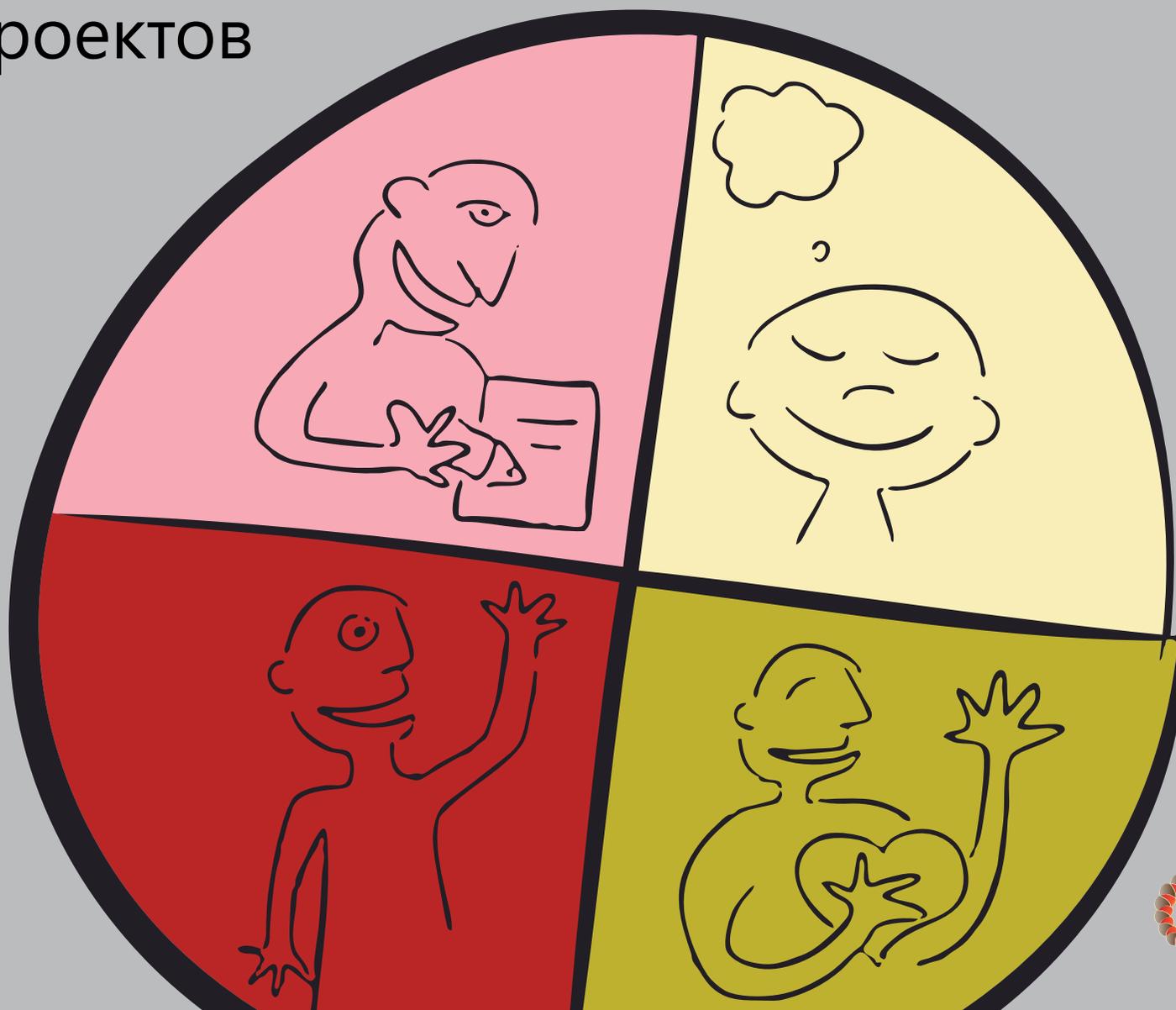


ВЕРСИЯ 2.09

DRAGON DREAMING

Дизайн Проектов

- english
- slovenščina
- español
- latviešu
- русский
- português
- deutsch
- srpski
- polski
- עברית
- français
- ...
- ...
- ...
- ...
- ...
- ...
- ...
- ...



Посвящение

Эта книга посвящена всем тем, кто не отказывается от своих мечтаний и дерзает танцевать со своими драконами! Эта книга распространяется по лицензии Creative Commons, т.е. она может печататься и использоваться в некоммерческих целях с указанием авторства. Если вы хотите изменить содержание или использовать для других целей, чем создание проектов и организаций на этих принципах, пожалуйста, свяжитесь с авторами.

Помните, что Dragon Dreaming – это постоянно развивающаяся работа. Dragon Dreaming возник в результате работы экологической организации Gaia Foundation в Западной Австралии. Все практикующие Dragon Dreaming от Бразилии до России и от Канады до Конго – это часть обучающегося живого сообщества, в котором каждый стремится к лучшему. Эта книга – часть развивающегося информационного тела Dragon Dreaming.

Если вы хотите помочь нам воплотить наши мечты и помочь сообществу Dragon Dreaming расти и реализовываться - будьте на связи. Нам это дано – 100 % наших мечтаний могут стать реальностью. Мы надеемся, что это небольшое руководство поможет вам начать реализовывать мечты, которые вас ждут на вашем пути. Мы желаем вам обрести много радости и открытий! Помните, что если это не приносит радости, то это не сбалансировано! Вперёд к мечте!



ISBN: Google → „dragon dreaming project design book isbn“

Если вы хотите поддержать пожертвованиями сообщество Dragon Dreaming, посетите <http://www.dragondreaming.org/about-us/become-involved/>.

Как пользоваться этой книгой?

Чтобы сделать эту книгу максимально полезной для вас, мы сделали ее интерактивной. Это значит, что у вас есть возможность выбрать, как она будет выглядеть.

Для поддержки всех функций многоязычной версии книги, пожалуйста, используйте для просмотра PDF „Adobe Reader“!



Нажмите здесь для черно-белой версии: [для печати](#)



Нажмите здесь для цветной версии: [для экрана](#)

Язык

Вы можете изменить язык. Чтобы это сделать, вернитесь на первую страницу и выберите язык, который вы предпочитаете.

Мы постоянно работаем над новыми переводами. Если перевода на ваш язык пока нет, и вы готовы перевести эту книгу, то мы будем этому счастливы. Чтобы узнать порядок действий, свяжитесь с нами по адресу translations@dragondreaming.org.

»Будущее принадлежит
тем, кто верит в
красоту своих мечтаний«
Элеонора Рузвельт



Сведения

Работа над этой книгой началась весной 2012 г. с текста Илоны Коглин, написанного в сотрудничестве с Мануэлой Бош, Анхелем Эрнандесом и Флориан Мюллер. Она была завершена летом 2013 г. в сотрудничестве с Джоном Крофтом, Катрионой Бланке и Илоной Коглин, интегрировав тексты Моники Прадо (Мандакини Даси) из Жуиз-Ди-Фора (Бразилия) в сотрудничестве с Бернадетт Отто из Пентинктона (Канада). Особые благодарности Джону Крофту, сооснователю Dragon Dreaming, на мыслях и идеях которого основана эта книга.

Авторы: Catriona Blanke, John Croft, Mandakini Dasi (Monica Prado), Ilona Koglin

Поддержка: Manuela Bosch, Angel Hernandez, Florian Müller, Bernadette Otto,

Техническая поддержка: Matthias Brück

Иллюстрации: Wiebke Koch

Обложка: Luiza Padoa

Макет: Ilona Koglin

Перевод на: slovenščino - Barbara Dovyjak, Lara Kastelic & Nara Petrovič; español - Teresa Fernandez, Juliana Simoes, Daniela Pereira, Julia Ramos & Luna Marcén; latviešu - Rūta Kronberga; русский - Anton Tofilyuk & Sasha Bezrodnova; português - Rita Tojal, Teresa Silva, Marta Duarte, Pedro Ferreira, Njiza Costa & Virgílio Varela; deutsch - Catriona Blanke, Uli Bostelmann, Diemut Kostrzewa, Marcella von der Weppen & Marion Wiesler; srpski - Dubravka Simonović; polski - Robert Palusiński, Andrzej Ciechulskiego Adama Kamińskiego, Agnieszki Jurko, Karola Jurczyka, Jerzego Kolarzowskiego & Aleksandra Piecucha; עברית - יובל ישי, דרור נוי, נועם תמרי; française: Nathalie Sinthes, Pascale Pluton, Eric Sanner, Hubert Boutin, Renaud Darnet;

Больше информации про Dragon Dreaming, а также список тренеров и другие полезные материалы, вы можете найти на www.dragondreaming.org

СОДЕРЖАНИЕ

Философия Страница 4	Планирование Страница 16
Развитие человека Страница 5	Постановка задач Страница 17
Время сновидений Страница 5	Определение своей цели Страница 18
Тропы песен Страница 6	Карабирррт Страница 18
Взаимовыигрышные игры Страница 6	Задачи и ответственность Страница 19
	Время и бюджет Страница 20
Коммуникация Страница 7	Тестирование Страница 21
Порождающие вопросы Страница 7	Сильный Противник Страница 22
Пинакарри Страница 8	
Харизматичная коммуникация Страница 9	Действие Страница 23
	12 контрольных вопросов Страница 24
Колесо проекта Страница 10	
Переход порогов Страница 10	Празднование Страница 25
Четыре типа людей Страница 11	Постижение мастерства Страница 26
Упражнение: Какой я тип? Страница 12	Чувства в группе Страница 27
	Планирование преемственности Страница 28
Мечтание Страница 13	
Команда мечты Страница 13	Одиннадцатый час - Пророчество старейшин племени Хопи Страница 28
Круг мечты Страница 14	
Говорящий предмет Страница 15	

ФИЛОСОФИЯ

Философия Dragon Dreaming берет свои истоки в коренной мудрости аборигенов Западной Австралии и ставит перед собой три одинаково важные цели: Служение Земле, Создание Сообществ, Развитие Человека.

//Мы живем в интересные времена, которые ставят перед нами серьезные задачи. Глобальное изменение климата очень вероятно; население планеты стремительно растёт; экономика, основанная на кредитах, а не на сбережениях, заставляет миллиарды людей жить в режиме строгой экономии; утрата биоразнообразия ставит под угрозу выживание миллионов видов – вероятно, вы обо всём этом слышали.

В такой реальности у нас есть два основных выбора. В первом варианте мы можем ждать, пока последствия этих перемен дойдут до нас, и постараться преодолеть эти кризисы, когда они наступят. Или же мы можем действовать сейчас, развивая устойчивость и способности к адаптации, готовиться заранее и стремиться делать все, что возможно, чтобы обеспечить наилучшее развитие событий. Поль Хокен в книге «Благословенная смута»

говорит о глобальном международном движении гражданского общества, рождающегося на стыке экологии, защиты гражданских прав и демократии прямого участия, которое охватит весь мир. Это движение, непредвиденное и не имеющее руководителей, фактически включает иммунную систему нашей планеты, начинающую строить подходящее для всех будущее. Dragon Dreaming является частью этого движения и реализует задачу «Служения Земле», содействуя позитивным путям взаимодействия людей на нашей планете.

Мы живем в очень индивидуалистичное время, что имеет свои положительные стороны, но в то же время ведет нас к всё большей изоляции. Однако, встречаясь с упомянутыми выше вызовами, нам нужно поддерживать друг друга, как только можем. Вот почему Dragon Dreaming также фокусируется на «Создании Сообществ».



Dragon Dreaming по сути о том, как позволить всему происходить вне нашего контроля.

В-третьих, мы предпочитаем проводить свою жизнь в пределах зоны комфорта. Вероятно, вам это хорошо знакомо – это зона, в пределах которой мы понимаем свой путь и взаимодействуем преимущественно с теми людьми, с которыми нам комфортно. Здесь мы чувствуем себя в безопасности. Но реально мы можем учиться, только выходя за пределы своей зоны комфорта. Именно там лежат в ожидании «драконы», отсюда и пришло название Dragon Dreaming - Мечты Дракона. Драконы представляют наши проблемы, наши страхи, нашу неуверенность, тех людей, с которыми у нас возникают сложности. Если мы выходим за установленные собой же границы, то мы учимся «танцевать с нашими драконами» - мы можем вдохновляться всё больше и больше, чтобы возвращать внутреннюю силу и обретать новые навыки. И таким

образом Dragon Dreaming реализует третью задачу - «Развитие человека».

Ага-моменты

Максимизируем креативность

Моменты, когда мы обнаруживаем что-либо, чего не знали ранее, удивительны. Ещё более чудесны моменты, когда мы обнаруживаем что-то, о чём мы даже не знали, что мы этого не знаем, - так называемые Ага-моменты. Обычно они случаются, когда мы обнаруживаем или постигаем нечто новое. Также они могут проявиться, когда мы находим новые связи между уже знакомыми нам вещами. В любом случае Ага-моменты приводят к новому восприятию некоторых

аспектов мира. Так развивается наша осознанность.

Ага-моменты очень заразительны. Один человек, делящийся своими Ага-моментами, повышает вероятность того, что другие тоже могут узнать что-либо, о чём они даже не знали, что не знают. Обмен своими «Ага!» в группе позволяет находить творческие решения для общих проблем. Если вы будете развивать навык порождающих вопросов, то для вас откроется новый мир. У каждого есть свои способы создания возможностей для Ага-моментов. Увеличивайте свои шансы на Ага-моменты с помощью:

- » Контакта с живой природой;
- » Взаимодействия с другими рреальностями, людьми, окружениями;
- » Путешествий в места с другой культурой;
- » Наблюдений и размышлений
- » Глубокого слушания слов других людей
- » Обнаружения знаков, видимых и невидимых
- » Соединения со своими снами и видениями
- » Медитации
- » Интенсивной фокусировки на проблеме в сочетании с неординарными действиями

Время Сновидений

Аборигенная концепция времени

Современное восприятие основывается на том, что время объективно, едино для всех и линейно, перетекая от прошлого через настоящее к будущему. В рамках этого подхода сновидение/мечтание воспринимается как субъективный процесс, не имеющий отношения к реальности. Во многих туземных культурах, включая традиционную культуру австралийских аборигенов, сновидение/мечтание считается коллективным и объективным опытом. Такой подход дает нам возможность совместного творчества и более глубокого понимания друг друга. В таком видении ничто не предстает разобщенным. Всё – это временное переплетение путей в процессе движения.

Как гласит аборигенная поговорка: «Все мы – гости в этом времени и в этом месте. Мы просто проходим мимо. Наша задача здесь – наблюдать, учиться, расти, любить... А после мы вернемся домой в свою страну». Это значит, что всё возможно, и что, работая с концепцией Времени сновидений, мы работаем с той нашей частью, которая имеет доступ к коллективному разуму.

Такой подход также предполагает, что все мы оказались в настоящем на мосту между тем, откуда мы пришли, и тем, куда мы идем. Для некоторых мост небольшой и легкопроходимый, для других – огромный и пугающий. Этот мост содержится в нашей истории – истории, которую мы создаем момент за моментом, складывая камни моста по мере того, как мы по нему путешествуем. Это объясняет нашу жизнь – откуда мы начались, как важно извлечение уроков из ключевых событий нашей жизни и иллюстрирует куда, как мы чувствуем, мы направляемся – тропы песен.

Тропы песен

Почему проекты так важны

Австралийские аборигены верят, что всё началось с «карла» - желтого огня, света первых лучей утреннего солнца. «Карлап» - это очаг, костер, у которого люди собираются, чтобы делиться своими мечтами, рассказывать истории, принимать решения, планировать действия и праздновать завершение дня. Частично это делалось через песни, как, например, передача указаний о важных вехах на пути. Отсюда и пошло название «тропы песен».

Эти тропы песен придают цель и смысл нашим жизням. С этой точки зрения наша жизнь может рассматриваться как череда важных вех и соединяющих их троп песен. Таким образом, проекты, в которые мы вовлечены в течение нашей жизни, придают ей цель и смысл.

Взаимовыигрышная игра

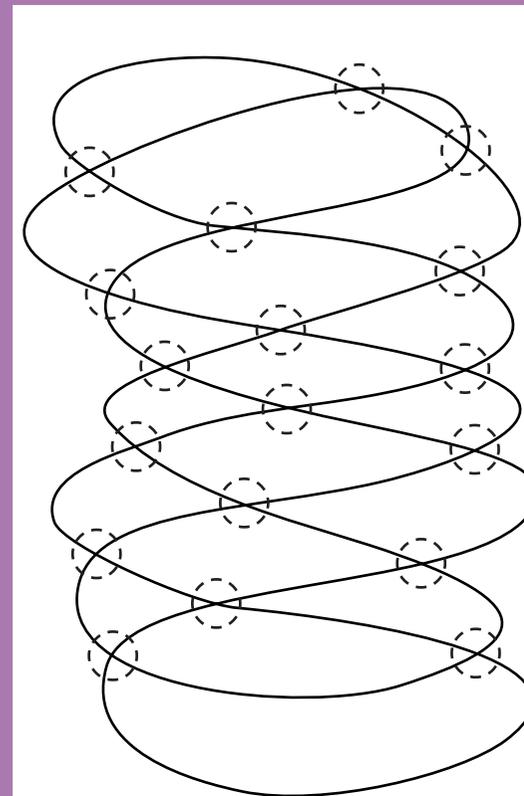
Конец культуры «выигрыш-проигрыш»

Цивилизация, как мы её знаем, основана на определённом мировосприятии. Через наш язык, в котором содержатся субъекты (активные) и объекты (пассивные), мы воспринимаем мир как набор вещей, над которыми мы можем иметь власть и контроль. Такое видение разделяет всё на отделённые категории: одни доминируют над другими. Это создаёт игры выигрыш-проигрыш и иерархию насилия, и мы принимаем это за единственно возможный способ существования.

Взаимодействовать с окружающей средой означает, что мы начинаем учитывать живой мир, частью которого мы являемся. Вера в то, что мы можем получить контроль над миром через «власть над», является

человеческим мифом, самомнением, которое ведет к разочарованию и краху. Мы не можем контролировать течение энергии, материю, информацию, хаос и энтропию, в которую мы вовлечены. Традиция аборигенов говорит нам, что ничто не отделено от другого – и наука подтверждает это всё новыми доказательствами.

Однако у нас может быть власть «вместе» с этими потоками. Это значит, что мы можем работать с чем угодно и с кем угодно – всегда стараясь обнаружить, как мы можем создавать взаимовыигрышные игры. Чтобы это осуществить, мы должны стать уязвимыми – нам нужно всегда стараться видеть другую сторону. Сторону сопротивления нашему проекту, ту сторону ситуации, по отношению к которой мы имеем предубеждения. Практикуя эту новую разновидность игры, мы открываем бесконечные возможности, которые ранее не были нам доступны. Игры выигрыш-проигрыш неустойчивы. Если мы хотим создать по-настоящему сбалансированную культуру, то взаимовыигрышные игры становятся необходимыми.



Аборигенная концепция времени сновидений. Всё – это временное переплетение путей в процессе движения.

КОММУНИКАЦИЯ

Используя Dragon Dreaming, важно сознавать, что мы стремимся к созданию новых парадигм и новой культуры. Нам нужно восстановить способность глубоко слушать. Слушать то, что говорит нам Земля, слушать друг друга и слушать самих себя.

//Dragon Dreaming стремится создать новый язык, основанный на концепции обоюдного выигрыша, замещая, где это возможно, язык, основанный на играх выигрыш-проигрыш (и даже играх проигрыш-проигрыш). Как и со всеми навыками – чем больше мы практикуем, тем лучше у нас получается... Очень часто проекты проваливаются из-за недостаточной или искажённой коммуникации. Но есть различные способы коммуникации, которые помогают воплощать мечты, а также разрешать и предотвращать конфликты.

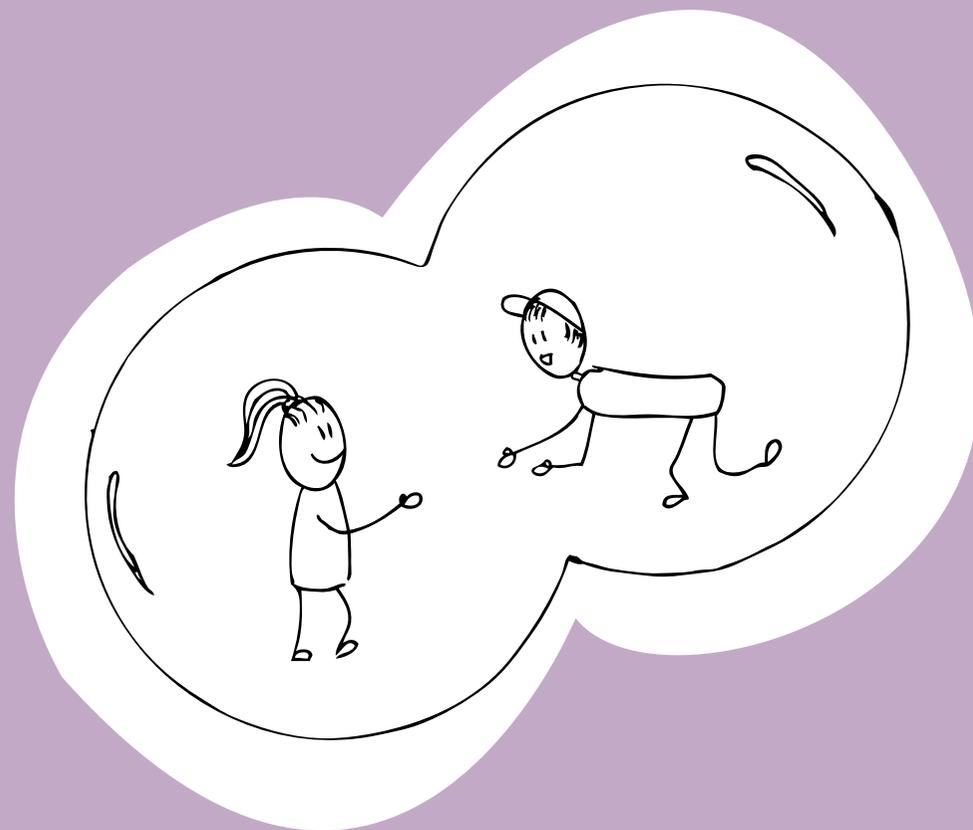
Порождающие вопросы

Обратитесь к силе чувств

Порождающие Вопросы – это такие вопросы, которые обладают силой

чувств и в жизни вопрошающего, и в жизни того, к кому вопрос обращён. В целом их задача - обнаружить то, чего не хватает, чтобы изменить ситуацию к лучшему. Такой вопрос создаёт открытое приглашение к контакту с тем, чего мы не знаем. Это происходит при помощи открытого рефлексивного вопроса, обнажающего более глубокие слои реальности.

Способ, которым мы взаимодействуем в наших проектах, сильно обусловлен тем, как мы говорим и слушаем друг друга. Порождающие вопросы – основа в Dragon Dreaming, и мы приветствуем развитие навыков создания и задавания таких вопросов. Чтобы помочь вам в этом, мы привели несколько примеров в этой книге...



Пинакарри

О глубоком слушании

Пинакарри – это слово, означающее у аборигенов Глубокое Слушание. Мы практически утратили навык эмпатического слушания друг друга, а вместо этого преимущественно слышим маленький голосок внутреннего критика в голове, который выносит суждения в стиле выигрыш-проигрыш. Этот голосок отвлекает нас и заставляет быстрее забывать услышанное. Например, в среднем мы способны быть сосредоточенными на концептуальных теориях около 20 минут, после чего голосок начинает говорить, затрудняя нам полноценное слушание. Пинакарри мягко успокаивает этот маленький голосок.

Каждый участник Dragon Dreaming может призвать к Пинакарри в любое время. Вы можете звонить в колокольчик или использовать любой другой сигнал, о котором договоритесь. По сигналу все прекращают разговоры или занятия и остаются в тишине около 30 секунд. Зависит от человека, насколько глубоко он успеет расслабиться, но важно, чтобы все на время затихли. Цель этой практики в том, чтобы

превзойти некоторые аспекты человеческого поведения. С одной стороны, Пинакарри помогает находящимся в конфликте людям преодолеть свои внутренние блоки. У нас есть тенденция всё больше увязать в своей точке зрения по мере того, как кто-то приводит против нее аргументы. И часто совсем перестает принимать во внимание то, что другой человек тоже может быть прав. Благодаря коротким перерывам на Пинакарри у нас есть возможность «остыть».

Пинакарри также полезно для дополнительной проверки – действительно ли мы этого хотим. В тишине мы можем расслышать то, что происходит у нас внутри, и увидеть, действительно ли наша точка зрения честна для нас самих – или же мы утратили связь с изначальной мечтой и сражаемся за то, чтобы доказать свою правоту или не потерять лицо.

Устойчивость в своих желаниях и потребностях так же важна, как и своевременное охлаждение поднявшихся эмоций. Если мы подавляем свои мечты и потребности, то всегда будем ощущать недостаточность. Это чувство будет возвращаться вновь и вновь, и может стать серьезной угрозой для вашего проекта. Такое подавление препятствует рождению настоящего разнообразия, которое необходимо

Краткое руководство по Пинакарри

Успокойтесь и установите связь со своим телом:

1. Почувствуйте места, которыми ваше тело соприкасается с поверхностью того, на чём вы сидите.
2. Почувствуйте вес вашего тела. Отметьте, как Земля поддерживает ваш вес. Гравитация – старейшая сила во Вселенной. Если бы какой-то человек всегда так поддерживал вас, то вы бы назвали это безусловной любовью. Осознайте безусловную любовь Земли к вам и поддержку, которую она вам дает.
3. Вдохните и выдохните глубоко. Почувствуйте разницу в тоне и почувствуйте разницу в температуре между вдохом и выдохом. Эта разница в температуре возникла благодаря солнцу. Кто вы? Танец круговорота веществ Земли с энергией Солнца.
4. Вы можете услышать ритм своего сердца? Оно было с вами до того, как вы родились, и будет с вами до момента вашей смерти.
5. Найдите ту зону тела, в которой ощущаете напряжение или избыток энергии. Глубоко дышите в эту зону, осознанно расслабляйте её и выдыхайте напряжение оттуда.
6. Вот вы и приглушили маленький голосок в своей голове. Есть множество способов войти в состояние Пинакарри. Свободно экспериментируйте и находите лучший для себя.

Подсказка: Помимо Пинакарри есть и другие способы самопроявления и харизматичной речи. Вы сможете найти советы в литературе по Ненасильственной Коммуникации, Теории "У" Отто Шармера, Фасилитации как духовной практике Джона Херрона, Созданию Сообществ Скотта Пека.

для реального обучения и успеха.

Неравенство доминирования и подавления часто случается в проектных группах: несколько человек говорят большую часть времени, проталкивая свои идеи и интересы. Пинакарри может помочь нам преодолеть эту тенденцию к доминированию немногих, делая процесс более объемлющим и живым. Это может помочь нам стать теми человеческими существами, которые реализуют «любовь в действии». И это может помочь нам создать основанное на любви сообщество, в котором каждого участника видят и слышат. Когда начинаете работать с Пинакарри, учитывайте, что потребуется время для освоения этой практики.

Харизматичная коммуникация

Язык обоюдного выигрыша

Харизматичная Коммуникация – это способ говорить то, что хочет быть сказано глубоко изнутри. Это работает подобно автоматическому письму. Всё, что нам нужно, это заглушить маленький голосок в своей голове. Часто это требует больше отваги, чем нам кажется. Харизматичная

Коммуникация основана на доверии – доверии в том, что мы можем делиться своими чувствами и мечтами, не опасаясь быть осмеянными. Наша повседневная коммуникация является своего рода щитом – мы прячемся за суждениями и фактами. Открываясь по-настоящему, мы даем людям возможность реально увидеть нас и наши проекты.

Мы привыкли говорить о своих идеях, поддаваясь влиянию маленького голоска в своей голове, который сомневается: «Что я хочу сказать? Что имеет для меня значение?» Часто мы не осознаём, как наши слова создают малозаметную игру выигрыш-проигрыш, восхищаясь или пренебрегая другим человеком, а иногда доминируя или подавляя его. Мы озабочены интерпретациями того, что говорят другие, поисками истинного смысла их слов...

В Dragon Dreaming мы доверяемся нашей интуиции, чтобы позволить проекту говорить через нас. Это Это Харизматичная Коммуникация. Мы рекомендуем вам использовать Харизматичную Коммуникацию во всех возможных обстоятельствах, например, она действительно помогает при работе с большой аудиторией или при проведении семинаров в малых группах...

Как общаться харизматично

Поверьте, что это безопасный способ говорить то, что вы реально думаете

Практикуйте следующее упражнение вдвоем, сидя лицом друг к другу. Расскажите о проектах, которые вы осуществляете, или, может быть, ищите возможность реализовать. Сделайте это привычным для себя образом. После этого, используя Харизматичную Коммуникацию, расскажите о своих проектах еще раз. Позвольте своим проектам говорить через себя. Не забудьте поделиться впечатлениями и рассказать, что изменилось.

1. Сделайте Пинакарри. Сядьте прямо и закройте глаза. Дышите глубоко. Глубокое дыхание позволяет избавиться от страха и напряжения. Осознайте, в каком месте вы соединены с Землей (через стопы). Почувствуйте, как позвоночник соединяет вас с небом.
2. Сместите внимание с головы в зону чуть ниже пупка. Это Хара, центр вашего баланса..
3. Визуализируйте сферу персонального пространства, которая окружает каждого участника. После визуализируйте собственную сферу – ее размер, форму и цвет. Теперь начинайте расширять свою сферу до момента, когда она включит в себя и с любовью поддержит сферы всех участников общения.
4. Представьте то качество присутствия, которое вы бы хотели создать у человека, с которым говорите. Какой тон голоса необходим, чтобы создать такое качество присутствия?
5. Используя такой тон голоса и одновременно поддерживая предыдущие позиции внимания, позвольте потоку слов течь...

КОЛЕСО ПРОЕКТА

Взаимодействие между иницирующим человеком и его окружением, а также между теорией и практикой, создает две границы и четыре квадранта, которые характеризуют каждый проект: Мечтание, Планирование, Действие и Празднование.

// Каждый проект – это взаимодействие между иницирующим человеком и его окружением. Одно влияет на другое в обоюдном процессе. Есть аналогичное взаимодействие между теорией и практикой, которое их объединяет. Путем проведения этих границ создаются четыре квадранта, которые характеризуют четыре различных стадии проекта: Мечтание, Планирование, Действие и Празднование. Колесо Dragon Dreaming иллюстрирует этот процесс.

Переходя пороги

Границы коммуникации

Границы разделов являются органами коммуникации, а не жёсткими разделительными осями. И они могут сдвигаться в зависимости от стадии проекта и/или его осуществляющей команды. Иногда преобладает одна сторона, иногда – другая. Проекты

подобны фракталам. Это значит, что в каждом из квадрантов могут быть обнаружены мечтание, планирование, действие и празднование.

Проекты Dragon Dreaming могут быть сбалансированы, только если мы проходим каждую из этих стадий в каждом квадранте. Каждый квадрант начинается со стадии мечтания, далее смещается к планированию, потом проходит стадию делания, и порогом перехода от одного квадранта к другому становится празднование.

Многие из этих порогов могут пугать нас. Переход от мечтания к планированию требует смелости и достаточной энергии. Особенно сложным может стать переход от планирования к деланию, поскольку он требует реальной ответственности всех, кто вовлечён в проект. Если проект заходит в сложную фазу, то целесообразно задаться вопросом, где находится порог перехода на следующую стадию.



Паттерн Колеса Dragon Dreaming обнаруживается и в экосистемах, и в формировании погоды, и в Шаманском Колесе американских индейцев, и даже в наших телах – подобная структура содержится в нашем мозге. Один из множества символических аспектов – это четыре сезона (зима, весна, лето, осень), другая аналогия – четыре фазы жизни человека (детство, юность, зрелость, старость). Также каждый день может быть описан этим колесом. Начало со сновидений, утреннее планирование, дневные дела и, если человек мудр, вечернее празднование.

»За пределами представлений о правильных и неправильных действиях есть поле. Я встречу тебя там« Джалаладдин Руми

Празднование – это важный этап перехода различных порогов между квадрантами. Другими словами, каждый порог между одним квадрантом и следующим, например, от планирования к деланию - это шаг от празднования в одном квадранте к мечтанию в последующем, а, значит, выход за пределы зоны комфорта. Хорошее празднование в нужный момент также может предотвратить «перегорание» участников проекта. Празднование – это момент, когда мы получаем энергию для питания текущего процесса. Это делает проекты сбалансированными.

ЧЕТЫРЕ ТИПА ЛЮДЕЙ

Мечтатель, Планировщик, Деятель и Празднователь

Dragon Dreaming не только демонстрирует четыре стадии проекта, но также представляет четыре различные личностные характеристики – мечтателя, планировщика, деятеля и празднователя.

В идеале стоит поддерживать баланс всех четырех типов в вашей команде мечты. Смысл в том, что проектная группа, собранная только из планировщиков, например, не будет сильно успешна в воплощении проектов Dragon Dreaming. Сбалансированная команда мечты повышает шансы на то, что проект будет реализован и участники научатся новому на глубоком уровне.

В то же время стоит сказать, что наличие четырех разных типов в команде с большой вероятностью может спровоцировать конфликт. У мечтателя могут возникнуть

сложности в работе с деятелем, и наоборот. Планировщику может быть трудно работать с празднователем, верно и обратное. В современном западном обществе эффективными считаются только планировщики и деятели. На самом деле мечтатели и празднователи не менее важны. Найдите их – и подключите!

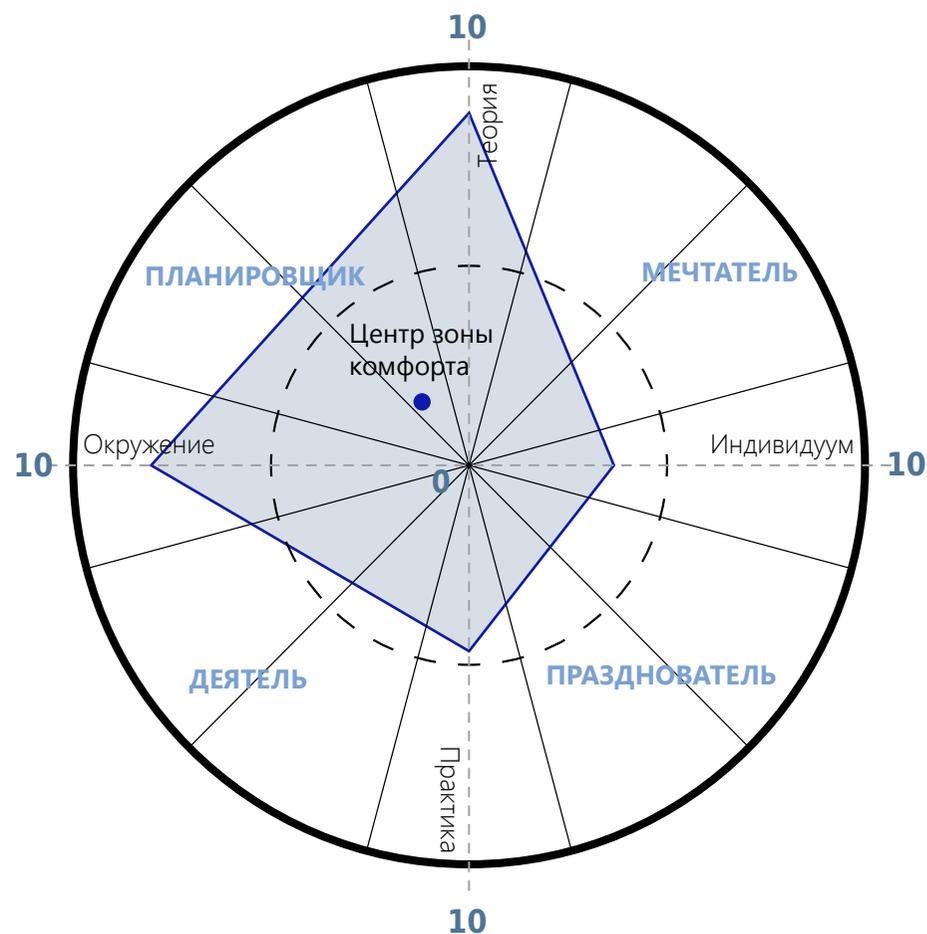
В каждом из нас присутствуют черты всех этих характеров. Мы меняем роли от ситуации к ситуации, от проекта к проекту и одной фазы жизни к другой. Посмотрите на жизненный цикл. Младенцы и маленькие дети большую часть времени сновидят или мечтают, молодежь больше планирует, люди среднего возраста много делают, а пожилые люди наслаждаются жизнью и осмысливают ее – и таким образом празднуют.



Какой тип у меня?

Упражнение для первичного наброска конфигурации команды

1. Нарисуйте на полу колесо Dragon Dreaming и его границы (Индивидуум/Окружение, Теория/Практика). Сделайте такой же рисунок на флип-чарте или листе бумаги. Теперь представьте, что на каждой границе нанесена шкала от 0 до 10, с 0 в центре пересечения осей и 10 на краях.
2. Сделайте Пинакарри и определитесь с контекстом, в котором вы хотите найти свою позицию (например, текущий проект или ваша жизнь в целом).
3. Встаньте на границе между Индивидуумом и Окружением и начните ходить вдоль нее вперед-назад, пока интуитивно не почувствуете грань своей зоны комфорта. Как вы можете узнать, где она? Вам подскажет тело! Вы сможете почувствовать эту грань, когда на ней замрет ваше дыхание или вы почувствуете напряжение в теле. Сделайте это отдельно для обеих сторон границы: от центра к Индивидууму и от центра к Окружению. Сумма не обязательно должна быть 100%. Возможно, что кто-то поставит себя на 9 по индивидуальной шкале (как интроверт), а после – на 9 по шкале окружения (как экстраверт).
4. Прodelайте те же шаги вдоль границы между Теорией и Практикой.
5. Запишите результаты на флип-чарте или листе бумаги. Соедините линиями четыре точки между собой в соответствии с записанными результатами (см. график).
6. Центр вашей зоны комфорта покажет доминирующие в вас тенденции. Найдите ее, отметив середину каждой из соединяющих линий. Теперь соедините



центр линии Окружение-Практика с центром линии Индивидуум-Теория. Аналогично соедините центры линий Окружение-Теория и Индивидуум-Практика. Пересечение этих двух линий либо окажется в одном из квадрантов, либо придется на границу между двумя квадрантами. Это указывает на центр вашей зоны комфорта.

МЕЧТАНИЕ

Каждый когда-либо реализованный проект начинался с мечты отдельного человека. Во время Круга Мечты эта мечта обогащается коллективным разумом. Она становится общей мечтой для всей Команды Мечты. При этом ставится цель добиться того, чтобы все мечты были реализованы на все 100 процентов! Никаких компромиссов!

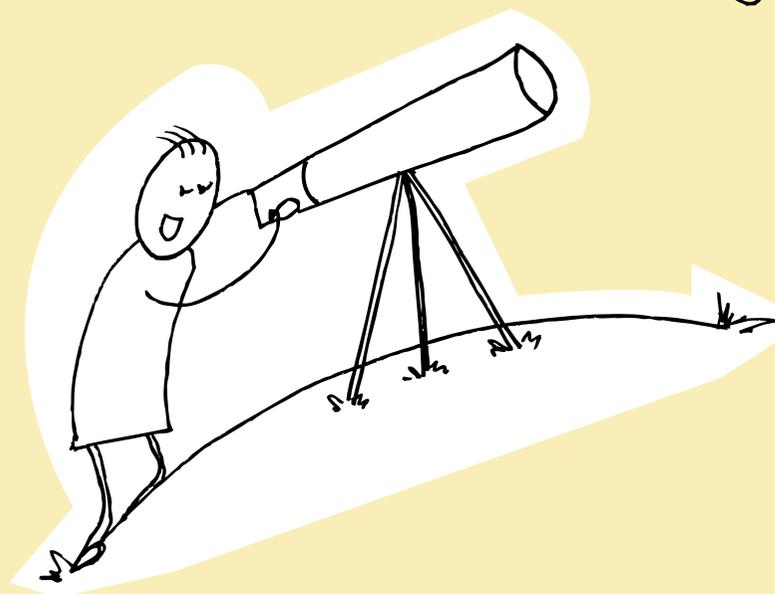
// Каждый проект начинался с мечты отдельного человека. Зачастую мечта приходит из нового осознания, ага-момента. Общаясь с другими о своей мечте, мечтатель начинает полностью осознавать ее природу. Большинство проектов блокируется на стадии мечты, потому что люди не делятся ей с другими. Это первый порог, который идеи многих хороших проектов не могут пересечь. В наши времена люди перестали верить в силу мечты. Мы боимся делиться своими мечтами с другими из-за страха, что нас высмеют или попросту не выслушают. И это удерживает мечты от воплощения в реальность.

Команда мечты

Как выбрать правильных людей

После того, как появилась идея или мечта, первым шагом Dragon Dreaming рекомендует поделиться ею с группой людей. Какими должны быть эти люди? Это могут быть друзья, соседи, семья, коллеги, люди со специальными навыками и/или представители сообществ, которые могут заинтересоваться этой идеей.

Выбирая людей, важно не столько находить тех людей, чьи навыки и знания могут помочь проекту, сколько найти тех, с кем бы вы хотели быть и работать. Всё решают взаимоотношения. Если проект касается деревни, города или любого рода существующего сообщества, то будет мудро подумать, кого проект



затронет непосредственно. Эти люди должны быть привлечены как минимум в качестве сторонников. Если проект имеет дело с изменением сообщества, то будет мудро пригласить людей с хорошими социальными связями, а также детей и молодежь.

По мере того, как растёт проект, будет расти и Команда Мечты. Если в стадии мечты участвуют более восьми человек, то лучше создать разные круги мечты в нескольких группах меньшего размера. Также необязательно, чтобы каждый, кто участвовал в круге мечты, стал непосредственным участником реальной ее реализации. Но опыт показывает, что часто люди становятся энтузиастами проекта после того, как поделились своими мечтами с другими.

Круг Мечты

Без компромиссов!

После того, как вы решили, с кем бы вы хотели поделиться своей мечтой, пригласите их на Круг Мечты. Это встреча, на которой высвобождается коллективный разум группы. Это процесс, в котором вашей индивидуальной мечте необходимо

Как организовать Круг Мечты?

После того, как инициатор представил свою мечту и объяснил, чему будет посвящен проект, он выкладывает описание мечты перед командой и задает Порождающий вопрос, такой как:

«Каким должен быть проект, чтобы впоследствии вы могли сказать – это был наилучший возможный способ провести свое время?» Или: «Что позволит вам сказать – Да! Я так счастлив, что работал над этим проектом!»

Теперь каждый по очереди отвечает на этот вопрос, возможно используя «говорящий предмет». Если кому-то не хочется ничего добавлять, то он может пропустить свою очередь. Он может добавить новую идею позже, когда до него снова дойдет очередь. Очень важно, чтобы в Круге Мечты записывалась каждая идея. Один из способов это делать – назначить протоколиста, который будет записывать идеи по мере того, как они высказываются. Другой способ организовать ведение записей – поручить их ведение

человеку, следующему в круге за говорящим, и так все время. В обоих вариантах протоколист записывает имя говорящего и суть того, что он говорит. Не старайтесь зафиксировать каждое слово, просто изложите основное содержание.

После того, как это записано, уточните у говорящего, точно ли отражает эта запись суть им сказанного. Если вы замечаете спад энергии, значит что-то пошло не так. Остерегайтесь Аналитического Паралича, то есть ситуаций, когда

ваша Команда Мечты застревает в дискуссиях о значениях слов. Убедитесь, что в Круге Мечты протекает поток – тогда этот опыт станет для вас преображающим. Круг Мечты продолжается до тех пор, пока каждому будет уже нечего добавить. Важно объявить, что круг завершён, и, конечно, отпраздновать это!

Памятки для максимальной эффективности Круга Мечты:

- » Используйте колокольчик для Пинакарри;
- » Используйте «говорящий предмет»;
- » Записывайте только суть мечты, а не всю речь;
- » Каждый может добавлять по одной мечте за один раз;
- » Не будьте слишком рациональными или слишком абстрактными;
- » Соотносите мечту с настоящей жизнью;
- » Запишите мечту на красивом листе бумаги, превратите его в произведение искусства;
- » ...

Если это не приносит радости, то это не сбалансировано!

умереть, чтобы переродиться общей мечтой всей группы – потому что есть большая разница между «я работаю в твоём проекте» и «мы работаем над нашим проектом».

Эта смерть индивидуальной мечты может звучать легко, однако может оказаться довольно трудным шагом. Постигание того, что в одиночестве человек не может воплощать свои мечты в реальность, занимает какое-то время и требует сознательных усилий... Не будьте слишком жёсткими по отношению к себе, если это не случилось сразу. Это постепенный процесс. Осознайте, что это должно произойти, чтобы проект стал действительно совместным, невероятно успешным и развивающим.

В Круге Мечты у каждого должна быть возможность сначала прояснить, что для них важно и сказать о своих потребностях остальным (это требует смелости – можно подумать, что это будет выглядеть эгоистично

или назойливо). Однако по мере развития проекта становится ясно, что это необходимо всем, чтобы идентифицироваться с проектом на сто процентов.

Только если участники соединяются со своей мечтой всецело, тогда у них появляется возможность посвятить себя проекту и поддерживать его всем сердцем. Один из законов Dragon Dreaming: «Без компромиссов! 100 процентов ваших мечтаний могут воплотиться в жизнь». Поначалу это может звучать нереалистично, но это возможно...

В Круге Мечты мы не выносим суждений о верности или ошибочности мечтаний. Это упражнение демонстрирует разнообразие и самобытность мечтаний каждого человека, даже если они противоречат тому, что говорили другие. Помните, что на стадии мечтания противоречия могут мирно существовать рядом друг с другом. Разрешение противоречий

– это плодородное поле, на котором могут взойти Ага-моменты. За пределами дуализма есть паттерн, место, в котором обе стороны противоречия могут быть верны в одно и то же время. Мечты часто парадоксальны и противоречивы, в этом часть их радости...

Во время круга мечты каждый может обнаружить, что этот конкретный проект ему не по вкусу. Человеку должно быть позволено говорить честно и открыто, это наиболее позитивный способ взаимодействия. Если кто-то говорит о том, чего он не хочет, постарайтесь найти способ прояснить, чего же именно он хочет. Реально заряжает энергией группу процесс чтения мечты вслух в прошедшем времени, как будто проект уже реализован.

Например, «Команда проекта справилась фантастически и очень многому научилась». Или: «Нам удалось собрать \$3000 на проект». Это мощный способ пригласить будущее в настоящее. Поначалу это может звучать нелепо, но всё же попробуйте. Для вас это может стать мотивирующим – вместо представления огромного количества ожидающей работы, вы запускаете энергию празднования и уже проживаете некоторые аспекты своего проекта.

Говорящий предмет

Полезный инструмент коммуникации

Другой инструмент коммуникации, который вам может понадобиться во время вашего Круга Мечты, – это «говорящий предмет» – камень, палка, любой нравящийся предмет, который вы можете передавать друг другу, сидя в круге. На того, у кого находится предмет, направлено всеобщее внимание группы. Говорящие предметы полезны в ответах на вопросы, исследованиях тем, обмене «ага-предположениями», обсуждении докладов или представлении новых идей.

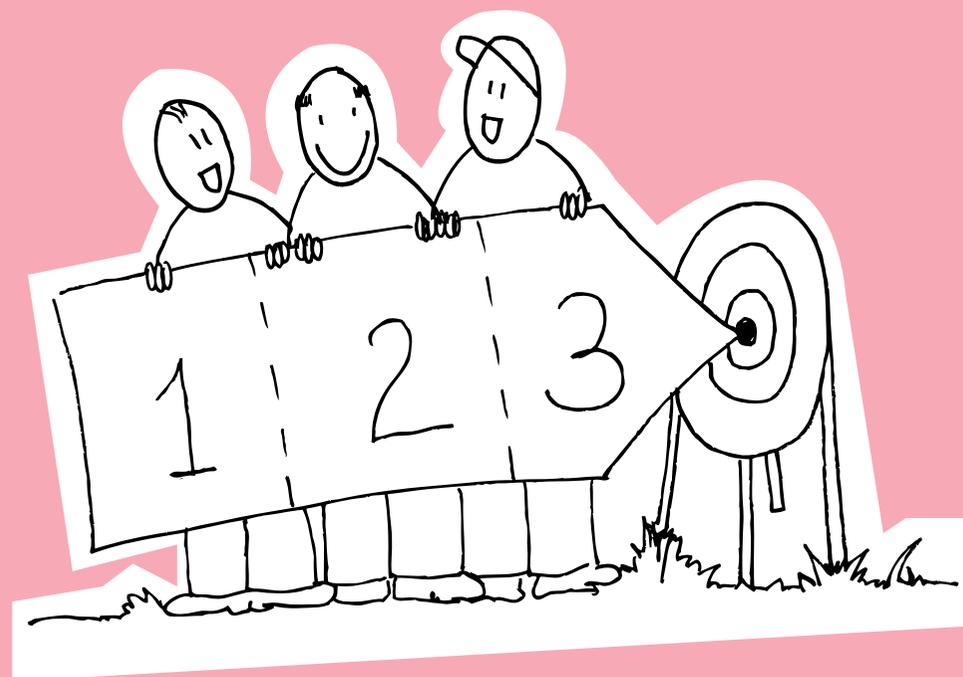
ПЛАНИРОВАНИЕ

Стадия мечты посвящена разнообразию и сбору максимально возможного количества идей. Стадия планирования посвящена фокусировке, очистке и фильтрации. Мы определяем цели и задачи и делаем первые необходимые шаги для организации задач, распределения ответственности, времени и бюджета.

//Первый шаг в планировании проекта – это определить задачи. Задача – это определённое, достижимое, будущее состояние, которое достигается действием. Задачи могут соответствовать принципу SMART (конкретная, измеримая, достижимая, реалистичная, ограниченная во времени). Отличия от обычного процесса планирования заключаются в игровом способе планирования проектов в Dragon Dreaming (см. упражнение). Крайне важно организовать процесс постановки задач в игровой форме, т.к. это позволяет поддерживать высокий уровень энергии. Если группа начинает терять энергию, найдите то, что вернёт дух игры. И всегда помните: «Лучшее – враг хорошего!» Цель проекта важна тем, что она создает единое видение мечты проекта и его задач. Таким образом, цель является важным

элементом строящегося моста, будучи продуктом совместного соглашения, которое используется для определения проекта. Это согласованная формулировка того, на что нацеливается данный проект.

Часто традиционное управление проектами формирует цель проекта перед постановкой задач, но это зачастую приводит к тому, что изначальная формулировка становится всё дальше от реальной ситуации проекта и только приносит сумятицу. Dragon Dreaming предлагает сначала создавать задачи, и только потом цель укоренится в реальности.



Следовательно, цель должна обладать следующими характеристиками:

Следовательно, цель должна обладать следующими характеристиками:

» Она лаконична. Она коротка, т.к. у длинных целей есть свойство приносить путаницу в голове читателя или слушателя;

» Она всеохватна. Она включает все основное, чему посвящен проект, благодаря чему проявляются ясные соотношения между задачами проекта и мечтой проекта;

» Она запоминающаяся. Цели, которые нельзя запомнить, не стоят даже слов, которые ради них произносились. Это «лицо» вашего проекта, ее должно быть легко запомнить;

» Она вдохновляющая. Целям необходимо вдохновлять – вдохновлять не только оратора и читателя, но и всех тех, кто вовлечен в проект.

Подсказка: Чтобы протестировать ваши задачи и цель (см. следующую страницу), рекомендуется разбить масштабные стратегии на меньшие проекты пилотных запусков и прототипов. Например, те, кто хотят основать экопоселение,

Шаг 1: Постановка задач

Всегда поддерживайте игровой характер процесса. Если он вязнет – празднуйте!

1. Для этого упражнения потребуется 30 клейких листиков Post-It. Разделите их поровну среди присутствующих людей.

2. Группа еще раз зачитывает собранные мечты. Затем спросите себя: «Что именно нужно сделать в первую очередь, чтобы воплотить эти мечты?»

3. Затем каждый записывает по одной идее на каждом листике. Это должно занять не более 10 минут. (Помните, что писать надо так, чтобы клейкий слой был на оборотной стороне вверх).

4. Далее первый человек может приклеить свои листочки к флип-чарту.

5. Следующий человек присоединяется к нему и делает то же самое. Сходные темы размещаются по вертикальной колонке, отличающиеся темы начинают новую строку. Одновременно может быть от 6 до 8 горизонтальных строк.

6. Если количество строк начинает превышать восемь, человек может перегруппировать листочки своих предшественников. Он должен объяснить, почему он хочет их передвинуть туда. На этой стадии может возникнуть дискуссия между двумя людьми, которая должна прийти к консенсусу.

7. Это не должно потребовать много времени и энергии. Каждый должен осознавать свою ответственность и найти баланс между анализом и простыми решениями для прекращения дискуссий.

8. Команда начинает определять ключевые слова в каждом столбце. Ключевые слова – это те, которые объединяют тему и регулярно повторяются на листочках.

9. Затем, используя ключевые слова, на новом листике записывается стратегическая задача и приклеивается сверху столбца. Критерии для задачи те же, что мы оговаривали выше

(конкретная, измеримая, достижимая, реалистичная, ограниченная во времени).

10. Каждый участник ставит свою точку на двух или трех задачах. Порождающий Вопрос здесь: «Какая из задач должна быть выполнена в первую очередь, чтобы помочь реализовать все другие задачи и воплотить наши мечты на сто процентов?» У каждого есть право поставить три точки, но их нельзя ставить на одной задаче. Отдавайте себе отчет, что это не тест на важность задач, так как все задачи одинаково важны в взаимовыигршной игре.

Шаг 2: Создание цели проекта

Короткое упражнение на постановку целей вашего проекта.

- » Прочитайте заново мечты и стратегические задачи вашего проекта, опираясь на Харизматичную Коммуникацию и Пинакарри.
- » В тишине каждый записывает свою цель, которая, по его мнению, наиболее соответствует четырем критериям, названным выше.
- » Кто-то один записывает цель в центре большого листа или флип-чарта.
- » Любой теперь может корректировать, стирать, менять первую версию. Но если изменение делается, то осуществляющий его человек должен полно объяснить, почему он считает такую поправку более лаконичной, более всеохватной, более запоминающейся или более вдохновляющей.
- » Повторяйте предыдущий шаг. То, что будет написано на бумаге через 20 минут, становится целью проекта. Вам поможет давление временных рамок.

Вы будете удивлены качеством и степенью согласия, достигнутыми относительно цели. Но не забывайте себе напоминать, что лучшее – враг хорошего. Дебаты по поводу нюансов значений слов могут быстро истощить мотивацию группы.

могут захотеть стартовать с создания сообщества, начав с потенциальными участниками совместную жизнь.

Карабирррт

Создание Игровой доски

В Dragon Dreaming самым важным инструментом стадии планирования является создание доски проекта – Карабирррда. Это диаграмма типа «паучья сеть» (на языке австралийских аборигенов «кара» означает «паук», а «бирррт» - «сеть»). Построение Карабирррда сильно отличается от традиционного планирования, которое лишено игрового элемента, а занято преимущественно постановкой сроков и созданием списков дел. Карабирррт подобен детским настольным играм, в которых нужно преодолевать различные препятствия на пути от старта к финишу.

При этом в Dragon Dreaming особое внимание обращается на линии между точками или узлами пересечений (карлапгур). Это «тропы песен», вдоль которых протекает информация, ресурсы, люди, деньги и решения. Помните, что путь

более важен, чем место назначения, процесс в некоторых смыслах важнее результата. Например, если много линий приходит к одной точке, но малая часть из них выходит из неё дальше, либо совсем не выходят, то эта определённая задача может создать трудности позже – это пример того, как много энергии собирается в точке, но мало её продолжает движение. Что-то подобное может происходить с такими точками или задачами, к которым ведёт всего несколько линий, а выходит оттуда их множество. Подробнее об этом мы расскажем ниже.

После завершения в вашем Карабирррте задачи должны быть распределены равномерно, чтобы не было больших скоплений или пустых зон. Если они есть, значит, скорее всего, вы забыли о некоторых важных задачах или не сгруппировали и не разместили задачи должным образом. Если у вас есть сложности с размещением некоторых задач, попробуйте сделать следующее (звучит невероятно, но действительно работает). Поместите эту задачу в любую пустую зону вашего Карабирррта и убедитесь, что она соответствует одному из двенадцати шагов. При создании Карабирррта помните, что каждый ответственен за всю группу. Позвольте себе отойти

Шаг 3: Создание Карабиррда

Следуйте этим шагам, чтобы создать Карабиррдт.

1. Соберите все задачи при помощи мозгового штурма. Фокус в том, чтобы собирать идеи быстро и креативно без критического осмысления. Постарайтесь минимизировать дискуссии.

2. Просмотрите задачи, чтобы решить, к какому квадранту колеса их отнести (Мечтание, Планирование, Делание или Празднование). Если мнения расходятся, запишите оба значения как подходящие.

3. Перенесите каждую задачу на листик Post-It. Нарисуйте маленькие кружки вверху листика и опишите задачу под этим кружком.

4. Нарисуйте основную доску на листе бумаги в портретной ориентации, с четырьмя квадрантами и двенадцатью шагами сверху вниз, и тремя позициями по вертикали – относящиеся к группе задачи слева, требующие взаимодействия с более широким сообществом справа, и требующие того и другого – посередине.

5. Затем участники размещают на Карабиррдте каждый листочек на пересечении соответствующей ему стадии и позиции.

6. Убедитесь, что вы назвали все важные задачи, при этом не объединяя очень много подзадач в одну большую задачу и не создавая много мелких подзадач. Должно быть не менее 24 задач, но и не более 48. 36 – хорошее число, на которое можно ориентироваться.

7. Соедините взаимозависимые задачи. Все участники команды собираются перед Карабиррдтом и начинают интуитивно соединять кружки прямыми линиями.

8. Посмотрите на Карабиррдт: во всех кружках количество входящих линий примерно соответствует количеству исходящих? Если нет, то может быть недостает каких-то связей между задачами?

9. Убедитесь, что все задачи связаны как с началом, так и с завершением проекта. Пронумеруйте их

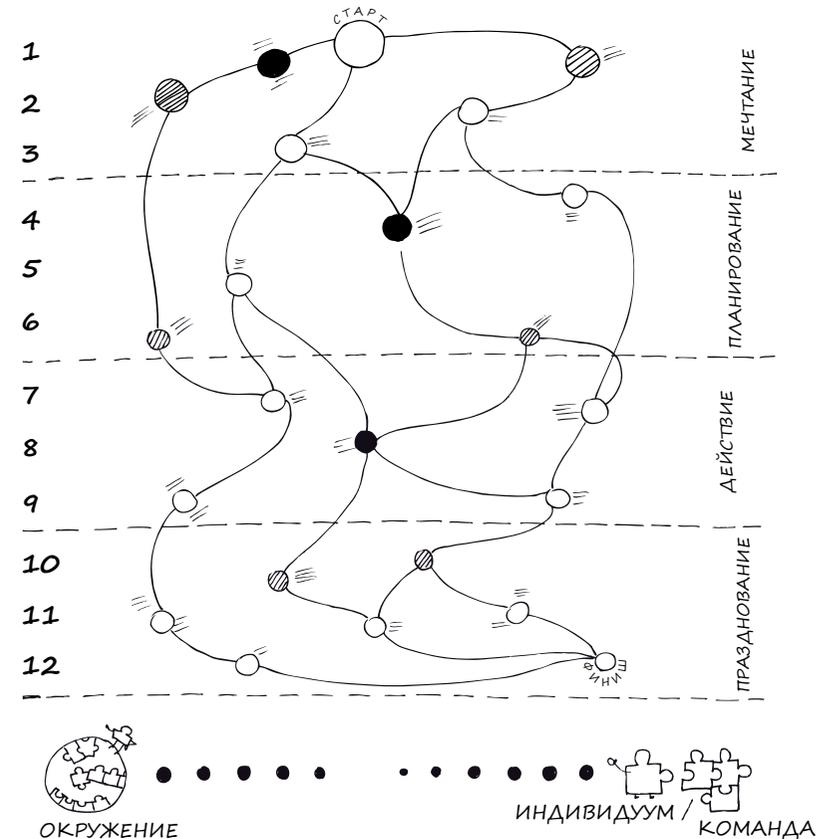
последовательно от старта к финишу сверху вниз.

10. Определите те задачи, к которым или от которых идет особенно много линий – вероятно это и есть основные вехи вашего проекта. Пометьте их.

11. Выделите те задачи, которые уже начаты или даже завершены. Вы можете быть обнаружены, что от 1/4 до 1/3 задач вашего проекта уже

начаты.

Подсказка: Максимизируйте креативность. Вам может захотеться превратить Карабиррдт в произведение искусства, на бумаге, на дереве, или создав скульптуру из любых материалов так, чтобы созерцание приносило радость, и это может вдохновлять вас всё больше и больше в течение всего процесса.



от задач, если на то есть достаточные основания. Всё время помните про поддержание духа игры и практику Пинакарри, которая позволит глубоко слышать мнения других. Постарайтесь, чтобы ваш Карабиррдит стал взаимовыигрышной игрой, и делайте это легко!

Если Карабиррдит вас сейчас слегка смущает, то не обращайтесь на это внимания. Просто вспомните про один из законов Dragon Dreaming: «Замешательство – входные ворота в практику». Хаос поможет вам оставаться в вопрошании и проложить свою дорогу к ответу. Поскольку Карабиррдит является живым процессом, он может меняться. Вы всегда можете добавить задачи, если они были упущены. Убедитесь, что вы поместили Карабиррдит в место, где все члены команды могут его видеть. Тем самым каждый будет информирован о развитии проекта, требующих выполнения задачах и ответственных за них.

Задачи и ответственность

Энтузиасты, Тренеры и Менторы

После того, как все задачи расположены на Карабиррдите и все

Тропы песен нарисованы, настает время для распределения задач. Этот процесс также отличается от традиционного, в котором человек, лучше всего делающий что-либо, автоматически становится ответственным за соответствующую задачу. В Dragon Dreaming ответственным становится тот, кто больше всего вдохновлен этой задачей. Для того чтобы убедиться, что никто не перегружен и не вынужден заново изобретать колесо, в Dragon Dreaming разработан специальный метод для распределения задач (см. упражнение справа).

Время и бюджет

20-минутное упражнение

В проектах Dragon Dreaming бюджетирование осуществляется необычным способом. Традиционно бюджет формируется одним-двумя людьми на протяжении многих дней и часов, используя анализ. В Dragon Dreaming для этого используется коллективная интуиция группы – это намного более быстрый и веселый процесс (может звучать устрашающе, но попробуйте в любом случае!). Вся группа собирается перед Карабиррдитом. Кто-то становится

Шаг 4: Делегирование задач и ответственности

Обеспечьте саморазвитие с помощью следующих шагов

1. Определите наиболее вдохновленного человека, которому не терпится начать реализовывать ту или иную задачу. Будет хорошо, если у человека уже есть нужные в этой области навыки, но им не обязательно быть профессионалами. Имя человека записывается напротив задачи зелеными чернилами.
2. Определите человека, который больше всего боится запутаться в конкретной задаче, и напишите его имя или инициалы красными чернилами.
3. Определите человека, который мог бы легко выполнить эту задачу, но ему скучно ее реализовывать. Его инициалы запишите черным.
4. Зеленые инициалы соответствуют лидеру команды для этой задачи, красные – тренеру, черные – ментору, к которому могут обратиться за советом, информацией, тренингом или другой поддержкой. Для каждой задачи находят свои ответственные, тренеры и менторы.
5. Задачи без имен могут быть задачами, требующими совместного решения всеми участниками проекта. Напишите «Все» зеленым напротив задачи.
6. Некоторые задачи могут потребовать специальных навыков. «Зеленый» человек может быть нанят на эти задачи в будущем. Он может предложить задачи, упущенные составлявшими Карабиррдит людьми, и может захотеть привнести свои мечты в Круг Мечты.
7. Если есть пробелы в делегировании, то могут помочь люди, стоящие вверх или вниз по течению (троп песен).

Вручая настоящий подарок, даритель обретает столько же радости, сколько и получатель.

спикером. Вся группа начинает задавать ритм, хлопая в ладоши или стуча по барабанам. Спикер начинает громко озвучивать задачу за задачей. Для каждой задачи участники команды выкрикивают число, которое первое приходит в голову, относительно денег и времени. Они продолжают это делать, поддерживая ритм. Спикер записывает цифры. Весь процесс занимает не более 20 минут.

Ритм и давление времени позволяют избежать избыточного мышления. Люди начинают говорить из внутреннего чувства. Вы можете либо просто выбрать данные первыми ответы, либо собрать ответы нескольких людей и вычислить среднее значение.

Практика показывает, что такой способ формирования бюджета достаточно точен. Однако будет

разумно добавить 15 процентов на затраты времени и денег вне зависимости от полученного результата. Потому что другой важный закон Dragon Dreaming гласит – Всё происходит дольше. Поэтому лучше заложить резерв на непредусмотренные события... В любом случае важно осуществлять это шаг за шагом. Путь в тысячу миль начинается с одного шага. Вы всегда сможете пересмотреть бюджет, если возникнет необходимость. Первый бюджет – это скорее прикидка, и приглашение к началу осуществления вашей мечты.

Тестирование

Обязательства команды

Теперь переходим к завершающему тестированию вашего плана проекта. Достаточно ли у вашей команды ответственности, чтобы действительно реализовать проект? Если вы спрашиваете, действительно предоставляя человеку выбор, то невозможно предсказать заранее, что он ответит. Но если мы организуем ситуацию таким образом, что человек ответит утвердительно, то это будет манипуляцией. И участие будет для него насильем. Это необходимый тест для подготовки к свободе. В Dragon Dreaming это единственный Порождающий Вопрос, на который может быть дан ответ Да/Нет. «Если проект понесёт убытки и не соберёт достаточного количества денег, то готовы ли вы стать одним из не менее, чем 4 участников команды, которые в случае необходимости покروют

убытки в равных долях из своего кармана? Да или нет?»

В этих обстоятельствах важно делиться и праздновать «да» или «нет» в равной степени. Если вы обнаруживаете, что радуетесь «нет» меньше, чем «да», то ваш проект становится манипулятивной игрой «выигрыш-проигрыш», а не подлинной взаимовыигрышной игрой. Нам нужны хотя бы четыре человека с разными характеристиками, чтобы не все они были, например, Мечтателями (или Планировщиками, или Деятелями, или Празднователями), и чтобы команда была хотя бы в общих чертах сбалансирована.

Если не находится и четырех человек, которые сказали «да», обычно это означает, что с вашим планом что-то не так. Вам потребуется

вернуться и заново рассмотреть альтернативы, возможно, попробовав менее амбициозные цели и задачи. Если человек ставит условия для своего решения, то это считается ответом «нет». Если он ответил отрицательно сейчас, а проект продолжается, то позже он может ответить утвердительно и стать частью команды, несущей риски. В реализации проекта только те люди, которые ответили «да» на этой стадии, принимают окончательные решения по тем задачам Карабиррда, которые требуют денег. Это не значит, что они не консультируются с другими, или что другие теперь вне проекта. Но только те, которые сказали «да», обладают правом принимать решения по денежным вопросам, так как они несут риски. Решения группы всегда принимаются методом консенсуса.

До сих пор мы не слышали ни об одном проекте Dragon Dreaming, который бы понёс убытки, отчасти потому, что берущие на себя риск внимательно отслеживают, чтобы не осуществлялись необоснованные траты. В большинстве проектов Dragon Dreaming, даже с очень ограниченным бюджетом, образовывался небольшой излишек. В принципах Dragon Dreaming этот неожиданный излишек не может быть получен теми, кто несли риски, -

их затраты уже должны быть покрыты бюджетом проекта.

Вместо этого во время финального празднования, после того как все финансовые расчеты закрыты, избыток передаётся как подарок другому проекту, который соответствует принципам Dragon Dreaming.



Танцуйте со своими драконами!

Сильный Противник

Работаем с нашими Врагами

Противник может помочь проекту, позволив обнаружить непредвиденные факторы, особенно те, о которых мы не знали, что мы их не знаем. Когда мы встречаем такого активного Противника, мы должны праздновать, так как этот человек, если его вовлечь в взаимовыигрышную игру, будет одним наших лучших союзников. Нам нужно найти способ начать коммуникацию с этим человеком. Задайте ему порождающий вопрос: «Я знаю, что вы считаете наш проект неправильным (плохим, идиотским), и я буду очень признателен, если вы объясните мне почему?»

Запишите ответ и сверьте его для точности. Придите с этим результатом к своей команде мечты и найдите ответ на каждый поднятый вопрос. Потом вернитесь к Противнику с новым порождающим вопросом: «Помните нашу прошлую встречу? Нам кажется, что мы нашли ответ. Что думаете?»

Обычно они отвечают: «Да, но», и вы оказываетесь с новым длинным списком. Повторяя процесс несколько раз, вы будете получать разные типы ответов. «Да, я думаю, что так это может сработать!» Теперь настает лучший момент для принесения искренней благодарности. Вы можете сказать: «Спасибо! Вы не представляете, как сильно вы помогли нашему проекту! Хотели бы вы присоединиться к нашей команде мечты, чтобы воплотить эту мечту в жизнь?». В ответ на оказанное доверие человек может сказать: «Да!»

ДЕЙСТВИЕ

Всё, о чем мы говорили до этого, это лишь карта Dragon Dreaming – это ещё не путешествие по стране Dragon Dreaming.

// Без стадии делания Dragon Dreaming – всего лишь теория. Во время осуществления проектов ваш дракон придёт к вам. Именно в осуществлении проекта вы научитесь:

- » Интегрировать теорию и практику;
- » Повысить качество самосознания;
- » Усовершенствовать свою работу в команде;
- » Расширить собственные представления о себе, своем сообществе и мире;
- » Создать тактику, которая вытекает из стратегии вашего проекта и позволяет ему воплотиться;
- » Творчески работать с конфликтами;
- » Научиться управлять стрессом и рисками;
- » Расширить границы личного и коллективного потенциала.

Чтобы сделать это, важно сознавать фрактальную природу проектов – с помощью Пинакарри, Харизматичной Коммуникации, релаксации, телесного движения и упрочнения нашей миссии. Суммация всех лет персонального опыта участников, происходящая в группе, даёт много больше, чем любой индивидуальный опыт. Поэтому важно открыть доступ к коллективному разуму, объединяющему сокровища и познания жизни каждого.

На стадии Делания мы управляем проектом. Также это этап, на котором дела могут очень легко свернуть с верного пути. Здесь важно отслеживать прогресс и адаптироваться к изменениям: Продолжаем ли мы укладываться во временной план? Покрываются ли наши расходы? Нужно ли нам адаптировать свои планы к изменениям? Как мы справляемся со стрессом (очень важный вопрос...)? Как мы минимизируем



риски? Мы действительно реализуем изначальную мечту или были настолько заняты, что стали двигаться вслепую в совершенно другом направлении? Мы постоянно отслеживаем прогресс. Очень важный вопрос на стадии делания, как и на всех других, - Достаточно ли мы празднуем?

Успешное управление требует бережного управления временем, стрессом и ресурсами. Оно может потребовать аккуратной координации работы множества людей, как тех, чью работу оплачивают, так и тех, кто добровольно прилагает усилия для достижения целей и задач проекта, воплощения мечты. Осуществление такого управления часто требует контроля (супервизии). Обычно контроль – это метод «власти над», где так называемые «лидеры» надзирают за людьми, которые, в конечном счёте, выполняют основную часть работы. В Dragon Dreaming настоящий взаимовыигрышный процесс построен по-другому. У каждого в организации есть супервизор, и менеджеров в итоге могут контролировать уборщики!

12 Контрольных Вопросов

Как убедиться, что ваш проект на верном пути

Чтобы удостовериться, что ваш проект на верном пути, – реализует задачи, достигает цели и воплощает в реальность ваши совместные мечты – вам нужен инструмент для мониторинга прогресса. Инструмент контроля, описанный здесь, – это демократический процесс, осуществляемый (для больших проектов) еженедельно. Контролёр и подконтрольный договариваются об удобном времени и месте встречи. Человек в роли контролёра задаёт 12 вопросов, проверяющих задачи Карабиррда:

1. Чего ты надеялся достичь, когда мы встречались в последний раз (на прошлой неделе, в прошлом месяце)? Реализовал ли ты это? Если да, то был ли отпразднован успех и закрашен соответствующий кружок Карабиррда? Если нет, то по-прежнему ли стоит делать эту работу?

2. Какую новую работу ты надеешься закончить к моменту нашей следующей встречи? Действительно ли эти действия способствуют осуществлению общей мечты? Рассмотрите альтернативы, если потребуется.

3. Кого необходимо вовлечь? Кто в этом может быть заинтересован?

4. Как ты собираешься вовлечь тех, кого необходимо?

5. Какие духовные, ментальные, физические, эмоциональные, финансовые ресурсы тебе нужны, чтобы выполнить эту задачу?

6. Как лучше всего найти эти ресурсы? Как будет сделана эта работа? Какие процессы оптимальны для этой части проекта?

7. К какому сроку эту работу нужно выполнить? Когда она начнется?

8. Каким образом ты можешь саботировать, отвлекаться, останавливать себя от реализации задач, которые ты поставил?

9. Как лучше всего преодолевать искушения? Какая поддержка тебе нужна? Куда должны быть доставлены результаты твоей работы? Где работа делается лучше всего? Для дальнейшего сопровождения в последующие встречи нужно задавать ещё три вопроса:

10. Помогли ли ответы на эти вопросы успешному выполнению задачи? Было ли это отпраздновано? Как?

11. Повлияла ли реализация задачи успешно на окружение, укрепление сообщества, вовлечённых людей, заинтересованных лиц в целом? Как был реализован обмен информацией? Как это было отпраздновано?

12. Заканчивайте каждую встречу следующими вопросами: Когда и где мы встретимся в следующий раз? Как ты себя чувствуешь? Хочешь ли ты что-нибудь добавить?

ПРАЗДНОВАНИЕ

Важность Празднования отличает Dragon Dreaming от других методов управления проектами. Празднование здесь - не задача шумного экстраверта, а скорее часть осмысления, благодарности и признательности.

// Мы глубоко убеждены, что 25% затрат и энергии, задействованных в проектах Dragon Dreaming (включая обучающие курсы), должны идти на Празднование!

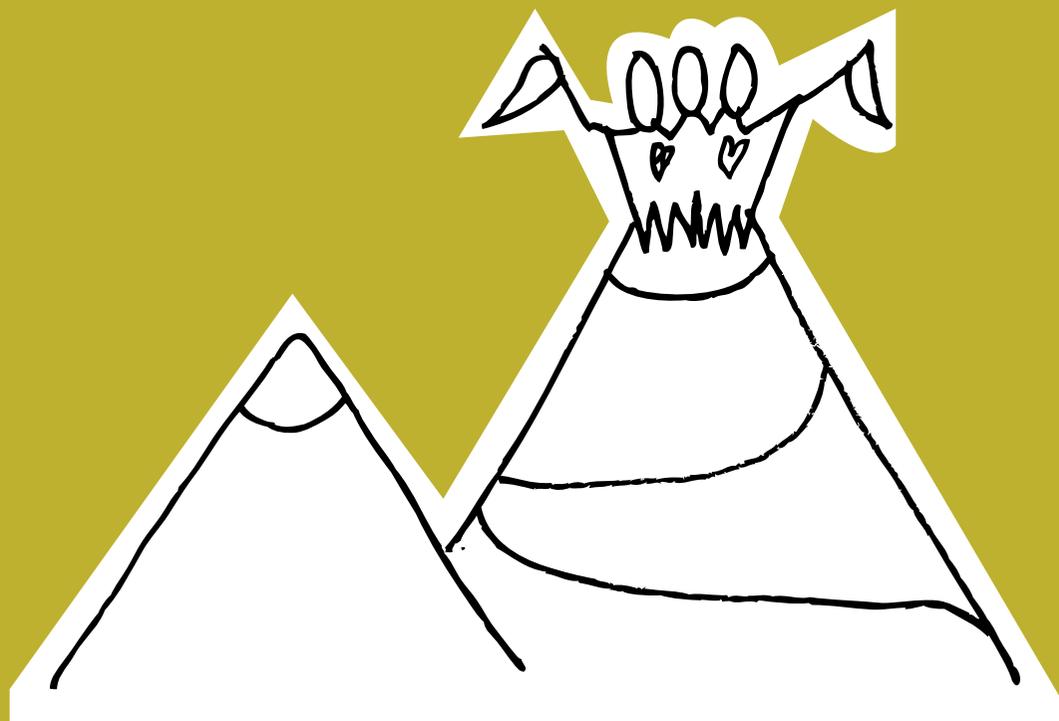
В Dragon Dreaming празднование – это часть процесса самопогружения. Такое празднование заключается не в избыточном употреблении алкогольных напитков, но скорее в признательности, благодарности и признании заслуг. Оно заключается в видении других людей в их великолепии и красоте, в то же время видя их ранимость и уязвимость. Оно заключается в том, как видеть и принимать человека в его целостности. Оно заключается в чувствовании всего, что прошло хорошо в проекте, как и того, что прошло не так хорошо. Празднование также важно тем, что оно заново соединяет стадию осуществления

проекта с изначальным мечтанием. Это способ посмотреть, каким образом воплощаемый нами проект привносит смыслы в нашу жизнь. В праздновании каждый из нас проявляется индивидуально.

Мы рассматриваем каждого человека, проектную команду, как и все проекты Dragon Dreaming, как саму Землю. В праздновании мы реализуем три цели Dragon Dreaming:

В качестве Служения Земле мы учимся праздновать игру, в которую мы играем, когда создаём проект. И осознаём, что печаль – это зеркало любви. Мы печалимся только по тому, что любим, и если мы сильно переживаем то, что вокруг нас происходит, то можем проявляться страстно, смело и во благо своего окружения.

Создание сообществ вдохновляется Празднованием. Сообщество – это



Поддерживайте дух игры!

безопасное место, в котором можно обмениваться эмоциями. Западная культура учит нас тому, что нам не следует демонстрировать свои эмоции. Она также учит нас избегать негативных чувств. Однако если мы так делаем, то мы подавляем позитивные эмоции так же, как и негативные. Мы боимся показать настоящего Себя, нашу теневую сторону вместе со светлой - и тем самым попадаем на эмоциональную равнину. Суть Dragon Dreaming в распознании того, что все мы едины, что все мы соединены друг с другом и что все мы непосредственные участники происходящего вокруг нас. И что мы не делаем другим одолжения, озвучивая то, что и они сами может быть чувствуют, а действительно привносим глубину и честность в наш проект.

Индивидуальное развитие продолжается в Праздновании, поскольку оно даёт возможность отойти от стресса повседневной жизни, который может возникнуть. Мы смотрим на то, что мы поняли, какие новые навыки обрели и где мы действительно покинули зону комфорта и обнаружили Ага-моменты.

Празднование – это также время для чествования даров и навыков, которые мы обрели в процессе воплощения проекта. Во время

празднования вспоминаются Ага-моменты, которые возникали в ходе работы над проектом. Эти Ага-моменты приводят к новому восприятию, которое в свою очередь привносит новую мечту. Цикл начинается вновь.

Мы предлагаем, чтобы все ваши встречи Dragon Dreaming вы начинали с Празднования. Задайте себе Порождающий Вопрос: «Каким образом собрать людей вместе, чтобы им было радостно, пробуждалась их любознательность и возникла мотивация стать частью происходящего?» «Как мы можем создать среду, которая будет питать всех, кто в нее вовлечён, углублять их связи друг с другом и вести к пониманию того, что мы являемся частью всего, вокруг нас происходящего?» «Как мы можем вдохновить тех людей, которые не понимают смысла Празднования, присоединиться к нам и наслаждаться?»

Мы предлагаем вашему проекту создать команду Празднования, которая следит за тем, чтобы оно происходило в течение всего проекта (как часть каждого квадранта). Празднования могут в себя включать Рассказывание историй, Танец, Пение, Ритуалы (посвященные человеку, сообществу, Земле) и, конечно, Прекрасную еду!

Постижение мастерства

Когда проект завершается

Стадия празднования дополняется овладением мастерством, обретением новых навыков. Создание Карабиррда, танец со своими драконами, воплощение своих мечтаний в жизнь потребует от каждого обучиться новым навыкам, выйти за пределы своих зон комфорта и обнаружить, что они куда больше того, что они о себе думали. Каждый человек, который как-то содействовал проекту, должен быть благодарен.

После того, как стадия действия вашего проекта завершена, убедитесь, что вы устроили большое празднование. Только после того, как вы сделали это, ваш проект действительно закончен. И, поскольку круг завершен, все может начаться снова... И последний шаг вашего празднования требует анализа результатов преобразования. Для этого нужно ответить на следующие вопросы.

Во-первых, после того, как мы все закончили, что могли бы мы

изменить, если бы потребовалось вновь реализовать этот проект? Это создает обучающую ситуацию, на которой базируется любое личностное развитие. Во-вторых, что в проекте нам понравилось больше всего, что бы мы хотели внедрить в любой последующий проект? Каким образом проект позволял развиваться индивидуально, спланировал наше сообщество и способствовал процветанию и благополучию всего живого?

На планете истощаются ресурсы, поэтому Dragon Dreaming основан на принципе созидания Земли лучшим местом, чем той, какой мы её встретили. Очищение и прояснение пространства – это часть финального празднования любых событий в Dragon Dreaming.

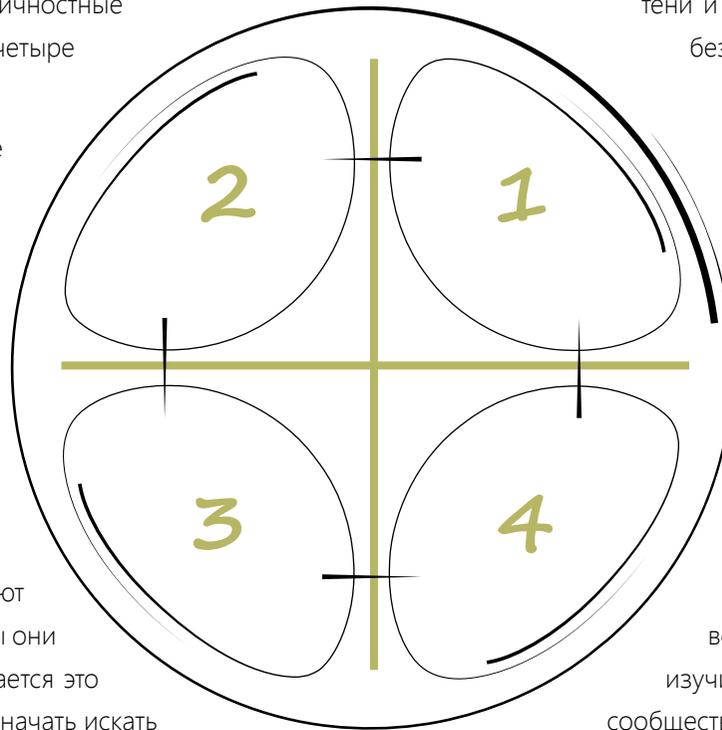
Внимательность к чувствам в группе

Четыре фазы создания команды

Аналогично отношениям с другим человеком, у нас могут быть отношения с группой людей. Качество этих отношений зависит от нашей коммуникации – как мы кормим дракона, которого группа может олицетворять.

У каждой группы есть слабые места или межличностные тени, которыми нужно управлять. Существует четыре стадии создания команды:

1. В начале проекта, когда люди впервые объединяются вместе и группа ещё нова, участники в своем первоначальном энтузиазме проявляют только то, что считают приемлемым в группе и ценным для проекта.
2. На второй стадии появляются тени. Мотивация может упасть, а проект может войти в более хаотическую фазу. Группа может погрязнуть в играх «выигрыш-проигрыш», обвиняя друг друга. Группы зачастую могут развернуться к тем, кого полагают лидерами проекта, и начать давить на них, чтобы они вывели группу из хаоса. Если «лидер» отказывается это сделать, группа зачастую может обвинить его и начать искать другого лидера, который бы вывел её из хаоса. При такой динамике возникают риски создания иерархии, которая ослабит чувство сообщества. Чтобы избавиться от дискомфорта, люди могут начать пробовать исправлять, лечить или менять тех, кого полагают источником сложностей.



3. В третьей фазе, если группа справляется с танцем с драконом дискомфорта и ищет ответы на вопросы, возникшие на второй стадии, может наступить период тишины. В этой тишине мы можем обнаружить, что у всех нас есть тени и внутренние раны, и это делает нас на шаг ближе к безоценочности.

4. Когда мы прошли этот шаг, зарождается четвертая фаза. Она возникает из нашей способности глубоко участвовать и наблюдать одновременно, что ведёт нас к подлинному сообществу. Часто это становится глубинным исцеляющим процессом... Так что - празднуйте!

5. Не расстраивайтесь, на какой бы стадии вы ни находились. Это нормально. Один из способов узнать, на какой стадии вы сейчас находитесь, это сделать внутреннюю «сводку погоды», которая позволит узнать об эмоциях внутри группы. Постарайтесь найти, что лучше всего подходит вам и группе. Вы можете захотеть изучить другие подходы, например, работу по созданию сообществ Скотта Пека и Глубинную Экологию Джоанны Мэйси. Пробуйте использовать разные подходы к углублению групповых процессов, такие как движение, творческие подходы любого типа и, конечно, тишина. Отличная возможность провести Пинакарри!

Планирование преемственности

Замените себя как можно быстрее

Каждому придётся рано или поздно покинуть проект. Но продолжит ли проект свою жизнь после вашего ухода? Планирование преемственности необходимо, чтобы проект не рухнул из-за того, что инициатор перегорел, занялся чем-то другим или сменил свои интересы. Обычно замещение происходит только в конце проекта. Но в Dragon Dreaming важно, чтобы вы себя заменили кем-то, кто, как вам видится, может делать проект лучше, чем вы сами, и что вы делаете это на пике своего энтузиазма, а не на нижней его точке. Ожидание конца обрушит проект, а вы станете подобны вампиру, который охотится за новой кровью.

Как вам найти людей себе на смену? Возможно, они появятся из команды мечты, которая поддерживала вас в осуществлении мечты. Им могут понадобиться новые навыки или опыт. Им тоже понадобится команда поддержки и помощь в этом. Долгий период прохождения практики даст возможность убедиться, что история проекта не утратится вместе с уходом его инициатора.

Замена себя не обязательно означает, что вы покидаете проект. Однако она создает глубокое чувство свободы. Например, вы знаете, что если по причине здоровья или личных обстоятельств вам придётся покинуть проект, то он продолжит жизнь после вашего ухода. Замена себя таким образом ведёт к глубокому чувству смирения.

Одиннадцатый час – Пророчество старейшин племени Хопи

Вы говорите людям, что уже Одиннадцатый Час. Теперь вы должны вернуться и сказать людям, что час пробил!

И есть то, о чём нужно задуматься.

Где вы живёте?

Чем занимаетесь?

Какие у вас взаимоотношения?

Вы в правильных отношениях?

Где ваша вода?

Познайте свой сад.

Пришло время говорить Истину.

Создайте свою общину.

Будьте добры друг к другу.

Не ищите лидера вне себя.

Может наступить прекрасное время.

Река сейчас течёт очень быстро.

Она настолько велика и быстра, что некоторых может охватить страх.

Они будут стараться остаться на берегах.

Они будут чувствовать, что остались в одиночестве, и будут сильно страдать.

Знайте, у реки есть цель.

Старейшины говорят, что нам нужно оставить берег,

Оттолкнувшись от него к середине реки,

Оставляя свои глаза открытыми и держа свою голову над водой.

И я говорю - Увидьте тех, кто с вами, и празднуйте.

В этот период истории ничего не следует воспринимать лично,

И особенно - самих себя.

Когда мы так поступаем, наш духовный рост и путешествие прекращается.

Время одинокого волка прошло.

Собирайтесь вместе!

Очиститесь от борьбы слов, от своих предубеждений и своего словаря.

Всё, что мы делаем ныне, следует выполнять,

Сохраняя священное отношение и дух праздника.

Мы и есть те люди, которых мы ждали!

