена, стільці тощо).

Залучені особи, окрім учасників

1. Ведуча/ий гри

2. Судді, які оцінюватимуть відповіді та підбиватимуть підсумки гри (дві-три людини)

3. Волонтери для збирання відповідей команд та контролю за дотриманням правил гри усередині команд (залежно від кількості команд-учасниць – від трьох до шести), а також для організації кава-брейку

Місце проведення, необхідне устаткування тощо

1. Приміщення, зручне для обраної кількості команд турніру: по одному столу та по шість стільців для кожної команди, стійка для ведучої/го, два столи та три стільці для суддів

2. Вода та кава-брейк (у проміжках між раундами)

3. Екран, ноутбук, проектор, колонки, мікрофон

Інше

1. Бланки для відповідей на запитання (по 30 для кожної команди)

2. Бланки зі списком команд за кількістю раундів та підсумкові для суддів

3. Дипломи про участь у турнірі для всіх команд-учасниць

Правила гри

1. Для участі в турнірі кожна команда подає заявку не пізніше ніж за 30 хвилин до його початку

2. Команда може заявити у своєму складі не менше трьох і не більше восьми гравців, включно з капітанкою/м і двома запасними гравцями

3. Забороняється участь незаявлених гравців, а також гравців, заявлених у складі інших команд

4. Гра проводиться усіма командами одночасно й у одному приміщенні

5. Завдання команд – своєчасно дати правильну відповідь на усі поставлені питання. За кожну правильну відповідь команда отримує один бал

6. Місце команди визначається за кількістю балів за правильні відповіді на питання турніру

7. Відповіді подаються в письмовій формі, якщо інше не потребується текстом питання

8. Ведуча/ий оголошує номер питання, задає саме питання й вимовляє слово «час», після якого починається відлік 60 секунд. За десять секунд до закінчення хвилини роздумування ведуча/ий промовляє закінчення 60 секунд ведуча/ий повторює слово «час». Після цього ведеться зворотний відлік часу – 10 секунд, після закінчення яких промовляється слово «нуль!». Відповіді

команд, капітан(к)и яких підняли картки з відповіддю після слова «нуль!», не зараховуються

9. Командою, яка вчасно здала картку з відповіддю, вважається та, капітан/ка якої не пізніше слова «нуль!» підняв/ла руку з відповідною карточкою догори чи передав/ла її ведучій/ому. Визначення своєчасності здачі відповіді – прерогатива ведучої/го

10. У випадку, коли команда не в змозі дати будь-яку відповідь, вона має передати суддівській колегії пронумеровану чисту картку

11. Відповідь вважається правильною, якщо:

- суть питання розкрита з достатньою конкретизацією, визначеною авторами питання при його підготовці шляхом вказання критеріїв заліку і ключових слів відповіді
- форма відповіді збігається з формою питання

12. Відповідь вважається неправильною, якщо:

- команда дала два чи більше варіантів відповіді
- відповідь не розкриває суті питання з достатньою конкретизацією чи її форма не збігається з формою питання
- у відповіді допущені грубі помилки (неправильно вказані імена й назви, дати, спосіб дії тощо), що викривлюють зміст відповіді
- відповідь здана невчасно

13. Письмові відповіді команд зберігаються до підбиття загальних підсумків етапів турніру

14. Переможці турніру нагороджуються призами відповідно до зайнятого місця

Поради

1. Ведучі мають бути цікаві для аудиторії, багато і влучно жартувати, водночас уміти тримати увагу. Питання читати чітко та голосно, за необхідності повторити. Перед оголошенням правильної відповіді варто зачитати варіанти відповідей команд, можна обрати найбільш цікаві та нестандартні. Однією з можливостей заохочення є спеціальний приз за креативність

2. Рекомендуємо виводити питання на екран

3. У паузах між раундами варто зробити каву-брейк, а також одну музичну паузу

4. Судді повинні неухильно дотримуватися правил гри та справедливо оцінювати кожну відповідь команд. Якщо відповідь незрозуміла, її слід з'ясувати перед оголошенням правильного варіанта

5. На екран радимо виводити не лише таймер зворотного відліку часу (https://v-clock.com/ua/timer/), відведеного для пошуку відповіді на одне питання (60 секунд), а й правильні відповіді після їх оголошення

6. Питання варто адаптувати під кожну аудиторію окремо (серед 50 питань варто вибрати 30 найбільш актуальних для учасників гри). За необхідності їх слід уточнити та додати підказки

Складнощі у проведенні та як їх уникнути

Однакова кількість балів

Якщо після підрахунку результатів кілька команд отримують однакову кількість балів, вони грають четвертий тур, який триває, доки не залишиться один переможець.

Питання зняте

У випадку, якщо питання було зняте в результаті апеляції, воно не замінюється запасним, а підрахунок результатів ведеться із розрахунку реально зіграних у турнірі питань.

Пошук підказок

Під час турніру забороняється використання командою будь-яких зовнішніх джерел інформації (у тому числі мобільних телефонів). Першого разу команді-порушниці оголошується попередження. При повторному порушенні бали команди анулюються. Рекомендуємо підготувати спеціальні коробочки для телефонів та запропонувати учасникам скласти туди їхні гаджети на час гри.

Надихайтеся:

АНТИКОРУПЦІЙНА МАФІЯ (МІСТО ПРОТИ КОРУПЦІЇ)

Опис

Інтелектуально-психологічна командна гра, що з перших хвилин занурює у перипетії реального життя: Антикорупційна «Мафія» – модель боротьби добре організованої нечисленної групи корупціонерів проти неорганізованої більшості суспільства за контроль над спільним ресурсом – бюджетом міста. Гра розвиває навички роботи в команді, уміння аргументувати власну позицію, критично мислити та приймати рішення.

Компетенції

Учасники отримують основні знання щодо принципів функціонування бюджету міста, роботи правоохоронних органів, судової системи, органів місцевого самоврядування та діяльності громадських активістів.

Цілі

Дати молоді можливість на власному досвіді усвідомити важливість участі кожного громадянина у житті держави та відчути, що завдяки об'єднанню та спільній узгодженій діяльності можна подолати навіть мафію та олігархів, котрі живляться державним бюджетом.

Цільова аудиторія

Вік аудиторії – від 14 років.

Кількість учасників – від дев'яти до п'ятнадцяти (оптимально – дванадцять осіб).

Досвід гри в класичну «Мафію» бажаний, проте необов'язковий.

Учасники на власному досвіді усвідомлять:

- важливість того, що бюджетні кошти розподіляються прозоро: якщо податки громадян не розграбували корупціонери, то місто отримує нові дороги, садочки, парки чи інші блага
- важливість особистої участі кожного мешканця в житті міста, бо пасивні жителі втрачають можливість впливати на вирішення міських проблем
- важливість співпраці та вдалої стратегії, адже, об'єднавшись, можна нейтралізувати навіть мафію та олігархів, що розкрадають бюджетні кошти.

Наш досвід роботи з цільовою аудиторією:
Гра була протестована для чотирьох різних груп. Загалом 148 учасників із різних куточків України взяли участь у грі протягом 2018 року.

Чеклист: що вам потрібно перш, ніж почати

Підготовка

1. Донори
2. Фото- та відеозйомка

Залучені особи, окрім учасників

1. Ведуча/ий гри

Місце проведення, необхідне устаткування тощо

1. Приміщення, зручне для обраної кількості учасників: по одному великому столу на команду та стільці для учасників, стілець для ведучої/го (за потреби)
2. Вода та кава-брейк (на початку та після завершення гри)

Інше

1. Набори для гри в антикорупційну «Мафію» відповідно до кількості команд (для отримання комплектів гри пишіть https://www.facebook.com/ChargeAgainstCorruption/)
2. Сценарій для ведучої/го
3. Пов'язки на очі (за бажанням)
4. Заохочувальні призи для найкращих гравців або ж для команд-переможців (у разі турніру)
5. Дипломи про участь для всіх учасників або команд-учасниць (у разі турніру)

Правила гри

Правила гри досить прості. Ігровий процес складається з двох основних частин – дня і ночі. Усі учасники гри – жителі міста N. Вони діляться на порядних громадян і безпринципних корупціонерів.

Головна мета гри: для жителів міста – виявити й кинути за ґрати корупціонерів; для корупціонерів – украсти весь бюджет міста або змусити жителів міста кинути до в'язниці один одного за підозрою в корупції.

Інтрига гри полягає в тому, що корупціонери ретельно приховують свої справжні обличчя від порядних громадян. Удень корупціонери намагаються нічим не відрізнятися від громадян, ґрунтовно аргументують та переконують, що є затятими борцями з корупцією, котрі прагнуть зберегти бюджет міста та кинути за грати «справжніх корупціонерів». На зборах вони намагаються переконати всіх у своїй непричетності до злочинного розкрадання бюджету, за правилами гри вони беруть участь у обговореннях і голосуваннях нарівні з порядними громадянами. Однак, коли настає ніч, корупціонери розкрадають загальний бюджет по власних кишенях. Очолює їх Олігарх/иня.

Щоночі місто втрачає стільки одиниць бюджету, скільки корупціонерів завелося в громаді. Зранку порядні громадяни збираються на раду, де дізнаються про сумну подію й намагаються виявити гравців-корупціонерів, щоб потім кинути їх за ґрати. Боротися зі злочинністю мешканцям допомагає Детектив/ка. Ще у грі є такі ролі: Суддя, що вночі обирає, кого позбавити права голосу та виступу на наступному денному колі; Мер/ка, що має можливість контролювати місцевий бюджет через портал E-Data; Активіст/ка, що на власний розсуд може порадити Детективці/у, кого з гравців перевірити.

Обговорення закінчується голосуванням. Учасниця/к, що набрала/в найбільшу кількість голосів, визнається винним у корупційних діях, сідає за ґрати й вибуває з гри. Порядним громадянам

важливо не помилитися й визнати винним під час голосування саме злочинницю/нця, інакше місто дуже швидко програє.

Після першого кола гри знову настає ніч, хід переходить до корупціонерів, які починають розкрадати бюджет міста. Удень громадяни знов обирають, кого визнати винним у корупційних діях.

Гра закінчується перемогою порядних громадян (якщо їм вдалося кинути за грати всіх корупціонерів і бюджет більше не розкрадається) або перемогою корупціонерів (якщо гравців-громадян стає менше, ніж гравців-корупціонерів або якщо розкрадений увесь бюджет).

Кількість учасників

Рекомендована кількість гравців – від дев'яти до п'ятнадцяти осіб. Якщо кількість учасників буде меншою, ніж дев'ять, то гра швидко перестане бути цікавою й закінчиться. Якщо ж у грі бере участь більше за 15 осіб, то модерування ходу гри ускладнюється через велику кількість обговорень. Оптимальна кількість гравців – 12 осіб. Оптимальний розподіл ролей: Олігарх/иня та двоє Корупціонерів/ок, три представники міської влади (Мер/ка, Суддя та Детектив/ка), Активіст/ка та п'ятеро Порядних громадян.

Картки бюджету

Кількість карток у грі залежить від кількості гравців, бюджет формується з податків гравців за столом. Перед початком гри бюджет міста дорівнює кількості гравців за столом. Звертаємо вашу увагу, що тільки ведуча/ий знає, яка кількість бюджетних карток у казначействі, та протягом гри не озвучує динаміку дерибану бюджету (радимо дотримуватися цього принципу, щоб залишити інтригу гри, адже тоді громадяни до останньої хвилини гри не знають, яка кількість корупціонерів за столом. Цю інформацію від ведучого може отримати тільки Мер/ка (не більше ніж два рази в ході гри).

Розподіл ігрових ролей

Ігрові ролі розподіляються за допомогою спеціальних карт. Перед початком гри складається колода, кількість карт у якій дорівнює кількості гравців. Гравці займають свої місця за столом у довільному порядку. Ведуча/ий ретельно перемішує колоду й роздає кожному/ій по одній карті. Роздача проводиться так, щоб гравці не могли бачити карт один одного. На карті вказані ролі: Олігарх/иня, Корупціонер/ка, Громадянка/ин, Детектив/ка, Суддя, Мер/ка, Активіст/ка.

Ігрові ролі

Корупціонери – грають проти порядних громадян. Уночі корупціонери дерибанять бюджет, а вдень на зборах намагаються вивести з гри громадян, звинувачуючи їх у зв'язках з корупціонерами

Олігарх/иня – очолює корупціонерів та має екстраможливості. Уночі шукає Детективку/а, отримуючи від ведучої/го за допомогою умовних знаків достовірну інформацію про те, хто з гравців є Детективкою/м

Порядні громадяни – основні персонажі гри. Шляхом логічних висновків та інтуїції борються проти корупціонерів і намагаються кинути їх за ґрати, доки вони не розкрали весь бюджет міста

Активіст/ка – вишукує корупціонерів за столом. Може передати вночі через ведучу/ого скаргу до Детективки/а НАБУ на когось із гравців, таким чином рекомендує Детективці/у перевірити тих чи інших гравців

Детектив/ка – полює на корупціонерів. Прокидається вночі й отримує від ведучої/го інформацію щодо осіб, яких радить перевірити Активіст/ка. Детектив/ка вирішує, перевіряти чи рекомендованих Активісткою/ом гравців, чи когось іншого, на власний розсуд. За допомогою умовних знаків ведуча/ий надає достовірну інформацію про те, чи належать до корупціонерів перевірені гравці

Мер/ка – може перевірити залишки бюджетних коштів через портал E-Data. Не більше ніж два рази за гру може спитати вночі у ведучої/го, скільки карток бюджету лишилося на казначейських рахунках міста

Суддя – прокидається вночі та за допомогою умовних знаків називає ведучій/ому номер гравчині/ця, котрі будуть позбавлені права голосу на наступному денному колі. Позбавлення права голосу означає, що гравчиня/ець пропускає загальне обговорення та не має права голосувати за ув'язнення гравців. Якщо таких гравців висунули на голосування, вони можуть виступити із захистом своєї персони, але голосувати все одно не можуть

Ведуча/ий

Ведучі мають бути неупередженими та не підтримувати жодну команду. У них є чіткий алгоритм проведення кожної ночі, який вони не мають права порушувати. Навіть якщо деякі ролі вже вибули з гри, ведуча/ий все одно кожну ніч оголошує пробудження та засинання кожної ролі, проводить усі необхідні дії в такому порядку: 1. Будить корупціонерів; 2. Підраховує дерибан бюджету; 3. Будить Мерку/а; 4. Будить Активістку/а; 5. Будить Детективку/а; 6. Будить Суддю; 7. Будить Олігархиню/а.

Якщо цих ролей вже немає, ведуча/ий оголошує пробудження та витримує відповідну паузу перед тим, як їх «приспати». Оголошувати треба в напрямку центру стола, жодним чином не видаючи розташування ролей, з якими вночі взаємодіє ведуча/ий.

Ведуча/ий має також чітко слідкувати за часом виступу гравців за відповідно до регламенту, перериваючи гравчиню/ця, якщо вийшов відведений термін. Саме ведуча/ий дає слово кожному з гравців за порядком. Гравчиня/ець отримує попередження, якщо вона/він заговорила/в без запрошення до слова ведучою/им, . Гравчиня/ець може закінчити свою промову раніше за закінчення відведеного часу тільки словом «Дякую». Якщо гравчиня/ець випадково сказала/в це слово у своїй промові, ведуча/ий зупиняє його. Якщо гравчиня/ець і далі продовжує говорити, ведуча/ий виписує їй/йому попередження. Якщо гравчиня/ець під час голосування поставила/в руку, а потім її забрала/в або рефлекторно відсмикнула/в від столу до закінчення підрахунку голосів, за це також виноситься попередження. Усі попередження фіксуються. Гравці, які мають три попередження, покидають гру автоматично, про що оголошує ведуча/ий.

Порядок голосування

Ведуча/ий оголошує всіх підозрюваних у порядку виставлення на голосування й у такому самому порядку проводить голосування за кожну кандидатуру. Перед початком голосування вона/він дає всім підозрюваним по черзі 30 секунд на свій захист. Початком голосування є оголошення номера гравчині/ця. Коли всі підозрювані висловилися на свій захист, ведуча/ий по черзі оголошує: «Хто за те, щоб гру покинула/в гравчиня/ець № ...? Один, два, три!». Для того, щоб проголосувати за ту чи іншу кандидатуру, гравці мають поставити на стіл руку з піднятим великим пальцем вгору на рахунок «Три», після чого ведуча/ий оголошує: «Дякую». Підрахувавши голоси, вона/він каже: «Прийнято», – та фіксує кількість голосів за гравчиню/ця. Голос приймається тільки тоді, коли рука правильним чином виставлена на стіл на рахунок «Три». Після того, як голосування буде закінчено, та/той гравчиня/ець, яка/ий набрала/в більшість голосів, вибуває з гри. Вона/він має право на останнє слово тривалістю 15 секунд.

Кожна/ен гравчиня/ець має один голос протягом усього голосування, тобто може проголосувати лише проти однієї/ого гравчині/ця. Утримуватися при голосуванні заборонено. Голоси гравців, які не брали участі в голосуванні, віддаються останній/ньому за порядком голосування кандидатці/у.

Голоси гравців, які поставили руки із запізненням (доставляння), не враховуються. До того моменту, поки ведуча/ий не порахує голоси й не скаже слово «Прийнято», гравчиня/ець не має права прибирати руку зі столу. Якщо ж гравчиня/ець прибере руку або рефлекторно відсмикне її від столу, вона/він отримає попередження. Голос у разі відриву руки при цьому зараховується. Також ведуча/ий на початку денного обговорення оголошує номер та ім'я гравчині/ця, яка/ий не зможе взяти участь в голосуванні (через нічний вирок Судді, якщо він був). Ця/ей гравчиня/ець може виступити з промовою та навіть виставити підозрілу/ого гравчиню/ця, але не зможе проголосувати.

Якщо на голосування виставлено лише одну кандидатуру, гравчині/цю дається 30 секунд на свій захист, після чого ведуча/ий запитує: «Хто за те, щоб гравчиня/ець покинула/в гру?». Якщо більшість проголосувала за це, гравчиня/ець залишає гру. Якщо на столі менше половини рук, гравчиня/ець лишається. Якщо голоси розділилися навпіл, гравчиня/ець залишається в грі.

У разі, якщо двоє чи більше гравчинь/ців набрали однакову кількість голосів, їм надається для повторного виступу по 30 секунд. Після цього проводиться додаткове голосування між ними. Якщо й у цьому випадку голоси розподіляються рівно, то Ведуча/ий ставить на голосування питання: «Хто за те, щоб обидва (троє і т.п.) гравці покинули гру?». Якщо за це проголосували більшість гравців, то всі гравці залишають гру і їм надається останнє слово. Якщо голоси розділилися пополам, то всі гравці залишаються в грі.

Хід гри

Ніч перша

На початку гри формується бюджет міста залежно від кількості гравців за столом (кожен з гравцівв на початку гри сплачує податки в бюджет міста, які дорівнюють одній картці бюджету). Бюджет передається у Казначейство (може бути якась закрита скринька чи конверт) і тільки ведуча/ий знає, що лишається в бюджеті після кожної ночі. Коли бюджет сформовано, жителі закривають очі. Ведуча/ий роздає гравцям карти, по черзі торкаючись їх. Гравець відкриває очі, тягне карту та знайомиться зі своєю роллю на цю гру. Після того, як всі карти роздано, ведуча/ий розпочинає нічне знайомство. Усі й далі сидять із заплющеними очима, бажано, щоб лунала музика, яка приглушувала би звуки за столом. Спочатку ведуча/ий проголошує: «Корупціонери прокинулись і знайомляться». Після цих слів корупціонери відкривають очі та поглядами знайомляться один з одним. Гравчиня/ець, який витяг роль Олігархині/а, жестами показує на себе. Корупціонери можуть уже під час знайомства визначати того, проти кого вони будуть голосувати під час денної наради. Щоб не викликати підозри в інших учасників і не привернути до себе їхньої уваги, перемовлятися й жестикулювати гравцям-корупціонерам слід вкрай обережно. Коли ведуча/ий оголошує: «Корупціонери познайомилися й заснули», ці гравці заплющують очі. Потім ведуча/ий будить Активістку/а, Мерку/а, Суддю та Детективку/а, щоб познайомитися з ними. Кожен з них під час виклику своєї ролі піднімає руку, щоб ведуча/ий зафіксував собі роль. Після фіксування всіх ролей за столом ведуча/ий оголошує: «У нашому місті настав день» і всі гравці одночасно розплющують очі.

День перший

Спочатку слово надається ведучій/ому, що розказує про ситуацію в місті. Потім гравці по черзі протягом одної хвилини представляється колегам. Вони називають своє ім'я в цій грі (будь-яке на свій смак, але зазвичай для жарту обирають імена відомих людей), може коротко розповісти свою історію життя (наприклад, «Здрастуйте, мене звати Артем Ситник, я – директор НАБУ, мрію звільнити наше місто від корупціонерів»), а також висловити підозри щодо інших гравців.

Під час обговорення гравці можуть використовувати як правдиві, так і брехливі аргументи. Висловлювання можуть бути будь-якими. Наприклад, «Луценко всю ніч копошився», «Янукович занадто веселий, напевно він корупціонер, який добре надерибанився», «Зліва від мене вночі було чутно якийсь рух», «Порошенко підморгнув Тимошенко, швидше за все, вони вночі про щось домовилися» і т.ін. Гравчиня/ець під час своєї хвилинної промови також може поставити на голосування будь-яких підозрілих для себе гравців.

Коли всі гравці за столом висловилися, ведуча/ий озвучує імена гравців, які виставлені на голосування (імена оголошуються та голосуються в порядку їх висування), і кожному підозрюваному надається останнє слово тривалістю 30 секунд. Часто воно відіграє вирішальну роль при голосуванні, адже гравці можуть переконати у своїй невинуватості тих, хто сумнівається чи ще не визначився. Потім проводиться голосування. Гравці, які набрали найбільшу кількість голосів, визнаються винними в корупції й залишає ігровий стіл. Вони за бажанням мають право наостаннє слово (30 секунд). Потім ведуча/ий вимовляє фразу: «Настала ніч. Усі жителі міста заснули», – і всі гравці знову закривають очі.

Ніч друга й далі

Ведуча/ий говорить: «Корупціонери прокидаються й роблять свої чорні справи». Корупціонери на чолі з Олігархинею/ом відкривають очі й ведуча/ий фіксує кількість корупціонерів та робить помітку – для кожної/го корупціонки/ера за столом з Казначейства буде витягнуто по одній картці бюджету (тобто якщо за столом три корупціонери, бюджет уночі втратить три картки, якщо два корупціонери – дві картки тощо). Після цього ведуча/ий вимовляє: «Корупціонери зробили свої чорні справи й заснули». Усі корупціонери (в тому числі Олігарх/иня) закривають очі.

Далі в гру вступає Мер/ка. Ведуча/ий оголошує: «Мер/ка прокидається й виходить, щоб перевірити цілісність бюджету». Мер/ка має право двічі за гру перевірити через портал E-Data залишки бюджетних коштів міста у Казначействі. Якщо він/вона хоче використати в цю ніч своє право, він розплющує очі й ведуча/ий умовними жестами повідомляє Меру/ці, скільки карток бюджету наразі лишилося. Якщо Мер/ка в цю ніч не хоче використати своє право, то він/вона не прокидається. Незалежно від цього ведуча/ий за кілька секунд оголошує: «Мер/ка оглянула/в місто й заснула/в».

Потім ведуча/ий оголошує: «Активіст/ка прокидається й готує заяву про злочин». Активіст/ка відкриває очі та показує ведучій/ому номер гравчині/ця, яких вважає за потрібне перевірити на предмет залучення до корупційних схем. Після цього ведуча/ий говорить: «Активіст/ка звернулася/вся до НАБУ й заснула/в». Активіст/ка закриває очі.

У гру вступає Детектив/ка. Ведуча/ий оголошує: «Детектив/ка прокидається й розпочинає слідчі дії». Детектив/ка піднімає пов'язку, і ведуча/ий передає йому заяву Активіста/ки (показує номер гравця, якого Активіст/ка рекомендував/ла до перевірки). Детектив/ка для себе вирішує, чи дослухатися рекомендації Активіста/ки, чи перевірити іншого на свій розсуд, і вказує ведучій/ому на гравця, якого підозрює в корупції. Ведуча/ий за допомогою умовних знаків дає йому відповідь, чи є цей гравець корупціонером. Після цього ведуча/ий говорить: «Детектив/ка провела/ів розслідування й заснула/в». Детектив/ка закриває очі.

У гру вступає Суддя. Ведуча/ий оголошує: «Суддя прокидається й відкриває справу». Суддя відкриває очі й указує ведучому на гравця, якого хоче позбавити права голосувати під час денного обговорення. Суддя може на власний розсуд відмовитися від винесення вироку, має сумніви у своєму рішенні (тобто дає знати ведучій/ому, що цієї ночі вироку не буде й у наступному денному обговоренні всі гравці матимуть право голосу). Ведуча/ий фіксує це та говорить: «Суддя винесла/іс вирок і заснула/в». Суддя закриває очі.

Останнім за командою ведучого знов прокидається Олігарх/иня (адже ви пам'ятаєте, що вона/він ще прокидається на початку ночі разом з усіма корупціонерами). Ведуча/ий оголошує: «Олігарх/иня прокидається й шукає ворогів». Олігарх/иня відкриває очі та вказує ведуій/чому на гравчиню/ця, у яких підозрює Детектива/ку. Ведуча/ий за допомогою умовних знаків дає відповідь, чи є гравчиня/ець Детективом/кою. Після цього ведуча/ий говорить: «Олігарх/иня знайшла/ов ворогів і заснула/в». Олігарх/иня закриває очі.

День другий і далі

Ведуча/ий оголошує: «Настав день. Усі жителі міста прокинулися». Усі гравці відкривають очі. Далі залежно від подій, що сталися вночі, слова ведучої/го можуть бути різними. Ведуча/ий оголошує «Сьогодні вночі бюджет міста був роздерибанений» (не називаючи кількість втрат). Це означає, що за столом ще лишилися корупціонери й місто має починати нове коло обговорення та голосування. Також, якщо Суддя вночі виніс вирок, ведуча/ий оголошує номер та ім'я гравчині/ця, що не зможуть узяти участь у обговоренні та голосуванні.

Далі гра йде за тими самими правилами, що й у другий день. Різницею є тільки те, що у гравців з'являється багато нових аргументів для оголошення своїх підозр. Наприклад, гравці можуть згадати, хто й кого звинувачував попередніми днями в корупції, хто за кого голосував, які проявляв емоції. Наступна ніч проходить за тими самими правилами, що й друга. Окремо наголошуємо для ведучої/го, що навіть коли якісь ролі вибули з гри, усе одно кожну ніч реалізується весь алгоритм (детальніше див. у розділі «Ведуча/ий»).

Закінчення гри

Гра закінчується такими варіантами:

- Перемогою порядних громадян – якщо їм вдалося кинути за грати всіх корупціонерів і бюджет більше не розкрадається
- Перемогою корупціонерів – якщо гравців-громадян стає менше, ніж гравців-корупціонерів, або якщо останні розкрали весь бюджет

За наявності однієї з цих ситуацій, ведуча/ий оголошує переможця. У кінці ведуча/ий розкриває ролі усіх гравців, а також підводить підсумки гри. Якщо виграли громадяни, ведуча/ий оголошує кількість бюджетних грошей, збережених у Казначействі. На збережений залишок гравці можуть отримати певні блага для свого міста – нові лікарні, парки, дороги тощо.

Поради

1. При виборі приміщення для гри або турніру необхідно врахувати необхідність дотримання відстані між учасниками за столом: учасники повинні сидіти так, щоб не торкатися сусідів, а у разі турніру – щоб команди за столами не заважали одна одній (бажано розвести команди по різних сторонах залу)

2. Ведучій/ому гри бажано мати досвід участі в класичній грі «Мафія», добре орієнтуватись у правилах та вміти організовувати процес дискусії – вчасно зупиняти довгі промови, слідкувати за часом та чітко дотримуватися правил гри

Складнощі у проведенні та як їх уникнути

Емоції та образи

Антикорупційна «Мафія» – дуже напружена й емоційна гра. Саме тому на початку ведуча/ий оголошує правила, а також звертає особливу увагу на те, що заборонені особисті образи та нецензурна лексика як між учасниками, так і на адресу ведучої/го. За порушення цього правила ведуча/ий має право дискваліфікувати таких учасників.

Махлювання

Правила гри передбачають період, у якому всі (або більшість) учасників мають заплющити очі. Якщо хтось із учасників грає нечесно, зокрема намагається підглядати, ведуча/ий його негайно дискваліфікує. Отже, використовуються спеціальні пов'язки на очах, гравці мають сидіти зі злегка нахиленими донизу головами, а за відсутності таких пов'язок – навпаки, сидіти рівно, щоб виключити спроби підглядати.

Надихайтеся:

Прочитайте про ефективність антикорупційної «Мафії» за посиланням: https://bit.ly/2DrfPeH

АНТИКОРУПЦІЙНІ СЦЕНАРІЇ ТА ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ

Чи стояли ви коли-небудь перед вибором – дати хабаря чи звернутися в поліцію? Як ви вчинили або могли б учинити в такій ситуації? Якщо б це стосувалося життя або здоров'я близьких вам людей? Замислилися?

Часом буває непросто ухвалити справді доброчесне рішення, особливо коли не до кінця розумієш правові аспекти ситуації та які цінності вагоміші у складних життєвих ситуаціях. Цей інструмент допоможе зрозуміти, як не стати жертвою рішень із корупційною складовою, та сприятиме переосмисленню відповідальності при ухваленні рішень.

Інструмент містить приклади можливих проявів корупції у різних життєвих ситуаціях – в університеті, у лікарні, під час працевлаштування та пропонує чотири можливі варіанти дій у кожній із ситуацій – від таких, що містять корупційні ризики, до максимально доброчесних.

Інструментом можна скористатись у двох форматах

Інтелектуально-психологічна командна гра, що з перших хвилин занурює у перипетії реального життя: Антикорупційна «Мафія» – модель боротьби добре організованої нечисленної групи корупціонерів проти неорганізованої більшості суспільства за контроль над спільним ресурсом –бюджетом міста. Гра розвиває навички роботи в команді, уміння аргументувати власну позицію, критично мислити та приймати рішення.

Компетенції

Учасники зможуть:

- опанувати альтернативні підходи до життєвих ситуацій, де обставини ухвалення рішень можуть бути неоднозначними та містити корупційні ризики
- покращити своє розуміння доброчесних та недоброчесних рішень
- розвинути навички критичного мислення
- переосмислити своє ставлення до корупції у повсякденному житті
- навчитися обґрунтовувати свою думку / рішення
- дізнатися, як правильно діяти при різних проявах корупції
- навчитися виявляти приховану корупцію

Під час використання обраного варіанта інструменту (чи то інтерактивного антикорупційного сценарію, чи то доповненої реальності) можна влаштувати змагання та визначити найбільш доброчесну команду. У такому випадку потрібно фіксувати всі «збереження бюджету» після кожного питання для кожної команди. Після проходження всіх 20 ситуацій рекомендовано підрахувати загальну суму та підвести підсумки.

Застереження: Учасники можуть бути схильними до пошуків найбільш доброчесних відповідей, щоб виграти у змаганні. Такі відповіді можуть відрізнятися від реальних дій у відповідних життєвих ситуаціях.

Цільова аудиторія

Молодь віком від 15 років.

Доповнена реальність

Завдяки елементу доповненої реальності, учасники зможуть поєднати інтерактивний компонент із освітнім, адже кожна із запропонованих ситуації вимагає детального вивчення та аналізу. Інструмент розроблений у форматі гри під назвою Corruption Quiz, яку невдовзі можна буде завантажити в AppStore або ж на PlayMarket. Після встановлення додатку на телефон учасники отримають доступ до сценаріїв, які можна буде відкрити за допомогою маркерів. Для проведення цієї активності потрібно мати маркери роздрукованими (маркери можна завантажити за посиланням https://goo.gl/CEjp1P). Їх рекомендовано розмістити на підлозі або ж на поверхні, на яку можна буде навести мобільний пристрій (телефон або планшет) та отримати доступ до файлу. Кожен планшет повинен перебувати приблизно на відстані одного метра від маркера, аби електронний пристрій зчитав інформацію. Коли учасник наводить на маркер мобільний пристрій, перед ним оживає персонаж і озвучує певну ситуацію та запитання стосовно неї та чотири варіанти відповідей, від найбільш доброчесної до найменш доброчесної. Кожна з відповідей передбачає збереження певної суми коштів державного бюджету. Найбільша символічна сума, яку можна зберегти, – 10 000 одиниць ігрової валюти після кожного запитання. Після того, як учасники обрали остаточний варіант, на екрані з'являється сума, яку вони зберегли. Після проходження останньої ситуації показується загальний рахунок. Відповідно, максимальна кількість коштів може становити 40 000 умовних одиниць.

Загальний час проведення – півтори-три години залежно від кількості розглянутих ситуацій та обраного формату обговорення. Тривалість роботи над однією ситуацією – 10 хвилин (п'ять хвилин на ознайомлення та прийняття рішень і п'ять хвилин на обговорення).

Маркер виглядає так:

Методика роботи

Формуємо три-п'ять команд, рекомендована кількість учасників яких – три-п'ять осіб за одним планшетом / мобільним пристроєм.

Чеклист: що вам потрібно, перш ніж почати

- Планшет / мобільний телефон
- Маркери
- Додаток Corruption Quiz
- Простір, де можна розмістити маркери на відстані 2 метри один від одного (усередині або ззовні)
- Учасники (від 15 до 25 осіб)
- Фасилітатори
- Фотограф/ка
- Секундомір для контролю часу

Опис інструменту в форматі інтерактивних антикорупційних сценаріїв

Формуємо три-п'ять команд, реко-мендована кількість учасників яких – три-п'ять осіб за одним планшетом / мобільним пристроєм.

Варіанти роботи команд

1. Усі команди одночасно розглядають одну й ту саму ситуацію з одного маркера

2. Команди отримують різні маркери та проходять по черзі ситуації на кожному з маркерів. Після завершення проходження всіх ситуацій на одному маркері команда переходить до наступного маркера

Перший варіант зручний тим, що після кожної ситуації можна провести обговорення в загальній групі. Для застосування цього методу потрібно підготувати набір роздрукованих маркерів для кожної команди. Кожна команда отримує один маркер для проходження ситуацій, і всі учасники одночасно проходять одну й ту саму ситуацію. Команди можуть обґрунтувати своє рішення, а фасилітатор/ка задаватиме компрометуючі запитання.

Якщо буде обрано другий варіант проведення, то маркери кожної з команд відрізнятимуться. Кожна команда отримує планшет і маркер. Після того, як вона розібрала чотири ситуації з одного маркера, учасники переходять до наступного маркера за годинниковою стрілкою. Отже, усі рухаються по колу, доки не пройдуть 20 сценаріїв. Для того, щоб краще розібрати ситуації та зрозуміти, як мислять учасники, рекомендуємо закріпити за кожною командою одну/ого фасилітаторку/а, який буде проводити рефлексію після проходження кожного сценарію та стежити за часом.

Який би варіант ви не обрали, після закінчення проведіть загальну рефлексію в колі, щоб дати змогу усім поділитися своїми особистими враженнями та обґрунтувати мотивацію щодо прийняття певних рішень.

Методика роботи

- Заздалегідь роздрукуйте сценарії для кожного учасника або декілька на команду
- Сформуйте команди учасників та роздайте їм сценарії
- Поясніть правила
- Спочатку учасники знайомляться зситуаці ми самостійно та обирають рішення на власний розсуд (одна-дві хвилини), потім аргументовано обговорюють обрані варіанти (п'ять-сім хвилин)
- Урешті-решт кожна команда повинна дійти згоди й обрати спільне рішення

Після обрання варіантів команди по черзі оголошують свої відповіді щодо певної ситуації та разом із фасилітаторкою/ом аналізують рішення. Після проходження кожної з ситуацій рекомендуємо провести коротку дискусію, заохочуючии учасників до відвертих, а не до найбільш правильних відповідей. У такий спосіб можна зробити певні висновки щодо поведінки представників різних вікових та соціальних груп у ситуаціях із корупційними ризиками. Обговорення, як правило, тривають п'ять-десять хвилин. Рекомендовано рівномірно розподіляти час для кожної ситуації.

Чеклист: що потрібно для реалізації

- Набір роздрукованих сценаріїв
- Учасники (від 15 до 25 осіб)
- Фасилітатор/ка
- Фотограф/ка
- Секундомір для контролю часу

Рекомендація щодо застосування інструментів

Після закінчення проведіть загальну рефлексію, де учасники говоритимуть не від імені команди, а ділитимуться своїми особистими враженнями.

Орієнтовні питання для загальної рефлексії

1. На що в питаннях ви звертали увагу в першу чергу?

2. Яка ситуація для вас була найактуальнішою, чому?

3. Що для вас виявилося найнесподіванішим (відповідь, рішення команди)?

4. Чи стикалися ви з чимось подібним у реальному житті та якими були ваші дії?

Уникайте питань, що вимагають прямих та оцінювальних суджень, таких як «Чи сподобалася вам гра?» або «Чи було вам легко приймати рішення?». Натомість можна запитати: «Що для вас було найскладнішим у прийнятті рішення?

Складнощі у проведенні та як їх уникнути

Учасники можуть захотіти додати власні варіанти відповідей, а також можуть сперечатися щодо презентованих ситуацій. У цьому разі рекомендовано обговорити запропоновані відповіді та зрозуміти можливі причини появи корупції в таких ситуаціях.

Також може виникнути складність із загальним підрахунком збережених коштів та визначенням переможців гри. Для вирішення проблеми варто попросити учасників самостійно підраховувати кількість балів після кожного виконаного сценарію. Це додасть певного азарту та допоможе визначити переможців.

Надихайтеся

Доповнену реальність було реалізовано під час школи CitizenUp, яку організував Центр «Ейдос» у липні 2018 року. Антикорупційні сценарії реалізовувалися для студентів трьох національних університетів у жовтні – листопаді 2018 року.

Антикорупційні сценарії

Поліціянтка

Поліціянтка зупиняє автомобіль, який, виїжджаючи з автостоянки, пошкодив бокове дзеркало патрульної машини. Водій лише недавно отримав водійські права. І от халепа: за словами поліціянтки, виїжджаючи, він зачепив і зламав бокове дзеркало її патрульної машини. Звуку удару не було чути і неможливо стверджувати, чи це зробив водій своїми маневрами, чи воно вже було поламане. Але ж поліціянтка каже, що саме так і було, а причин не вірити їй немає. Зрештою, за її словами, це не така вже й велика проблема. Щоб не ускладнювати водію-новачку життя, вона не буде оформлювати протокол. Однак полагодити дзеркало коштуватиме 3500 гривень. Але якщо водій відшкодує пошкодження на місці, поліціянти сплатять за ремонт самостійно і всі будуть задоволені. Начальство не буде їх лаяти за пошкодження машини, а водій не буде витрачати час на оформлення протоколу і сплату штрафу. За словами поліціянтки, виграють всі, адже все одно доведеться заплатити ці 3500 грн за ремонт машини та окремо штраф за порушення правил дорожнього руху, тільки через набагато складнішу процедуру, а автомобіль вони будуть змушені забрати на штрафмайданчик. У цій ситуації Ви – пасажир в автомобілі.

Що Ви порадите водію автомобіля?

Варіанти відповідей:

1. Заплатити, але непомітно зафіксувати цей факт на камеру власного телефону, щоб у майбутньому надати це відео правоохоронним органам

2. Віддати гроші поліцейським і поїхати – всім буде краще. Насправді поліціянтка – чесна людина, ви швидше за все таки зачепили її машину, і вона дійсно хоче зробити якнайкраще для всіх

3. Поторгуватися з поліціянткою, адже ви точно знаєте, що такий ремонт коштує не більше ніж 1500 гривень, тому навіть якщо додавати поліціянтам «за клопіт», то загалом не більше ніж 2000 гривень. А якщо не вийде домовитися, запропонувати поліціянтці дотримуватися встановленої законом процедури фіксації події

4. Зателефонувати на номер гарячої лінії органів поліції, повідомити про факт вимагання неправомірної вигоди і необхідність прибуття іншого патруля й утриматися від будь-яких незаконних дій. За можливості фіксувати все, що відбувається, на камеру мобільного телефону

Студент (№ 1)

Ви – студент і навчаєтесь на факультеті соціології одного із ЗВО. Настав час екзаменаційної сесії. Ви склали два іспити з профільних предметів і не склали іспит з логіки. Таких як Ви ще двоє. Протягом року Ви вивчали цей предмет погано і трохи побоюєтеся знову отримати низьку оцінку або взагалі не скласти його. Втім, Ви дізналися від своїх одногрупників, що викладач запропонував вирішити питання з іспитом, якщо Ви втрьох подякуєте йому на суму 300 доларів, тобто по сто доларів з кожного. Тоді у Вас все буде добре, і всі складуть іспит із нормальними оцінками. Один із Ваших колег категорично відмовився платити викладачу і сказав, що складатиме іспит самостійно.

Який варіант дій Ви оберете?

Варіанти відповідей:

1. Ви погодитеся на таку пропозицію і доплатите за свого друга, який відмовився. Адже краще не мати проблем із викладачем та не гнівити долю

2. Ви підете за прикладом свого колеги, який відмовився платити, та спробуєте краще підготуватися

3. Ви спробуєте вмовити всіх не платити, а якщо не вийде, то заплатите, але тільки за себе

4. Ви спробуєте переконати всіх звернутися до правоохоронних органів і за незгоди інших зробите це самостійно

Студент (№ 2)

Студент першого курсу університету Анатолій звернувся до державної медичної установи зі скаргою на подразнення шкіри. Лікарка оглянула Анатолія і призначила курс лікування, повідомивши йому, що рецепт на ліки Анатолій зможе отримати від неї після сплати благодійного внеску в касі лікарні.

Яким чином слід діяти Анатолію?

Варіанти відповідей:

1. Сплатити благодійний внесок. Оскільки оплата проводиться через касу, це не корупція, а офіційний шлях дофінансування медичних послуг, адже держава не виділяє коштів на медицину. Лікарка просто робить свою роботу і дбає про те, щоб за рахунок благодійної допомоги лікарня хоч якось зводила кінці з кінцями

2. Оплатити благодійний внесок, отримати необхідні документи від лікаря (рецепт і довідку для університету). Після завершення візиту до лікарки повідомити про випадок вимагання коштів місцеве управління охорони здоров'я та органи поліції

3. Відмовитися робити внесок, зауваживши лікарці, що в Україні медицина безкоштовна, а благодійні внески – це добровільна, а не примусова форма допомоги і вимагання сплати таких внесків всупереч волі пацієнта є незаконним. Звернутися до органів поліції, повідомивши про факт незаконних дій

4. Відмовитися від оплати благодійного внеску, поскаржившись, що у студентів немає грошей і стипендії не вистачає ні на що

Лікар/ка

Ви – лікар/ка-новачок і лише нещодавно влаштувалися на роботу в державну поліклініку. Вас викликає до себе головний/а лікар/ка, щоб пояснити, як тут усе працює. Він/вона розказує Вам, що оскільки зарплати в лікарні у всіх мізерні, а державного забезпечення не вистачає на все необхідне, треба шукати виходи з ситуації, які б задовольняли усіх. Він/вона пропонує вам такий вихід: за попереднім записом (за талончиками) Ви безкоштовно приймаєте по десять пацієнтів на день; крім того, звісно, Ви як сумлінний/а лікар/ка зобов'язані безкоштовно прийняти пацієнтів із раптовим загостренням хвороби, що загрожує їхньому життю.

Решту пацієнтів, які хочуть пройти поза талонною чергою, а також будь-яких інших пацієнтів, Ви можете приймати за гроші, що дасть Вам можливість отримувати більш-менш пристойну зарплату. При цьому Ви повинні щомісяця здавати головному лікарю 5000 гривень, аби він міг забезпечити пристойну зарплату обслуговуючому персоналу: медсестрам, бухгалтерам тощо.

Досвідчені лікарі, які працюють у поліклініці, вже давно, підтвердили Вам у розмовах, що все саме так відбувається і в випадку кожного з них. Вони вважають головного лікаря чесною та порядною людиною, яка правильно й ефективно організовує роботу в лікарні. Обслуговуючий персонал теж більш-менш задоволений. Ви також розумієте, що головний лікар, звісно же, не забуває і про себе: невелика частка надходжень від кожного лікаря залишається в нього (адже він завантажений організаційною роботою і майже не приймає пацієнтів). Крім того, аптекою, якій поліклініка за символічною ціною здає в оренду приміщення на першому поверсі, володіє дружина головного лікаря; кавові автомати у вестибюлі та автомати з видачі одноразових бахіл (у поліклініці має бути чисто і вахтерка не пускає пацієнтів у поліклініку без захисних бахіл) належать його дочці.

Ви не впевнені, чи треба сприйняти ці правила життя, і питаєте поради у колеги з цієї поліклініки. Він каже Вам, що все нормально і так працюють усі.

Ваші дії?

Варіанти відповідей:

1. Ви молодий лікар, Вам треба здобувати досвід і вчитися життю. Ви погоджуєтеся, що оскільки держава погано фінансує медицину, треба якось крутитися, а те, як все організовано у поліклініці, працює дуже непогано. Задоволені і пацієнти, і обслуговуючий персонал, і лікарі. Ви набираєтеся досвіду, здобуваєте постійну клієнтуру, стаєте хорошим спеціалістом з іменем і добре заробляєте

2. Ви розумієте, що те, як організована робота в поліклініці, є порушенням закону, проте у Вас недостатньо фактів, а тому Ви залишаєтеся працювати з метою їх збирання, щоб потім звернутися до правоохоронних органів

3. Ви вирішуєте написати скаргу на головну/ого лікарку/я одразу після розмови, вважаючи її/його корупціонеркою/ом, адже сам факт такої розмови є підставою для звернення до правоохоронних органів із відповідним повідомленням

4. Ви розумієте, що ситуація дещо принизлива, але нічого не можете вдіяти. Доводиться прийняти правила гри і чекати – можливо, щось зміниться; а якщо ні, то після звільнення з поліклініки Ви обов'язково напишете скаргу до правоохоронних органів

Медицина

Відома фармацевтична компанія замовила проведення експертизи нового препарату проти туберкульозу в незалежній експертній установі, яка буде вивчати його властивості та побічні ефекти. За результатами попередніх тестувань виявлено високу ефективність препарату за основними показаннями, однак є підозри, що він викликає значне підвищення кров'яного тиску в 10% пацієнтів. Від думки та офіційної позиції експерта установи багато що залежить. Якщо його висновок підтвердить безпечність використання препарату, фармацевтична компанія заробить мільйони гривень. Тривалість процедури тестувань становить 10 місяців, проте експерт неофіційно звернувся до представника компанії, запропонувавши свої послуги за окрему плату. Він впевнений, що препарат дуже ефективний, і щоб не гаяти часу, він може пропустити ліки з позитивним висновком набагато раніше, адже висновки щодо побічних ефектів лише попередні та швидше за все не підтвердяться. До того ж підвищення тиску було виявлено лише у 10% пацієнтів, зате 90% пацієнтів можуть отримати допомогу набагато раніше. Це усім буде вигідно, а компанія не гаятиме часу і набагато раніше почне отримувати свої прибутки.

Що робити представнику фармацевтичної компанії?

Варіанти відповідей:

1. Погодитися на пропозицію експерта, бо сума, яку він просить, невелика, а здоров'я 90% пацієнтів є важливішим, ніж можливі побічні ефекти у 10% пацієнтів. Експерт є професіоналом своєї справи і ніколи не помилявся, а отже, не слід хвилюватися і через ті 10% пацієнтів

2. Відмовитися від пропозиції та пояснити йому, що компанія має своє ім'я і для неї важливі життя навіть 10% пацієнтів. Тому слід дотримуватися повної процедури тестувань. У випадку повторної пропозиції від експерта звернутися до органів поліції із повідомленням про вимагання неправомірної вигоди

3. Погодитися на пропозицію експерта, проте запропонувати експерту укласти окремий офіційний договір про надання консультаційних послуг, що допоможе йому попрацювати понаднормово і завершити підготовку остаточного висновку раніше

4. Відмовитися від пропозиції та звернутися до органів поліції з повідомленням про вимагання неправомірної вигоди. Людина та її життя є найвищою цінністю, а тому будь-який, навіть мінімальний, ризик побічних ефектів не може ігноруватися та ставити під загрозу здоров'я пацієнтів

Студентка медичного університету

Ганна, студентка медичного університету, дуже добре навчається та здає всі предмети на відмінно. Одного дня мати Ганни потрапляє у лікарню, де їй роблять термінову операцію. Одна із викладачок Ганни – анестезіолог із багаторічним стажем роботи – працює у бригаді лікарів, які проводять цю операцію. Після операції анестезіолог каже Ганні, що вона доклала неабияких зусиль, щоб усе пройшло добре, і додає, що Ганна буде їй винна. Лікарка-викладач за три місяці звертається до Ганни з проханням. Її син має скласти іспит з англійської мови в іншому університеті, де працює батько Ганни. Лікарка-викладачка просить Ганну звернутися до батька, аби той переконав свого колегу-викладача поставити гарну оцінку сину викладачки, незважаючи на його посередній рівень знань. Вона обіцяє, що ніхто ні про що не дізнається.

Що робити Ганні?

Варіанти відповідей:

1. Умовити батька допомогти хлопцеві, адже лікарка-викладачка справді допомогла у скрутну хвилину. Треба віддячити людині.

2. Відповісти, що подумаєте над пропозицією, і звернутися до правоохоронних органів з метою запобігання наданню неправомірної вигоди.

3. Відмовити, але натомість запропонувати допомогу сину лікарки-викладачки, підготувавши його до самостійної здачі іспиту

4. Відмовити лікарці-викладачці та звернутися до правоохоронних органів з повідомленням про цей факт з метою запобігання наданню неправомірної вигоди

Лікування

Ваш родич потребує термінового лікування. На прийомі у лікаря Вам повідомляють, що намагатимуться допомогти, але необхідне тривале лікування, у тому числі амбулаторне (крапельниці). Шукати препарат для такого лікування довго не треба завдяки збігу обставин він є в аптеці при лікарні. Отже, все, що треба зробити, – це купити його і прийти до процедурного кабінету з ліками та квитанцією, що підтверджує їх придбання саме у цій аптеці. За словами лікаря, необхідність купити ліки у цій аптеці пов'язана з тим, що там ліки точно не підроблені. Втім, після консультації у лікарні Ви дізнаєтеся, що ця аптека належить родині головного лікаря, а ціни там вищі за ринкові. Починати лікування треба найближчим часом, адже від швидкості залежить успіх.

Що Ви будете робити у цій ситуації?

Варіанти відповідей:

1. Купите ліки в аптеці при лікарні й не будете повідомляти правоохоронні органи, відділ охорони здоров'я або пресу. Якщо дізнаються, що це Ви повідомили, Вашому родичу можуть нашкодити з помсти

2. Купите ліки в аптеці, але після завершення лікування звернетеся з повідомленням про цю ситуацію до національної поліції та відділу охорони здоров'я

3. Не купите ліки у пропонованій аптеці та повідомите про можливе правопорушення. Шукатимете ліки в інших аптеках і домовитеся з медичною сестрою, що вона буде ставити крапельниці на дому в її неробочий час

4. Знайдете ліки в іншій аптеці та прийдете до процедурного кабінету, наче Ви нічого не знаєте про правило "чека з аптеки". У разі відмови медичного персоналу від виконання своїх функцій викличете поліцію

Викладач (№ 1)

Петро Тимофійович, викладач кафедри міжнародних відносин університету, повідомив студентам, що підручник за його редакцією – це найкращий матеріал для підготовки до іспиту. І хоча цей підручник продається у магазині "Літера", усі, хто його купить у самого Петра Тимофійовича за трохи вищою ціною, гарантовано не будуть складати іспит повторно

Чи є в діях Петра Тимофійовича порушення і якщо є, то які?

Варіанти відповідей:

1. Петро Тимофійович всіляко допомагає студентам і забезпечує їх надійним матеріалом для підготовки до іспиту. Придбання підручника – це допомога студенту, а не хабар

2. Петро Тимофійович заробляє на своїх підручниках цілком законно, але порушує правила етики, пропонуючи купити саме свою книгу, а не підручники інших авторів

3. Петро Тимофійович заробляє на продажу підручника, але у цьому немає жодних порушень. Він же допомагає підготуватися до іспитів. А всі підручники і так коштують грошей

4. Рекомендуючи свій підручник як єдине джерело підготовки до іспиту, Петро Тимофійович одночасно порушує правила етики та опосередковано вимагає хабар для успішного складення іспиту

Викладач (№ 2)

Ви дізналися, що у ЗВО склалася така традиція. Професор кафедри міжнародного права та одночасно голова екзаменаційної комісії систематично, з року в рік, отримує від студентської ради подарунки як подяку за роботу. Подарунки різні, але приблизно однакової вартості. У різні роки це були подарунковий сертифікат, квитки на концерт, пляшка лікеру тощо. Що трапиться, якщо подарунки припинять дарувати? Але видається, що студенти не завалять випускні екзамени.

Яке Ваше ставлення до цієї ситуації і що Ви зробите?

Варіанти відповідей:

1. Ви з'ясуєте, чи дозволяється законом дарувати подарунки і якої вартості, але промовчите, бо не хочете порушувати традицію

2. Ви з'ясуєте, кому і за яких обставин законом дозволяється дарувати й отримувати подарунки, і виступите перед студентською радою з ініціативою про припинення практики подарунків

3. Ви не будете з'ясовувати, чи дозволяється законом дарувати подарунки, адже не бачите у цьому нічого поганого, бо це не гроші й не якісь коштовні речі

4. Ви дізнаєтеся про вимоги закону щодо подарунків, ініціюєте перед студентською радою питання відміни практики дарування подарунків і додатково поінформуєте про факти подарунків органи поліції

Викладач (№ 3)

Степан, викладач української мови у середній школі, професійно викладає свій предмет. Він має авторитет серед учнів. Одного разу мати одного з учнів класу, в якому він викладає, пропонує Степану позайматися з її сином додатково за окрему платню.

Як повинен вчинити Степан?

Варіанти відповідей:

1. Прийняти пропозицію. Це добра справа. З одного боку, він навчить учня, а з іншого, додатковий заробіток стане в нагоді

2. Відмовитися від пропозиції. Це може розцінюватися як хабар за хорошу оцінку учня і створити нездорову атмосферу в класі

3. Прийняти пропозицію, але проводити додаткові заняття з учнем поза межами школи

4. Прийняти пропозицію, але займатися з учнем безкоштовно

Викладач (№ 4)

Катерина Василівна, класна керівничка молодшої школи, повідомила на батьківських зборах про необхідність зробити благодійний внесок у фонд класу. При цьому було повідомлено, що школа не має коштів на забезпечення необхідного навчального обладнання.

Чи є ця ситуація корупцією? Як повинні відреагувати батьки?

Варіанти відповідей:

1. Погодитися оплатити 200 гривень у фонд класу, оскільки ця сума піде на загальне благо. Це не корупція, а спільні зусилля задля покращення навчального процесу

2. Погодитися оплатити 200 гривень у фонд класу, але запропонувати перерахувати кошти на спеціально створений банківський рахунок, що допоможе уникнути їх нецільового використання

3. Відмовитися від сплати внеску, адже середня освіта в Україні безкоштовна. Держава повинна забезпечувати школи всім необхідним, а благодійні внески породжують культуру корупції. Будь-які гроші для покращення рівня матеріального забезпечення навчального процесу можна збирати лише на добровільних засадах і на конкретно визначені цілі, не гарантовані державою

4. Погодитися оплатити 200 гривень у фонд класу, але повідомити про можливе зловживання районне управління освіти

Чиновник

У зв'язку з видачею директору фірми дозволу на будівництво доріг в ОТГ Голова громади пропонує здійснювати закупівлю необхідних матеріалів для укладання дорожнього покриття в компанії, власником якої є його родич. За словами Голови, він добре знає ситуацію в регіоні, а ця компанія – найкраща серед тих, що здійснюють свою діяльність на території громади.

Чи порушив Голова антикорупційний закону, висунувши таку пропозицію?

Варіанти відповідей:

1. Ні, не порушив, адже це лише порада і забудовник може відмовитися від неї

2. Ні, не порушив, бо це достовірна інформація, ця компанія дійсно виготовляє матеріали найкращої якості

3. Так, порушив, оскільки у Голови існує конфлікт інтересів, а він не має права пропонувати будь-яку компанію, щодо якої у нього є приватний інтерес

4. Ні, не порушив, оскільки компанія належить не йому, а його родичу, а конфлікт інтересів виникає тільки щодо своєї власності

Міністерство (№ 1)

Андрій, представник міністерства, бере участь у прийнятті рішення про закупівлю міністерством канцелярського приладдя у приватного підприємства, власником якого є шкільний товариш Андрія, з яким він підтримує дружні стосунки, неодноразово безкоштовно користувався його машиною та позичав гроші.

Чи є така ситуація конфліктом інтересів?

Варіанти відповідей:

1. Дружні відносини Андрія та представника постачальника не заважають процесу закупівлі для міністерства і є стандартною практикою ведення бізнесу

2. Дружні відносини Андрія та представника постачальника є конфліктом інтересів. Андрій повинен взяти самовідвід при прийнятті рішення щодо вибору постачальника

3. Дружні відносини Андрія не є конфліктом інтересів, але для усунення спекуляцій Андрій повинен припинити спілкування зі своїм другом на час проведення закупівлі

4. Дружні відносини Андрія не є конфліктом інтересів, оскільки машину в користування він брав ще до початку процедури закупівлі, а гроші повернув ще рік тому

Міністерство (№ 2)

Семен, директор кадрового департаменту Міністерства оборони, розглядає на провідну управлінську посаду в департаменті закупівель військової техніки одну з кандидатур зі списку учасників, які претендують на посаду. Претендентка на посаду є кваліфікованим працівником і зараз працює заступником керівника одного з приватних підприємств – виробників запчастин для військової техніки. Виглядає так, що вона може допомагати своєму підприємству в отриманні вигідних замовлень.

Чи можна приймати її на роботу з огляду на можливий конфлікт інтересів і за яких умов?

Варіанти відповідей:

1. За наявності навіть потенційного конфлікту інтересів кандидатці повинні відмовити у прийнятті на роботу

2. Конфлікт інтересів, пов'язаний із попереднім місцем роботи, не можна брати до уваги, оскільки це порушує трудові права. Кандидатку повинні прийняти на роботу без будь-яких додаткових умов

3. Кандидатка – висококваліфікований професіонал, а наявність конфлікту інтересів не можна брати до уваги. Кандидатку повинні прийняти на роботу без будь-яких обмежень

4. Незважаючи на наявність потенційного конфлікту інтересів, кандидатку повинні прийняти на роботу з подальшим встановленням обмеження на будь-які рішення щодо підприємства, в якому вона працювала

Віталій Чумак, програма USAID DOBRE ©

Приватне підприємство

Світлана працює у приватному підприємстві, що виготовляє двигуни і бере участь у державному тендері. Під час ознайомлення з тендерною пропозицією підприємства Світлани державний інспектор – голова тендерного комітету висловив занепокоєння з приводу безпеки нового двигуна. Він повідомив Світлану, що закупівлі нового двигуна повинно передувати додаткове тестове випробування і для цього слід оплатити тестовий збір безпосередньо на місці, що виглядає дивним, адже додаткове випробування не було заявлене в умовах конкурсу. Виграш у тендері підприємства Світлани залежить від її дій.

Що робити Світлані, щоб не порушити закон?

Варіанти відповідей:

1. Оплатити збір. Якщо щось піде не так, за це буде відповідати керівник. Якщо Світлана не оплатить збір, вона буде змушена відповідати перед керівником

2. Відмовитися оплачувати збір готівкою, але запропонувати оплатити його банківським платежем. Якщо інспектор розцінює цей збір як хабар, йому буде боязко проводити його відкритим способом, за яким отримувача платежу можна виявити

3. Відмовитися платити безпосередньо інспектору, але як жест доброї волі запропонувати оплатити збір державному підприємству, в якому працює інспектор

4. Відмовитися платити збір, якщо інспектор не надасть підтвердження законності цього стягнення. У разі відмови інспектора оскаржити його дії

Текстильна фабрика

Оксана – менеджер української текстильної фабрики. Під час візиту представників міжнародної організації, які повинні визначити суми інвестицій для підтримки роботи фабрики у районі, близькому до зони проведення Операції об'єднаних сил, Оксана гостинно дарує їм на пам'ять сувенірні кепки. Представники міжнародної організації приймають подарунки.

Чи порушила Оксана антикорупційне законодавство України?

Варіанти відповідей:

1. Так. Закон забороняє передачу будь-яких подарунків представникам міжнародних організацій, незалежно від того, скільки вони коштують

2. Ні. Усі представники міжнародних організацій мають імунітет від будь-якого переслідування на території України

3. Ні. Подарунки, які є проявом гостинності, дозволені законом

Закупівлі

Тетяна очолює департамент закупівель провідної міжнародної компанії в Україні. Нещодавно Тетяна провела тендер на закупівлю шести нових комп'ютерів для нових працівників компанії. Коли вона неофіційно звертається до того самого продавця із запитанням про наявність кольорового принтера, який планує закупити компанія, продавець пропонує їй знижку в розмірі 50%.

Що робити Тетяні?

Варіанти відповідей:

1. Прийняти пропозицію за умови, що така знижка є загальнодоступною, а не індивідуальною лише для неї

2. Купити кольоровий принтер, але оплатити його повну вартість

3. Купити, а потім розказати директору про вигідну цінову пропозицію

4. Подякувати продавцю за пропозицію і купити принтер в іншого постачальника

Ситуація 4

Олена та Василь працюють у приватній компанії в Україні. Зараз перед ними стоїть великий виклик: організувати форум на 750 осіб. Це їх найбільший проект за останні три роки і треба, щоб керівництво було повністю задоволене підготовчою роботою, у тому числі якістю їжі у перервах та в обід. Олена радіє: щойно представник однієї з фірм, з якою вона контактувала щодо проведення внутрішньої тендерної процедури закупівлі, зателефонував і сказав, що, крім надсилання паперової тендерної пропозиції, вони готові запросити Олену та Василя на дегустацію будь-яких страв на вибір, аби вони могли переконатись у якості сервісу та продукції. Олена розповідає про це Василеві, але той сумнівається, чи не буде це неналежною перевагою для потенційного постачальника послуг, і ділиться своїми сумнівами.

Що робити Олені та Василю?

Варіанти відповідей:

1. Олена і Василь можуть погодитися піти на дегустацію, але за умови, що їжа, яку вони замовлять на дегустацію, не коштуватиме дорожче, ніж середній обід, і вони її оплатять самостійно

2. Олена повинна зателефонувати потенційному постачальнику і повідомити, що вони з Василем не зможуть взяти участь у дегустації, оскільки вона не передбачена тендерною процедурою. Втім після завершення тендера (як би він не завершився) вони будуть раді взяти участь у дегустації, якщо постачальник організовуватиме її для багатьох потенційних клієнтів

3. Олена з Василем повинні попередньо відмовитися від пропозиції та запитати у свого безпосереднього керівника, чи існують обмеження на прийняття подарунків у їх компанії і що саме їм робити у цій ситуації

4. Олена і Василь можуть взяти участь у дегустації без жодних обмежень, адже вони все одно будуть обирати постачальника за результатами тендерних пропозицій, і далеко не факт, що саме цей постачальник буде обраний

▲ ТАБІР СОЦІАЛЬНИХ ІННОВАЦІЙ

Опис

Табір соціальних інновацій – чудовий спосіб роботи з активною та талановитою молоддю. Він дозволяє розширити рамки свідомості молодого покоління й розвинути хист до інноваційності, комплексного підходу, передбачення наслідків та аналізу ризиків.

Табір соціальних інновацій – універсальний інструмент для тих, хто має ідеї та прагне реалізувати суспільно важливий проект. Організація табору включає п'ять основних етапів:

- Відбір. Уучасники об'єднуються в команди й подають заявки з коротким описом своїх антикорупційних ідей. Експертна комісія обирає команди для участі в таборі
- Власне табір. Учасники працюють над своїми ідеями, перетворюючи їх на проекти, під наставництвом досвідчених менторів, беруть участь у тематичних тренінгах та майстер-класах
- Презентація проектів та обрання переможців. Команди презентують свої проекти перед членами журі. Оцінка проектів відбувається за шістьма критеріями: інноваційність, адекватність контексту, реалістичність, опрацювання проблеми, структура проекту
- Реалізація проектів. Переможці отримують матеріальну підтримку на реалізацію свого проекту, протягом реалізації за командою закріплюються ментори, які координують її роботу)
- Оцінка, обмін досвідом. Після реалізації проектів проводиться комплексна оцінка результатів. Команди представляють результати реалізації своїх проектів на спільному заході для обміну досвідом та нетворкінгу

Ціль

Допомогти молоді розробити інноваційні рішення суспільно важливих проблем, перетворити ідею вирішення в реальний проект та реалізувати цей проект.

Цільова аудиторія

Активна молодь, молодь уразливих категорій, молодь із об'єднаних територіальних громад. Рекомендований вік – 18–24 роки.

Компетенції

Учасники табору:

- навчаться правильно визначати проблему
- дізнаються про нові методики роботи над проектом
- опанують мінімум десять інструментів соціальних інновацій
- опанують методику дизайн-мислення
- відчують підтримку досвідчених менторів
- отримають зворотний зв'язок

Користь для організаторів

- Тестування власного експертного потенціалу
- Формування активної спільноти
- Насичення інформаційного поля
- Можливість знайти нових партнерів
- Набуття досвіду реалізації таборів соціальних інновацій
- Покращення навичок організації івентів
- Напрацювання успішного кейса
- Мобілізація ресурсів

З чого почати

Вам слід розробити чітку концепцію та визначити мету заходу, яка стане для вас дороговказом.

- Сформувати команду для проведення заходу та розподілити обов'язки
- Створити робочий план заходу (Діаграму Ганта)
- Виходячи з робочого плану та потреб, сформувати попередній бюджет витрат на проведення заходу
- Визначити мету, короткострокові та довгострокові цілі (чого ви хочете досягти завдяки проведенню заходу, наприклад, знайти цікаві антикорупційні ідеї, допомогти талановитій молоді реалізувати свої проекти, сформувати мережу тощо)
- Визначити основну ідею заходу
- Визначити, чого ви хочете навчити молодь і чого вони прагнуть навчитися (щоб виявити їхні потреби, можна провести попереднє опитування, фокус-групи або ознайомитися з результатами вже наявних опитувань)
- Скласти список потенційних тем і доповідачів, які можуть викласти їх належним чином

Залучення учасників

Молодь з усієї країни надсилає заявки на участь у таборі, усі говорять про івент, усі чекають і мріють сюди потрапити. Мабуть, ви б дуже хотіли, щоб саме так і було. Здійснити це ремально, але щоб залучити необхідну цільову аудиторію, потрібно виконати декілька простих кроків.

Створіть сайт

Рекомендуємо створити простий сайт на одну сторінку, де буде вміщено всю інформацію про захід, доповідачів, наставників і програму табору. Зараз існує низка безкоштовних ресурсів (https://lpg.tf/, https://flexbe.ru/, https://www.bitrix24.ua/), які дають змогу це зробити. Для цього не потрібно бути програмістом. Пам'ятайте, наявність сайту значно підвищить рівень заходу.

Знайдіть інформаційних партнерів

Про вас повинні знати. Складіть план просування заходу в інтернеті, знайдіть інформаційних партнерів і спілкуйтесь із молоддю.

Хто може стати вашими інформаційними партнерами?

- Молодіжні громадські організації
- Молодіжні медіа-портали
- Студентські організації
- Заклади вищої освіти
- Молодіжні та студентські онлайн спільноти
- Громадянські організації, що працюють із молоддю
- Молодіжні департаменти міської/сільської адміністрації
- Лідери думок
- ЗМІ

Як інформаційний партнер може вам допомогти?

- Зробити розсилку у своїй базі молоді
- Розмістити інформацію у соціальних мережах
- Розповсюдити рекламну продукцію
- Поспілкуватись із молоддю

Створіть сторінку заходу у Facebook

Створіть сторінку заходу та наповнюйте її цікавим контентом. Продумуйте пости так, щоб вони були максимально корисними для молоді. Розкажіть про загальну ідею й тематику заходу, місце його проведення; познайомте учасників із доповідачами й наставниками, перелічіть можливості, які з'являться завдяки участі у таборі. Під час наповнення сторінки сформулюйте правила для учасників (можливо, у розділі «Про нас»), наприклад, «лише конструктивні коментарі». Якщо на сторінці з'явиться негативний коментар, ви завжди зможете нагадати його авторові правила та уникнути «тролінгу». Не забудьте створити цікавий простий хештег і вказуйте його в усіх публікаціях. А на самому заході нагадайте учасникам, щоб не забували писати хештег біля фотографій, які вони постять. Для натхнення: Приклад сторінки івенту за посиланням: http://bit.ly/2RXFgZk

Використовуйте інші можливості соціальних мереж

- постинг від перших осіб компаній-організаторів і партнерів
- постинг від доповідачів
- пошук блогерів у Facebook і Instagram
- постинг у тематичних групах
- постинг від інформаційних партнерів
- докладні пости про доповідачів: тези, відео, фото

Поради

- Під час залучення аудиторії важливо підкреслити, що табір– це можливість створення прототипу своєї ідеї, а не спосіб отримати фінансування. Позиціонуйте себе так, щоб учасники розуміли, що ви шукаєте альтернативні ідеї та підходи, і готові допомогти втілити цікаві ініціативи, а не просто хочете знайти, кому надати грант
- Запропонуйте потенційним учасникам визначити проблеми, які є для них значущими, та запропонувати рішення. Або, якщо ви проводите захід з метою вирішення конкретної проблеми, заохотьте цільову аудиторію відшукати рішення визначеної проблеми
- Напишіть про івент на тих ресурсах, форумах, які користуються популярністю серед молоді. Пошук учасників здійснюйте онлайн і офлайн, не бійтеся спілкуватись із молоддю. Якщо є можливість, розповідайте про табір соціальних інновацій на молодіжних івентах та збирайте контакти попередньо зацікавлених людей
- Спілкуйтеся з учасниками та розмовляйте з ними однією мовою
- Організуйте онлайн-дискусію, щоб виявити проблеми молоді та мотивувати їх розробити інноваційне рішення
- Проведіть вебінар, на якому презентуйте можливості, які постають перед учасниками табору
- Робіть репости всією командою, це допоможе вам збільшити охоплення та залучити нову аудиторію

І головне. Не турбуйтеся, якщо ви одразу не отримали багато заявок, як правило, близько 70% заяв надходить за 48 годин до кінцевого терміну.

Відбір учасників

Створіть форму реєстрації для учасників, де б вони могли описати свій проект. Добре продумайте запитання, щоб чітко зрозуміти суть ідеї і потенціал команд, але водночас уникнути отримання зайвої інформації. Не забудьте попросити вказати номер телефону, адресу електронної пошти та посилання на профіль у соціальних мережах.

Для натхнення, ви можете використати такі запитання:

- Прізвище, ім'я, по-батькові капітана команди
- Область
- Місто/населений пункт
- Вік відповідальної особи/капітана команди
- Контактний номер телефону відповідальної особи/капітана команди
- Адреса електронної пошти відповідальної особи/капітана команди
- Сторінка у Facebook
- Досвід команди участі у хакатонах/таборах соціальних інновацій
- Чому ваша команда хоче взяти участь у таборі соціальних інновацій?
- Коротка назва ідеї/проекту
- Сфера ідеї/проекту
- Зміст ідеї/проекту
- Приблизний бюджет (грн)
- Які навички, необхідні для підготовки та реалізації ідеї/проекту, команда вже має
- Вкажіть прізвище, ім'я, побать-кові, вік усіх членів своєї команди
- Чи є у команди зареєстрована громадська організація, ЗМІ або благодійний фонд?
- Які навички для реалізації своєї ідеї/проекту ви хочете розвинути чи отримати під час роботи у таборі?
- Які знання для реалізації своєї ідеї/проекту ви хочете отримати під час роботи у таборі?

За посиланням ви можете ознайомитись із прикладом форми, яку ми використовували: http://bit.ly/2OPgo40

Термін відбору регулюйте залежно від ваших можливостей та масш табу заходу. Збір заявок може тривати від двох тижнів до місяця, а завершуватись за два–три тижні до початку заходу. Як привило, розгляд заявок займає близько тижня. Не варто відтягувати розгляд, адже ще близько двох тижнів будуть тривати перемовини з переможцями табору та купівля квитків для учасниківз інших міст і селищ.

Процедура відбору заявок є простою. Для зниження суб'єктивності рішення сформуйте відбіркову комісію чотирьох–шести людей.

До відбіркової комісії можуть входити члени вашої організації, зовнішні експерти, майбутні наставники, лідери думок, власники успішних проектів тощо. Перед тим як передавати ідеї на розгляд відбірковій комісії, переконайтесь, що вони добре сформульовані. Можливо, хтось неправильно зрозумів умови і не розкрив суті ідеї. Поспілкуйтесь з учасниками та уточніть, що саме вони мали на увазі. Проведіть попередній відбір та подайте на розгляд експертів 30–40 найкращих проектів. Розішліть проекти кожному членові комісії для індивідуальної оцінки та перегляду, а потім організуйте загальну зустріч і проведіть детальне обговорення, щоб сформувати остаточнийсписок учасників табору.

Формуйте резерв. Як показує практика, не всі учасники зможуть взяти участь у таборі. Тому варто підготувати список команд, яких ви можете запросити їм на заміну.

Кількість команд залежить від формату, масш табу заходу та кількості поданих заявок. Оптимальне число – п'ять–вісім команд, але ви можете обрати і 10, і 12 із трьома–п'ятьма членами в кожній. Але правила завжди мають винятки: команда може складатися із шести осіб, якщо в кожного є чітко розподілені ролі, а їхня ідея є дійсно «крутою».

Орієнтовні критерії оцінювання заявок:

- Актуальність ідеї – наскільки проект/ідея вирішує поставлену проблему, наскільки він/вона відповідає профілю цільової аудиторії проекту
- Чіткістьмислення–наскільки опис ідеї є конкретним і зрозумілим
- Адекватність команди (вік) – якщо ви запроваджували вікові обмеження, то чи відповідає їм вік капітана команди та учасників
- Досвід– зверніть увагу, чи у команди досвід у сфері, в якій вони пропонують ідею
- Інноваційність – чи пропонує команда нестандартні вирішення проблем, чи є інноваційною сама ідея або її складові
- Реалістичність – наскільки ідею можливо реалізувати в контексті реалій сьогодення

Табір соціальних інновацій дійсно може стати квитком у життя і важелем розкриття талантів, ваше завдання – їх виявити!

Спілкування з учасниками

Виділіть час на спілкування з учасниками, ваше завдання – максимально мотивувати учасників до участі в ткаборі та розкрити їхній потенціал.

Після визначення переможців напишіть усім командам листи. Обов'язково повідомте тих, кого ви не обрали для участі, та, якщо є така можливість, запросіть їх на фінальну презентацію проектів.

Попросіть учасників підтвердити отримання повідомлення до якоїсь конкретної дати. Зателефонуйте тим, хто вчасно не надіслав вам підтвердження, можливо ваш лист потрапив до спаму.

Приклад листа переможцям:

Наше вітання!

У нас для вас гарна новина! Конкурсна комісія у складі експертів проекту _____ обрала ідею вашої команди для участі у таборі соціальних інновацій, що відбудеться _____ року. Вітаємо, ви – молодці!

Наразі ми активно готуємо все необхідне для комфортного перебування та продуктивної роботи в таборі.

Мене звати _____, я (вказати посаду) буду з вами на зв'язку та зможу відповідати на ваші запитання.

Але спочатку про головне:

1. Заповніть, будь ласка, анкету за посиланням до _____, щоб ми розуміли, кого потрібно забезпечувати житлом, мали змогу придбати квитки та врахувати особливості харчування: http://bit.ly/2DjRvLD

Заповнення анкети є обов'язковою умовою участі в заході для кожного учасника.

Анкету заповнюють усі учасники(ці) команди – не тільки капітан.

Будь ласка, зверніть увагу, що квитки будуть придбані організаторами табору соціальних інновацій. Тим учасникам, які самостійно придбали квиток, їхня вартість відшкодована НЕ буде.

2. Ми хочемо, щоб після табору ви легко змогли реалізувати проекти та отримали для цього всі необхідні знання і навички. Тому наші експерти розробили спеціальні рекомендації щодо кожного обраного проекту. Ознайомтесь із ними та доопрацюйте свої ідеї. Будь ласка, не лякайтесь коментарів. Ідеї у вас дійсно чудові і мають багато переваг, тому, розробляючи рекомендації, наші наставники вказували лише на те, на що треба звернути увагу та що слід покращити

Рекомендації:
_____

3. Наші наставники теж активно задіяні у підготовці до роботи табору, а щоб вони могли краще підготуватись до опрацювання вашого проекту, зробіть короткий опис доопрацьованого проекту (форма у вкладенні). Кінцевий термін – 1 серпня

4. Детальна інформація щодо поселення, місця проведення та інших організаційних і логістичних аспектів буде оприлюднена згодом

5. А зараз надішліть цього листа усім членам команди: нехай вони заповнять анкету, зареєструються у Facebook та візьмуть активну участь у доопрацюванні ідеї

6. Обов'язково до _____ повідомте, якщо змінився склад або кількість членів команди

7. Будь ласка, надішліть підтвердження отримання листа (наприклад, «Лист отримав/ла»)

8. Зареєструйся у Facebook, щоб бути в курсі новин щодо підготовки роботи табору

Якщо виникають запитання, – пиши або телефонуй! (вказати контакти)

Ну що, вперед – заряджатися проти корупції! До зв'язку!

Приклад листа-відмови:

Доброго дня!

Ми щиро вдячні Вам за надіслану заявку на участь у роботі табору соціальних інновацій, що відбудеться _____ .

Нам приємно, що в Україні так багато талановитих і небайдужих молодих людей, які переймаються проблемою корупції та прагнуть її вирішення. Обрати переможців було дуже важко, адже всі проекти – надзвичайно цікаві та варті уваги.

На жаль, цього разу Ваша ідея не була обрана для участі для розгляду в таборі.

Але, конкурсна комісія _____ звернула на неї увагу. Ми вважаємо, що Ваш проект дійсно може принести користь суспільству, тому надамо декілька рекомендацій, які, на нашу думку, можуть допомогти в його подальшій реалізації. (І далі щодо кожної заявки дається коротенька рекомендація.)

Крім того, ми включили Вашу команду до нашої мережі активної молоді і будемо надсилати вам newsletter з актуальними новинами, конкурсами, мотиваційними відео та корисними порадами.

Слідкуйте за нашими новинами в соціальних мережах, щоб завжди бути в курсі подій.

З повагою,_____

Технічне забезпечення заходу

Вибір приміщення

Зал повинен бути зручним для формату вашого заходу. Якщо у вас передбачено проведення паралельних івентів, продумайте, щоб для них були зарезервовані окремі кімнати.

Спочатку зателефонуйте, уточніть, чи вільні зали на потрібні дати, а також якою є вартість оренди і технічного оснащення (екран, проектор).

Обов'язково поїдьте на місце проведення заходу, щоб переконатись, що зал придатний для організації роботи табору.

Порада: Ви можете звернутись до соціальних коворкінгів або компаній, які мають великі навчальні кімнати та конференц зали (Evo, Gramarly,Terrasoft, Global logic). Запропонуйте їм в рамках їхньої корпоративної соціальної відповідальності надати вам зал безкоштовно.

Рекомендоване технічне забезпечення залу

Рекомендація щодо місця проведення заходу: 1 великий зал, де будуть проходити основні заходи та робота над проектами. Маленькі зали для проведення паралельних івентів.

1. Екран:
- для залів до 50 осіб – завширшки не менше ніж 3 метра
- для залів від 100 осіб – завширшки не менше ніж 5 метрів

2. Проектор: розширення не менше ніж 1024 * 768, яскравість – від 3000 люмен.

Повинен підключатися до вашого ноутбука, який буде стояти біля сцени.

Фотограф/Фотографиня

Якісні фотографії забезпечать більше охоплення в соцмережах і більше репостів. Фотозвіт відіграє велику роль у соцмережах, тому важливими є якість, своєчасне розміщення і оповіщення всіх слухачів.

Фотозвіт бажано розмістити у вашій групі в Facebook не пізніше ніж через 5 робочих днів, поки захід не втратив своєї актуальності.

Обов'язково слід включати посилання на фотозвіт до розсилки після семінару.

- Знайти фотографиню/а. Перевірити кейси, уточнити дати, вартість послуг
- Надати фотографині/у ТЗ. Забронювати дату
- Зверніть увагу, що найчастіше фотографи приймають оплату готівкою
- Заздалегідь проінструктуйте фотографів, які саме плани обов'язково потрібносфотографувати.Відеалі–підготуйте конкретний перелік. Повинні бути сфотографовані всі доповідачі, загальні плани в холі, залах, відкриття, роздаткові матеріали, зустріч гостей. Крім того – портретні фото гостей, щоб стимулювати людей поділитися фотографіями з заходу

ТЗ для фотографа:

1. Репортажна зйомка під час роботи табору. Кожного дня – три години

2. Фото: реєстрація, роздаткові матеріали, зала (красиві ракурси повної зали), кожного із доповідачів/наставників, організаторів, інформаційних партнерів; емоційні фото учасників під час кава-брейків, кава-брейки

3. Фотографії команд під час роботи над проектами

4. Максимально 500 фото – без ретуші, тільки корекція

5. Ловити яскраві емоційні кадри: доповідачі, команда, слухачі

6. Терміни: віддати всі фото необхідно протягом 5 робочих днів, перші 20 фото із залою і доповідачами необхідно віддати увечері під час проведення заходу або на наступний ранок

* Доповідачам і наставникам буде приємно отримати від вас зворотний відгук у вигляді професійних фотографій.

* Давайте посилання на фотозвіти в пост-розсилці або просто у своїй розсилці і обов'язково розміщуйте всі фотозвіти у соціальних мережах і на вашому сайті. Така на перший погляд дрібничка насправді є індикатором вашого рівня професіоналізму.

* Пам'ятайте, що фотографії проведених вами івентів дуже потрібні для просування ваших наступних заходів. Зберігайте їх у спеціальному альбомі, це стане в нагоді в майбутньому.

Друкована та подарункова продукція

Розробіть брендовану продукцію в стилістиці заходу та надрукуйте бренд-вол з логотипами організаторів і партнерів. А також не забудьте підготувати:

- Програму заходу для кожного учасника
- Робочі зошити для учасників
- Бейджи для доповідачів
- Бейджи для команди
- Бейджи для учасників табору
- Подяки доповідачам та наставнику
- Сертифікати учасникам табору
- Вказівники із назвою заходу
- Роздруківки з написом «10 хвилин», «5 хвилин» і «1 хвилина»
- Сертифікати для учасників

Харчування

Оскільки учасники працюватимуть над проектом декілька днів, потрібно забезпечити їх належним харчуванням. Створіть анкету та запитайте в учасників про особливості їхнього харчування: можливо, у когось є алергія на окремі продукти, а хтось не вживає тваринної їжі.

Якщо кава-брейк або обід затримуються, необхідно попередити про це модератора, щоб оперативно внести зміни до програми та уникнути невдоволення учасників.

Організуйте кава-брейк у режимі нонстоп, щоб у будь який час у процесі роботи над проектами учасники могли взяти чай або каву та перекусити.

Програма та наповнення заходу

Формат заходу повинен бути максимально інтерактивним, а робота над проектами чергуватися з лекціями та майстер-класами. Під час розробки програми не ігноруйте важливість перерв. В цей час учасники зможуть поспілкуватися між собою, обговорити отриману інформацію і перекусити. Учасники не повинні нудьгувати або втомитися від довгого сидіння чи роботи над проектом, але і надавати їм занадто багато вільного часу теж не потрібно.

Врахуйте, що здатність людей сприймати нову інформацію є обмеженою, тому розподіліть час так, щоб усі навчальні майстер-класи тривали не більше 4-х годин, а решту часу займала робота над проектом та перерви.

Слід обирати такі теми лекцій, щоб отриману інформацію учасники могли б застосувати під час підготови проектів. Зважаючи на те, що це – табір соціальних інновацій, пропонуємо зробити акцент саме на таких темах.

Рекомендовані теми:

1. Що таке соціальні інновації? Як вони працюють? Поради та підказки

2. Дизайн-мислення, основи для практиків

3. Інструменти генерації інноваційних ідей

Для натхнення: За посиланням ви знайдете набір ефективних інструментів для створення соціальних інновацій: https://diytoolkit.org/. Оберіть декілька інструментів, які ви вважаєте найдоречнішими та презентуйте учасникам.

Оптимальна тривалість заходу – три дні, але залежно від поставлених цілей тривалість може змінюватись.

Перший день використайте, щоб максимально згуртувати учасників і спрямувати їхню роботу та думки в потрібне русло. У цей день зробіть акцент не на роботі над проектами, а на проведенні тренінгів, майстер-класів, щоб надати командам необхідні знання для подальшого удосконалення ними своїх ідей.

Цілі першого дня:

1. Створити гарну робочу дружню атмосферу, краще познайомитись з учасниками

2. Дати учасникам інструменти, потрібні для створення соціальних інновацій

3. Провести перший краш-тест, щоб орієнтувати учасників щодо того, як їм працювати далі

Поради: Щоб уникнути черги на краш-тесті, рекомендуємо заздалегідь скласти графік захисту проектів.

Другий день найбільше спрямований на роботу над проектами, тому не варто перенасичувати його інформацією. У першій половині дня проведіть два–три коротких майстер-класи тривалістю не більше години кожен. Добре буде, якщо майстер-класи проходитимуть одночасно в маленьких аудиторіях, щоб їх відвідували ті учасники, яким це дійсно цікаво і потрібно, а інші, не відволікаючись, могли спокійно працювати над проектом.

Усю другу половину дня залиште для роботи над проектами. Але періодично взаємодійте з учасниками, проводьте для них «руханки» та вправи для зниження втоми і підвищення концентрації уваги. Під кінець дня проведіть інтелектуальну гру, наприклад, антикорупційне «Що? Де? Коли?»

Цілі другого дня:

1. Максимально налаштувати учасників на роботу над проектами.

2. Забезпечити взаємодію між командами та наставниками.

3. Підвищити компетенцію учасників щодо презентації своїх проектів та ідей.

Поради: Рекомендуємо провести майстер-клас, який навчить учасників презентувати свої проекти.

Третій день є найвирішальнішим і найбільш стресовим для учасників, тому ваше завдання – максимально допомогти та спрямувати учасників на підготовку презентації проектів. Першу половину дня виділіть на доопрацювання проектів та краш-тест. Рекомендуємо поставити презентацію проектів відразу після обіду. Це дасть змогу закінчити івент вчасно, навіть якщо на презентацію проектів та рішення журі знадобиться більше часу, ніж очікувалось.

Цілі третього дня:

1. Провести другий краш-тест ідей. Вказати учасникам, що їм варто змінити в свої проектах.

2. Дати можливість учасникам доопрацювати проекти і підготувати презентації.

3. Визначити переможців проекту.

Поради: Поки члени журі приймають рішення щодо переможців, влаштуйте для учасників інтерактивну сесію з «руханками». Це допоможе командам зняти стрес після презентації та зменшити хвилювання в очікуванні результатів.

Приклад програми табору соціальних інновацій, організований проектом USAID ВзаємоДія 10–12 серпня 2018 року

ДЕНЬ 1

11:00 – 12:00	Прибуття учасників, реєстрація, вітальна кава
12:00 – 12:10	Офіційне відкриття, очікування (“Чому ми тут?)
12:10 – 12:45	Інтерактивна вправа-криголам «Збери пазл»
12:45 – 13:30	Що таке соціальні інно¬вації? Як вони працюють? Поради та підказки
13:30 – 14:30	Обід (у цьому приміщенні)
14:30 – 17:00	**Дизайн-мислення. Основи для практиків** **1.** Презентація восьми інструментів соціальних інновацій, які можуть суттєво полегшити життя соціальних інноваторів **2.** Вправа «Дарування подарунків» – швидке прототипування ваших ідей!
17:00 – 17:45	Вечеря (у цьому приміщенні)
17:45 – 18:45	Speed Geeking (у форматі світового кафе): наставники презентують ідеї, інструменти та кейси за столиками («станції»), учасники почергово групами підходять до кожного столика, зміна столика відбувається кожні 10 хвилин **Будуть представлені такі «станції»:** **1.** Побудова платформ навколо ідей: як створити центри тяжіння **2.** Інструменти для е-демократії та голосування **3.** Прозорість процесу бюджетування та розробка бюджетів з врахуванням потреб громадян **4.** Антикорупційні чат-боти **5.** Гейміфікація: як складні і нудні теми зробити цікавими для всіх **6.** Створення ефективних молодіжних рад для участі в прийнятті рішень **7.** Корпоративний комплаєнс: вигоди доброчесного ведення бізнесу **8.** Управлінські механізми та інструменти проектного менеджменту
18:45 – 20:00	**Перший краш-тест ідей. Команди презентують свої проекти та отримують від наставників перші відгуки, поради на другий день доопрацювання ідей** (15 хв. на кожну: 5 хв. на презентацію + 10 хв. на відгуки та обговорення) **Захід проводиться одночасно в різних кімнатах. Учасники презентують свої ідеї одній із трьох команд наставників**

ДЕНЬ 2

09:15 – 10:30

Соціальні інновації: найновіші тренди, міжнародний досвід, еволюційні ідеї

10:30 – 13:00

Команди працюють над проектами та отримують поради від наставників (кава-брейк у режимі нон-стоп)

10:00 – 11:30

Паралельний захід Практичний воркшоп «Інноваційні форми участі молоді в прийнятті рішень», під час якого учасники поринуть в інтенсивний процес навчання та розвинуть навички кращого розуміння концепції участі молоді. Набуті знання в подальшому допоможуть їм в роботі з молодіжною аудиторією. До того ж воркшоп допоможе опанувати нові інструменти та методи співпраці з органами влади

Наставники
10:00 – 18:00

Робота над проектами під керівництвом наставників

12:00 – 13:00

Паралельний захід – Соціальні медіа: Що? Коли? Як? Учасники дізнаються, як розробити стратегію просування проектів у соцмережах та скласти ефективний контент-план

13:15 – 13:45

Обід (у цьому приміщенні)

13:45 – 18:00	**Команди працюють над проектами та отримують поради від наставників**	14:00 – 15:00	**Паралельний захід – Державні закупівлі: просте рішення складних проблем**
		16:00 – 17:30	**Паралельний захід. Відкриті дані: Сто і одне рішення для молоді** Знайомство зі світом цифрової відкритості та прозорості від гуру відкритих даних в Україні
18:00 – 19:00	Вечеря (у цьому приміщенні)		
19:00 – 21:00	**Інтелектуальна гра «Що? Де? Коли?»**		

ДЕНЬ 3. 12 серпня, неділя

09:15 – 12:30	**Команди працюють над проектами та отримують поради від наставників**	09:30 – 12:30	**Другий краш-тест ідей**
12:30 – 13:00	Обід		
13:00 – 15:00	**Знайомство з членами журі. Команди презентують фінальні напрацювання (прототипи, макети, презентації, сторіборди (малюнки-розкадровки) тощо)**		
15:00 – 16:00	**Інтерактивна сесія-рефлексія** (найкращий досвід залучення молоді)	15:00 – 16:00	**Судді оцінюють проекти та ухвалюють рішення, хто з фіналістів отримає підтримку на реалізацію проекту**
16:00 – 17:00	**Вручення нагород та закриття**		
17:00	Від'їзд учасників		

Наставники

Протягом трьох днів учасники будуть працювати над своїми проектами, на допомогу їм приходять наставники.

Функції наставниці/а:

- допомагати учасникам у розробці ідей
- мотивувати і надихати учасників
- слідкувати над тим, щоб команди працювали над проектом
- періодично відслідковувати хід роботи команд і спрямовувати в потрібне русло

Модератори

Одну з найважливіших ролей на заході відіграють модератори. Вони є обличчям заходу і завдяки йому може складатися враження про рівень організації. Ми рекомендуємо приділити особливу увагу вибору модераторів.

Як правило, це люди не зі штату, якщо тільки у вас є люди з таким досвідом і талантами. Вони повинні створити відповіднийнастрій на початку форуму й утримувати увагу учасників протягом усього заходу. З ними потрібно обов'язково зустрітися або особисто або поспілкуватися скайпом, щоб почути, як вони розмовляють і як себе поводять.

Функції модераторів:

- Скласти сценарій напередодні заходу
- Слідкувати за часовими межами. Вони є відповідальними за те, щоб учасники вчасно повернулися з обіду чи кава-брейків
- Оголошувати командам про початок паралельних івентів
- Слідкувати за дисципліною та атмосферою заходу

Доповідачі

Крім роботи над проектом продумайте цікаву програму та запросіть лекторів-тренерів, які проведуть для молоді майстер-класи.

Напишіть запрошення доповідачам. Узгодьте умови, з'ясуйте, скільки доповідачі хочуть отримати за свій виступ, що ви хочете отримати від них. Запропонуйте їм умови у форматі «win-win». Оскільки захід є соціальним, доповідачів можна залучити виступити на безоплатних умовах. Їм має бути цікаво виступити у вас, подумайте, чим їх мотивувати. Буде добре, якщо найпершими погодяться відомі особистості. Головне, щоб доповідачі були цікавими для молоді та добре зналися на тому, про що розповідають.

Якщо ви не знаєте доповідача/доповідачку особисто, напишіть їм безпосередньо в FB або LinkedIn, або дізнайтесь їх контакти через спільних знайомих. Шукайте трендових доповідачів. «Крута» програма і зіркові доповідачі із суперактуальною темою – запорука швидкого збору великої кількості реєстрацій.

Заздалегідь обговоріть тривалість і формат виступу (30–40–60 хвилин). Скільки часу відводиться на доповідь, а скільки – на запитання. Перегляньте презентації доповідачів не пізніше ніж за два тижні до заходу. Якщо виявите, що частина змісту доповідей перетинається, домовляйтеся із доповідачами про внесення змін до доповіді.

Надайте доповідачам шаблон презентації, щоб вони робили всі презентації в стилі заходу.

Повідомте доповідачів про час і порядок виступу заздалегідь. Уточніть, скільки доповідачеві потрібно часу на підготовку до виступу. Це дасть вам змогу отримати уявлення про те, коли саме доповідач повинен бути на майданчику.

Попередьте, що рекламні доповіді не потрібні. Такі доповіді не тільки мало цікавлять учасників табору, а й знижують довіру до організаторів.

Слідкуйте, щоб доповіді були корисними для молоді, запрошуйте доповідачів-практиків.

Перелік нагальних заходів: що вам потрібно, перш ніж почати

За десять днів до івенту

- Протестувати звук і інтернет на майданчику
- Розподілити ролі в команді під час проведення заходу
- Підготувати вказівники з назвою заходу
- Переконатися, що майданчик оплачений, а кава брейк та обіди за мовлені
- Повторно уточнити домовленості з фотографом
- Отримати (або очікувати на отримання) тираж поліграфічної продукції, сувенірну продукцію та банери
- Зберегти на флешці презентації
- Підготувати бренд-волл
- Підібрати і зберегти в окремій папці музику для старту, завершення і перерви
- Впевнитись, що всі учасники отримали квитки
- Забронювати готель
- Замовити трансфер для учасників від готелю до місця проведення табору
- Розіслати учасникам листи з переліком усіх логістичних деталей
- Затвердити меню, враховуючи преференції учасників щодо їжі (кількість порпорцій для вегетаріанців тощо)

За день до заходу

- Підготувати матеріали для учасників (канцелярське приладдя, матеріали для створення прототипів тощо)
- Роздрукувати реєстраційні форми учасників, доповідачів та наставників у кількох примірниках + зберегти списки на комп'ютерах
- Підготувати необхідну кількість програм заходу + декілька запасних
- Роздрукувати точний затверджений розподіл часу для ведучого/модератора і команди
- Приготувати і взяти з собою на майданчик: ноутбук, клікер, ручки, зарядки для телефонів, запасні батарейки для мікрофона і клікера, скотч, ножиці, марке ри, порожню флешку з великим об'ємом

За дві години до початку заходу

- Прибуття всієї команди на майданчик
- Перевірка залу: світло, кондиціювання, чистота, розміщення стільців, екрану, звуку, урн та інше
- Перевірка звуку та екрану: підключення презентаційного ноутбука, перевірка якості зображення на екрані та звуку
- Перевірка мікрофонів, гарнітури та клікера. У клікері і мікрофонах повинні бути нові батарейки. Приготувати додаткові батарейки для клікера або запасний клікер, так само і з мікрофоном; їх слід покласти максимально близько до зони сцени (зазвичай у тому місці, де стоїть презентаційний ноутбук), щоб у разі неполадки їх можна було швидко замінити
- Тестовий запуск презентацій доповідачів. Особливу увагу приділити презентаціям з використанням відео і звуку
- На екран вивести заставку заходу
- Біля сцени у видимій зоні розмістіть банер вашої організації
- Обладнання зони реєстрації: гарний вигляд презентаційних столів, розміщення роздаткового матеріалу, пакетів для учасників
- Зустріч гостей від самого початку створює у відвідувачів відповідний настрій. Кількість осіб у цій зоні розраховується залежно від кількості учасників. Щоб не утворилася черга на вході і кожному гостю була приділена належна увага, слід подбати, аби їх зустрічала достатня кількість людей
- Для холодної пори року подбайте про гардероб, гардеробник/гардеробниця вже має бути на місці
- Слідкуйте за тим, щоб біля презентаційного ноутбука та звукового обладнання завжди перебувала компетентна людина
- На реєстрації протягом всього дня повинна чергувати мінімум одна людина, яка стежить за порядком, легко орієнтується в ситуації, може відповісти на запитання гостей

Моніторинг і звітність після заходу

Оцінку заходу необхідно проводити для того, щоб зрозуміти, наскільки табір був корисним для учасників. Ви можете створити на роздрукувати анкети і роздати їх наприкінці заходу. Можете створити електронну форму, щоб отримати відповіді онлайн – так вам буде легше підбити статистику відповідей.

Орієнтовні запитання для оцінювання:

- Оцініть наших експертів/експерток
- Оцініть табір у цілому за шкалою від 1 до 100
- Оцініть, будь ласка, такі секції табору соціальних інновацій
- За шкалою від 1 до 5 оцініть, будь ласка, такі аспекти табору: ТРАНСПОРТ
- За шкалою від 1 до 5 оцініть, будь ласка, такі аспекти табору: ХАРЧУВАННЯ
- За шкалою від 1 до 5 оцініть, будь ласка, такі аспекти табору: ПРОЖИВАННЯ
- За шкалою від 1 до 5 оцініть, будь ласка, такі аспекти табору: МАТЕРІАЛИ
- За шкалою від 1 до 5 оцініть, будь ласка, такі аспекти табору: МОДЕРАТОРИ
- За шкалою від 1 до 5 оцініть, будь ласка, такі аспекти табору: ЛОКАЦІЯ (Izone)
- Які теми Ви додали б до програми табору?
- Чого, на Вашу думку, не вистачало у програмі табору (кейси, практичні вправи, пояснення)?
- Оцініть, будь ласка, баланс таких елементів табору
    - Практичні лекції
    - Робота з наставниками
    - Самостійна робота над власними проектами
- Як Ви плануєте розвивати свій проект у найближчі три місяці?
- З яких джерел Ви отримуєте інформацію та оновлення з антикорупційної тематики?
- Які шляхи залучення молоді до антикорупційної тематики Ви вважаєте найефективнішими?
- Які шляхи залучення молоді до антикорупційної тематики Ви вважаєте недієвими?
- Що ще Ви б хотіли сказати?

Звіт. Підготуйте текст-звіт після заходу, в якому чітко вкажіть результати табору: скільки було учасників, наставників, які проекти стали переможцями та який приз отримали. Опублікуйте звіт на сайті в соціальних мережах, відмітивши доповідачів, наставників та учасників. Розішліть текст своїм інформаційним партнерам.

Подальша робота з переможцями табору

Найвідповідальнійший і найочікуваніший етап табору соціальних інновацій. Крім того, що ви надаєте учасникам фінансування на реалізацію їхніх ідеї, їм буде потрібна експертна підтримка. Часто буває так, що запал учасників швидко згасає, а коли вони стикаються із труднощами, то в них зникає бажання реалізовувати проект. Виділіть людину, яка буде наставником/наставницею команд протягом реалізації проектів.

Перед початком реалізації проекту проведіть для учасників стратегічну сесію, допоможіть їм розробити чіткий план та узгодьте систему звітності. Структуруйте вашу взаємодію, наприклад, один раз на тиждень учасники надсилають вам свої плани та звіт про виконання завдань. Така система звітності не дасть учасникам розслабитись, а ви завжди будете в курсі їхньої роботи і зможете за потреби її корегувати.

Виплачуйте учасникам стипендію. Навіть символічна сума може стати для них суттєвою мотивацією.

Після реалізації проектів проведіть спільний захід для переможців, на якому вони представлять результати, яких їм вдалося досягти. Запросіть на цей захід наставників, доповідачів, партнерів та експертів.

Надихайтеся

Так, виконати все це надзвичайно складно, але все не так страшно, як здається. Ми з упевненістю можемо сказати, що воно того варте.

Команда USAID «ВзаємоДія» проводила захід 10–12 серпня 2018 року в Києві, і ми дуже задоволені результатом.

У таборі брали участь 14 команд із різних регіонів України. Протягом трьох днів учасники опановували інструменти для створення соціальних інновацій, вчилися застосовувати методику дизайн-мислення, переформатовували свої ідеї, створювали прототипи та навіть тестували їх. Під керівництвом шістнадцятьох наставників ідеї перетворювались на повноцінні проекти. Неймовірний заряд мотивації отримали не тільки учасники і наставники, а й втомлені організатори.

Переможцями стали проекти:

- Система е-голосування як перший крок до впровадження е-врядування (Спеціальна номінація партнерів табору)
- Про корупцію простими словами
- Е-вибори у закладах вищої освіти
- ГуртоLIFE, чат-бот для вирішення проблем у одному із українських гуртожитків!
- «Україна надії», проект, який прагне розвивати соціально відповідальний бізнес без корупції

АНТИКОРУПЦІЙНИЙ КВЕСТ. НАВЧАЄМОСЯ ВИРІШУВАТИ ЖИТТЄВІ СИТУАЦІЇ ЧЕСНО

Опис

Класичний командний квест, який навчає учасників звертати увагу на те, наскільки доброчесним є їхній вибір у різних життєвих ситуаціях, та підкреслює, що від їхнього доброчесного вибору виграють усі. Квест – це гра, розвага, але тематика ігрових завдань та ігрова механіка, що передбачає вибір учасниками способів поведінки, підвищує їхню обізнаність і чутливість до питань доброчесності, а це у свою чергу сприяє зниженню їхньої толерантності до корупції.

Командам пропонують різні ігрові ситуації, схожі на ситуації з реального життя, і закликають пройти їх максимально швидко. У кожній ігровій ситуації є вибір: проходити завдання чесно або спробувати порушити правила за допомогою корупції, щоб прискорити процес. Коли команди обирають другий шлях, вони витрачають певну кількість ігрових грошей. На початку гри усі команди отримують рівну кількість ігрових грошей, а на фініші організатори підраховують, скільки грошей залишилось у команд: чим більше залишилося, тим більшу кількість завдань команда пройшла чесно. Саме такі команди визнаються переможцями. Окрім того, команди зможуть заробити додаткові ігрові гроші, якщо не лише оберуть доброчесний спосіб проходження завдання, а й проявлять активність у боротьбі з корупціонерами – наприклад, викличуть «ігрову поліцію» тощо.

Цей квест має на меті показати учасникам на практиці, з якими корупційними проявами вони можуть стикатися в житті, і дати їм можливість на практиці опрацювати навички доброчесної поведінки. Найкраще антикорупційний квест підходить для молоді, яка любить активні розваги.

Тут перелічено поради, які допоможуть провести антикорупційний квест, навіть якщо ви ніколи не організовували жодного квесту. При цьому бажано, щоб ви як організатори мали принаймні досвід участі у квесті. Якщо ви плануєте організувати антикорупційний квест, радимо спочатку прочитати все й зробити примітки, а потім повертатися до конкретних порад.

Компетенції

Квест є способом навчання, формування цінностей доброчесності й дотримання на практиці доброчесної поведінки серед учасників через гру та розваги. Важливо, що це не дидактична діяльність, не нав'язування певної точки зору – натомість, через власний досвід проходження ігрових ситуацій учасники розвивають своє розуміння питань корупції і доброчесності та самостійно формують своє ставлення до них.

Під час гри учасники можуть розвинути такі компетенції:

- вони дізнаються про те, як саме може проявлятися корупція в різних важливих для них життєвих ситуаціях: у школі чи закладі вищої освіти, у поліклініці чи лікарні, під час отримання водійського посвідчення, під час виборів, у контактах із поліцією, у суді тощо
- вони підготуються до різних викликів та проявів корупції, що можуть траплятися в їхньому житті, і будуть краще знати, як реагувати на них
- вони дізнаються, які способи запобігання й протидії корупції використовуються в Україні
- вони на практиці навчаться застосовувати різні навички перевірки інформації, що стосується різних проявів корупції: декларацій посадовців, відкритих даних тощо
- вони будуть краще обізна ні із тим, що робити, якщо їм пропонують корупційні варіанти поведінки, зокрема, як протистояти цьому й протидіяти корупціонерам громадськими методами
- під час командної гри, пошуку спільних рішень вони повчаться переконувати один одного в доцільності певних варіантів поведінки

- квест вплине на те, як учасники ставляться до корупції та доброчесності. Звичайно, навряд чи одна гра зможе повністю змінити свідомість людини, але, якщо її добре організувати, вона зробить внесок у формування культури доброчесності та зниження толерантності до корупції
- учасники зможуть практикувати доброчесну поведінку. При цьому важливо, що вони побачать не лише вигоди від цього, а й усвідомлять, що така поведінка передбачає певні зусилля, а заразом приносить відчуття гордості від того, що ви зробили все чесно
- нарешті, вони усвідомлять, що своїми діями вони можуть безпосередньо впливати на свої громади: чи схильні вони до корупції, чи толерантні вони до неї, або вони свідомо обирають доброчесний шлях і протидіють корупції

Антикорупційний квест може бути й окремим заходом, і складовою великої розважально-навчальної програми. Разом із тим є очевидним, що позитивний ефект для компетенцій учасників буде найвищим у разі, якщо заходи з підвищення їхньої обізнаності та формування ставлення й навичок доброчесної поведінки будуть регулярними.

Віталій Чумак, програма USAID DOBRE ©

Цільова аудиторія

У загальному сенсі цільовою аудиторією антикорупційного квесту є молоді люди від 14 до 25 років, які готові грати в активні ігри. Рекомендації, наведені нижче, допоможуть зробити квест цікавим саме для вашої цільової аудиторії:

1. Коли ви анонсуєте проведення квесту, зважайте на аудиторію, яку ви хочете там бачити: якщо це умовно активні молоді люди (які беруть участь у громадських заходах принаймні 2–3 рази на рік), в першу чергу зосереджуйте увагу саме на можливості навчитися чогось нового, а в другу чергу – на розважальному елементі; якщо це умовно «неактивна» молодь, навпаки, в першу чергу звертайте їхню увагу на те, що це буде саме розвага

2. Оптимальна кількість учасників у команді – 4–5 осіб, але не більше шести. Якщо у команді більше шести осіб, окремі учасники втрачають інтерес і, фактично, не беруть участі у грі. Уникайте такої ситуації. Краще зробити більше команд

3. Рекомендуємо, щоб у складі однієї команди були учасники приблизно однакового віку. Якщо хтось старший (наприклад, 22 роки), а хтось молодший (14 років), це буде вносити дисбаланс: є вірогідність, що старші будуть розв'язують завдання швидше за молодших, і молодші можуть почуватися поза грою, через що вони втрачають інтерес

4. Для учасників різного віку (14–17 років – школярі, 17–19 років – студенти молодших і середніх курсів, 20–22 роки – студенти старших курсів, 23–25 років – молодь, що працює) слід підбирати ігрові завдання, відповідні до їхнього досвіду: наприклад, школярам не слід ставити завдання про іспити в університеті, голосування на виборах тощо

5. Загальна кількість учасників залежить від ваших ресурсів: у першу чергу від кількості осіб, які готові допомогти вам з проведенням гри, розміру приміщення або місця проведення на відкритому повітрі та наявного часу. Оптимальна кількість команд для організації простого квесту – від 4 до 10. Якщо команд менше, втрачається ефект змагальності. Чим більше команд, тим важче зробити квест з організаційної точки зору: вам потрібно більше помічників, більше простору, щоб команди не перетиналися, тощо. Рекомендуємо починати саме з невеликих квестів на 4–10 команд

6. Учасники можуть бути молодшими за 14 років або старшими за 25 років. Головне, щоб їм було цікаво.

Чеклист: що вам потрібно перш, ніж почати

Мета квесту

Вам потрібно чітко розуміти, для чого саме ви проводите квест:

- Щоб поширити цінності доброчесності серед молоді
- Щоб розважити молодь, весело провести час
- Щоб показати, що ви вмієте організовувати цікаві події
- Щоб показати, що просувати соціально-важливі цінності та підходи можна не лише лекціями та тренінгами, а й інтерактивними сучасними форматами

Вірогідно, ваш квест допоможе досягти одночасно декількох цілей. Мету квесту слід узгодити із командою організаторів. Чітко визначена мета мотивуватиме вас організувати та провести якісний захід.

Команда організаторів

До якої належать автори сценарію, актори (що будуть взаємодіяти з командами під час проходження ними ігрових завдань); люди, які виготовляють реквізит; люди, які слідкують за правилами, визначають переможців тощо. Необхідно чітко розподілити ролі на початку організації квесту, щоб кожний і кожна чітко розуміли, чого від них очікують.

Місце проведення гри

Це може бути будівля з великою кількістю приміщень і коридорів або місце на відкритому повітрі (як правило, великий парк або сквер). Вибір місця залежить від того, скільки у вашому квесті буде учасників, від погоди і від можливості домовитися з адміністрацією тієї чи іншої установи про її використання для цілей квесту. Але основний критерій –ви не повинні наражати учасників на ризики та небезпеку під час гри. У холодну пору року та під час дощу не рекомендується проводити квест на відкритому повітрі. Також радимо не планувати квест у торгівельних центрах, оскільки адміністрація та охорона торгівельних центрів зазвичай не вітають такого. Окрім того, не рекомендуємо проводити квести в громадському транспорті, зокрема в метро. Дуже важливо домовитися з адміністрацією установи про проведення квесту в конкретний день і час. Ідеальним є приміщення з великою кількістю кімнат, щоб команди не заважали одна одній проходити завдання і не підглядали одна за одною. Наприклад, це може бути будівля закладу вищої освіти, школи (якщо квест проходить у позанавчальний час), молодіжного центру або закладу культури. При цьому необхідною є наявність просторого приміщення, де команди зберуться на початку гри для отримання інструктажу та після завершення гри для оприлюднення результатів, а також будуть спілкуватися між собою, обмінюватися враженнями, дискутувати про важливість доброчесності у прийнятті рішень (актова зала, великий хол тощо).

Сценарій квесту

Детальний опис завдань та того, як кожна команда буде рухатися ігровим маршрутом. Загалом, квести бувають лінійні та нелінійні. У лінійному квесті команди проходять гру за маршрутом, визначеним організаторами. Вони переходять до завдання 2 лише після того, як виконали завдання 1. У нелінійному квесті команди одразу отримують декілька завдань і самі визначають, в якому порядку їх виконувати. Оскільки лінійні квести простіші з точки зору організації, пропонуємо починати саме з них. Під час підготовки сценарію слід зважати на такі фактори:

1. Ідеї та цінності, які ви хочете поширити серед учасників. Йдеться про цінності доброчесності під час прийняття рішень у ситуаціях, коли можливим є корупційний шлях (наприклад, складання іспиту), та у спілкуванні з друзями, знайомими, членами сім'ї тощо. Формат квесту зручний тим, що дає змогу поширювати ці цінності не шляхом «повчання», а через переживання певного досвіду. У квесті ми не говоримо учасникам і учасницям: «будьте доброчесними» – натомість, ми даємо їх змогу опинитися у певній ситуації і самостійно обрати певне рішення (доброчесне або ні), а потім на власні очі побачити наслідки такого рішення. Фактично, квест передбачає використання методу сторітелінгу, причому в учасників є можливість самостійно визначати, як буде розвиватися сюжет цієї історії. Отже, сценарій має бути побудований таким чином, щоб команди, виконуючи ігрові завдання, безпосередньо бачили, як працюють цінності доброчесності та як враховувати їх під час прийняття рішень.

2. Команда організаторів. Основна фішка квесту – це те, що учасники опиняються в ситуаціях, коли їм для проходження ігрового завдання потрібно обрати доброчесне або інше рішення. Якщо поруч знаходиться актор/акторка або інший представник організаторів, такий досвід для учасників створити набагато простіше. Отже, у більшості місць виконання завдань протягом всієї гри має бути один–два представники команди організаторів. Можна включати також завдання, де учасникам потрібно щось пошукати у певному місці (схований предмет або напис), зробити фото або іншу дію, яка не потребує взаємодії з організаторами квесту, але таких завдань має бути менше половини, бо вони мають менший вплив на поширення цінностей доброчесності. Відтак, кількість завдань у грі безпосередньо залежить від кількості людей у команді організаторів.

3. Місце проведення квесту. Маршрут проходження гри командами залежить від відстані між різними місцями проведення заходу, можливості «сховати» їх одне від одного. Перед тим, як складати завдання та визначати їх порядок, пройдіть всією будівлею/всіма приміщеннями та подумайте:

- де найкраще буде виконувати те чи інше завдання (для якого завдання найкраще підходить те чи інше приміщення);
- як організувати рух команд таким чином, щоб вони не заважали одна одній;
- як можна цікаво використати особливості будівлі/приміщення для створення ігрового антуражу, щоб посилити дію історії, в яку потрапляють учасники

4. Час: скільки триватиме гра для найшвидшої і найповільнішої команди? Перевірте:

- чи є у вас можливість використовувати обране приміщення протягом цього часу?
- наскільки обраний вами час гри підходить для учасників?

Аби квест залишався цікавим для учасників, бажано, щоб кожне завдання можна було виконати за 10–15 хвилин. При цьому можна передбачити проміжні завдання (наприклад, сфотографуватися з дерев'яними хештегами та викласти фото команди у соцмережі), що дасть змогу підтримувати інтерес до гри та забезпечити баланс завдань. Вони виконуються за 1–3 хвилини. Оптимальна кількість «основних» завдань – 5–8, проміжних – 2–4. Таким чином, гра для переважної більшості команд триватиме від 60 до 100 хвилин. Також потрібно додати час для інструктажу та оголошення результатів. При цьому слід планувати час оголошення результатів «із запасом» (таким чином, щоб найповільніші команди встигли закінчити гру), а також продумати, чим саме будуть займатися швидші команди, які вже закінчили гру (наприклад, можна провести обговорення завдань, зробити конкурс фото з хештегом тощо). Отже, загалом для проведення гри потрібно близько 2–2,5 годин.

Складність завдань

Рекомендуємо чергувати інтелектуальні завдання (ребуси, кросворди, логічні головоломки на тематику доброчесності/антикорупції) з проміжними та фізичними. Складність завдань має відповідати інтелектуальному та фізичному рівню учасників відповідно до їхнього віку. Необхідно передбачити підказки і давати їх командам, які самостійно не можуть вирішити завдання, за 7 або 10 хвилин після того, як вони почали його виконувати. Див. приклад завдань у пункті «Для натхнення».

Реквізит

Предмети, необхідні командам для проходження завдань. Реквізит дуже важливий, тому що він посилює дію історії, поліпшує ігровий досвід і таким чином мотивує учасників більше «вкладатися» у гру. Реквізит залежить від завдань – тобто, від історій, які переживають команди (а історії слід обирати відповідно до того, в яких установах молоді люди можуть стикатися з корупцією: університет, поліклініка, суд, виборча дільниця тощо):

- Якщо їхнє завдання – скласти іспит в університеті, реквізит може включати парту, дошку, книги тощо.
- Якщо завдання – пройти судове засідання, реквізит може включати суддівський молоток, кодекси тощо.
- На місці «поліклініка» реквізит включає медичні плакати, медичне обладнання тощо.
- Якщо завдання – скласти залік із фізкультури, реквізит включає м'ячі, гантелі та інший спортивний інвентар.

Окрім реквізиту, важливо забезпечити і одяг для акторів (див. нижче).

Реквізит включає в себе роздаткові матеріали – друковані та інші матеріали, які потрібні будуть командам для проходження завдань. Це можуть бути листки з написаним завданням, шаблони для кросвордів, ребуси тощо. Часто на квестах командам видаються карти місця проведення гри, на яких позначено місце старту і фінішу та ігрові площадки. Рішення про те, які роздаткові матеріали готувати, чи потрібна карта тощо, залежить від конкретних завдань.

Також реквізит включає ігрові гроші (див. пункт «На початку гри» нижче).

Підготовка акторів

Саме від акторів залежить, наскільки добре команди на місці проведення квесту зрозуміють завдання. Окрім цього, саме актори мають пропонувати командам корупційний шлях, щоб пришвидшити проходження завдання. Тому важливо підготувати акторів: пояснити їм їхню роль, прописати, що вони мають говорити командам. Також важливо, щоб актори взаємодіяли з усіма командами однаково – для цього вони добре мають пам'ятати свою роль та імпровізувати лише у визначених межах. Чим чіткіше будуть сформовані інструкції для акторів, тим краще вони виконають свою роль. Рекомендуємо проводити інструктаж для акторів за один день до гри, а після цього робити репетицію гри (див. пункт «Тестування» нижче). Акторів слід обирати з-поміж людей, які мають досвід роботи з молоддю і є достатньо стресостійкими. Бажано, щоб актори мали відповідний одяг: лікар – халат та ларингоскоп, викладач – діловий костюм, суддя – мантію тощо.

Інструкції для команд

Перед стартом командам необхідно озвучити поради, правила та інструкції щодо проходження гри, а також коротко описати тематику гри і пояснити, як вона проходить і завдання якого типу вони будуть виконувати. Такі правила слід підготувати заздалегідь. Див. стандартні правила бігового квесту у врізці. Ці правила слід доповнити іншими залежно від формату квесту (лінійний чи нелінійний), місця його проведення (на вулиці, у приміщенні), типу завдань, віку учасників тощо.

Правила та інструкції для команд:

1. Команда виконує завдання спільно, розділення команди для одночасного проходження різних завдань не допускається. Якщо на певне місце прибуває частина команди, представник організаторів чекає, поки прибудуть всі учасники команди, і лише після цього дає команді завдання.

2. Команди не допомагають і не заважають іншим командам проходити гру.
3. Команди самостійно забезпечують, щоб інші команди не слідкували і не підглядали за тим, як вони розв'язують завдання.

4. Учасники мають виконувати інструкції представників організаторів/акторів.

5. Гра продумана таким чином, щоб не створювати ризиків і небезпеки для команд, але команди самостійно дбають про безпеку своїх учасників під час проходження гри.

6. За порушення правил команду виключають із гри.

Залучення учасників

Для проведення гри потрібно зібрати від 25 до 50 молодих людей, які люблять активні розваги (див. пункт про цільову аудиторію вище). Це дасть змогу сформувати від 4 до 10 команд. Неважливо, чи мають учасники досвід участі в антикорупційних заходах або інших квестах. Рекомендуємо за 2–3 тижні до запланованої дати проведення квесту підготувати та розповсюдити оголошення (друковане та у соціальних мережах) серед тих, кого може зацікавити участь у квесті: студентів вашого університету, відвідувачів вашого молодіжного центру тощо. В оголошенні потрібно зазначити, коли і де буде проводитися гра, якими є вимоги до учасників, та вказати ваші контакти. Окрім того, попросіть учасників реєструватися для участі в квесті, щоб розуміти, скільки людей прийдуть на гру. При цьому слід врахувати, що зазвичай на захід приходять близько половини від зареєстрованих. Можна створити сторінку події у соціальних мережах (наприклад, у Facebook), оприлюднювати там всю інформацію про гру, анонси, а також реєструвати учасників.

Фото і відео фіксація

Проведення квесту дає можливість зробити яскраві фото та відео, які можна використовувати пізніше для вашої інформаційної діяльності, звітування тощо. Але найголовнішим є те, що фото та відео можна пізніше дати учасникам (наприклад, через сторінку квесту у Facebook). Це дасть вам змогу підтримувати спілкування з ними, запрошувати їх на наступні події, стимулювати обговорення принципів доброчесності тощо.

Тестування

Рекомендуємо підготувати всі завдання принаймні за 2–3 дні до квесту. Після цього варто протестувати гру: запросіть декілька людей, які мають рівень навичок та інтереси, подібні до вашої цільової аудиторії. Попросіть їх сформувати команду, пройти всі завдання і повідомляти вам, якщо окремі завдання є занадто простими або складними, нецікавими тощо. Проведіть спостереження за тим, як ця команда проходить гру. Під час цього звертайте увагу на усі можливі проблеми зі сценарієм, місцем проведення гри, реквізитом, діями акторів тощо. У вас ще залишається 1–2 дні, щоб у разі чого виправити помилки.

Призи

Рекомендуємо підготувати призи для відзначення команди, яка перемогла в квесті. Бажано, щоб це були предмети, які можна легко розділити між учасниками. Вартість призів залежить від наявних у вас ресурсів. Призи можуть бути символічними (сувенірна продукція, грамоти), або більш коштовними (книги, подарункові сертифікати тощо). В ідеалі, призи мають асоціюватися з доброчесністю.

Як проходить гра

Формування команд

Перед початком гри необхідно об'єднати учасників у декілька команд. Оптимальна кількість людей у команді – 4–5, але не більше шести. Рекомендуємо не дозволяти учасникам самостійно розділятися на команди (тоді, вірогідно, вони будуть різними за силою), а розподілити учасників. Наприклад, можна заздалегідь підготувати набір з кольорових стікерів (шість стікерів одного кольору) відповідно до запланованої кількості команд. Учасники стають у коло, і організатори почергово роздають стікери різного кольору. Потім учасники кріплять стікери собі на одяг та об'єднуються в команди за кольорами стікерів. Команда має придумати назву та обрати капітана/капітанку. Після цього організатори вносять інформацію про команди (назву і кількість гравців) до листків обліку, які видаються акторам, що стоятимуть на кожному місці проведення/базі.

- Команда виконує завдання спільно, розділення команди для одночасного проходження різних завдань не допускається. Якщо на певне місце прибуває частина команди, представник організаторів чекає, поки прибудуть всі учасники команди, і лише після цього дає команді завдання.

Завдання

В антикорупційному квесті може бути три типи завдань:

1. **Основні завдання** – певні ситуації, з якими стикається команда та які містять корупційний ризик. Це мають бути ситуації, подібні до реального життя: скласти іспит в університеті, отримати медичну довідку, отримати водійське посвідчення, проголосувати на виборах, влаштуватися на роботу, відкрити бізнес тощо. На місці проведення команді пропонують виконати певне завдання:
    - якщо це іспит в університеті, – розшифрувати ребус чи розв'язати рівняння
    - якщо це отримання медичної довідки, – показати хорошу фізичну форму, наприклад, відтиснутися чи присісти 20 разів
    - якщо це отримання водійського посвідчення, – скласти тест із 5–7 запитань

Завдання має бути розраховане так, щоб команді довелося витратити не менше 5–7 хвилин на його виконання.

Водночас, актор на базі натякає, що можна дати хабар, і він/вона поставить на ігровому листку команди відмітку, що завдання пройдене. Це збереже команді час.

Команда вирішує, чи погоджуватись на цю пропозицію. Якщо так, вони дають певну кількість ігрових грошей як хабар і йдуть на наступне місце. Якщо ні, самостійно виконують завдання.

2. **Навчальні завдання** – пошук інформації, відпрацювання певних навичок. Якщо ви передбачаєте, що в учасників є мобільні телефони з доступом до Інтернету, можна зробити 1–2 завдання, орієнтовані на пошук певної інформації в Інтернеті: наприклад,
    - перевірити електронну декларацію певної посадової особи
    - знайти відкриті дані за певним питанням

- перевірити, скільки грошей з бюджету було виділено на певну школу тощо

Якщо Інтернету не буде, можна розмістити певну інформацію на місці проведення квесту в друкованому або намальованому вигляді та попросити команди пошукати і проаналізувати її.

Наприклад, на місці стоїть стіл із декількома шухлядами, і в них заховано документи про майно певної посадової особи: будинки, машини, рахунки в банках тощо. На столі лежить декларація цієї посадової особи, з якої видно, що вона майже нічим не володіє. Команді потрібно перевірити всі документи і додатково червоною ручкою внести до декларації все, чого там бракує. Організатори перевіряють, чи все було внесене, і зараховують команді завдання.

Ще один варіант завдання: попросіть когось із команди зателефонувати другу/подрузі, поставити на гучний зв'язок і поставити йому/їй три запитання щодо запобігання корупції (наприклад: Що таке електронне декларування? Що таке НАБУ? Що таке конфлікт інтересів?). Поки він/вона не дадуть правильної відповіді, команда не рухається на іншу базу.

Такі завдання містять інформаційно-освітній компонент, а також посилюють навички учасників щодо громадської антикорупційної діяльності.

3. Розважальні завдання:

- Сфотографуватися з плакатами, дерев'яними хештегами (мають бути доступними на базі) на антикорупційну тематику та викласти фото команди у соцмережі
- Поставити собі у Facebook рамочку на аватарку із слоганом квесту і показати куратору бази
- Зібрати із шматочків речень (мають бути доступними на базі) антикорупційний слоган, сфотографуватися з ним і запостити у соцмережі тощо

Такі завдання мають бути веселими і нескладними, щоб команда могла пройти їх за 1–3 хвилини.

Ігрова механіка

Це – класичний біговий командний квест. Організатори облаштовують 5–8 тематичних баз, що символізують установи, де молоді люди можуть стикатися з корупцією: заклад вищої освіти, поліклініка, виборча дільниця, відділок поліції, паспортний стіл, суд тощо. Усі команди отримують певну кількість ігрових грошей. Окрім цього, командам говорять, що виграють найшвидші.

Коли команда прибуває на базу, їй пропонують розв'язати завдання середньої складності (вони також є тематичними і присвячені корупції: кросворд, пазл, головоломка або якесь рухливе завдання тощо). Актори на базі натякають, що команда може не витрачати час, а заплатити ігрові гроші, щоб їй зарахували це завдання як виконане.

У кожної команди має бути свій маршрут, щоб вони не скупчувалися на базах. Наприклад, команда 1 спочатку йде на базу 1 (університет), потім на базу 2 (поліклініка), потім на базу 3 (виборча дільниця), потім на базу 4 (відділ реєстрації підприємства) тощо, команда 2 спочатку йде на базу 2 (поліклініка), потім на базу 1 (університет) тощо. Таким чином, коли команда 2 прибуває на базу 1, команда 1 вже її залишила.

Можна зробити ігрову механіку ще більш розгалуженою: якщо, наприклад, у команди буде можливість викликати поліцію для затримання «корупціонера/ки» (актора/ки, який просить у них хабар) та отримати за це бонус. Для цього потрібно:

- Щоб команди могли здогадатися про таку можливість (наприклад, можна вкласти відповідну пам'ятку до конверта або написати це на плакаті «Права студента» чи «Права пацієнта», який буде наклеєний на стіні на базі «університет» або «поліклініка»
- Облаштувати базу «поліція» (або, якщо така база вже є, направити туди додаткових акторів), поставити там стіл із папером і ручками для написання заяви

- Поліцейські мають бути готові бігати з командами на бази, з яких вони до них прибігли
- Коли поліцейський/ка прибуває на базу (наприклад, «університет»), він/вона «затримує» викладача-корупціонера (наприклад, виводить його за двері аудиторії). До аудиторії заходить інший актор-викладач і приймає іспит у команди. Інший викладач вже не натякає на хабар і працює доброчесно
- При цьому команда не звільняється від складання іспиту, але отримує бонус (листок паперу, на якому написано «бонус») за те, що проявила принциповість і допомогла притягти порушника до відповідальності
- Важливо, щоб команда усвідомила, що боротьба з корупцією вимагає часу і зусиль, але вона приносить реальну користь для всіх. Винагорода за цю боротьбу – можливість отримати кращу освіту без хабарів. Наприклад, можна написати це на бонусі, які поліцейський дає команді
- Щоб не затягувати гру, опцію з викликом поліції слід використовувати не більше ніж на одній–двох базах
- Враховуючи, що для використання цієї опції потрібні додаткові актори (поліцейські, викладачі/лікарі) на заміну, вона робить організацію квесту складнішою. Це потрібно враховувати під час прийняття рішення про те, чи застосовувати цю опцію.

Віталій Чумак, програма USAID DOBRE ©

Гнучкість організаторів

Заздалегідь неможливо все передбачити. Команди можуть проходити гру набагато швидше чи повільніше, ніж очікувалося, реквізит може губитися чи виходити з ладу тощо.

З одного боку, радимо команді організаторів зібратися перед грою і подумати, що може піти не так на вашій локації та за вашим сценарієм.

З іншого боку, радимо організаторам та акторам бути в міру гнучкими, щоб у випадку виникнення окремих проблем гра все ж продовжувалася, а учасники мали позитивні враження та спогади.

Можливі прорахунки в організації квесту.

- **Надто велика кількість учасників.** Якщо учасників забагато, навряд чи вдасться усіх повною мірою залучити до гри. Тому деяким учням може стати нецікаво. Кожен учасник і кожна учасниця квесту має брати активну участь у завданнях. Тому команди мають бути не більше шести осіб, і загальна кількість команд не має перевищувати 10
- **Перенасичення.** Коли організатори, продумуючи квест, хочуть включити до нього якнайбільше завдань, гра може затягнутися і учасники втомляться і втратять інтерес. Рекомендуємо робити не більше 5–8 «основних» завдань і 2–3 «розважальних»
- **Надто складні завдання.** Звичайно, квест передбачає подолання труднощів, проте складність завдань має відповідати рівню підготовки та віку учасників. Важливо, щоб учасники в межах однієї команди та загалом мали приблизно однаковий рівень підготовки та знань, щоб не було очевидно сильніших і очевидно слабкіших.

Підрахунок результатів

Наприкінці команди здають організаторам конверти з ігровими грошима, які в них залишилися. Виграє команда, що зберегла **найбільше грошей та заробила найбільше бонусів.** Якщо команд із однаковою кількістю грошей виявилося декілька, виграє найшвидша з них.

На фініші організатори вносять інформацію про те, скільки грошей залишилося в команд та скільки часу вони використали на гру, до листка обліку. Такий листок обліку готується перед стартом (див. вище).

Після гри

Після гри слід підвести підсумки, привітати переможців та наголосити, що в цій грі переможцями стали найбільш доброчесні і що ми будуємо суспільство, в якому доброчесність також даватиме шанс на перемогу.

Надихайтеся

8 грудня 2017 року проект USAID_ВзаємоДія! провів антикорупційний квест в Києві для 80 учасників. Для цього було залучено професійну компанію з підготовки квестів. Пропонуємо вашій увазі чотири приклади завдань та фото з цієї гри.

АНТИКОРУПЦІЙНИЙ КВЕСТ 9 ГРУДНЯ 2017 РОКУ

Кількість місць проведення: 4 (суд, університет, районний відділ Державної міграційної служби, виборча дільниця).

Кількість завдань: основні – 4, фанові – 3.

Кількість команд: 12. Зважаючи на те, що кожна команда мала всій маршрут, порядок проходження завдань різними командами був різним. Команд було більше, ніж баз, тому на кожній базі було передбачене місце для одночасного проходження завдання 2–3 командами.

Місце проведення 1 «Суд»

Місце оформлене як зала суду (у спрощеному вигляді): стіл судді, перед ним навпроти два столи для сторін судового процесу. На стіні за столом судді – герб і прапор України. На столі однієї зі сторін – примірник Кримінального кодексу України.

Фото з місця проведення «Суд» антикорупційного квесту 8 грудня 2017 року

Актор/ка, що грає роль судді, дає команді листок із 12 ситуаціями, частина з яких є корупційними, а частина просто схожа на корупцію (необхідно надрукувати заздалегідь листки з таким завданням за кількістю команд + 2–3 запасних).

Завдання для команди

Точно визначити, які ситуації є корупційними, а які ні. Можна користуватися Кримінальним кодексом. Суддя зараховує це завдання як виконане лише тоді, коли команда правильно визначила 10 або більше ситуацій. При цьому суддя натякає, що можна пришвидшити процес – заплатити йому 20 ігрових грошей і він/вона зарахує завдання як виконане. Суддя може повторювати свою пропозицію декілька разів, особливо якщо він/вона бачить, що команді важко виконувати це завдання.

№	Ситуація	Це корупція чи ні?
1.	Депутат міської ради бере участь у голосуванні щодо виділення земельної ділянки підприємству, яке належить його зятю	
2.	Пацієнт на вимогу лікаря платить йому особисто 5 000 гривень на проведення операції або лікування	
3.	Пацієнт дарує букет квітів вартістю 100 грн. лікарю після успішної операції або лікування	
4.	Директор школи бере на посаду завуча школи свою дружину	
5.	Абітурієнт за конкурсом вступає до ВНЗ, деканом іншого факультету в якому є його мати	
6.	Міністр охорони здоров'я є власником мережі аптек	
7.	Пенсіонерка дає поштарці 20 гривень, коли та принесла їй пенсію додому	
8.	Депутат сільської ради голосує за рішення про виплату премії співробітникам виконкому сільської ради	
9.	Депутат Верховної Ради приймає пропозицію представника підприємства профінансувати навчання його дитини за кордоном	
10.	Компанія сплачує міській раді додаткову суму для прискорення одержання дозволу на будівництво відповідно до офіційного прейскуранту послуг	
11.	Батьки семикласниці за власною ініціативою купують мікроскоп для кабінету біології в її школі	
12.	Вчитель математики говорить батькам учня про необхідність додаткових платних занять саме з ним	

Правильні відповіді: 1 – так, 2 – так, 3 – ні, 4 – так, 5 – ні, 6 – так, 7 – ні, 8 – ні, 9 – так, 10 – ні, 11 – ні, 12 – так.

Після того, як команда виконає завдання, суддя ставить відповідну відмітку в ігровому листку команди і говорить, на яку наступну базу має рухатися команда.

Місце проведення 2 «Університет»

Місце оформлене у вигляді аудиторії в університеті. Актор/ка грає роль викладача/ки. Команда стає групою студентів. Викладач говорить команді, що їм потрібно скласти залік, і що він/вона очікує отримати від групи 20 ігрових грошей, щоб усі студенти успішно його склали. Якщо грошей не буде, він/вона буде дуже прискіпливо ставитися до студентів під час заліку і, вірогідно, багатьом не вдасться його скласти. Він/вона говорить команді: «Дали 20 грн. і швидко побігли далі. Подумайте добре». Після цього викладач/ка очікує на дії студентів. Команда має прийняти рішення. Якщо вони вирішують сплатити гроші, викладач/ка відмічає в їхньому ігровому листку це завдання як зараховане, і вони йдуть на наступну локацію. Якщо ні, команда має розв'язати п'ять ребусів на антикорупційну тематику.

На цій базі можна застосувати опцію «Викликати поліцію» (див. відповідний підпункт пункту «Ігрова механіка» вище).

Фото з актором-поліцейським на антикорупційному квесті 8 грудня 2017 року

Після виконання завдання викладач/ка говорить команді, на яку базу їй рухатися далі.

Місце проведення 3 «Райвідділ Державної міграційної служби»

Місце оформлене у вигляді державної установи: стіл співробітника/ці, стіл відвідувача/ки, прапор і герб України.

Завдання команди – отримати біометричний паспорт. Для цього їй потрібно заповнити документи – розгадати кросворд. Сам співробітник/ця ДМС не пропонує команді хабар, але на місці присутній посередник/ця – представник/ця фірми, який/яка підходить до команди та обіцяє зробити все швидше за 20 ігрових грошей. Якщо команда погоджується, вона віддає гроші та отримує відмітку про проходження завдання. Якщо ні, вона розв'язує кросворд на антикорупційну тематику.

Після проходження завдання співробітник/ця ДМС говорить команді, на яку базу їй рухатися далі.

Фанові завдання

1. Гра «Крокодил» – гравці однієї команди почергово отримують слово на антикорупційну тематику та без використання слів зображують його. Інші гравці цієї команди мають відгадати слово

2. Зробити зі своїх тіл літери та викласти/виставити із них тематичне слово, сфотографувати та опублікувати в соцмережах

3. Зібрати із шматочків речень (мають бути доступними на базі) антикорупційний слоган, сфотографуватися з ним і запостити у соцмережі.

Місце проведення 4 «Виборча дільниця»

Місце оформлене у вигляді виборчої дільниці: столи виборчої комісії та кабінка для голосування. Тут на команду чекають представник/ця виборчої комісії та кандидат/ка. Представник/ця виборчої комісії дає команді бюлетень – це головоломка, яку потрібно розв'язати (у реальному житті вибір кандидата/ки – це також складне завдання). Команда відходить до сусіднього столу розв'язувати завдання.

До неї підходить кандидат/ка і говорить: «Вам же однаково, за кого проголосувати. Голосуйте за мене, я дам вам цінний бонус». Якщо команда погоджується, кандидат/ка дає їй олівець або інший недорогий предмет як бонус (він виявляється зламаним) і команда з пустим бюлетенем (нерозв'язаною головоломкою) підходить до представника/ці виборчої комісії. Представник/ця комісії зараховує команді завдання як виконане, але перед тим, як відпустити команду на наступну базу, говорить їй, що кандидат/ка, за якого/ку вони проголосували, прийшов/ла до влади і запровадив/ла додатковий збір з учасників квесту – команда має сплатити 20 ігрових грошей (не особисто представнику/ці комісії, а до бюджету – наприклад, покласти до картонної коробки з надписом «бюджет»). Команда сплачує і рухається далі.

Якщо команда відмовляється від пропозиції кандидат/ки, вона розв'язує головоломку і здає її представнику/ці виборчої комісії.

Учасники антикорупційного квесту 8 грудня 2017 року розв'язують головоломку.

Після проходження завдання представник/ця комісії говорить команді, на яку базу їй рухатися далі.

Для нотаток