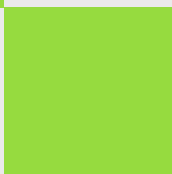


# RESILIENT CITIES TOOLKIT

BG

**MC-View**



**ИМЕ НА ПРОЕКТА:** „МСУОУ“ - ИНИЦИАТИВА ЗА СЪЗДАВАНЕ НА УСТОЙЧИВИ  
ГРАДОВЕ С УЧАСТИЕТО НА МЛАДЕЖИ

**АКРОНИМ НА ПРОЕКТА:** МС-УОУ

**НОМЕР НА ПРОЕКТА:** 101134512

**ДОСТАВКА N°:** D1.2 / D2

**ИМЕ НА ПУБЛИКАЦИЯТА:** “RESILIENT CITIES” TOOLKIT

**ПУБЛИКУВАНО НА:** 31 ЮЛИ 2024 Г



**Co-funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



**UBC** | UNION  
OF THE BALTIC  
CITIES



**RĪGA**



# СЪДЪРЖАНИЕ

## ВЪВЕДЕНИЕ В ПРОЕКТ MC-YOU

Нашата визия	1
Целите на проект MC-YOU	2
Концепцията MC-YOU	3
MC-WEB	5
MC-METRE	7
MC Inventory	7
	8

## ОСНОВНИ ТЕМИ

Устойчивост	10
Издръжливост	11
Участие	14
Планиране на устойчиви градове за хората	15
Игровизация	20
	21

## METHOD BOX

Въведение	23
Въведение	24
ОБУЧЕНИЕ НА ОБУЧИТЕЛИ/ОБУЧИТЕЛИ/УЧИТЕЛИ И МЛАДЕЖКИ ЕКСПЕРТИ, КОИТО РАБОТЯТ С МЛАДИ ХОРА В И ИЗВЪН ОБРАЗОВАТЕЛНАТА СИСТЕМА	27
• Сесия 1 - Устойчиви градове	35
• Сесия 2 - Оpozнаване на моя град	38
• Сесия 3 - Запознаване с играта Minecraft и определяне на целите на проекта	41
	39

## MINECRAFT СЕМИНАРИ

• Сесия 1 - НАЧАЛНА ФАЗА	43
• Сесия 2 - ПРОУЧВАНЕ И ИЗСЛЕДВАНЕ	44
• Сесия 3 - AGORA (Публично събитие)	46
• Сесия 4 - ОБСЪЖДАНЕ НА РЕЗУЛТАТИТЕ ОТ ПРОУЧВАНЕТО И ПЪРВОТО ПУБЛИЧНО СЪБИТИЕ (AGORA)	47
	47
• Sessions 5-8: Проектиране и обратна връзка	49
• Сесия 9 - Обратна връзка от експертите	50
• Sessions 10 & 11 / Sessions 10-16: Проектиране и обратна връзка	51
• Сесия 12 / 17 - Финализиране на проекта	52
• Сесия 13 / 18 - Представяне на проектите	54
• Сесия 14 / 19 - Представяне на проектите / Втора сесия AGORA (Публично събитие)	54
• Сесия 15 / 20 - Обобщение	55

## ОБУЧЕНИЕ ЗА ЗАИНТЕРЕСОВАНИТЕ СТРАНИ, МЕСТНИ ПОЛИТИЦИ,

## ЕКСПЕРТИ

## ПРИЛОЖЕНИЯ И ДОПЪЛНИТЕЛНИ РЕСУРСИ

# ВЪВЕДЕНИЕ В ПРОЕКТ MS-YOU

Проект „MSYOU - инициатива за създаване на устойчиви градове с участието на младежи” има за цел да ангажира младите хора в процеса на планиране и преобразяване на градовете и населените места за постигане на устойчивост, като същевременно ги подготви за предстоящите предизвикателства. Основния инструмент, който проекта ще използва за насърчаване на младежкото участие в този амбициозен процес е популярната игра Minecraft.

MS-YOU дава възможност и на заинтересованите страни на местно ниво - хората, които вземат решения и създават политиките, като им предлага по-интересен и иновативен подход и набор от инструменти, които имат за цел да ангажират младите хора в процеса на вземане на решения, катализирайки тяхната енергия, креативност и нестандартен подход към проблемите.

Този набор от инструменти е предназначен за:

- Млади хора, които искат да се включат активно в трансформацията на населените места, в които живеят и искат да се развиват;
- Представители на местната власт и вземащите решения на местно ниво, които искат да катализират енергията на младите хора в подкрепа за развитието и създаването на общности, които са устойчиви и адаптирани към бъдещи предизвикателства.
- Експерти, обучители и представители на младежки организации и други лица, работещи с млади хора, които желаят да улеснят процеса на комуникация между младите хора и вземащите решения на местно ниво.

Настоящото ръководство и включените в него инструменти и методология са разработени от организациите – партньори в изпълнението на проекта, като в процеса са взети предвид информация от различни анализи, добри практики и проекти, които използват играта Minecraft като инструмент за участие (вижте повече информация за тези проекти [ТУК](#)), както и резултатите от проведения семинар за обмен на идеи и добри практики между участващите градове във Фаро през март 2024 г.

**И ТАКА, УСПЕШЕН MINECRAFTING!**

# НАШАТА ВИЗИЯ

Различните предизвикателства, пред които човечеството се изправя, като кризата с климата, бързата урбанизация, икономическата нестабилност и социалното неравенство, предполагат необходимостта от създаването и развитието на устойчиви градове и населени места.

Тези проблеми изискват разработването на устойчива градска среда, която да може да издържа и да се адаптира към различните видове натиск. С оглед на засилването на природните бедствия, предизвикани от изменението на климата, и увеличаването на броя на градското население съществува спешна необходимост от иновативни, устойчиви и приобщаващи решения.

Проектът MC-YOU адресира тези предизвикателства, като дава възможност на младите хора да играят активна роля за постигането на устойчивост в развитието на градовете и населените места. Участието на младите хора е от решаващо значение, тъй като те носят новаторски идеи, имат нестандартна гледна точка и се интересуват живо от бъдещето на своите общности. Проекта има за цел да разработи и тества нов модел за вземане на решения и изготвяне на политики на местно ниво, ръководен от млади хора и базиран на творческия и образователен потенциал на играта Minecraft. По този начин проекта цели да мотивира и ангажира младите хора да участват в процесите по вземане на решения на местно ниво, възпитавайки у тях мотивация и ангажираност към местните проблеми и търсенето на адекватни и устойчиви решения.

Прякото включване на младите хора в създаването на политиките на местно ниво гарантира, че техните уникални идеи и решения ще бъдат взети предвид, като се насърчи тяхното чувство за съпричастност и отговорност към общностите и населените места, в които искат да живеят и да се развиват. Целта на тази инициатива е да се изградят по-силни и по-свързани общности, които са по-добре подготвени да се справят със сложните предизвикателства на градския живот, като по този начин се насърчава устойчивостта на градското развитие в дългосрочен план.

**Основната цел на проект MC-YOU е да даде възможност на младите хора да поемат активна роля в процесите по планирането и създаването на устойчива градска среда и градове, чрез прилагането на подход, в който те имат водеща роля, използвайки творческия и образователен потенциал на играта Minecraft.**

# ЦЕЛИТЕ НА ПРОЕКТ MS-YOU

## ПОДКРЕПА ЗА РАЗВИТИЕТО НА ЦИФРОВИТЕ УМЕНИЯ НА МЛАДИТЕ ХОРА

При създаването на модели на устойчиви градове, младите хора – участници в проекта, ще имат възможност да използват дигитален инструмент, който повечето от тях вече познават – играта Minecraft. Въпреки това, пресъздаването на познато за тях място от града или населеното място, в което живеят ще бъде ново и вълнуващо предизвикателство, което може да допринесе за допълнителното развитие на техните дигитални компетенции. В едно все по-технологично общество използването на Minecraft допринася и за тестване, доколко дигиталните технологии имат място в процесите на устойчиво планиране, които ще стават все по-популярни в бъдеще.

## НАСЪРЧАВАНЕ НА УЧАСТИЕТО НА РАЗЛИЧНИ МЛАДЕЖКИ ГРУПИ В ПРОЦЕСИТЕ НА УСТОЙЧИВО ПЛАНИРАНЕ НА МЕСТНО НИВО.

В процеса по сформирание на екипи и набиране на участници за дейностите на проекта, се стремим да включим различни групи от млади хора, които могат да обсъждат своите идеи за развитието на града и градските пространства с представители на местната власт и вземащите решения. По този начин младите хора могат да почерпят опит от първа ръка относно процесите по вземане на решения на местно ниво, като активни граждани, пряко ангажирани с политиките в своята община.

## СЪЗДАВАНЕ И ПИЛОТНО ПРИЛАГАНЕ НА МЕХАНИЗМИ, КОИТО ДАВАТ ВЪЗМОЖНОСТ ЗА СЪТРУДНИЧЕСТВО МЕЖДУ МЛАДИТЕ ХОРА И УПРАВЛЯВАЩИТЕ НА МЕСТНО НИВО.

Използвайки възможностите на Minecraft се опитваме да дадем възможност за диалог между младите хора и представителите на местната власт, който, за съжаление, в много случаи все още не съществува! Прилагането на този подход на работа в рамките на проекта, ни дава възможност да съберем управляващите на местно ниво и младите хора „на една маса“, за да случат исканата от тях промяна в политики, които оформят бъдещото развитие на градовете и населените им места.

# ЦЕЛИТЕ НА ПРОЕКТ МС-YOU

## ИЗГРАЖДАНЕ НА ОБЩНОСТ ОТ МЛАДЕЖИ, КОИТО ИМАТ ИНТЕРЕС И ПОЗНАНИЯ В СФЕРАТА НА ГРАДСКОТО ПЛАНИРАНЕ

Пилотната фаза на проект МС-YOU се провежда едновременно в три европейски града: Фаро (Португалия), Сандански (България) и Рига (Латвия). Всички проектни идеи и концепции ще бъдат визуализирани на общата онлайн платформа на проекта МС-WEB, на която участниците могат да обменят своите идеи и опит.

## СЪЗДАВАНЕ НА ПЛАТФОРМА ЗА ИЗГРАЖДАНЕ НА КАПАЦИТЕТ ЗА ХОРА, АНГАЖИРАНИ С ПРОБЛЕМИТЕ НА МЕСТНО НИВО

Освен че изграждаме общност от заинтересовани младите хора, създаваме и платформа, която събира подходящи материали, примери за най-добри практики и инструменти. Целта е да предоставим на заинтересованите страни и местните експерти ресурси, които могат да им бъдат от полза в процеса на създаването на устойчива и приобщаваща местна среда и населени места.

# КОНЦЕПЦИЯТА MS-YOU

## КАКВО Е „MINECRAFTING“?

Minecrafting (глагол) е действие по проектиране и изграждане на триизмерни светове в Minecraft.

## НО НЕ Е ЛИ MINECRAFT "ПРОСТО" ИГРА?

Майнкрафт (от английски: mine – добив, craft – изработване) е популярна видео игра с над 300 млн. потребители от цял свят. Играта е разработена от Microsoft. Позволява на играчите да построяват различни видове конструкции в триизмерен виртуален свят изграден от кубове. Подобно на конструктор „Лего“, играта дава на играчите безпрецедентно ниво на творческа свобода.

Играта развива креативността и пространственото мислене, насърчава решаването на проблеми свързани с изграждане на структури и оцеляване, също така изгражда умения у играчите за сътрудничество и работа в екип. В контекста на градското планиране Minecraft предлага динамична платформа за младежите да проектират и визуализират идеите си за развитието на своя град. Minecraft има и образователна версия, наречена Minecraft Education. Адаптирана за образователна цел, играта Майнкрафт се превърна в един от най-забавните начини децата да учат програмиране.



# КОНЦЕПЦИЯТА MS-YOU

## ЗАЩО ИЗПОЛЗВАМЕ ИГРАТА MINECRAFT?

Изграждането на виртуални модели на сгради, обекти и пространства от градската инфраструктура, дава възможност на участниците да експериментират с различни концепции за градски дизайн, както и да оценят въздействието на своите решения върху заобикалящата ги градска среда. Освен това Minecraft насърчава сътрудничеството и работата в екип, тъй като играчите работят заедно в една обща класна стая, да обсъждат и прилагат решения на градски предизвикателства и да създадат приобщаващи, устойчиви градове, които отразяват техните виждания за бъдещето.

В Minecraft играчите могат да симулират екологични проблеми като обезлесяване и замърсяване, както и да търсят решения на проблеми - като изграждане на обекти, които използват възобновяеми енергийни източници, системи за пречистване на вода, вграждане на екологични строителни материали и др. Експериментирайки във виртуалния свят младите хора придобиват представа за последиците от човешките дейности върху околната среда. Така те могат да проектират устойчиви, нисковъглеродни градове, които могат да бъдат алтернатива за справяне с предизвикателствата свързани с климатичните промени и последствията от човешката дейност върху околната среда.

## MC-WEB

Уебсайтът на проекта [MC-YOU.EU](https://mc-you.eu) представлява онлайн инструмент – платформа за външна и вътрешна комуникация. Страницата е основният източник на информация за всички партньори, целеви групи, други заинтересовани страни и широката общественост. Освен основната информация за проекта и организациите, които участват в неговото изпълнение, на страницата се публикуват всички резултати от проекта - публикации и образователно съдържание. На уебсайта има информация за събитията, етапите на разработване и изпълнение на проекта, статии и формуляри за регистрация, както и материалите за визуализация на проекта.

На [MC-YOU.EU](https://mc-you.eu) ще намерите и линкове към социалните медии на проекта и MC Metre, което ни позволява лесно да комуникираме с потребителите на Minecraft. Уебсайтът е оборудван с инструмент, който отчита броя на уникалните посетители, което ни помага да добием представа за количественото въздействие на проекта върху целевите групи и общности.

## MC-METRE

[MC-METRE.EU](https://mc-metre.eu) е уеб инструмент за обществено обсъждане и даване на идеи, който работи на принципа на „дървото на решенията“. Платформата съдържа набор от въпроси с помощта на които жителите на дадено населено място могат да споделят своите мнения и препоръки относно конкретни обекти и пространства от обществената среда. MC-METRE е адаптирана и за хора без компютърна грамотност, многоезична е и предоставя възможност за широко участие на потребителите.

Достъпът до платформата е възможен чрез линка или чрез изтегляне на приложението на мобилно устройство. Достъпът е полуограничен, което означава, че потребителите ще получат уникален код за достъп. Това се налага с оглед спазването на изискванията по отношение събирането на лични данни съгласно Регламента за обработка на лични данни на ЕС (GDPR).

MC-METRE способства за по-лесното събиране на различни мнения от общността за функциите и предназначението на избраните обекти, които ще бъдат обект на интервенция в рамките на MC-YOU процеса.

# MC INVENTORY

MC Inventory е каталог на съществуващите обекти и пространства в градската инфраструктура, които ще бъдат трансформирани от младите хора, посредством играта Minecraft EducationEdition, като целта е да станат по-издръжливи и устойчиви в контекста на бъдещите екологични и социални предизвикателства. Тези обекти могат да включват както сгради, така и обществени открити пространства, които имат публично предназначение и функция.

MCInventoryизползва различни категории, за да систематизира и опише обектите и местата от градската среда, които могат да бъдат обект на трансформация и адаптация.

- Вид (Обществена сграда/Обществено открито пространство)
- Състояние (Функциониращо / Нужда от обновяване / Изоставено / Затворено / Свободно пространство)
- Име
- Адрес
- Координати /Google MapsLink
- Площ (m2)
- Технически чертежи
- Снимки
- Описание
- Ключови характеристики
- Специфични закони/регламенти, приложими за обекта
- Инвестиционни намерения от страна на местната власт



Обектите, които ще бъдат използвани за категоризацията в MC Inventories, трябва да включват следната информация:



ВИД (ОБЩЕСТВЕНА  
СГРАДА /  
ПРОСТРАНСТВО)



КООРДИНАТИ



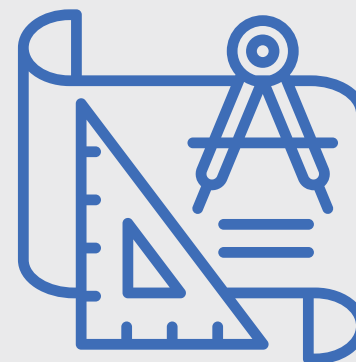
СНИМКИ



СТАТУ



ОПИСАНИЕ



ТЕХНИЧЕСКИ ЧЕРТЕЖИ

# ОСНОВНИ ТЕМИ

Различните предизвикателства, пред които човечеството се изправя, като кризата с климата, бързата урбанизация, икономическата нестабилност и социалното неравенство, предполагат необходимостта от създаването и развитието на устойчиви градове и населени места. Изменението на климата в Европейския съюз засили броя и интензитета на природните бедствия, като по този начин доведе не само до необратима загуба на биоразнообразие, но и до значителни икономически загуби. Всичко това изисква диктува нуждата градовете ни да планират и да се подготвят предварително за тези събития и въздействия, като по този начин се опитат да смекчат негативните последици от тях.

Според статистиката, 75 % от населението на ЕС живее в градски райони, като в резултат на това, градовете са в челните редици на борбата с различни кризи и предизвикателства свързани с човешкото здраве, опазването на околната среда и необходимостта от засилване на процесите по дигитализация. Икономическата стабилност е допълнително подкопана от нарастващото неравенство, пандемии и геополитическите конфликти, социалното напрежение и криза на доверие в институциите. В този контекст, устойчивостта на градовете и населените места е ключов фактор за привличането на инвестиции, които да създадат нови работни места и подобрят икономическото развитие. Социалното неравенство остава един от основните проблеми, който именно устойчивите градове на бъдещето трябва да приоритизират, така че да задоволят нуждите на най-уязвимите групи от населението, създавайки по-силни и по-свързани общности.

В контекста на тези предизвикателства, проект MC-YOU си поставя за цел да допринесе за тяхното решаване на местно ниво, чрез прилагането на мултидисциплинарен подход с участието на всички заинтересовани страни.

**УСТОЙЧИВОСТ**  
**ИЗДРЪЖЛИВОСТ**  
**УЧАСТИЕ**

**ПЛАНИРАНЕ НА УСТОЙЧИВИ ГРАДОВЕ ЗА ХОРАТА**  
**ИГРОВИЗАЦИЯ**

# УСТОЙЧИВОСТ

Днес, повече от всякога, устойчивото развитие е термин, за който чуваме навсякъде. Но какво включва този термин и какво имат предвид тези, които го използват?

## КАКВО Е ЗНАЧЕНИЕТО НА ДУМАТА УСТОЙЧИВОСТ ДНЕС?

През 1987 година е публикуван Докладът на Световната комисия по околната среда и развитието, по-известна като Комисията „Брундтланд“. Едно от често цитираните определения на устойчивото развитие е формулирано именно в този доклад като развитие, което задоволява потребностите на настоящето, без да излага на рискове възможностите на бъдещите поколения да задоволяват собствените си потребности.

Друга, по-съвременна дефиниция на термина, описва устойчивостта, като "способността на една система да издържи и да се поддържа" (съкратената дефиниция е взета от изданието "A SustainistLexicon").

## УСТОЙЧИВОСТ В КОНТЕКСТА НА ГРАДСКОТО ПЛАНИРАНЕ

В контекста на градското развитие, устойчивостта се измерва със способността на градовете да се адаптират към постоянно променящия се климат и изключително динамичните социални и технологични тенденции и реалности. Ето защо **„устойчиви решения са тези, предлагат отговори на предизвикателства, пред които ще бъдем изправени утре“**.

В редица проучвания се споменава за т.н. силна и слаба устойчивост. Отново, в контекста на градското планиране, за „силно“ устойчиви приемаме градове, които гарантират опазването на околната среда и природата вътре в тях. По този начин, градовете са по-устойчиви и същевременно по-приятни за живеене, дори когато са изправени пред предизвикателства като изменението на климата. Накратко това е когато, планирайки развитието на местната среда в градовете, гарантираме, че запазваме зелените и сините си пространства, дърветата и чистия въздух непокътнати.

# УСТОЙЧИВОСТ

От друга страна, „слабата“ устойчивост е концепция от икономическото развитие, която предполага, че можем да използваме новите технологии, за да развиваме градове и да растем икономически, без да вредим „твърде много“ на околната среда. Въпреки това, намирането на баланс между опазването на околната среда и безконтролното развитие е много трудно. Това е като да кажем, че може да се развиваме и да опазваме околната среда едновременно, но по-какъв начин можем да го постигнем е въпрос с повишена трудност!

**"Устойчивостта описва желан резултат, който си представяме и искаме да видим във всеки град или община."**

Устойчивостта има и социално измерение. В една от най-популярните публикации за градско планиране и развитие, урбанистът Ян Гел описва социалната устойчивост като възможност за осигуряване на равен достъп до обществени пространства, където хората могат да се срещат независимо от начина им на придвижване или средствата (парични), с които разполагат (Ян Гел "Градове за хората"). Силната степен на устойчивост изисква участие, сътрудничество и партньорство с хората, за да може да се определят и да се адресират различните елементи, проблеми и аспекти, които биха допринесли за постигането и.

## КОИ СА ВАЖНИТЕ ФАКТОРИ ЗА ПОСТИГАНЕ НА УСТОЙЧИВОСТ НА ЕДИН ГРАД?

Новият Европейски Баухаус (НЕБ) е важна инициатива на Европейския съюз, която има за цел да свърже света на изкуството, културата и образованието с този на науката и технологиите, като създаде по-устойчиви, приобщаващи и красиви пространства в селища в целия ЕС и ще ангажират жителите им в зеления преход на местно ниво. В своя наръчник НЕБ очертава три основни компонента на устойчивост при планиране на градската среда и пространства:

- **Промяна на предназначението**, което означава да се ремонтират сгради, които са използвани по първоначалното си предназначение, вместо да се разрушават и изграждат наново, защото така се спестяват енергия и ресурси.
- **Затваряне на цикъла**, което означава свеждане на отпадъците до нула, например чрез избор на устойчиви материали и планиране на ресурсите, съобразно принципите на кръговата икономика.
- **Да се регенерира** и по този начин да се възстанови природата, а новоизградения обект да отдава повече ресурси, отколкото отнема.

# УСТОЙЧИВОСТ

## Цел 11 на ООН за устойчиво развитие „Устойчиви градове и общности“

Да направим градовете и населените места приобщаващи, безопасни, издръжливи и устойчиви". ЦУР 11 предвижда достъп до обществен транспорт със "специално внимание към нуждите на хората в уязвимо положение, жените, децата, хората с увреждания и възрастните хора" и поне 40% от градската среда да бъде определена за изграждането на обществени пространства (включително улици), които са безопасни, приобщаващи и достъпни публични и зелени площи. Включването на хора в неравностойно положение в тези процеси е единствения начин за правилното адресиране на техните нужди и ограничения по отношение развитието на градската среда.



### Допълнителни ресурси:

- Световна банка: [Каталог от екологосъобразни решения за градска устойчивост](#)
- Цел на ООН за устойчиво развитие (ЦУР) 11: [Да направим градовете и населените места приобщаващи, безопасни, гъвкави и устойчиви](#)
- Ян Гел: [Градове за хората](#) (2010 г.)



# ИЗДРЪЖЛИВОСТ

През 2020 г. пандемията COVID-19 изложи на показ уязвимостта на обществата по целия свят, подчертавайки спешната необходимост от изграждането на издръжливост в условията на неочаквани кризи и събития с глобален характер и въздействие. Безпрецедентните сривове в здравните системи, икономиките и ежедневието на обществата по целия свят, извадиха на показ нуждата от изграждането на издръжливост, както на индивидуално ниво, така и на ниво общество.

Едно от ключовите понятия, които добиват все по-широко значение и употреба е именно „издръжливостта“ (от англ. „resilience“). Този термин обхваща различни аспектите от заобикалящата ни среда, като капацитета ни да се адаптираме, готвим, устояваме и способността ни да се възстановяваме от неблагоприятни ситуации. За да бъде една общност „издръжлива“, съответните институции следва да разработят стратегии за предвиждане и смекчаване на въздействието от кризи, за да изградят по-силни социални връзки и да култивират иновативни подходи за преодоляването на неочаквани събития и негативни явления.

## "Издръжливостта е начинът за постигане на устойчивост."

В контекста на градското развитие устойчивостта означава подготовката на стратегии и планове за действия, с които градовете да се подготвят за несигурно бъдеще, с множество кризи, породени от непрестанно променящия се климат, бурното социално и технологично развитие и свързаните с тях природни бедствия (наводнения, горещи вълни и други климатични явления), пандемии, войни, и др.



# ИЗДРЪЖЛИВОСТ

## КАК ПРОЕКТ MS-YOU ПОМАГА ЗА ПОСТИГАНЕТО НА „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“?

Моделът на шестте области на издръжливостта ни дава основни насоки:

- **Визия:** Разработване на ясна, дългосрочна визия за устойчиво градско развитие с конкретни и реалистични цели.
- **Композиция:** Насърчавайте емоционалната издръжливост и способността да запазвате спокойствие под напрежение, което позволява ефективно решаване на проблеми и вземане на адекватни решения по време на кризи или предизвикателства.
- **Аргументиране:** Насърчаване на критичното мислене и адаптивните умения за оценка на рисковете, предвиждане на бъдещи сценарии и разработване на иновативни решения за устойчивост на градовете.
- **Благосъстояние:** Даване на приоритет на физическото и психическото благосъстояние като основополагащи елементи на устойчивостта, като се насърчават здравословният начин на живот и равния достъп до здравни услуги в градските общности.
- **Сила и издръжливост:** Насърчаване на упоритостта и решителността пред лицето на препятствията, даване на възможност на хората и общностите да се възстановяват след неуспехите си.
- **Сътрудничество:** Насърчаване на сътрудничество между заинтересованите страни, което улеснява колективните действия, споделената отговорност и взаимната подкрепа за справяне със сложните предизвикателства и допринася за изграждане на устойчиви общности.

# УЧАСТИЕ

## ЗАЩО УЧАСТИЕТО Е ВАЖНО?

Както е посочено в член 3 от Конвенцията на ООН за правата на детето: "При всички действия, отнасящи се до децата, независимо дали се предприемат от държавни или частни институции за социално подпомагане, съдилища, административни или законодателни органи, висшите интереси на детето трябва да бъдат от първостепенно значение" - участието на децата и младите хора е задължително при всяко решение, което ги засяга пряко.

Младите хора са ценни членове на всяка общност - не защото са носители на бъдещето, а защото живеят и претворяват настоящето! Ето защо те трябва да бъдат включени активно в процесите по вземане на решения по начин, който ги приема като равнопоставени с останалите членове на обществото.

Дейвид Дрискъл посочва два важни факта за участието на младите хора в своя "Наръчник за участие".

### **С участието на младите хора всички се учат и израстват.**

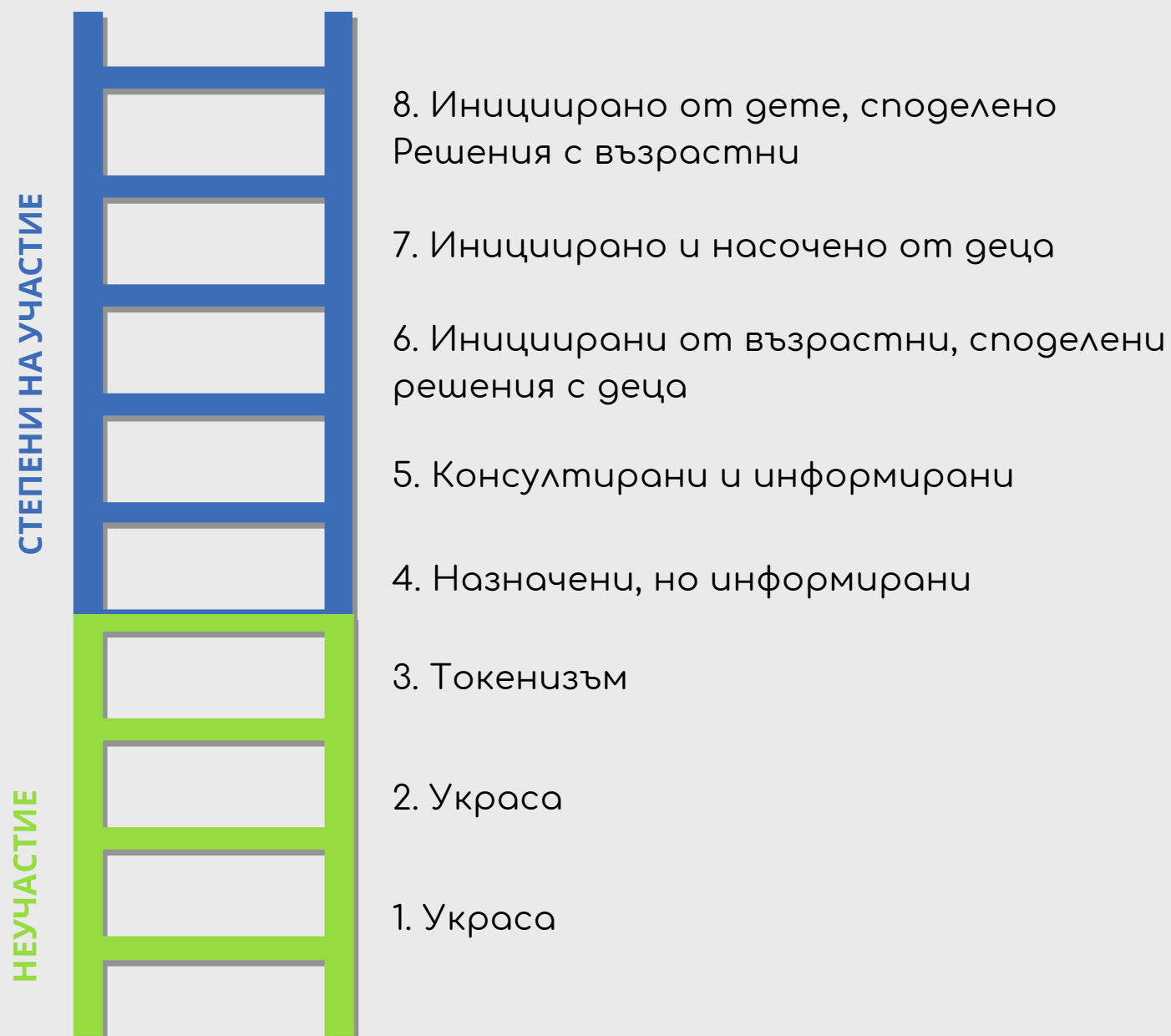
Като се вслушват в гледните точки и идеите на младите хора, възрастните могат да се научат да разбират по-добре от какво се нуждаят младите хора и как виждат света.

### **Местата, които са по-добри за младите хора, са по-добри за всички.**

Ако нуждите на младите хора се задоволяват чрез включването им в проектирането на пространства, тези пространства ще бъдат по-приобщаващи и творчески.

# УЧАСТИЕ

## СТЪЛБАТА НА УЧАСТИЕТО



# УЧАСТИЕ

Ето защо МС-УОУ насърчава участието на младите хора в тяхната жизнена среда с цел да активизира интереса им към участие в положителното развитие и по този начин да станат активни членове на нашите демократични общества.

Подходът на участие може да възпита уважение, чувство за съпричастност, отдаденост и гледане на нещата от различни гледни точки сред всички участници в процеса.

За да се постигне това е от решаващо значение да се организират формати за участие, като този проект по начин, по който участниците да получат значим опит. Ако погледнем стълбата на участието (Hart), това означава, че участието е поне на ниво 4. "възложено, но информирано". Колкото повече е ръководено от децата, толкова по-високо се намира то на стълбата.



## ПРОСТРАНСТВО:

На децата трябва да се даде възможност да изразят мнение

## ГЛАС:

Децата трябва да бъдат улеснени да изразят мнението си

## ПУБЛИКА:

Гледката трябва да се слуша

## ВЛИЯНИЕ:

Възгледът трябва да бъде възприет според случая

# УЧАСТИЕ

## ДРУГ ВАЖЕН МОДЕЛ, КОЙТО ТРЯБВА ДА СЕ РАЗГЛЕДА, Е МОДЕЛЪТ НА УЧАСТИЕ НА ЛОРА ЛАНДИ. КАК ТОЗИ МОДЕЛ СЕ ПРИЛАГА В МС-YOU?

- В МС-YOU ние създаваме т.н. пространство или среда, която насърчава участието.
- В тази среда с помощта на играта Minecraft мотивираме младите хора да творят и споделят своите възгледи.
- Но имат ли смисъл усилията, ако никой няма да ви чуе? Ето защо МС-YOU включва и местните заинтересовани страни и хората, които вземат решенията на местно ниво, защото тяхната роля в процеса по „чуване“ е решаваща!
- Накрая, но не на последно място, младите хора биха били горди с постигнатото от тях, ако могат да видят реалните резултати от своята работа – техните проекти реализирани от местната власт.

Това е последната точка, която трябва да имаме предвид от самото начало и да бъдем прозрачни за младите хора относно качеството и размера на влиянието, което можем да очакваме.

Ако не работим активно върху това управление на очакванията, има огромен шанс за разочарование, което в най-лошия случай може да доведе до обратното на това, което бихме искали да постигнем: Младите хора да възприемат този опит като причина да не участват в бъдеще!

# ПЛАНИРАНЕ НА ГРАДОВЕ ЗА ХОРАТА

В продължение на хиляди години сме успявали да планираме градове в човешки мащаб. Според велики умове като Джейн Джейкъбс, Уилям Уайт, Ян Гел и други, градовете за хората означават къщи, в които можем да се качим сами, бавни и безопасни улици, по които можем и сме мотивирани да ходим пеша, обществени пространства, в които разстоянията са достатъчно близки, за да се посещаваме, да се проверяваме и да се сприятеляваме, обществени места, които са винаги отворени, достъпни и зелени, обществен транспорт и услуги, които са винаги достъпни и ефективни. Дори съществува концепция на Карлос Морено, наречена "15-минутни градове", която се използва, за да се подчертае необходимостта от човешки мащаб при планирането на кварталите.

През последните 100 години обаче изглежда, че градовете се планират за "извънземни". Когато се проектират нови проекти и къщи, техните модели често изглеждат страхотно само отгоре. Когато се опитаме да преживеем тези модели от гледна точка на пешеходеца, сградите изведнъж се оказват твърде високи, обществените пространства - твърде обширни, улиците - твърде дълги, вятърът - твърде силен, а градското пространство - твърде студено. Когато планираме градове в Minecraft или на масата, винаги трябва да помним, че всичко, което проектираме може да повлияе положително или отрицателно на благосъстоянието на всеки човек. Ето защо винаги трябва да планираме градове, като поставяме в центъра потребителя човешкото същество и неговото психическо и физическо здраве.



# ИГРОВИЗАЦИЯ

Чрез Minecraft превръщаме процеса на градско планиране в ангажиращо и интерактивно преживяване за младите участници. По този начин използваме присъщата мотивация и удоволствие от игрите, за да вдъхновим творчеството и сътрудничеството. В рамките на Minecraft участниците имат възможност да проектират и изграждат своята идеална градска среда, като по този начин усвояват ценни умения за решаване на проблеми, работа в екип и вземане на решения.

Игровизацията не само подобрява образователните аспекти на проекта, но и насърчава чувството за собственост и инвестиране в резултатите, тъй като участниците виждат как идеите им оживяват във виртуалния свят на Minecraft, а по-късно и в аналоговата им среда на живот.

**„Игровизацията означава да се прилага дизайн на игри (игрови модел) в неигрови контексти, в този случай в градското развитие, с цел да се мотивират и ангажират участниците.“**

Чрез този подход се стремим да възпитаваме ново поколение урбанисти и политически активни хора, които са подготвени да се справят със сложните предизвикателства на градското развитие и политическата активност.





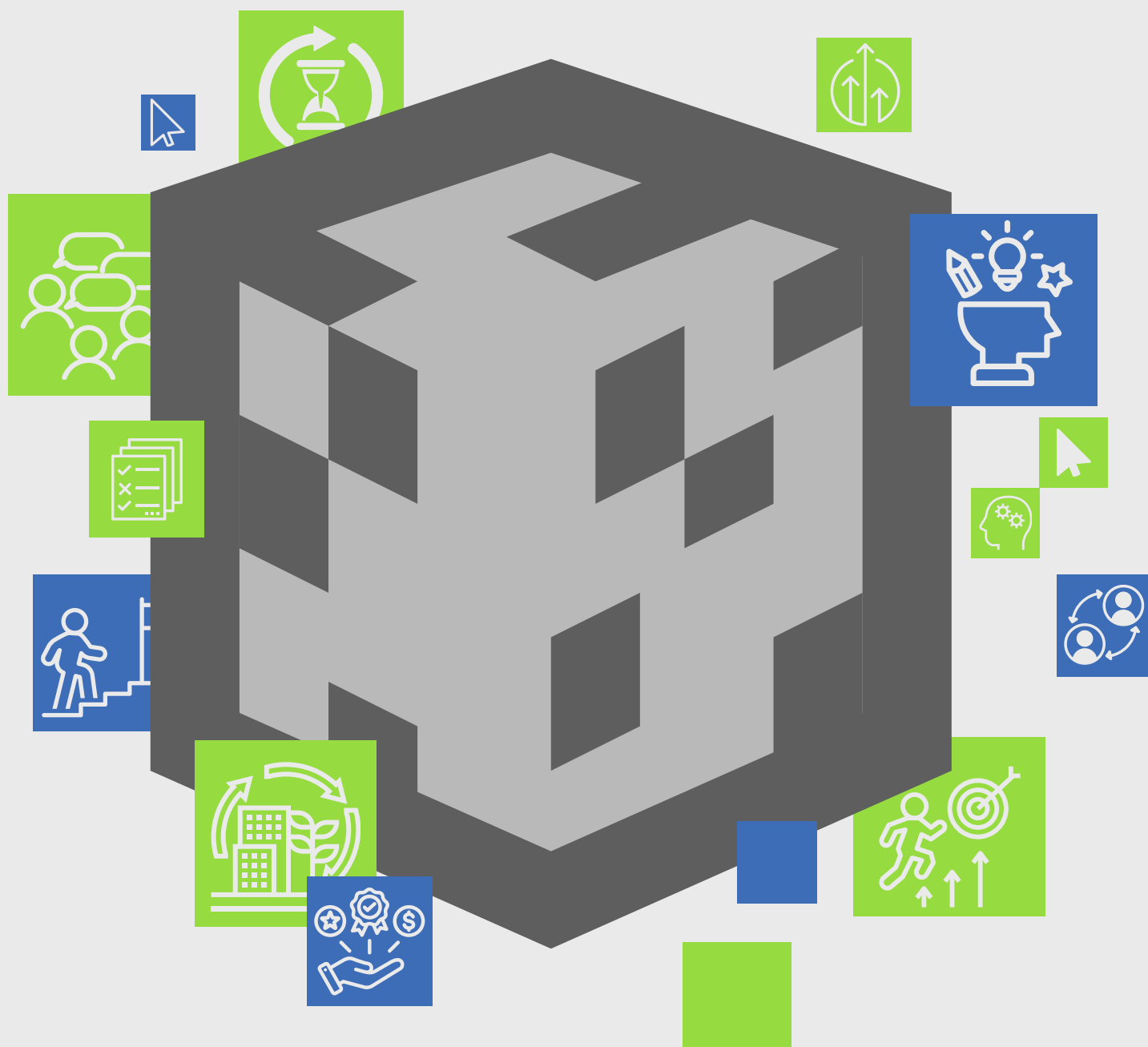
# ИГРОВИЗАЦИЯ

Игровизацията е като да разглеждате всички интересни аспекти на живота:

1. **учене и умения** (Приятно е да придобиваш нови знания и умения, както и да можеш да използваш вече съществуващи знания и умения и да ги подобряваш.)
2. **ангажираност на потребителя и пространството/системата** (Независимо дали поотделно или заедно, игровизацията е свързана с ангажираност - с други потребители, пространства, системи, всеки аспект на живота).
3. **мотивация** (Хората могат да бъдат мотивирани по различни начини да участват, да споделят, да се състезават, стига да се идентифицират с тях. Дори желанието да наблюдават играта на другите може да бъде добра мотивация да научите нещо ново!)
4. **награди и постижения** (Определено ни липсва малко празнуване понякога! Награждаването, дори на малки успехи е важно, за да се поддържа мотивацията и интереса. Понякога именно малките победи са решаващи за големите успехи.)
5. **предизвикателство** (Малко трудност никога не вреди на никого! Игровизацията винаги предлага възможност първо да предизвикате себе си, своите възприятия, умения и знания, да се тествате и да станете по-добри в откриването и решаването на проблеми.)
6. **креативност** (Игровизацията стимулира креативността и способността за решаване на проблеми, дори у тези, които са най-скептични по отношение на творческите си умения. Пребиваването в среда на игри винаги отваря пред участниците възможността да намерят и изпробват различни начини за решаване на ситуации или просто да се забавляват в среда без грешки - всяка игра може да се играе отново!)
7. **съревнование и сътрудничество** (Понякога е важно да се съревноваваме, а понякога е важно да си сътрудничим, за да постигнем целите. Понякога животът е баланс между двете)
8. **правила и цели** (Без определяне на няколко ясни правила или цели нито един проект, игра или дейност не могат да бъдат наистина успешни. Те водят всяка игра към изчерпателна дестинация, ясни очаквания и избягват объркването).

# MC-УОУ

## ИНСТРУМЕНТАРИУМ METHOD BOX



# METHOD BOX

## ВЪВЕДЕНИЕ

В тази част от Ръководството са представени различни инструменти и практически насоки за обучители, фасилитатори и образователни експерти, които да подпомогнат провеждането на обучения и семинари по методологията на проект MC-YOU.

Насоките съдържат планове за провеждането на работни обучения за три различни целеви групи:

- Обучители и учители, които работят с млади хора в и извън образователната система.
- Младежи
- Заинтересовани страни, политици и хора, които участват в процеса на вземането на решения на местно ниво

Информация за успешно реализирани проекти, които използват Minecraft за работа с младежи, овластяване, обучение и планиране на градска среда може да намерите в [Сборник с добри практики и примери](#).



# КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ MC-YOU ИНСТРУМЕНТАРИУМА?

Инструментариума на проект MC-YOU включва информация и планове, набор от методи, примерни въпроси и насоки за дискусии, които може да използвате във вашата работа и обучения, и които могат да бъдат лесно адаптирани според вашата целева група, цели и работна среда.

Ето няколко фактора, които трябва да вземете предвид:

## Група

- Познава ли се групата помежду си или не?
- Има ли чувствителни теми, които е добре да бъдат избягвани?
- Доколко групата познава играта Minecraft?
- Какви биха могли да бъдат пречките пред пълноценно участие на обучаемите (езикови, свързани с увреждания, психологически и др.) и как можем да ги преодолеем?

## Работна среда

- Какво оборудване можете да използвате? Ще разполагат ли всички участници със свои собствени устройства или трябва да споделят едно общо устройство?
- Наличен софтуер – играта Minecraft:
  - Уверете се, че всички участници имат работеща версия/акаунт за Minecraft.
- Планиране на посещенията и работата на терен:
  - Кои места са включени в Каталога на места / обекти от градската среда и колко от тях са достъпни за посещение?
  - Съществуват ли затруднения за достъп до тези места и ако да, какви са те?
  - По кое време на деня могат да бъдат посетени?
  - Какви мерки за безопасност са необходими?
  - Планирайте времето за пътуване и разходите
  - Планирайте участие на родители, които могат да помогнат при посещенията.

# КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ MS-YOU ИНСТРУМЕНТАРИУМА?

## Фасилитатор(и)

- Колко фасилитатори/обучители трябва да участват в обучението/та?
- Доколко са запознати с играта Minecraft? Трябва ли да придобият допълнителни познания/умения за играта преди семинара? (допълнителни ресурси за обучение по Minecraft можете да намерите [тук](#))
- Има ли необходимост от въвеждане на мерки за безопасност?
- Нуждаят ли се фасилитаторите от сертификат за участие?

## Участие

- Фасилитаторите трябва да се запознаят с термина „Участие“ – една от ключовите теми и концепции на проекта (виж раздел Основни теми и концепции)
- Фасилитаторите трябва да се запознаят с сдеветте основни изисквания за пълноценно участие и доколко биха били постижими в процеса на обучение:

- ПРОЗРАЧНОСТ И ИНФОРМИРАННОСТ
- ДОБРОВОЛНО ВКЛЮЧВАНЕ
- ОТЗИВЧИВОСТ
- ПРЕДОСТАВЯНЕ НА РАВНА ВЪЗМОЖНОСТ
- ПРИЯТЕЛСКО ОТНОШЕНИЕ
- ПРИОБЩАВАЩА СРЕДА
- ПРЕДОСТАВЯНЕ НА ОБУЧЕНИЕ
- БЕЗОПАСНА СРЕДА И ВНИМАНИЕ КЪМ РИСКОВЕТЕ
- ПОЕМАНЕ НА ОТГОВОРНОСТ

## **ОБУЧЕНИЕ НА ОБУЧИТЕЛИ/ОБУЧИТЕЛИ/УЧИТЕЛИ И МЛАДЕЖКИ ЕКСПЕРТИ, КОИТО РАБОТЯТ С МЛАДИ ХОРА В И ИЗВЪН ОБРАЗОВАТЕЛНАТА СИСТЕМА**

След като определите потенциалните участници в обучението (напр.: обучители, учители, възпитатели, образователни експерти, хора, които работят с младежи, представители на организации, работещи с младежи, НПО и др.) е добре, предварително, да анализирате и дефинирате техните познания, опит и специфични нужди. Отговорете на някой от следните въпроси: Какви са специфичните нужди на всеки един от тях, за да може той/тя да бъде максимално ефективен по време на последващите обучения на младите хора, с които ще или вече работи? Имат ли предишен опит в участието или провеждането на обучения по методите на игровизация или посредством други интерактивни образователни методи? Доколко са запознати с теми като градско планиране, устойчивост, издръжливост, младежко включване и участие? Доколко познават играта Minecraft и нейната образователна версия Minecraft Education Edition? Препоръчваме ви да проучите предварително тези въпроси, като това може да стане преди или в началото на самото обучение. Добре е да ги попитате и за тяхната мотивация за участие в подобно обучение?

### **Продължителност на обучението:**

Препоръчителната продължителност на обучението е 3-6 часа, като това включва оценката на текущите знания и умения, предварителната или последваща самоподготовка (напр. самообучението по Minecraft) както и други фактори, които могат да включват средата, в която ще се проведе обучението, мотивацията на участниците, опита на фасилитатора, и т.н.

### **Цели и очаквани резултати:**

- Участниците разбират ключовите теми и концепции на проекта и са наясно с методологията на проект MC-YOU.
- Участниците придобиват първоначални познания за играта Minecraft EducationEdition или надграждат съществуващите си такива.
- Участниците имат готовност и са наясно със задачите си и изискванията към тях относно провеждането на последващите обучения с младежи.

### **Структура на обучението:**

Обучението се състои от 2 основни части:

- 1) Запознаване с ключовите теми и методологията на проект MC-YOU.
- 2) Запознаване с основните функции и потенциала за обучениена играта Minecraft EducationEdition.

# 1. ЗАПОЗНАВАНЕ С КЛЮЧОВИТЕ ТЕРМИНИ, КОНЦЕПЦИИ И МЕТОДОЛОГИЯТА НА ПРОЕКТ МС-YOU (ОКОЛО 3 Ч.)

По време на тази част от обучението, участниците се запознават с ключовите концепции, както и дейностите и инструментите на проект МС-YOU.

## ОСНОВНИ ТЕМИ И КОНЦЕПЦИИ НА ПРОЕКТА

Участниците се запознават с основните термини и концепции, които се използват в дейностите и методологията на проект МС-YOU като градско планиране, издръжливост, устойчивост, игровизация, младежко овластяване и участие. Това може да стане чрез кратко или по-обстойно представяне на всяка от гореизброените теми, като за онагледяването и по-доброто и разбиране могат да бъдат използвани различни дефиниции, примери от практиката и такива за връзката на тези термини с образованието, практически упражнения, дискусия, споделяне на опит и т.н. В края на обучението е добре всеки от участниците да има ясна представа за представени теми и как те са включени в изпълнението на проект МС-YOU и следващите етапи / дейности от МС-YOU методологията и инструментариум. В края на Ръководството са налични и допълнителни материали за четене по тези теми. Обучението има за цел да съчетае теория и практика. Ето защо:

- Винаги работете с реален проблем или пример от вашата среда. Например, изберете даден проблем или част/аспект от градската среда във Вашето населено място и го анализирайте следвайки принципите на игровизацията. Ще се изненадате, че повечето ситуации и проблеми могат да бъдат решени по методите на игровизацията.
- Запознайте се с ресурсите и концепциите, които са представени в предходните глави на Ръководството, като Стълбата на участието Роджър Харт и помислете на кои стъпала от стълбата се намират различните процеси на вземане на решения в градовете;
- Запознайте се с т.н. Кръгове на въздействието (от англ. Impact Circles), за да разберете колко е важно да избирате устойчиви материали и как те влияят на останалата част от света.

# 1. ЗАПОЗНАВАНЕ С КЛЮЧОВИТЕ ТЕРМИНИ, КОНЦЕПЦИИ И МЕТОДОЛОГИЯТА НА ПРОЕКТ МС-YOU (ОКОЛО 3 Ч.)

## МС-YOU ДЕЙНОСТИ И МЕТОДОЛОГИЯ

По време на обучението следва да запознаете подробно участниците с основните дейности, инструменти и методи от пакета на проект МС-YOU, като: Настоящото Ръководство; МС Web; МС Metre; МС Inventories; МС Agora; Обучението за учители; Обученията за младежи; Обучението за заинтересовани страни, местни политици и хора, които участват в процеса на вземането на решения на местно ниво; МС Minecraft Workshops, AgoraAwards и др.

Важно е да обясните, че участниците следва да влязат в ролята на ментори, които подкрепят младите хора в процеса на работа по МС-YOU методологията. Представете основна информация за критериите за оценка на проектите, планираните събития, наградите за участие и т.н.



## 2. ПРЕДВАРИТЕЛНА САМОПОДГОТОВКА ПО MINECRAFT EDUCATION EDITION (~ 3 ЧАСА)

В този етап на обучението, участниците следва да преминат курс по предварителна самоподготовка, за да се научат на основните функции и специфики при използването на играта Minecraft Education Edition, като използват наличните ресурси и информация на специализирания портал за работа с играта – Minecraft Teacher Academy. Друга възможност е да се свържете с опитен учител (ако имате достъп до такъв), който да направи едно кратко практическо обучение за работа с играта с реални примери и демонстрация на процеса по регистрация и работа с играта. Ето малко повече информация за всеки от подходите, които може да изберете за този етап от обучението:

- **Свързване с опитен учител**

В зависимост от възможностите, с които разполагате на местно ниво, обучението може да бъде предоставено от индивидуален експерт или от сертифицирана организация, но като цяло трябва да включва поне следните теми и отделни елементи от играта Minecraft Education Edition:

1. Въведение: Запознаване с историята на играта и основните и функции; Запознаване с образователните ползи и възможности на играта и примери за ползването и в образователния и извън образователния процес; демонстрация по създаване на акаунт или използване на съществуващ такъв; демонстрация по създаване на класна стая в играта / сървър;
2. Основни функции и команди: Запознаване със основните функции и команди в играта, възможностите за персонализиране на класната стая и световите в играта; Създаване на персонажи / герои; представяне на ролите; практически примери;
3. MinecraftCommunity: Запознаване с Minecraft Community – общност с ресурси и готови уроци / примери за използване на играта от целия свят. Запознаване с основните раздели и категории в Minecraft EducationEditionCommunity, които са налични за учители, педагози и образователни експерти.

## • Minecraft Academy (самостоятелно обучение)

Microsoft предоставя безплатно онлайн обучение за Minecraft Education Edition, което препоръчваме да преминете, ако нямате възможност или достъп до сертифицирано обучение от подготвен обучител. Образователния пакет за самообучение се състои от следните модули:

### 1. Академия за Minecraft обучители

- Minecraft 101: Да строим самостоятелно(продължителност: 1 ч. и 10 минути)
- Minecraft 201: Да работим в екип (продължителност: 1 ч. и 3 минути)
- Minecraft 301: Да построим светове заедно (продължителност: 1 ч. и 10 минути)

Обучението се провежда в електронна среда и е налично тук:

<https://learn.microsoft.com/en-us/training/paths/minecraft-teacher-academy/>

Допълнителни модули за обучение можете да намерите на специализирания сайт за обучения на Microsoft тук: <https://learn.microsoft.com/en-us/training/browse/>

### Сертификати:

В края на обучението или при завършване на цялостния процес, участниците следва да получат сертификати за успешно завършено обучение за обучители по методологията MC-YOU.



## Не забравяйте –запознаването с участниците и първоначалното представяне са много важни!

Ангажирането и обучението на учителите е първата стъпка в процеса по насърчаване на участието по MC-YOU методологията. Ето защо, лицето или лицата, което (които) ще координират и ръководят процеса, а също и участващите учители трябва да се представят в началото на обучението. В тази връзка може да използвате различни дейности и упражнения за „разчупване на леда“ (icebreakers) и представяне на участниците, от вашата лична практика или от публично достъпни ресурси в Интернет. Може да представите и програмата на обучението, като дадете повече информация за всяка от темите, които ще бъдат засегнати.

## Последващи действия –бъдете активни и комуникирайте с участниците относно следващите стъпки от процеса:

След обучението е много важно да поддържате връзка с участниците, за да подготвите следващите стъпки от процеса. Поддържайте редовна комуникация (напр. чрез електронна поща, срещи лице в лице и/или онлайн и т.н.), за да представяте, планирате и организирате следващите етапи от процеса, а именно:

- Сформирането на MC-YOU екипите.
- Обученията на младежите – участници в MC-YOU екипите.
- Агора събитията(публични събития за представяне на проектите на екипите) и MC-Metre (онлайн въпросниците за обратна връзка).



# ОБУЧЕНИЕ НА МЛАДЕЖИ

Този етап от MC-YOU процеса включва организирането и провеждането на обучението на основната целева група – младежи - участниците в MC-YOU екипите. В рамките на тези обучения, участващите млади хора, работейки върху избрани обекти и пространства от градската среда на населените места, в които живеят, научават и за основни термини и концепции като устойчивост и издръжливост, градско планиране и т.н.

## Продължителност:

Общата продължителност на обучението е около 20 часа (учебни), които могат да бъдат разпределени в няколко сесии, отделни дни или адаптирани по-друг начин, които отговаря на спецификите на екипите, нуждите на обучаемите и възможностите на учителите.

## Цели и очаквани резултати:

- Младежите са наясно и разбират ключовите термини, концепции и цялостната методологията на проект MC-YOU.
- Младежите познават добре възможностите на играта Minecraft Education Edition.
- Младежите са наясно със значението на термини като устойчивост и издръжливост в контекста на развитието и планирането на техните общности и градски пространства и са по-мотивирани да допринесат за тяхното прилагане.
- Младите хора са разпределени в екипи, състоящи се от 4-5 участника.
- Участниците са подготвени и мотивирани да работят по избраните места / обекти от градската среда, а също и тяхното последващо представяне пред обществеността.

## Предварителна подготовка

- Обмислете относно възможността да поканите експерт по градско планиране, който може да представи по-ангажиращ за младите хора начин основните термини и концепции на проекта, а именно издръжливост (resilience) и устойчивост (sustainability), като илюстрира с нагледни примери, градове и населени места, които са планирани в синхрон с основните принципи на устойчивостта и издръжливостта.
- Създаване на сървър/класна стая в играта Minecraft Education, в който всеки екип може да влиза и да работи по проекта си (избрания обект / пространство от градската среда).
- Запознаване с функциите и възможностите на образователната версия на Minecraft посредством курса за самоподготовка, който е наличен в Академията за учители на Minecraft (примерна продължителност: 3 часа).

# ОБУЧЕНИЕ НА МЛАДЕЖИ

## Структура на обучението:

- **Устойчиви градове** (Сесия 1 - 7 ч.) - разглеждат се основните понятия, обсъждат се основните тенденции и примери за издръжливост и устойчивост в градовете. Представя се процеса MC-YOU като инструмент за ангажиране на младите хора в процеса на планиране и развитие населените места, в които живеят и трансформирането им в устойчиви и издръжливи общности.
- **"Опознаване на моя град"** (Сесия 2 - 7 ч.) – в тази сесия се засягат теми, свързани с градското развитие, политиките на местно ниво и съществуващите механизми за участие. Подчертава се значението на участието на младите хора в процеса на вземане на решения. Участниците опознават по-добре своя град и предлагат решения за подобряване на средата.
- **Дефиниране на целите на проекта в играта Minecraft** (Сесия 3 – продължителност - 6 ч.) – Използвайки създадената класна стая в Minecraft Education Edition участващите екипи имат възможност да изследват и експериментират с принципите на устойчивото градско развитие. Анализирайки описанията на различни градски пространства, участниците формулират собствени визии и цели за бъдещето на градовете, развивайки умения за критично мислене и вземане на решения.



# СЕСИЯ 1

## УСТОЙЧИВИ ГРАДОВЕ

Продължителност: 7 часа

### Очаквани резултати:

Младежите са наясно със значението на термини като устойчивост и издръжливост в контекста на развитието и планирането на техните общности и градски пространства и са по-мотивирани да допринесат за тяхното прилагане на практика.

ВРЕМЕ *	ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
15"	<u>Добре дошли и регистрация</u>	Регистрация на участниците за сесията
10"	Представяне на програмата за деня	Участниците се запознават с програмата на сесията
15"	Упражнение за „разчупване на леда“ и запознаване на участниците	Участниците се запознават помежду си и с фасилитатора / учителя
30"	<b>Представяне на проекта и плана за изпълнение на дейностите</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Кратко представяне</li><li>• Въпроси и отговори</li></ul>	Участниците се запознават с дейностите и индикативен график за тяхното изпълнение
30"	<b>Издръжливост (resilience) – въведение:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Събиране на идеи и предложения от участниците в залата относно това, какво според тях представляват термините издръжливост и устойчивост</li><li>• Групирайте и обсъдете идеите</li><li>• Представете определенията за издръжливост и устойчивост.</li></ul>	Участниците се запознават с термина и концепциите свързани с издръжливостта в контекста на темата на проекта

# СЕСИЯ 1

## УСТОЙЧИВИ ГРАДОВЕ

ВРЕМЕ *	ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
45"	<p><b>Издръжливост (resilience) – защо е важна?</b> Защо издръжливостта е важна за населените места, в които живеем? Представяне на отделните елементи на издръжливостта:</p> <p><b>ЕКОЛОГИЧНИ АСПЕКТИ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Представете, ключовите послания от "Европейския доклад за състоянието на климата през 2023 г." (температура, валежи, недостиг на вода, наводнения, парникови газове и др.) - <a href="https://climate.copernicus.eu/esotc/2023">https://climate.copernicus.eu/esotc/2023</a></li> <li>• Помолете участниците да дефинират възможни въздействия/проблеми от екологичен аспект, които се сблъсква техния град / населено място.</li> <li>• Дискутирайте с участниците и покажете добри примери/решения за минимизиране на тези проблеми.</li> </ul> <p><b>СОЦИАЛНИ АСПЕКТИ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Помолете участниците да помислят кои други аспекти, освен екологичните, правят един град издръжлив и добро място за живот (напр. включване, достъпност, безопасност, места за игра, места за събиране, общностни практики и др.).</li> </ul>	Участниците се запознават с термина и концепциите свързани с устойчивостта в контекста на темата на проекта
45"	<p><b>Упражнения и игри</b> Използвайте методите на игровизацията, за да обясните по-лесно издръжливостта на вашата аудитория. Съобразете се с възрастта и интересите на групата. <b>Пример:</b>Построяване на устойчив град с помощта на тухлички LEGO, за да се отговори на предизвикателства, свързани с издръжливостта като цяло, или на по-конкретни елементи от нея –справяне с наводнения, горещи вълни и др.</p>	Участниците се асоциират по-лесно с термина и могат да дават идеи за конкретни мерки и решения.

\*Индикативна продължителност в минути. Времето може да варира в зависимост от размера на групата, избрания метод и др.

# СЕСИЯ 1

## УСТОЙЧИВИ ГРАДОВЕ

ВРЕМЕ *	ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
60"	<p><b>Разговори и представяния на външни експерти лектори:</b> Примери за издръжливи градове</p> <p>Ако имате възможност, може да поканите експерт по градско планиране, който е запознат с концепциите на издръжливост и устойчивост в контекста на градското развитие. Споделят се примери от практиката с визуални елементи и средства за устойчиви решения на градски проблеми. Могат да бъдат представени примери и от играта Minecraft.</p> <p>Въпроси и отговори: Дискусия с групата, вдъхновение за въпроси:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Какво ви вдъхнови от сесията?</li> <li>• Имаше ли нещо, което не ви хареса?</li> <li>• За какво бихте искали да научите повече?</li> <li>• Какво бихте искали да използвате като вдъхновение за вашите модели?</li> </ul>	Участниците се запознават с опита на експерт по градско планиране за моделите на т.н. издръжливи / устойчиви градове
60"	Пауза за почивка	Пауза за почивка
15"	Освежаваща дейност или упражнение	Започване на сесията след почивката
65"	<p><b>Практическа задача и работа в групи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Събиране на идеи за постигане на устойчивост</li> <li>• Използване на творчески методи за визуализиране на метода(ите), избран(и) от групите</li> <li>• Представяне на работата на групите</li> </ul>	Участниците разбират връзката между издръжливостта и устойчивостта (как устойчивостта допринася за издръжливостта на градовете и обратно) и пренасят тези идеи в собствените си проекти
15"	Преглед на следващите 2 сесии	Участниците се запознават с плана на следващите сесии
15"	<u>Закриване сесията</u>	Край на сесията



# СЕСИЯ 2

## ОПОЗНАВАНЕ НА МОЯ ГРАД

Продължителност: ~7 часа

### Очаквани резултати:

- Младежите разбират основните принципи на градското развитие, местните политики и МС процеса
- Участниците са подготвени и мотивирани да работят по избраните места / обекти от градската среда, заедно с избраните ментори, а също и тяхното последващо представяне пред обществеността.

ВРЕМЕ *	ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
15"	<u>Добре дошли и регистрация</u>	Регистрация на участниците за сесията
2h	<b>Опознавам града си - в класната стая:</b> Организирайте дейност в класната стая, като представите информация за: <ul style="list-style-type: none"><li>• Картографиране на града Дайте на участниците карти на града. Помолете ги да идентифицират и нанесат на картата с различни цветове различните места / пространства: сгради, зелени площи, открити пространства, забележителности, пътища и други. Това ще им помогне да визуализират и разберат по-добре пространственото разположение и разпределение на града. Обърнете внимание на застроените и незастроените райони, съотношението на зелената и сивата инфраструктура в града и т.н.</li><li>• Представете резултатите и ги обсъдете.</li><li>• Покажете статистически данни за града и споделете данни и факти, като този, че 68% от световното население ще живее в градски райони до 2050 г. (ООН, 2018 г.); Представете цел 11 на ООН за Устойчиво развитие.</li></ul>	Участниците се запознават по-добре с населеното място, в което живеят.

# СЕСИЯ 2

## ОПОЗНАВАНЕ НА МОЯ ГРАД

ВРЕМЕ *	ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
60"	<p><b>Политиките на местно ниво</b> Организирайте дейност, в която участниците се запознават с основните принципите и модел по вземане на решения на местно ниво, местните политики, съществуващите механизми за участие и т.н. Може да направите кратка презентация или да разделите участниците по групи. Ето някои насоки за съдържанието:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Каква е структурата на местната администрация и общински органи на управление? Кой взема решенията?</li> <li>• Какви са механизми за участие в процесите по вземане на решения в града. Кои са те? (обществени консултации, даване на предложения и др.)</li> </ul>	Участниците се запознават с политиките на местно ниво и как те могат да се включат в тяхното планиране и прилагане.
60"	Пауза за почивка	Пауза за почивка
2h25"	<p><b>Познавам града си – работа на терен:</b> Организирайте дейност на открито, като използвате някой от посочените примерни теми:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peddy-Paper:</b> търсене на съкровища из града, при което участниците следват улики и изпълняват задачи, за да научат повече за своя град, като вземете предвид и ключовите елементи на издръжливост и устойчивост споменати в Сесия 1. Дейностите могат да включват и интервюиране на жителите от града, за да се чуе тяхното мнение по теми, свързани с издръжливостта и устойчивостта на градската среда.</li> </ul>	Участниците се запознават по-добре с населеното място, в което живеят.

# СЕСИЯ 2

## ОПОЗНАВАНЕ НА МОЯ ГРАД

ВРЕМЕ *	ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Фото разходка:</b> разходете се с участниците из града и им поставете задача да направят снимки, с които изразяват мнението си за основни елементи от градската среда. Обърнете внимание на елементите устойчивост и издръжливост. Целта е да се покажат, както положителни така и отрицателни примери.</li> <li>• <b>Личен пример:</b> използвайте възможността да включите участниците в инициатива на местната общност, като почистване на паркове, засаждане на дървета или други събития, които имат отношение към темата на проекта</li> <li>• <b>Обиколки на града:</b> обиколки с екскурзовод, при които участниците научават повече за своя град по интерактивен / различен начин чрез въпроси и предизвикателства, които им се поставят по време на пътуването.</li> </ul>	
15"	Преглед на последната сесия	Участниците се запознават с плана на следващата сесия.
15"	<u>Закриване сесията</u>	Край на сесията

\*Индикативна продължителност в минути. Времето може да варира в зависимост от размера на групата, избрания метод и др.

# СЕСИЯ 3

## ЗАПОЗНАВАНЕ С ИГРАТА MINECRAFT И ОПРЕДЕЛЯНЕ НА ЦЕЛИТЕ НА ПРОЕКТА

Продължителност: ~ 6 часа

### Очаквани резултати:

- Младежите се запознават с Minecraft (ако в групата всички познават добре играта, тази част от обучението може да бъде пропусната).
- Определяне на целите на проектите, заедно с младите хора.

ВРЕМЕ*	ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
15"	<u>Добре дошли и регистрация</u>	Регистрация на участниците за сесията
120"	<b>Представяне на Minecraft</b> Запознаване на участниците с Minecraft, особено за тези, които не са запознати с играта. Практическа демонстрация на играта. Оставете ги да проучат как да използват функциите на играта и как да навигират в средата на Minecraft, с необходимите напътствия, ако е необходимо.	Участниците се запознават и експериментират с Minecraft.
60"	<b>Определяне на предварителните цели на екипите и заданията:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Представете още веднъж целите на проекта и как те кореспондират с индивидуалните задачи/цели на участниците, които те трябва да приложат в своите проекти.</li><li>• Обсъждане всеки от проектите от гледна точка на реалистичността и приложимостта им</li><li>• Мотивирайте и обяснете на участниците, че имат свобода и могат да си представят промяната, която биха искали да създадат в своя град.</li></ul>	Участниците дефинират целите на своите проекти.
15"	<b>MC Inventories</b> Запознайте участниците с избраните места/обекти от градската среда, върху които те ще могат да работят и преобразят с помощта на играта Minecraft.	Участниците се запознават с избраните места/обекти от градската среда, върху които ще работят.

# СЕСИЯ 3

## ЗАПОЗНАВАНЕ С ИГРАТА MINECRAFT И ОПРЕДЕЛЯНЕ НА ЦЕЛИТЕ НА ПРОЕКТА

ВРЕМЕ*	ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
30"	<b>Сформиране на MC-YOU екипи</b> Участниците сформират екипи (3-5 участника) и обект върху който ще работят. Могат да дадат име на екипа/ обекта си и да разпределят основните задачи и отговорности на всеки от участниците в екипа.	Участниците избират местата, върху които ще работят и сформират екипи.
15"	Преглед на следващите стъпки: <ul style="list-style-type: none"><li>• Представяне на Agora събитията и приложението MC-Metre</li></ul>	Участниците се запознават със следващите етапи от процеса
15"	<u>Закриване сесията</u>	Край на сесията

\*Индикативна продължителност в минути. Времето може да варира в зависимост от размера на групата, избрания метод и др.

**Последващи действия –бъдете активни и комуникирайте с участниците относно следващите стъпки от процеса:**

След обучението е много важно да поддържате връзка с участниците, за да набележите последващите дейности и подкрепа, която предвиждате за младите участници в MC-YOU екипите, а именно:

- Agora събитията- публични събития за представяне на проектите на екипите;
- MC-Meter - онлайн приложение за събиране на мнения и обратна връзка.

# MINECRAFT СЕМИНАРИ

По време на работните семинарите, всеки от MC-YOU екипитеще работи върху индивидуален проект, които ще има за цел да преобрази избран обект / пространство от градската среда, за да го направи по-устойчив, достъпен и функционален. На всеки етап от процеса, MC-YOU екипите ще получават обратна връзка и допълнителни 1чнaсоки от избрани ментори, представители на заинтересовани страни, местната власт и експерти.

## **Продължителност:**

Общата продължителност на тази фаза от MC-YOU процеса е приблизително 30 часа (учебни), като тя може да бъде разпределена в няколко сесии, отделни дни или адаптирана по-друг начин, които отговаря на спецификите на екипите, нуждите на обучаемите и възможностите на обучителите.

## **Шестте етапа на проектите:**

1. Начална фаза - идентифициране на обектите и определяне на целите
2. Проучване и изследване
3. Агора 1
4. Проектиране и обратна връзка
5. Агора 2 / Представяне
6. Заключителна фаза и завършване

# СЕСИЯ 1

## НАЧАЛНА ФАЗА

### Очаквани резултати:

- Стартиране на цикъла от обучителни семинари.
- Участниците са информирани за целите, формата на семинарите, очакванията от тях и етапите на изпълнение.
- Участниците са мотивирани за участие в проекта.

ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
<p><u>Добре дошли и регистрация</u></p> <p>Презентация</p>	Участниците са информирани за проекта и се запознават с графика, целите и обучителите.
<p><b>Представяне на участниците</b></p> <p>Възможност: Игра Бинго (виж Приложението)</p>	Участниците се опознават взаимно в групата
<p><b>Проблемите на нашия град: Фаза на мозъчна атака</b></p> <p>1. Участниците работят на лист хартия (или лепещи листчета с различен цвят) в продължение на пет минути, като трябва да изброяват възможни отговори на въпроса: "Помислете за вашия квартал и град, кои неща ви харесват и кои не?"</p> <p>2. Участниците представят работата си като залепят листовите на бяла дъска.</p> <p>3. Групирайте проблемите (на дъската) и ги представете в синтезиран вид.</p> <p>Кажете на групата, че тези точки ще станат важни по време на процеса на работа. Запазете (ако е възможно) стената във вида и до края на семинарите?</p>	Участниците идентифицират проблеми и неща от градската среда, които не им харесват, и които могат да бъдат адресирани в техните проекти.

# СЕСИЯ 1

## НАЧАЛНА ФАЗА

ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
<p><b>Въведение в издръжливостта и устойчивостта</b></p> <p>Възможност: Гледайте <a href="#">видеоклип на Програмата на ООН за околна среда относно изграждането на устойчиви градове</a> (на английски език със субтитри)</p> <p>Възможност: Използване на игрови и физически метод за изследване на издръжливостта и устойчивостта в групата</p>	<p>Участниците се запознават с издръжливостта и устойчивостта в контекста на градското развитие</p>
<p><b>Въведение в играта Minecraft и успешно изпълнени проекти, които използват потенциала на играта</b></p> <p>Използвайте само, ако групата не е запозната с играта.</p> <p>Покажете някои примери от Сборника с най-добри практики на MC-YOU.</p>	<p>Участниците се запознават и вдъхновяват от други проекти</p>
<p><b>Проучване на избраните обекти</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Избор на обектите и създаване на групи за посещение на всеки обект.</li> <li>• Определяне на място и дата за среща.</li> <li>• Списък с неща, които трябва да носят.</li> <li>• Списък със задачите, които групите трябва да изпълнят по време на посещението</li> </ul>	<p>Участниците се запознават и подготвят да изследват избраните обекти от градската среда</p>
<p><b>Обобщение</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Обобщете случилото се по време на сесията</li> <li>• Получаване на обратна връзка за сесията от участниците</li> <li>• Дайте информация за следващата сесия</li> <li>• Попитайте участниците, какво им е харесало и какво не? Какво може да се подобри? Какво искат да бъде включено в следващата сесия?</li> </ul>	<p>Участниците оценяват сесията и получават информация за следващата</p>



# СЕСИЯ 2

## ПРОУЧВАНЕ И ИЗСЛЕДВАНЕ

### Очаквани резултати:

- Участниците проучват избрани части от своя град, за да открият сгради или пространства, които искат да преустроят.
- Участниците правят снимки или видеа на избраните обекти и пространства, които ще използват в своите проекти.

ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
<b>Регистрация на участниците</b>	Пристигане на участниците и започване на сесията.
Представяне на програмата за деня	Участниците се запознават с програмата на сесията
Проучване на избраните обекти / пространство от градската среда	Участниците намират избраните обекти, върху които ще работят през следващата фаза на процеса
<b>Обобщение</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Обобщете случилото се по време на сесията</li><li>• Получаване на обратна връзка за сесията от участниците</li><li>• Дайте информация за следващата сесия</li><li>• Попитайте участниците, какво им е харесало и какво не? Какво може да се подобри? Какво искат да бъде включено в следващата сесия?</li></ul>	Участниците оценяват сесията и получават информация за следващата

# СЕСИЯ 3

## AGORA (ПУБЛИЧНО СЪБИТИЕ)

Вижте Методологията и инструкциите за организирането на публичните събития – Agora.

# СЕСИЯ 4

## ОБСЪЖДАНЕ НА РЕЗУЛТАТИТЕ ОТ ПРОУЧВАНЕТО И ПЪРВОТО ПУБЛИЧНО СЪБИТИЕ (AGORA)

### Очаквани резултати:

- Участниците обсъждат етапа на проучване и анализ.
- Участниците избират върху кой обект ще работят.
- Участниците започват работа по своите проекти.

ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
<u>Регистрация на участниците</u>	Пристигане на участниците и започване на сесията.
Обобщение на процеса по проучване и анализ? <ul style="list-style-type: none"><li>• Как ви се стори процеса?</li><li>• Какво ви изненада?</li><li>• Какво ви подразни?</li><li>• Какво ви накара да се почувствате добре?</li></ul>	Участниците дискутират върху първоначалния анализ на обектите и публичното събитие (Agora).
<b>Време за решение!</b> Важни аспекти, които трябва да се вземат предвид: <ul style="list-style-type: none"><li>• Доколко поставената задача е изпълнима?</li><li>• Къде се намира обекта?</li><li>• Кой е във вашия екип?</li></ul>	Участниците избират обект/ пространство от градската среда, което искат да моделират

# СЕСИЯ 4

## ОБСЪЖДАНЕ НА РЕЗУЛТАТИТЕ ОТ ПРОУЧВАНЕТО И ПЪРВОТО ПУБЛИЧНО СЪБИТИЕ (AGORA)

ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
<p><b>Участниците се запознават с параметри на избрания обект и ги обсъждат:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Кой е собственик на сградата?</li><li>• Какво е текущото състояние и предназначение?</li><li>• Каква е историята му?</li><li>• Какви са плановете за модернизацията му? (Ако има такива)</li></ul>	<p>Участниците получават повече информация за избрания обект и я обсъждат помежду си.</p>
<p><b>Избор на визия / функция на обекта / пространството. Работа в групи</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Описание на:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Екип – разпределяне на задачи.</li><li>○ Местоположение</li><li>○ Предназначение на мястото (ново)</li><li>○ Дейности</li><li>○ Характеристики на дизайна</li><li>○ ...</li></ul></li><li>• Използване над дигитални инструменти / мисловни карти</li><li>• Плакат за настроение (донесете списания за архитектура, дизайн и други подобни издания, които участниците да изрежат) и с които да визуализират своя обект. Може да се използват и други средства и помощни материали.</li></ul>	<p>Участниците събират и обсъждат първи идеи за дизайна на проекта.</p>
<p><b>Обобщение</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Обобщете случилото се по време на сесията</li><li>• Получаване на обратна връзка за сесията от участниците</li><li>• Дайте информация за следващата сесия</li><li>• Попитайте участниците, какво им е харесало и какво не? Какво може да се подобри? Какво искат да бъде включено в следващата сесия?</li></ul>	<p>Участниците оценяват сесията и получават информация за следващата</p>

# СЕСИЯ 5-8

## ПРОЕКТИРАНЕ И ОБРАТНА ВРЪЗКА

### Очаквани резултати:

- Участниците продължават да работят по своите проекти в Minecraft.

ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
<u>Регистрация на участниците</u>	Пристигане на участниците и започване на сесията.
Работа по проектите в Minecraft  Предоставяне на информация относно критериите за оценка, чрез задаване на насочващи въпроси (виж приложението)  Участниците трябва да съобразят проектите си с отделните елементи и фактори за издръжливост и устойчивост, както и с избраната творческа визия.	Участниците работят по своя проект
<b>Обобщение</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Обобщете случилото се по време на сесията</li><li>• Получаване на обратна връзка за сесията от участниците</li><li>• Дайте информация за следващата сесия</li><li>• Попитайте участниците, какво им е харесало и какво не? Какво може да се подобри? Какво искат да бъде включено в следващата сесия?</li></ul>	Участниците оценяват сесията и получават информация за следващата

# СЕСИЯ 9

## ОБРАТНА ВРЪЗКА ОТ ЕКСПЕРТИТЕ

### Очаквани резултати:

- Екипите от участници обменят обратна връзка помежду си и получават такава от експерти от общността (архитекти, проектантите, представители на бизнеса, НПО и др.).

ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
<u>Регистрация на участниците</u>	Пристигане на участниците и започване на сесията.
Представяне на проектите и обратна връзка + дискусия	Участниците получават ценна обратна връзка за проектите си
<b>Обобщение</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Обобщете случилото се по време на сесията</li><li>• Получаване на обратна връзка за сесията от участниците</li><li>• Дайте информация за следващата сесия</li><li>• Попитайте участниците, какво им е харесало и какво не? Какво може да се подобри? Какво искат да бъде включено в следващата сесия?</li></ul>	Участниците оценяват сесията и получават информация за следващата

# СЕСИИ 10 И 11 / СЕСИИ 10-16:

## ПРОЕКТИРАНЕ И ОБРАТНА ВРЪЗКА

### Очаквани резултати:

- Участниците продължават да работят по своите проекти в Minecraft.

ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
<u>Регистрация на участниците</u>	Пристигане на участниците и започване на сесията.
Работа по проектите в Minecraft  Работа по проектите и инкорпориране на обратната връзка.	Участниците работят по своя проект
<b>Обобщение</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Обобщете случилото се по време на сесията</li><li>• Получаване на обратна връзка за сесията от участниците</li><li>• Дайте информация за следващата сесия</li><li>• Попитайте участниците, какво им е харесало и какво не? Какво може да се подобри? Какво искат да бъде включено в следващата сесия?</li></ul>	Участниците оценяват сесията и получават информация за следващата

# СЕСИЯ 12/17

## ФИНАЛИЗИРАНЕ НА ПРОЕКТА

### Очаквани резултати:

- Участниците финализират своите проекти.

ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
<u>Регистрация на участниците</u>	Пристигане на участниците и започване на сесията.
Работа по проектите в Minecraft Работа по проектите и инкорпориране на обратната връзка.	Участниците проектират своя модел
<b>Обобщение</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Обобщете случилото се по време на сесията</li><li>• Получаване на обратна връзка за сесията от участниците</li><li>• Дайте информация за следващата сесия</li><li>• Попитайте участниците, какво им е харесало и какво не? Какво може да се подобри? Какво искат да бъде включено в следващата сесия?</li></ul>	Участниците оценяват сесията и получават информация за следващата

# СЕСИЯ 13/18

## ПРЕДСТАВЯНЕ НА ПРОЕКТИТЕ

### Очаквани резултати:

- Участниците подготвят презентациите на своите проекти.
- Участниците се информират за формата на презентацията и за това кой ще присъства на публичното представяне.

ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
<u>Регистрация на участниците</u>	Пристигане на участниците и започване на сесията.
Ако е необходимо: Работа по проектите в Minecraft	Участниците работят по своя проект.
<p>Време за подготовка!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Оставете участниците да изберат начина, по който да оформят своите проекти.</li> <li>• Оказвайте подкрепа в процеса</li> </ul> <p>Какво да бъде взето предвид при представянето:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Къде ще бъде проведено събитието?</li> <li>• Присъстващи хора (общо мин. 80) (възраст, интереси, мотивация, отговорности и др.)</li> <li>• Време (напр. 10 мин. на група)</li> <li>• Жури</li> <li>• Необходими материали и оборудване</li> </ul>	Участниците подготвят своите проекти за представяне по време на публичното събитие.
<p><b>Обобщение</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Обобщете случилото се по време на сесията</li> <li>• Получаване на обратна връзка за сесията от участниците</li> <li>• Дайте информация за следващата сесия</li> <li>• Попитайте участниците, какво им е харесало и какво не? Какво може да се подобри? Какво искат да бъде включено в следващата сесия?</li> </ul>	Участниците оценяват сесията и получават информация за следващата



# СЕСИЯ 14/19

## ПРЕДСТАВЯНЕ НА ПРОЕКТИТЕ / ВТОРА СЕСИЯ AGORA (ПУБЛИЧНО СЪБИТИЕ)

Вижте Методологията и инструкциите за организирането на публичните събития – Agora.

### Очаквани резултати:

- Участниците представят проектите си по начин избран от тях, но следвайки общи насоки.
- Участниците получават обратна връзка от участниците.
- Участниците се запознават със следващите етапи от процеса.

ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
<u>Регистрация на участниците</u>	Пристигане на участниците и започване на сесията.
Индивидуални представяния на проектите (10 минути – максимум за всеки екип)  Публика: 80 участниците – представители на местната общност	Участниците представят своите проекти
Жури, гласуване на публиката, избор на победители и награждаване	Участниците получават обратна връзка и сертификати/награди
<b>Обобщение</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Обобщете случилото се по време на сесията</li><li>• Получаване на обратна връзка за сесията от участниците</li><li>• Дайте информация за следващата сесия</li><li>• Попитайте участниците, какво им е харесало и какво не? Какво може да се подобри? Какво искат да бъде включено в следващата сесия?</li></ul>	Участниците оценяват сесията и получават информация за следващата

# СЕСИЯ 15/20

## ОБОБЩЕНИЕ

### Очаквани резултати:

- Участниците дискутират публично представяне.
- Участниците дискутират върху наученото по време на проекта.

ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
<u>Регистрация на участниците</u>	Пристигане на участниците и започване на сесията.
<b>Рефлексия</b> Използвайте лист хартия и нарисуйте различните етапи от проекта. Опишете накратко всеки от тях. Използвайте насочващи въпроси: <ul style="list-style-type: none"><li>• Какво научихте по време на проекта?</li><li>• Какво ви изненада?</li><li>• Кое беше предизвикателството и как се справихте с него?</li><li>• Какво мислите за моделите сега?</li><li>• Какво е вашето желание за следващите стъпки?</li></ul>	Участниците дискутират върху своите проекти и участието си в проекта.
<b>ЗАКРИВАНЕ</b>	Участниците успешно приключват участието си в този етап от MC-YOU процеса и се запознават със следващите дейности и етапи.

# ОБУЧЕНИЕ ЗА ЗАИНТЕРЕСОВАНИТЕ СТРАНИ, МЕСТНИ ПОЛИТИЦИ, ЕКСПЕРТИ

## Продължителност:

6 часа (препоръчително)

## Очаквани резултати:

- Местните политици и заинтересовани страни разбират целта и процеса на проекта.
- Заинтересованите страни се запознават с образователния потенциал на играта Minecraft и как тя може да се използва за проектиране на устойчиви и достъпни населени места.
- Заинтересованите страни и местните политици се запознават с новите тенденции и критерии за устойчивост и издръжливост на градската среда.
- Участниците идентифицират решения за градската среда, базирани на новите тенденции за устойчивост, издръжливост и участие на младите хора в процеса на планиране и управление на местните общности.
- Участниците са мотивирани да си сътрудничат, да обсъждат проблеми и да предлагат решения заедно с младите хора.

**Разпределяне на ролите:** За подпомагане на процеса, участващите обучители ще си партнират с местните заинтересовани страни и политици с цел разпределяне на роли и оказване на подкрепа за MC-YOU екипите, както във фазата на разработването на техните проекти, така и в дългосрочен план с оглед осигуряване на перспективи за бъдещата им реализация.

ВРЕМЕ *	ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
5"	<u>Добре дошли и регистрация</u>	Регистрация на участниците
20"	<b>Представяне на участниците</b> Индивидуални представяния на участниците, техния опит и досегашна роля и гражданска позиция в местната общност	Представяне на участниците

# ОБУЧЕНИЕ ЗА ЗАИНТЕРЕСОВАНИТЕ СТРАНИ, МЕСТНИ ПОЛИТИЦИ, ЕКСПЕРТИ

ВРЕМЕ *	ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
30"	<p><b>Запознаване с MC-YOU методологията</b></p> <p>Детайлно представяне на структурата и етапите на методологията MC-YOU, а именно:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ръководството (настоящия документ)</li> <li>• MC Web</li> <li>• MC Metre</li> <li>• MC Inventories</li> <li>• MC Agora</li> <li>• MC Minecraft Workshops, Agora и др.</li> </ul> <p>ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ</p>	Участниците опознават структурата и етапите на процеса
60"	<p><b>Проектиране на Устойчиви и издръжливи градове</b></p> <p>Участниците се запознават с основните теми на проекти посредством:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Представяне на дефиниции, насоки, добри практики, данни от релевантни изследвания и т.н.</li> <li>• Дискусия и работа в групи.</li> <li>• Примери от практиката.</li> </ul>	Участниците се запознават с концепциите за издръжливост и устойчивост.
120"	<p><b>Моят устойчив град</b></p> <p>Организиране на фокус група – дискусия със следните структура и примерни въпроси:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Опишете различни проблеми, свързани с издръжливостта и устойчивостта във вашия град.</li> <li>• Представяне на проблемите, и нанасяне на флипчарт. Групиране.</li> <li>• Обсъдете идеи за решения на тези проблеми, като ги свържете с идентифицираните групи от проблеми и предизвикателства.</li> </ul>	Участниците свързват концепциите за устойчивост и издръжливост с идентифицираните предизвикателства в техните градове и населени места. Дават идеи за включването на младите хора в процеса.

# ОБУЧЕНИЕ ЗА ЗАИНТЕРЕСОВАНИТЕ СТРАНИ, МЕСТНИ ПОЛИТИЦИ, ЕКСПЕРТИ

ВРЕМЕ *	ДЕЙНОСТ / ТЕМА	ЦЕЛИ
60"	Почивка	Прекъсване за кафе
20"	Представяне на Minecraft като инструмент за образование и насърчаване на участието на младите хора в процеса Кратка информация за играта и успешни примери за използването и в процеса по привличане на младите хора за участие в процесите по вземане на решения на местно ниво	Участниците се запознават с Minecraft Education и как може да се използва като инструмент за насърчаване на участието на младежите във процесите по вземане на решения и планиране на местно ниво
5"	Енергизиращо упражнение (по избор и при необходимост)	Упражнение за подобряване тонуса на участниците
15"	Обсъждане на идеи и дискусия Дискусия относно начините, по които града или населеното място може да се възползва от идеи и енергията на младите хора и как MC-YOU и играта Minecraft, могат да вдъхновят създаването на модели за развитие на града, като устойчиво и по-приветливо място за живот и развитие	Участниците дискутират ползите от включването на младите хора в процеса на градско планиране, а също и идеи за по-активното им включване в артикулирането на проблеми и намирането на решения на местно ниво
10"	Работа в мрежа	Участниците обменят контакти и идеи за последваща работа
10"	Оценка на събитието	Участниците оценяват участието си в семинара посредством попълването на форма за обратна връзка
10"	<u>Закриване на обучението</u>	Обучителя / лектора закрива събитието

\*Индикативна продължителност, която може да варира в съответствие с големината на групата, стила на водене на лектора/обучителя, обратната връзка от страна на участниците и т.н.

# ПРИЛОЖЕНИЯ И ДОПЪЛНИТЕЛНИ РЕСУРСИ

## Политика за закрила на детето

Институцията, в която се провеждат семинарите с млади хора, задължително трябва да разполага с Политика за закрила на детето. Всички модератори, работещи с участниците, както и всички възрастни, които взаимодействат с участниците, трябва да са прочели, разбрали и подписали съгласие с Политиката за закрила на детето. В идеалния случай създаването на тази политика и правила е процес, в който участват младите хора и възрастните, работещи в съответната институция/организация.

В качеството си на референция за политика "Спасете децата" създаде набор от инструменти за изготвяне на политика за закрила на детето.

# ФОРМА ЗА СЪГЛАСИЕ ЗА ПУБЛИКУВАНЕ НА ДАННИ

ФИме: \_\_\_\_\_

Фамилия: \_\_\_\_\_

Адрес: \_\_\_\_\_

Аз долуподписаният/ата, декларирам, че съм наясно, че по време на проект MC-YOU, по-специално по време на международни срещи катосрещи на партньорите и/или дейности по преподаване и обучение, ще бъдат правени и публикувани снимки и аудио-визуални записи, за което давам съгласието си при подписването на списъка(ите) на участниците за всяко конкретно събитие.

Същевременно предоставям на Out of theBox International / MC-YOU правото да използва изображенията без ограничения за пространствено и времево използване или ограничения за използване на съдържанието. Разрешавам на Out of theBoxInternational / MC-YOU да ги използва за популяризиране на своята работа и проекти.

Съгласен/а съм резултатите от този проект (снимки, филми, видео и звукозаписи и др.), в които мога да бъда ясноидентифициран, могат да бъдат публикувани, възпроизвеждани и разпространявани в публикации, събития, социални медии, уебсайтове, видеоклипове и мултимедийни продукции на Out of theBox International / MC-YOU.

Медийните материали могат да бъдат използвани от Out of theBox International / MC-YOU в техните печатни и онлайн издания, в които популяризират информация азатехните проекти и дейности (в печатни и онлайн медии, както и на страниците на организацията)и страниците на организацията в социалните мрежи[1].

Разбирам, че изображенията на уебсайтове могат да бъдат разглеждани в интернет от всеки. Въпреки взетите мерки, използването и разпространението на снимки и/или видеоклипове от трети страни не може да бъде изключено.

Прочетох и разбрах информацията в съответствие с член 13 от ОРЗД (GDPR) на следващата страница.

Съгласието е доброволно и може да бъде оттеглено по всяко време с бъдещо действие чрез изпращане на съобщение по електронната поща на адрес: info@outofthebox-international.org. В случай на отказ от даване на съгласие няма да има неблагоприятни последици. Акозаписите са достъпни в интернет, те ще бъдат премахнати, доколкото е възможно.

С настоящото

давам съгласието си

не давам съгласието си

за използването на снимки и/или видеоклипове, включително мои изображения, които са направени и/или записани по време на периода на изпълнение на горепосочения проект.

Подпис: \_\_\_\_\_

(Ако е подписан от родител или настойник, моля, посочете имената на родителя и на детето с главни букви).

Дата: \_\_\_\_\_

[1] Разрешението може да бъде оттеглено и да се направи така, че публикуваните снимки да бъдат изтрети от уебсайта или социалните мрежи, както и да не се използват други снимки. Не може да бъде гарантираноцялостно изтриване от Интернет. В случай на групова снимка (повече от Блица) оттеглянето на едно лице не води непременно до пълно премахване на снимката.

## **Уведомление за защита на данните при събирането и обработката на изображения (снимки и видеоклипове) в съответствие с член 13от ОРЗД**

Солидарно отговорни в съответствие с чл. 26 ОРЗД (<https://dsgvo-gesetz.de/art-26-dsgvo/>) са Out of theBoxInternational / MC-YOU

1.Име и данни за контакт на администратора:

Име и адрес на администратора на данни:

*Out of theBox International / MC-YOU*

*RueD'Anderlecht 107, 1000 Брюксел*

*Тел: +32 495 94 84 17*

*Имейл адрес: [info@outofthebox-international.org](mailto:info@outofthebox-international.org)*

2.Цели на обработката на данни:

Снимките и/или видеоклиповете ще бъдат използвани за печатна и онлайн реклама на Out of theBox International / MC-YOU както и за целите на изготвянето на окончателните доклади и при последващи одити на организацията и нейните проекти.

3.Правно основание за обработката:

Обработката на снимките и/или видеоклиповете (събиране, съхранение и предаване на трета страна (вж. точка 5.) се извършва с изричното съгласие на обекта на данните или на неговия настойник, т.е. в съответствие с член 6, параграф 1, буква а) от

ОРЗД. Публикуване на избрани снимки в (печатни) публикации на организацията, както и на нейните уебсайтове и акаунти в социалните мрежи е необходимо за промоционални и информационни дейности на организацията и по този начин обслужва законните интереси на администратора в съответствие с член 6, параграф 1, буква е) от ОРЗД.

4.Категории получатели на лични данни:

Снимките и/или видеоклиповете ще бъдат предадени на трети страни (финансиращи организации, спонсори и партньори на съответната организация и нейните проекти) за целите на окончателното отчитане и публичност. Out of theBoxInternational / MC-YOU могат да използват снимките и видеоклиповете на своите уебсайтове и на страниците си в социалните мрежи.

5.Срок, за който ще се съхраняват личните данни

Снимки и/или видеоклипове, които са направени за дейности, свързани с публичността и информацията на Out of theBoxInternational / MC-YOU, ще се съхраняват за неопределен период от време, освен ако не бъде получено искане на субекта за оттегляне на данните.

6.Право на оттегляне на съгласието:

Съгласието за обработване на снимки и/или видеоклипове може да бъде оттеглено по всяко време, без това да се отрази на законосъобразността на обработката, основана на съгласието преди неговото оттегляне.

7.Права на субекта на данните:

Съгласно ОРЗД (Общ регламент за защита на данните) имате следните права:

- Ако се обработват Ваши лични данни, имате право на достъп до личните данни, които Ви засягат (член 15 от ОРЗД).
- Ако лични данни се обработват неправилно, имате право на коригиране (член 16 от ОРЗД).
- Можете да поискате изтриване или ограничаване на обработката и да възразите срещу обработката (членове 17, 18, 21 от GDPR).
- Ако сте дали съгласието си за обработване на данни или ако съществува споразумение за обработване на данни и обработването на данни се извършва с помощта на автоматизирани процедури, може да имате право на преносимост на данните (член 20 от ОРЗД).
- Ако се възползвате от посочените права, администраторът ще провери дали законовите изисквания за това са изпълнени. Освен това имате право да подадете жалба до надзорния орган.



# ИГРА: БИНГО

## Инструкции:

Разходете се из стаята и намерете някого, с когото споделяте еднакви интереси / спорт / хоби. Когато откриете сходство, го отбележете.

Когато сте отбелязали четири квадратчета (хоризонтални, вертикални или диагонални), казвате „Бинго“! Играта продължава, докато учителя не каже "Стоп".

Намерете човек, който...

Купува дрехи втора употреба	Има същия любим филм като вас	Има домашен любимец	Има вашия цвят на очите
Практикува градинарство като хоби	Има същия любим музикален жанр като вас	Има рожден ден в същия месец като вас	Има рожден ден в същия месец като вас
Носи нещо, което е изработено ръчно	Има същия брой братя и сестри като вас	Няма телевизор въкъщи	Бил е в страна, в която вие никога не сте били.
Занимава се със същия спорт като вас	Има същото хоби като вас	Мечтае да посети същата страна за почивка като вас	Използва велосипед за придвижване

## ВЪПРОСИ ЗА ДИСКУСИЯ И ВОДЕНЕ НА ОБУЧЕНИЕТО (ФАЗА: РАБОТНА)

“Докато участниците работят върху своите проекти, е добре да им напомняте за ключовите критерии, на които трябва да отговаря проекта им. Например:

- Как този проект се допринася за справяне с негативните последици от изменението на климата?
- Планирали ли сте достатъчно зелени площи?
- Предвидили ли сте достъпността до обекта?
- Доколко сте предвидили различните елементи свързани с равните възможности и достъп на различни групи от хора?"

(въпросите за заимствани от Ръководството „ASLA“)

## ВЪПРОСИ ЗА ВЪВЕДЕНИЕ И „РАЗЧУПВАНЕ НА ЛЕДА“

- Как се чувствате днес?
- Как мина денят ви?
- Кое беше най-смешното нещо, което ви се случи през последните 5 дни?
- Какво ще направите днес, за да се почувствате по-добре?
- Какви планове си поставяте за годината?
- Кое беше последното предизвикателство, което си поставихте?
- Какво планирате да постигнете днес?
- Как ще завършите днешния ден по-добре, отколкото сте го започнали?
- Представете си, че имате машина на времето - до коя година бихте пътували и защо?
- Какво интересно научихте през изминалата седмица?
- С коя ваша постъпка през тази седмица се гордеете?
- Коя е най-голямата ви сила в момента?
- Коя е била любимата ви игра, когато сте били дете?
- Ако можехте да вечеряте с някого по света, кой би бил той и защо?
- Какво бихте променили в живота си, ако знаехте, че ви остава един месец живот?
- Кой е любимият ви спорт?
- Какво ви прави най-щастливи?
- Ако можехте да се преместите където и да е по света, къде щяхте да отидете?
- Коя е вашата суперсила?

## ВЪПРОСИ ЗА ЗАКЛЮЧИТЕЛНА ДИСКУСИЯ

- Как се чувствате след обучението / днешната сесия?
- Кое е основното, което научихте днес?
- Как бихте описали днешната сесия с 1 дума (или 3)?
- Имаше ли нещо, което някой е казал или направил, което ви вдъхнови и което ще запомните?
- Какво ви затрудни днес?
- Какво очаквате с нетърпение в следващата сесия?
- Покажете с палеца си колко сте доволни от срещата днес.

# ДОПЪЛНИТЕЛНИ РЕСУРСИ И ИНФОРМАЦИЯ

**Световна банка:** Каталог от екологосъобразни решения за градска устойчивост

**Цел на ООН за устойчиво развитие (ЦУР) 11:** Да направим градовете и населените места приобщаващи, безопасни, гъвкави и устойчиви

**Ян Гел:** Градове за хората (2010 г.)

**Youth4Bauhaus – Младежи в подкрепа на Новия Европейски Баухаус**  
Инструментариум за практики на участие за 3D създаване на устойчиви обществени пространства (2023 г.)

**Дейвид Дрискъл:** Създаване на по-добри градове с участието на млади хора. Наръчник за овластяване и участие  
(2017)

**ПРОЕКТ:**  
„МСУОУ“ - ИНИЦИАТИВА ЗА СЪЗДАВАНЕ НА УСТОЙЧИВИ  
ГРАДОВЕ С УЧАСТИЕТО НА МЛАДЕЖИ

**АКРОНИМ НА ПРОЕКТА:**  
МС-YOU

**НОМЕР НА ПРОЕКТА:**  
101134512

**ДОСТАВКА N°:**  
D1.1 / D2.

**ИМЕ НА ПУБЛИКАЦИЯТА:**  
“RESILIENT CITIES” TOOLKIT

**КРЕДИТИ:**  
CANVA PRO

**ПУБЛИКУВАНО НА:**  
31 ЮЛИ 2024 Г

**ПАРТНЬОРИ ПО ПРОЕКТА:**



**Co-funded by  
the European Union**

**DISCLAIMER:**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.