

ФОНДАЦИЈА АУТОНОМИЈА



# МЕТОДОЛОГИЈА ЗА ПЛАНИРАЊЕ ДЕТЕКТИВСКИ ИГРИ СО ЗАЕДНИЦТА

# Методологија за планирање детективски игри во заедницата

Овој материјал е создаден во рамките на проектот „Roma Youth Bring Change“ (2021-2-HU01-KA210-YOU-000048113) поддржан од програмата Еразмус+ на Европската Унија. Проектот ги обедини Фондацијата Автономија (Унгарија), РРОМА (Северна-Македонија) и ЕРГО мрежата за да ја развие и дисеминира методологијата на детективските игри и граѓанските кампањи кои се фокусираат на општествените прашања – планирани и имплементирани од и насочени кон млади Роми и не-Роми. Ги обучивме младите луѓе во Унгарија и Северна Македонија како фасилитатори на игри и промотори на кампањи со цел да ги информираат своите врстници и да ги обликуваат нивните ставови поврзани со прашања релевантни за младите.

**Напишано од: Мартон Илес и Агнес Симор**

**Професионален консултант: Ана Ханак**

**Превод: Џенифер Борсфай**

**Лекторирање: Кристин Судброк**

**Превод: Емилија Пановска**



**Funded by  
the European Union**

Поддршката на Европската комисија за изработката на оваа публикација не претставува одобрување на содржината што ги одразува само гледиштата на авторите и со тоа Комисијата не може да биде одговорна за каква било употреба на информациите содржани во неа.

# КРАТКА СОДРЖИНА

**02**

Позадина

**03**

Можности и ризици од  
планирање со заедницата

**04**

Аспекти и алатки за планирање  
со заедницата

**05**

Студија на случај

# ПОЗАДИНА

Оваа методологија за планирање детективски игри во заедницата е произведена од Фондацијата Аутономија и нејзиниот долгогодишен партнер, Детективскиот центар за кретивни искуства и едукација (Фондација Pro Jugendstíl, Млади уметници за култура), во рамките на проектот Еразмус+ „Roma Youth Bring Change ” (2021-2-HU01-KA210-YOU-000048113).

Оваа методологија може да биде корисна за сите организации кои работат на општествени прашања, а особено за оние кои би сакале да ги вклучат младите луѓе не само како учесници, туку и како дизајнери и спроведувачи на игри преку „планирање со заедницата“.

## ШТО СЕ ДЕТЕКТИВСКИ ИГРИ?

Детективските игри се вкоренети во игрите за бегство и лов на богатство. Учесниците решаваат кривично дело или мистерија. Низ траги, средби, дилеми и предизвици наоѓаат решение за даденото прашање. Во текот на играта, тие може да имаат средби со ликови од приказна, да анализираат документи и да ги надминат логичните или дури и физичките предизвици. Учесниците ќе комуницираат едни со други како и со фасилитаторите или ликовите на играта.

Учесниците ќе развијат многу компетенции преку завршување на нивните задачи. Детективските игри се засноваат на „Edutainment“, што значи дека имаат за цел да се забавуваат, а исто така да им помагаат на учесниците да научат за некој проблем. Во детективска игра од општествен карактер, на пример, можеме да им дадеме информации за општествени прашања или да им организираме средби со членовите на општествената група. Во случај на историска детективска игра, тие можат да научат многу за одредено време во историјата.

### 3

Детективскиот центар за креативно образование и искуство е пионер во спроведувањето театарични истраги со општествени теми повеќе од 10 години во Унгарија. Во нивното портфолио можеме да најдеме игри за деца и возрасни, за забава, за пренесување на општествено знаење и влијание врз ставовите на учесниците. Тие работат со драмска педагогија, интерактивен театар, филм, циркуска педагогија и метод на жива библиотека.

Со поддршка на тематската експертиза на Фондацијата Аутономија и други организации, Детективскиот центар разви многу работилници за општествени теми користејќи театарски истраги. Во текот на изработката на вакви игри, голем акцент се става на истражување и градење знаење на темата. Од клучно значење е да се третира прикажаната тема и засегнатите ранливи групи одговорно и од широк опсег на гледишта. Освен тоа, важно е да се обезбедат можности за членовите на засегнатата група да учествуваат во планирањето на игрите за да можат да ги искажат своите проблеми, приказни и вредности.

Фондацијата Аутономија спроведува проекти за истражување, развој на заедницата и неформално образование за ранливите групи, особено за зајакнување на Ромите, повеќе од дваесет години. Тоа им помогна на многу млади луѓе од ранливите групи да направат успешна кариера. Освен тоа, ги поддржува - како сами фасилитатори - да имаат влијание врз начинот на кој што другите луѓе размислуваат за ромските заедници.

Фондацијата Аутономија и Детективскиот центар за креативно образование и искуство спроведоа многу детективски игри заедно. Врз основа на ова искуство, тие развија методологија во рамките на претходниот проект Еразмус+, кој беше споделен со други меѓународни партнерски организации. Главниот фокус на оваа претходна методологија беше на позадината и општиот пакет со алатки за Детективските игри.

Повратните информации од нашите меѓународни партнери, нивната практика и нашите искуства го поткрепија нашето верување дека овие игри имаат големо влијание не само врз младите учесници, туку и врз тие што ги планираат и спроведуваат. Освен тоа, планирањето со заедницата со младите не само што ја зајакнува нивната посветеност, туку го подобрува влијанието и автентичноста на игрите.

Во исто време, планирањето на заедницата е голем предизвик. Постојат две заеднички стапици: Првата е кога лидерот има премногу влијание врз процесот на планирање, попречувајќи ја соработката; другото е, кога планирањето воопшто нема ограничувања, тоа може да влијае на квалитетот и влијанието на играта. Не е лесно да се најде соодветен баланс кога планирате игра заедно со младите. Затоа решивме да објавиме методологија која се фокусира на овој аспект од развојот на играта.

Детективскиот центар има огромно искуство во планирање игри со деца. Огромното мнозинство на методи што се користат со деца може да се користат и во работата со (ранливите) млади возрасни лица, како и при планирањето на игри кои се фокусираат на општествени прашања. Во исто време, различни целни групи и посериозни теми би можеле да бидат земени предвид за создавање други пристапи.

Во ова издание, прво, би сакале да го претставиме потенцијалот на детективските игри од општествен карактер и нивниот процес на дизајнирање, како и ризиците кои доаѓаат со нив. После тоа, детално ќе го запознаеме процесот на планирање. Овој дел ќе биде проследен со воведување на аспекти на управување и алатки за планирање во заедницата. И на крај, ќе дадеме неколку примери за да ја илустрираме нашата аргументација.

Се надеваме дека ќе ви понудиме корисни сознанија. Ви посакуваме пријатно читање!

# МОЖНОСТИ И РИЗИЦИ ОД ОПШТЕСТВЕНИ ДЕТЕКТИВСКИ ИГРИ И ПЛАНИРАЊЕ ВО ЗАЕДНИЦАТА

Преку гејмификација, можеме да им пренесеме знаење и гледишта на младите учесници без да мора да се вклучиме во традиционалните начини на настава. Бидејќи игрите вклучуваат низа задачи (на пр. логика, вербална, рачна изработка, музика, интерперсонална, визуелна или локомоторна), секој учесник може да најде предизвик што ужива да го прави или каде може да постигне успех. Овде, младите луѓе со компетенции кои не се нагласени во формалниот образовен систем можат да најдат пресметковен предизвик за себе.

Покрај тоа, во детективската игра не се бројат перформансите на една личност, туку заедничкиот успех на групата истражувачи.

Ако една задача е премногу тешка или неинтересна за некои членови на групата, веројатно е дека на другите членови ќе им биде интересна.

На овој начин, групата како целина нема да наиде на неуспех; учесниците ќе можат да искушат дека сите во еден момент можат да придонесат нешто кон успехот на групата.

Различни видови задачи нудат можности за зајакнување на новите компетенции. Вештините за соработка, како што се комуникација, тимска работа и справување со конфликти, исто така ќе се подобрат поради тимската работа.

Покрај нивното знаење, може да се променат и нивните ставови: кога ќе наидат на член на ранлива група во текот на играта, ќе ги запознаат нивните приказни, предизвици и вредности.

Научно е докажано дека интерперсоналните искуства имаат многу поголем ефект врз стереотипите и предрасудите за одредена група отколку лексичкото знаење. Затоа, од клучно значење е да се обезбеди можност за членовите на ранливите групи и нивните гледишта да играат улога во игрите кои се фокусираат на нивната ситуација.

Горенаведените аспекти важат не само за самите учесници, туку и за младите луѓе кои учествуваат во процесот на дизајнирање на детективска игра. Слично како играњето на вистинската игра, планирањето е исто така тимска работа со предизвици кои бараат индивидуални и групни одговори за да се надминат. За време на фазата на планирање, **соработката** е исто толку клучна како и во процесот на играта. Важно е секој учесник да почувствува дека нивните одговори и решенија се вклучени во процесот. Ако тоа не се случи, тие нема да чувствуваат дека придонесуваат кон крајната цел на играта.

Треба да се обрне внимание на конфликтите кои се појавуваат и спротивставените гледишта. Важно е дека тие што го планираат процесот на дизајнирање да обезбедат можности како и да даваат и да добиваат постојана меѓусебен **фидбек**, да размислуваат на слободен и саморефлективен начин. Кога некој ќе изнесе критика во врска со идејата на друг член, важно е да се критикува самата идеја, а не личноста. Треба да се нагласи дека критичкиот фидбек и случајните конфликти се недвосмислени делови од заемното планирање. Но, ако станат премногу лични, треба да се интервенира и запре ситуацијата.

Учесниците при создавањето/дизајнирањето на играта можат да работат пријатно и во соработка само ако им обезбедиме **безбедна средина**, во која секој учесник може да ја игра својата улога во границите на заемно прифатените правила. Важно е да се обезбеди меѓусебно почитување, прифаќање на различни гледишта и да се охрабрат учесниците да излезат надвор од комфорната зона, на пример да учествуваат во задачи што им изгледаат чудни на прв поглед. Ако оваа шема не е формулирана на почетокот, а при тоа има отсуство на доверлива, безбедна и продуктивна атмосфера, тогаш лесно може да дојдеме до ќорсокак.













Како што споменавме претходно, **фасилитаторот** на процесот може исто така да претставува ризик: тој/таа не треба да даваат премногу насоки, ниту да ја оставаат групата премногу на себе. На пример, не би било во ред да се одлучува за тема без да се слушаат мислењата на учесниците. Исто така, не е препорачливо да се споделуваат прерано, премногу темелно и грубо сопствените идеи на фасилитаторот. Тој/таа исто така не треба да ги етикетира идеите на учесниците. Односно, фасилитаторите не треба да носат премногу одговорност и да си даваат премногу задачи. Тие се таму за да го водат процесот, а не да ги наметнуваат своите ставови на групата.

Од друга страна, *laissez-faire* пристапот може да го доведе фасилитаторот до неуспех. Важно е постепено да се распределуваат задачите и обврските на учесниците и да не се преоптоваруваат веднаш. Не барајте од нив да носат одлуки за кои немаат соодветно знаење, зрелост, искуство или за кои сè уште немаат доволно детален план. Возбудените млади луѓе најчесто го прескокнуваат чекорот на планирањето и донесуваат одлуки во врска со имплементацијата премногу рано во процесот или имаат тенденција да се посветат на првата идеја што се појавува без соодветно знаење за темата, достапните можности и идеи. Важно е да ги насочите чекор по чекор. Само кога имаат практично знаење за алатките и методите што треба да ги користат во детективските игри и кога темата, приказната и целната група на играта им се јасни, можеме да ги прашаеме какви задачи би сакале да вклучат во играта.

Во процесот на кооперативно донесување одлуки може да се случи идејата на една популарна личност да биде прифатена многу лесно од другите, наспроти поперспективна, подобра идеја предложена од непопуларен член на групата со послаби комуникациски вештини. Во овие случаи фасилитаторот треба да и помогне на групата со поставувње прашања кои ќе помогнат да истакнат нови аспекти во врска со двете идеи. Свесното фасилитирање и координација на групните процеси не смее да биде во втор план. Фасилитаторот треба да обезбеди простор за секој истакнат предлог од младите луѓе и да ја поддржи групата во правилното анализирање на идеите.

## Задачи на фасилитаторот во процесот на планирање со заедницата

-  Холистичка подготовка
-  Запознавање со позадината на групата
-  Земање предвид на карактеристиките на групата
-  Поттикнување на групата да се вклучи во истражувањето
-  Зголемување на сензибилитетот на групата
-  Поставување водечки прашања
-  Координирање на процесот
-  Создавање групи и следење на процесот
-  Континуирано менторство во текот на процесот
-  Присуство на подготвителни и пробни состаноци и спроведување на самата игра

# АСПЕКТИ И АЛАТКИ НА ПЛАНИРАЊЕ СО ЗАЕДНИЦАТА

## ЛИЧНО ИСКУСТВО

Пред да се вклучат младите во развојот на детективска игра, тие треба да добијат лично искуство за темата на играта и за проблемот на кој се алудира. Нормално, тие не можат да го направат тоа преку играње на играта, бидејќи тие треба да ја создадат. Сепак, тие можат да искушат некои задачи од играта - како што се решавање шифри и отворање механички загатки - пред да ги вклучиме во првите чекори на планирањето.

Ова има смисла не само затоа што личното искуство на успех и задоволство може да ги мотивира во нивната подоцнежна работа, туку и затоа што ќе добијат пакет со алатки што ќе им помогне полесно да дојдат до идеи.

Забавувајќи се додека испробуваат различни предизвици, исто така, ќе ги поттикне да планираат различни задачи кога развиваат сопствена игра.

Доколку се соочиле со фрустрација при решавање на навидум нерешлива игра, а им била потребна помош од нивниот фасилитатор, тие ќе размислуваат за различни нивоа на тежина при дизајнирање на загатка и како би можеле да ги поддржат учесниците во играта во нејзиното решавање.

Затоа, од клучно значење е да се одрази и анализира сечие лично искуство со загатка - не само од перспектива на учесникот, туку и од гледна точка на дизајнерот. Во исто време, заедничкото решавање на загатки може исто така да го динамизира групниот процес.

## СОЗДАВАЊЕ НА БЕЗБЕДЕН ПРОСТОР И ЗАЕДНИЧКИ ШАБЛОН

Кога започнуваме процес на планирање со заедницата, важно е да се утврдат граници или правила за кои групата може заемно да се договори, а во кои работата ќе биде поефективна и попријатна за секого. Можете да го направите ова со потпишување на „групен договор“ што ќе биде изложен во просторијата за состаноци. Иако фасилитаторот може да предложи и правила, важно е членовите на групата да излезат со предлози од нивните сопствени искуства со групите. Кога прикажувате постер со правилата во просторијата, вие и учесниците можете да се потсетите на нив кога ќе се прекршат правилата.

Овој договор сам по себе не води кон отворена, кооперативна и активна тимска работа. Значи, во почетната фаза на работа, важно е да се најде време за активности преку кои учесниците ќе можат да се запознаат и да изградат кохезивна група. Ова е исто така важно кога учесниците веќе се познаваат меѓу себе од различен контекст; тие сè уште можат да покажат нови страни на нивните личности и да развијат поблиски врски. Ова е важно на пример за училишните класови - тие ќе можат да излезат од постоечките односи и структури на моќ на училиштето, а сепак можат да се изненадат едни со други. Ова може да ги мотивира за претстојната тимска работа. Ако работиме со млади луѓе кои сè уште не се познаваат, оваа фаза е уште поважна.

Кога ја планираме фазата на развој на играта, треба да ги земеме предвид возраста, интересите и вештините на учесниците. Се препорачува чекор по чекор да се воведат потешки задачи, особено оние кои се однесуваат на почувствителни теми. Со споделување чувствителни лични приказни едни со други или со физички контакт за време на некоја активност, учесниците можат да искушат дека другите внимаваат на нив и се грижат за нив. Ова може да ја зајакне врската помеѓу учесниците и да создаде доверлива атмосфера. Меѓутоа, не смееме да ги ставаме учесниците во такви чувствителни ситуации премногу рано во процесот. Прво треба да создадеме атмосфера каде што тие ќе се чувствуваат безбедно да зборуваат за интимни теми и да се прилагодат еден на друг.

Запознавањето меѓу себе е важно не само за членовите на групата, туку и за фасилитаторот. За време на активностите за кршење мраз, тие можат да добијат информации за учесниците: нивните интереси, вештини, односи меѓу себе. Подоцна, тие можат да се надоврзат на овие информации за да го водат процесот. Покрај тоа, тие исто така можат да споделат нешто за себе што може да им помогне на учесниците да се отворат и да ги мотивираат да работат со фасилитаторот.

## СМИСЛУВАЊЕ НА ТЕМИ

Планирањето со заедницата е возбудлив процес, доколку може да донесе низа интересни теми и алатки за избор за последната игра. На овој процес им треба доволно време и можности за учесниците да истражуваат и собираат идеи на соодветно разнобоен начин, користејќи различни методи.

Користењето различни видови методи може да го стимулира размислувањето на учесниците со предложување различни аспекти, а исто така да ја динамизира групата.

**БРЕИНСТОРМИНГ:** Замолете ги учесниците да смислат што е можно повеќе идеи (на пример, за темата на играта, видот на криминал, мотивацијата на криминалецот итн.). Не нурнувајте во детали и не официјализирајте ниту една идеја! Запишете сè на голем лист хартија. Ниедна идеја не е премногу луда! Поканата за собирање идеи треба да биде конкретно и разбирлива за секој учесник. Фасилитаторот треба да соопшти дека секоја идеја е добредојдена и да ги поттикне да споделат сè што ќе им падне на памет. Идеите не треба дополнително да се елаборираат или дискутираат во овој момент.

Посветете 15-20 минути на собирање идеи. Запишете ги идеите по едноставен редослед или организирајте ги во групи со поврзани точки. Можеме да ги наредиме, на пр., од лесни до најтешки кривични дела.

Подоцна вратете се на собраните белешки (на пр., гласајте за нив или побарајте од учесниците дополнително да елаборираат некои идеи).

**РАСКАЖУВАЊЕ:** Поканете ги членовите на групата да споделат приказна поврзана со темата на идната игра - било во голема или во помали групи. Учесниците можат да раскажат свои приказни или приказни за кои слушнале.

Примери за прашања се:

- Дали и какво искуство сте доживеале во училиште?
- Кога доживеале дискриминација? Како се чувствувале?
- Што е тоа што ги изненадува во последно време?

Споделувањето лични приказни во група може да биде чувствително. Кога некој ја споделува сопствената приказна, дајте му позитивен фидбек. Освен тоа, може да помогне кога фасилитаторите исто така споделуваат свои приказни за да ги мотивираат учесниците. Во одредени ситуации или на одредени теми, луѓето, сами тешко ги споделуваат своите лични приказни или мислења, но полесно им е да зборуваат за работи што „му се случиле на пријател“ или за кои читале во вестите. Овие наративи можат да бидат исто толку важни во подоцнежниот процес на дизајнирање на играт. Се разбира, ако некој учесник сподели туѓа приказна, треба да има некаква емотивна врска со неа.

Не секој се инспирира од вербални методи. Има луѓе кои можат полесно да се инспирираат визуелно (на пример, преку цртање) и други кои претпочитаат да се изразат преку музика или глума. Слично на тоа, не секој се инспирира од реалноста. Некои почнуваат да споделуваат релевантни мисли повеќе во врска со измислен свет (како имагинарна земја). Ако учесниците сметаат дека темите се премногу тешки или интимни, можеме да излеземе од разговорот за реалниот живот и да се движиме кон имагинарното. Можеме да земеме и поинаков пристап и да го придвижиме фокусот кон целната група на играта и влијанието што сакаме да го направиме врз нив.

Подоцна, можеме да побараме од учесниците да изберат една од собраните идеи, приказни и теми и да разговараат за неа подетално. Можеме да гласаме и да продолжиме со две или три идеи кои добиле најмногу гласови. Можеме да користиме и приказни, цитати, практики или цртежи на учесници во конкретни задачи од подоцнежната игра.

## **ИНДИВИДУАЛНА РАБОТА НАСПРОТИ РАБОТА ВО МАЛИ ГРУПИ НАСПРОТИ ПЛЕНАРНА РАБОТА**

Добро е да се менува индивидуалната, мала групна и пленарна работа низ целиот процес на планирање во заедницата.

Некои учесници може да бидат активни и да предлагаат многу идеи на пленум, додека други може да останат неми набљудувачи. За да ги собереме идеите на повеќе тивки млади луѓе, можеме да се поделиме во мали групи или да им дадеме малку време да работат сами.

Освен тоа, кога работат во мали групи паралелно на различни задачи, тогаш учесниците можат да изберат задача во зависност од нивните вештини и интереси. Една група, на пример, може да напише писмо додека друга црта постер, а трета вежба театарска сцена. На крајот резултатите на сите тројца ќе бидат дел од играта.

Вреди да се менува составот на групата за да се одржи добра групна динамика и да се замени индивидуална, мала групна и пленарна работа. Долгите пленарни делови може да бидат исцрпувачки, а целовремената мала групна или индивидуална работа може да изолира делови од целата група и на овој начин да ја наруши групната кохезија.

Ако сакаме групата да елаборира алтернативни решенија, можеме да се поделиме на помали групи. Кога ќе ја завршат својата задача, тие можат да ги споделат своите резултати на пленум за да се рефлектираат на заемните презентации. Паралелната работа на мали групи може да помогне да се избегне ќорсокак. Освен тоа, секоја група може да внесе аспекти и идеи кои би останале во сенка на пленарната седница, но се клучни чекори за подоцнежната работа.

За најважните работи важно е да се носат одлуки со целата група. Темата, целната група, основната приказна и фокусното прашање треба да се договорат на пленум. Одлуката може да се модерира преку водечки прашања. На пример, „Некои од вас спомнаа дека дејството на приказната може да се одвива во училиште, дали сите се согласуваат со тоа? Најчесто ваквите прашања предизвикуваат согласност кај учесниците, освен кога некој има суштински приговори против споменатиот предлог.

## ЧЕКОР ПО ЧЕКОР

Како што напишавме претходно, важно е учесниците да имаат искуство со детективски игри пред да почнат да ги дизајнираат. Истото важи и за дизајнот. Младите треба да стекнат искуство не само како учесници, туку и како дизајнери. Ве советуваме да ги продлабочувате дискусиите чекор по чекор и не одлучувајте уште на почетокот како ќе изгледаат одредени детали. Пред да започнеме да дизајнираме сложена игра, има смисла прво да дизајнираме и фасилитираме кратки, едноставни игри едни на други.







Методот на детективност е да им даде на учесниците кратки тест задачи што треба да ги изработат. На пример, може да има неколку возбудливи алатки (на пр. механички загатки, шифри) што можат да ги вклучат во играта или по една или две инструкции (на пр., да вклучи играње улоги). Овие задачи имаат инспиративен ефект: бидејќи примерите обезбедуваат сигурност и насоки за дизајнерите кои се почетници. Без нив, изработката на дизајнот би бил премногу комплициран. „Дозволете ни да дизајнираме детективска игра!“ не е доволно конкретно упатство за младите да започнат со својата работа – потребни се некои шаблони и упатства за поддршка на креативноста. Започнувањето со едноставна игра им дава на учесниците чувство на постигнување. Освен тоа, фидбекот на учесниците за првите задачи им даваат идеи за можни надградби. Сето ова може да ги мотивира младите да почнат да дизајнираат покомплексна игра. Покрај тоа, одредени делови од тест игрите може дури и да бидат вклучени во последната игра.

При дизајнирање на помала игра, можеме да подготвиме други кратки задачи кои можат да ги доведат учесниците до успех за половина час. Освен дизајнирање игра или учество во истата, тоа би можело да значи ставање на учесниците во драматични или конфликтни ситуации со кои треба да се справат. Справувањето со предизвикувачки ситуации или создавањето нешто заедно може да обезбеди искуство на успех за групата. Овие искуства и успеси би можеле да се вклучат и во подоцнежната игра, а последиците извлечени од искуството би можеле да помогнат во дизајнот на играта или фасилитирањето на крајната игра.







## 15

Преминувајќи кон дизајнирање на „големата“ игра, треба да се запамети дека не е неопходно веднаш да се одлучи каков вид на криминал да се реши или кое прашање ќе биде во фокусот. Се разбира, на почетокот треба да одговорите на некои основни прашања:

-  Темата
-  Целта на играта
-  Целна група
-  Времетраење
-  Локација
-  Посакуван ефект

По поставувањето на овој основен шаблон, но пред да се елаборираат деталите и конкретните задачи, време е да се создаде светот на играта. Можете да разговарате за прашања како што се:

-  Какви карактеристики има светот на играта?
-  Дали е реален или измислен?
  -  Дали се случува во минатото, сегашноста или иднината?
-  Кои групи, обичаи и конфликти се карактеристични во оваа средина?

Додека учесниците го создаваат овој свет, по некое време ќе се појават една или неколку приказни, злосторства или загатки кои потоа може дополнително да се елаборираат.

## **ПОСТАВУВАЊЕ НА ГРАНИЦИ НА ИГРАТА**

Веќе споменавме колку е важно да се одлучи за шаблонот на играта заедно со учесниците уште на почетокот на процесот. Во исто време, треба да се утврдат и границите на играта за да се спречат понатамошни пречки, па дури и да се инспирира понатамошното собирање идеи. На пример, ако имаме можност да ја играме играта само со одделението од основно училиште, групата треба да го знае ова за никој да не дојде до идеја дека нивната целна група треба да бидат пензионирани постари лица. Ако имаме финансиски или инфраструктурни ограничувања (на пример, дефинирана средина или ограничен буџет), тогаш и ова треба да биде јасно.

Организацијата Детективити се грижи да ги раздлабочи игрите на долгорочен план. Затоа, тие мора да бидат финансиски одржливи - освен ако не планирате исклучителна, еднократна игра. Затоа, исто така треба да бидеме свесни дека не сите луѓе кои се вклучени на почетокот ќе можат да ја фасилитираат играта подоцна. Дури и кога процесот на дизајнирање започнува со 10 учесници, играта треба да функционира и со само двајца фасилитатори

# СТУДИЈА НА СЛУЧАЈ: ДИЗАЈНИРАЊЕ НА ИГРАТА ИСТРАЖУВАЊЕ ВО ЛЕТЕН КАМП






Тимот на Детективити обезбеди обука за време на 5-дневниот камп во август 2022 година, кој настана преку партнерски проект помеѓу Детективити, кампот Ноха од Ноград, Терени и Фондацијата Аутономија. Нашите искуства беа дека дури и младите на возраст од 16-25 години претпочитаат да ги нацртаат своите замислени планови. За обесправените млади луѓе, понекогаш цртањето беше подобра алатка од фаќање белешки од презентација.

Креирањето заеднички цртеж беше важен дел од процесот на дизајнирање, на кој учесниците можеа да се вратат во текот на подоцнежниот процес на размислување. Размислувањето за теми, барањето заеднички јазик и мапирањето на нивната имагинарна земја успеа многу добро преку цртање.

Деталите за избраната тема потоа подоцна беа продискутирани преку групна дискусија.

За време на летниот камп, заедничкиот дизајн на играта ги активираше младите луѓе кои претходно не беа многу активни. Покрај тоа, тие можеа да искушат како стануваат решителен лидер на помали групи, бидејќи обично остануваат во сенка. Тоа ни покажа дека инаку тивките учесници може многу успешно да го дефинираат своето мислење во помали групи. Згора на тоа, видовме дека ако станува збор за морални прашања, тие се подготвени да станат и да се соочат со целата група.

Младите луѓе при дизајнирањето користеа широк спектар на вештини, а понекогаш дури и стекнуваа нови. Тоа беа, на пример:

-  Вештини за решавање проблеми
-  Креативност
-  Концентрација
-  Да бидат од помош, соработка со другарите од групата
-  Упорност

За крај, процесот на дизајнирање ги натера да размислуваат за теми за кои обично е тешко да се зборува.

За време на кампот заклучивме дека меѓу стекнатите вештини учесниците особено ги развиваа своите концентрациони вештини. Децата од обесправени средини честопати не се навикнати да слушаат долго. Обично, во училиште е тешко да се задржи нивното внимание, а наставниците треба да ги паузираат часовите со задача за размрдување. Меѓутоа, кога тинејџерите ја дизајнираа играта, интензивно работеа со часови, бидејќи тие меѓусебно црпеа инспирација.

## **ЗАВРШНИ ЗБОРОВИ**

Се надеваме дека со помош на горенаведените аспекти и алатки, добивте инспирација да креирате детективски игри засновани на планирање со заедницата и да го користите методот на планирање со заедницата дури и во други проектни, неформални образовни иницијативи!



Фондација Аутономија 1137  
Будимпешта, Поџони пат број 14,  
11/9. Телефон: +36 70 491 1033  
Е-пошта: [autonomia@autonomia.hu](mailto:autonomia@autonomia.hu)

