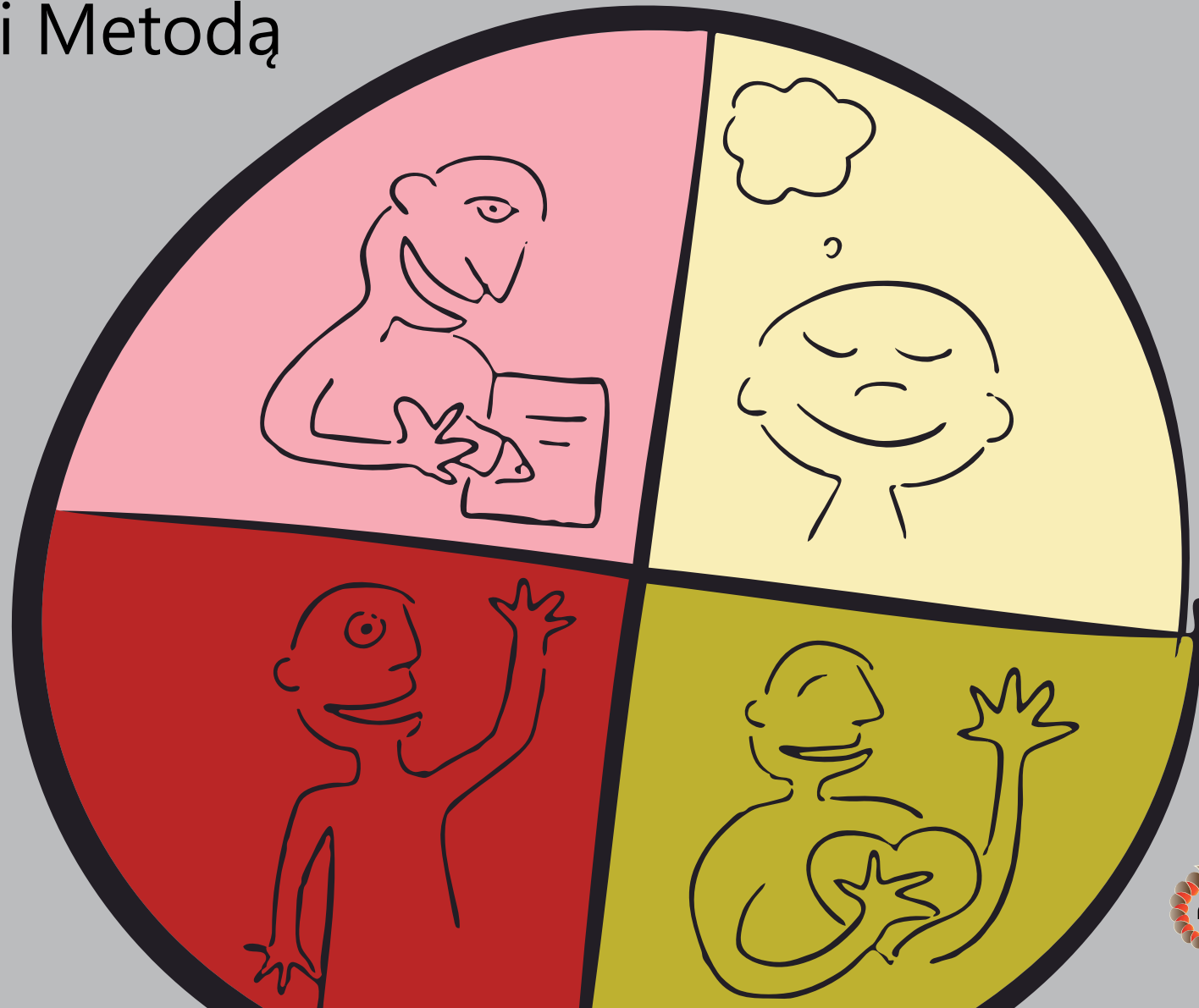


WERSJA 2.09

DRAGON DREAMING

Projektami Metoda

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



Dedykacje

Ta książka dedykowana jest wszystkim, którzy nie porzucają marzeń i mają odwagę tańczyć ze swoimi smokami! Książkę w wersji elektronicznej wydano na licencji Creative Commons, czyli można z niej korzystać i kopiować w celach niekomercyjnych, o ile wymienisz nazwiska autorów. Jeśli chcesz modyfikować jej zawartość lub wykorzystać ją do innych celów niż tworzenie projektów czy organizacji korzystając z opisanych zasad, należy uzyskać zgodę oraz poinformować o tym autorów.

Pamiętaj, że Dragon Dreaming jest wciąż rozwijającym się procesem: metoda Dragon Dreaming została opracowana przez Gaia Foundation z Zachodniej Australii. Osoby stosujące tę metodę od Brazylii do Rosji, Kanady i Konga są częścią żywej społeczności, gdzie każdy stara się włożyć od siebie coś najlepszego. Ten e-book (i wydanie papierowe) jest tylko częścią wciąż rosnących zasobów informacji o metodzie Dragon Dreaming.

Jeśli chcesz pomóc w realizacji naszych marzeń a także wesprzeć rozwój społeczności Dragon Dreaming oraz na bieżąco dowiadywać się o naszych osiągnięciach – skontaktuj się z nami. Oto otrzymujesz metodę pozwalającą zrealizować marzenia w 100 procentach! Mamy nadzieję, że ten mały przewodnik pomoże Wam zacząć przygodę z czekającymi marzeniami – życzymy Wam dużo zabawy i wspaniałych, edukacyjnych doświadczeń. Pamiętaj, że jeśli nie ma w tym zabawy, to nie jest to działanie trwałe i zrównoważone! Działaj Smoczy Marzycielu!



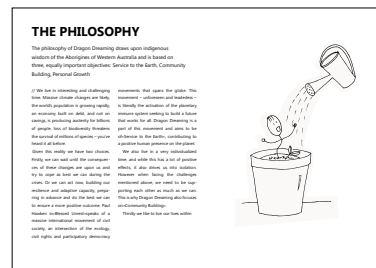
ISBN: Google → „dragon dreaming project design book isbn”

Jeśli chcesz finansowo wesprzeć społeczność Dragon Dreaming, zajrzyj na stronę: <http://www.dragondreaming.org/about-us/become-involved/>

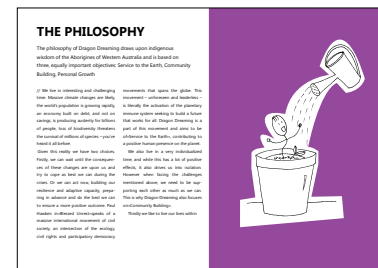
Jak korzystać z wielojęzycznego E-Book'a?

Aby E-Book był możliwie przydatny, wykonaliśmy go w formie interaktywnej. Oznacza to, że masz pewne opcje i możesz decydować jak wygląda e-book.

Aby korzystać ze wszystkich funkcji wielojęzycznych wersji e-book'a, proszę skorzystać z bezpłatnego edytora PDF „Adobe Reader”!



*Kliknij tutaj, wersja czarno-biała:
do wydruku*



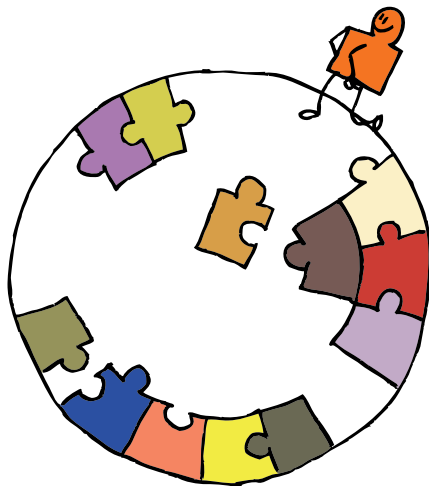
*Kliknij tutaj w wersji kolorowej:
do czytania na ekranie*

Język

Można także zmienić język. Aby go zmienić, przejdź do strony tytułowej, a następnie kliknij język, który Ci odpowiada najbardziej.

Nieustannie pracujemy nad nowymi tłumaczeniami. Jeśli nie ma jeszcze przekładu w twoim języku, a jesteś zainteresowany tłumaczeniem tego e-Book'a, byłibyśmy bardzo szczęśliwi. W celu uzyskania dalszych informacji prosimy skontaktować się z translations@dragondreaming.org.

»Przyszłość należy do tych, którzy wierzą w piękno ich marzeń.«
Eleanor Roosevelt



Od wydawcy

Prace nad tą książką zostały rozpoczęte wiosną 2012 roku z inicjatywy Ilony Koglin we współpracy z Manuela Bosch, Angel Hernandez i Florian Müller. Zakończono latem 2013 roku we współpracy z Johnem Croft, Catriona Blanke i Ilona Koglin, włączając teksty Monica Prado (Mandakini Dasi), Juiz de Fora (Brazylia), we współpracy z Bernadette Otto z Penticton (Kanada). Specjalne podziękowania dla Jana Croft'a, współtwórcy metody Dragon Dreaming, na którego myśli i idei oparta jest ta książka.

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

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

Udoskonalenia techniczne: Matthias Brück

Ilustracje: Wiebke Koch

Okładka: Luiza Padoa

Układ: Ilona Koglin

Przekład: slovenščino - Barbara Dovjak, Lara Kastelic & Nara Petrovič; es-
pañol - Teresa Fernandez, Juliana Simoes, Daniela Pereira, Julia Ramos & Luna Marcén;
latviešu - Rūta Kronberga; русский - Anton Tofilyuk & Sasha Bezrodnova; portugûês
- 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 Ko-
larzowskiego & Aleksandra Piecucha; עברית- יובל ישי, דרור נוי, נועם תמרי; française: Nat-
halie Sinthes, Pascale Pluton, Eric Sanner, Hubert Boutin, Renaud Darnet;

Aby uzyskać więcej informacji na temat Dragon Dreaming, jak również listę trenerów i innych przydatnych spostrzeżeń prosimy odwiedzić, www.dragondreaming.org

SPIS TREŚCI

Filozofia strona 5	Planowanie strona 17
Rozwój osobisty strona 6	Ustalanie celów częstkowych strona 18
Dream Time (Czas Snu) strona 6	Tworzenie celu nadrzędnego (misja) projektu strona 19
Linie Pieśni strona 7	Karabirrdt strona 19
Gra Wygrany-Wygrany strona 7	Tworzenie Karabirrdt strona 20
Komunikacja strona 8	Zadania i odpowiedzialność strona 21
Pytania Generatywne strona 8	Czas i Budżet strona 21
Pinakarri strona 9	Delegowanie zadań i odpowiedzialności strona 21
Komunikacja charyzmatyczna strona 10	Test zespołu strona 22
Koło Projektu strona 11	Wielki opornik strona 23
Przekraczając progi strona 11	Działanie strona 24
Cztery Postacie strona 12	12 Pytań Superwizyjnych strona 25
Jakim jestem typem? strona 13	Świętowanie strona 26
Śnienie strona 14	Opanowanie mistrzostwa strona 27
Zespół marzeń strona 14	Świadomość uczuć w grupie strona 28
Krąg marzeń strona 16	Planowanie sukcesji strona 29
Gadający przedmiot strona 16	11 Godzina - przepowiednia Starszyzny Indian Hopi strona 29

FILOZOFIA

Filozofia Dragon Dreaming wywodzi się z wiedzy i mądrości Aborygenów zamieszkujących obszar Australii Zachodniej i jest opata na trzech równie ważnych celach: Służbie Ziemi, Budowaniu Społeczności, Rozwoju Osobistym

// Żyjemy w ciekawych, pełnych wyzwań czasach. Bardzo prawdopodobne stają się ogromne zmiany klimatyczne, liczba ludności na świecie gwałtownie rośnie, gospodarka opiera się na długu, a nie na oszczędnościach, co powoduje zubożenie miliardów ludzi. Utrata biologicznej różnorodności zagraża przetrwaniu milionów gatunków – słyszeliście to wszystko już wcześniej.

W tym stanie rzeczy, mamy dwie możliwości. Popierwsze, możemy czekać, aż konsekwencje tych zmian dopadną nas i będziemy starać się jak najlepiej poradzić sobie w czasie kryzysu. Albo – druga możliwość – możemy działać już teraz, budując naszą rezyliencję oraz zdolności adaptacyjne, przygotowując się wcześniej i czyniąc co tylko możliwe, aby zapewnić jak najlepsze efekty. W książce »Blessed Unrest« Paul Hawken opisuje wielki, międzynarodowy ruch

społeczeństwa obywatelskiego będącym skrzyżowaniem ekologii, praw człowieka oraz partycypacyjnych ruchów demokratycznych obejmujących cały świat. Ten, nieprzewidywany i pozbawiony liderów ruch stara się budować przyszłość, która będzie przydatna dla wszystkich i stanowi wyraz aktywizacji układu odpornościowego planety. Metoda Dragon Dreaming jest częścią tego ruchu, a jej celem jest »Służba Ziemi«, co przyczynia się do pozytywnej obecności człowieka na planecie.

My także żyjemy w czasach, które wspierają życie jednostek i choć ma to wiele pozytywnych aspektów, to jednak prowadzi także do osamotnienia. Jednak w obliczu wyzwań, o których mowa powyżej, musimy w możliwie największym stopniu wzajemnie się wspierać. Z tego powodu metoda Dragon Dreaming skupia się również na



Dragon dreaming polega na bezpiecznym działaniu poza strefą kontroli.

»Budowaniu Wspólnoty«.

Po trzecie pragniemy spędzać życie w obszarze naszej strefy komfortu.

Ta nazwa może być wam znana: jest to strefa, gdzie wiemy jak działać, gdzie mamy do czynienia z ludźmi, z którymi czujemy się komfortowo. Tutaj czujemy się bezpieczni. Ale możemy się czegoś nauczyć jedynie w takich sytuacjach, gdy wykraczamy poza naszą strefę komfortu. To tam, czekają na nas »smoki« i stąd wywodzi się nazwa Dragon (smok) Dreaming. Smoki reprezentują nasze trudności, nasze lęki i wahania, ludzi z którymi możemy mieć trudności. Jeśli udaje się nam przekroczyć własne granice, to uczymy się »Tańczyć z naszymi smokami« – przez co możemy wzmacniać się, odkrywać własne silne strony i umiejętności. Dlatego metoda

Dragon Dreaming ma trzeci cel: »Rozwój osobisty«.

Tozwód osobisty

Ważność chwil „AHA”

Chwile-AHA są wysoce zaraźliwe. Kiedy jedna z osób podzieli się swoim wglądem, są duże szanse na to, że inni również mogą odkryć coś, o czym nie wiedzieli, że nie wiedzieli. Dzielenie się »Aha« w grupie może prowadzić do twórczych rozwiązań wspólnych problemów. Będąc Smoczym Marzycielem (Dragon Dreamer) ćwicz umiejętności generatywnego dopytywania a otworzy się dla Ciebie nowy świat. Ludzie mają różne doświadczenia związane z chwilami AHA. Dobrą praktyką w otwieraniu się na wglądy AHA jest:

- » P Przebywanie w kontakcie z przyrodą
- » Kontakt z różnymi rzeczywistościami, ludźmi, kontekstami
- » Podróżowanie do różnych kultur
- » Obserwowanie i refleksja
- » Głębokie słuchanie słów innych osób
- » Poszukiwanie znaków, widzialnych i niewidzialnych
- » Nawiązanie kontaktu ze snami, wizjami
- » Medytacja
- » Głębokie skupianie się na problemie, a potem robienie czegoś zupełnie innego

Dream Time (Czas Snu)

Aborygeńska koncepcja czasu

Współczesny światopogląd opiera się na przekonaniu, że czas jest zbiorowym i obiektywnym procesem liniowym, podróżującym z przeszłości, przez teraźniejszość w przyszłość. W tym poglądzie, śnienie jest postrzegane jako indywidualny, subiektywny proces, nie związany

z rzeczywistością. Wśród wielu kultur tubylczych, w tym w tradycyjnej kulturze Aborygenów australijskich, śnienie jest postrzegane jako doświadczenie obiektywne i zbiorowe. Takie podejście umożliwia dostęp do zbiorowej kreatywności oraz do głębszego zrozumienia. Z tego punktu widzenia, nic nie jest oddzielne; każdy byt jest tymczasowym węzłem w procesie przepływu.

Jak powiada aborygeńskie przysłowie, »Wszyscy jesteśmy chwilowymi przybyszami. Jesteśmy tylko przejazdem. Nasz cel to obserwować, uczyć się, rozwijać, kochać... a potem wracamy do domu, do kraju.« To oznacza, że wszystko jest możliwe i że pracując z koncepcją Czasu Snu, pracujemy z taką częścią nas, która ma dostęp do zbiorowej inteligencji.

Pogląd ten sugeruje również, że każdy z nas znajduje się w teraźniejszości, na moście pomiędzy obszarem skąd przyszliśmy i dokąd idziemy. Dla niektórych, most jest wąski i łatwy do przejścia, a dla innych jest trudny i groźny. Ten most zawiera się w opowieści – historii tworzonej z chwili na chwilę.

Podczas podróży budujemy most dokładając kamienie. Taki pogląd objaśnia nasze życie – gdzie je

zaczęliśmy, ważne lekcje wyniesione z kluczowych wydarzeń w naszym życiu oraz pokazuje, dokąd to w naszych odczuciach zmierzamy: Linia Pieśni.

Linie Pieśni

Dlaczego projekty są ważne

Aborygeni Noongar wierzą, że wszystko zaczyna się od karł: Żółtego Ognia – z pierwszymi promieniami porannego słońca. Karłup to serce, ognisko, gdzie ludzie zbierają się, aby dzielić się snami, marzeniami, opowiadać historie, podejmować decyzje i planować działania, oraz żeby świętować pod koniec dnia. Częściowo to dzielenie się było opowiadane pieśniami – na przykład przekazywano wiedzę o ważnych miejscach, wskazówkach i trasach. To stąd pochodzi nazwa »Songlines« (Linie Pieśni).

Te Linie Pieśni nadają cel i sens naszemu życiu. Z tego punktu widzenia nasze życie może być postrzegane jako projekt z ważnymi »Drogowskazami« i łączącymi je Liniami Pieśni (Songlines). Zatem projekty w które angażujemy się w całym naszym życiu nadają mu kierunek, cel i sens.

Gra Wygrany-Wygrany

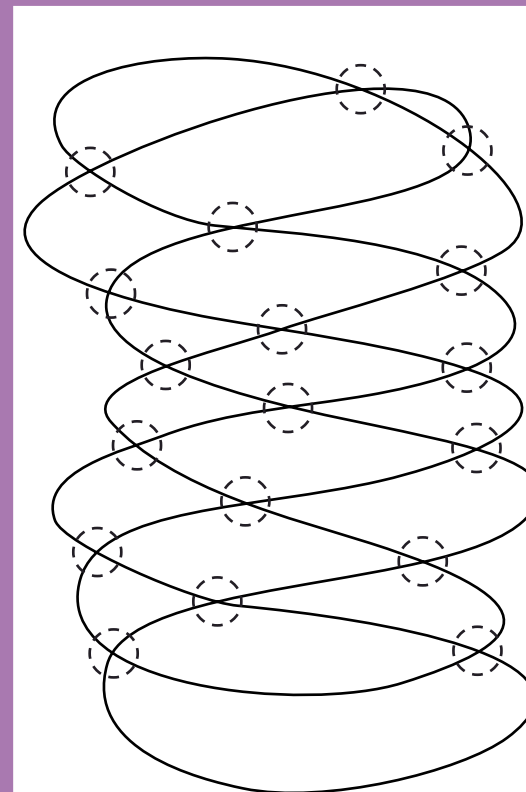
Koniec kultury wygrany-przegrany

Cywilizacja, jak ją rozumiemy, opiera się na pewnym światopoglądzie. Nasz język składa się z podmiotów (aktywnych) i przedmiotów (pasywnych), co sprawia, że widzimy świat jako składający się z rzeczy, nad którymi, w naszym przekonaniu, mamy władzę i kontrolę. Jest to pogląd, który dzieli wszystko na oddzielne kategorie: na tych, co posiadają władzę oraz na pozostałych. To – mówiąc w skrócie – jest przyczyną gry wygrany-przegrany oraz tworzy hierarchię siły, co zwykle uznajemy za jedyny możliwy sposób funkcjonowania.

Współdziałanie ze środowiskiem sprawia, że jesteśmy zaangażowani w żywy świat, którego również jesteśmy częścią. Wiara w to, że możemy przejąć kontrolę nad światem przez »władzę podmiotu nad przedmiotem« jest mitem i egotyzmem prowadzącym do frustracji i złamanego serca. Nie możemy kontrolować procesu przepływu energii, materii, informacji lub entropii czy chaosu, których sami jesteśmy częścią. Tradycja Aborygenów sugeruje, że nic nie

jest oddzielone, co również nieustannie udowadnia współczesna nauka.

Jednak możemy mieć moc »wraz« z tymi przepływami. A to oznacza, że możemy pracować ze wszystkim i z każdym – zawsze starając się stworzyć warunki dla gry wygrany-wygrany. Aby tak się stało, musimy stać się wrażliwi i otwarci – musimy zawsze starać się zobaczyć drugą stronę. Stronę oponenta naszego projektu, stronę takiej sytuacji, w której mamy gotowe założenia i uprzedzenia. Praktykując ten nowy rodzaj gry, otwieramy się na nieograniczone możliwości, których tam wcześniej nie było. Gra wygrany-przegrany jest nie do utrzymania na dłuższą metę. Jeśli szczerze pragniemy stworzyć zrównoważoną kulturę, to stosowanie Gry wygrany-wygrany okazuje się niezbędne.



Aborygeńska koncepcja Czasu Snu. Ta grafika pokazuje jak rozumieć stwierdzenie, że wszystko jest chwilowym węzłem w procesie przepływu.

KOMUNIKACJA

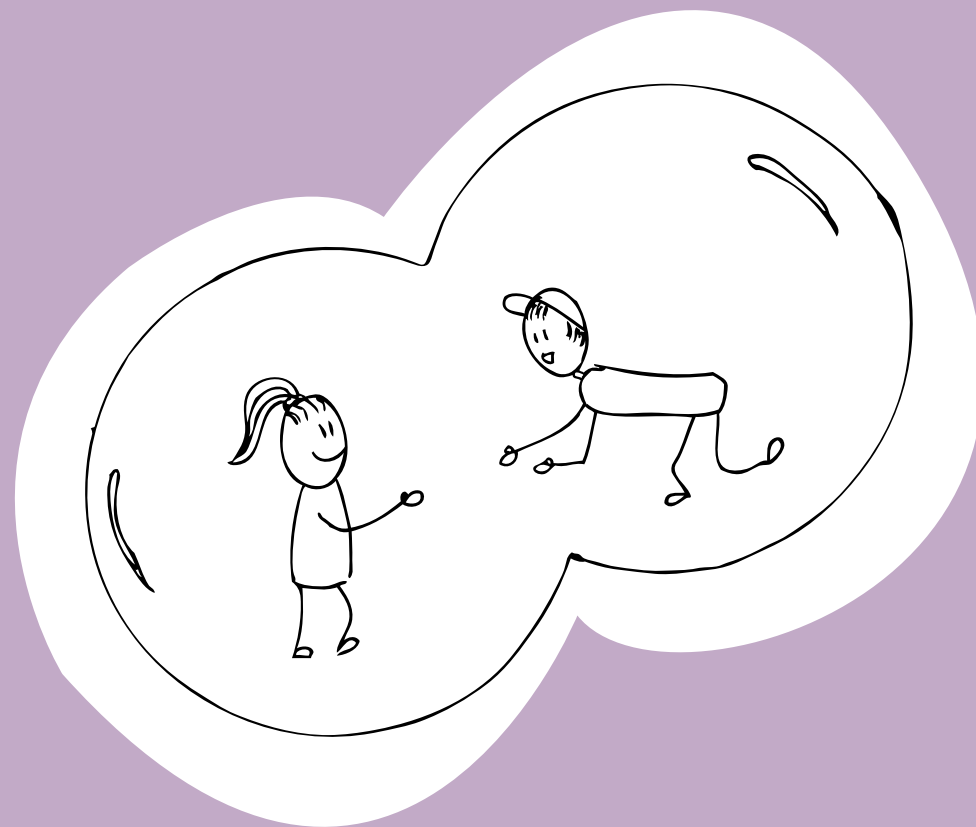
Kiedy korzystamy z metody Dragon Dreaming dobrze jest mieć świadomość, że staramy się tworzyć nowy paradygmat oraz nową kulturę. Potrzebujemy odzyskać naszą zdolność do głębokiego słuchania, słuchania tego, o czym Ziemia do nas mówi, słyszeć innych i samych siebie.

// Dragon Dreaming ma na celu stworzenie nowego języka, opartego na koncepcji wygrany-wygrany i zastąpienie nim, gdzie tylko możliwe, starego języka gry „wygrany -przegrany” (a nawet „przegrany-przegrany”). Podobnie jak w przypadku wielu umiejętności – im więcej ćwiczmy, tym lepiej nam idzie... Bardzo często realizacja projektów nieudajesięzpowodunieistniejące j lub nieprawidłowo działającej komunikacji. Istnieją na szczęście różne sposoby komunikacji, które przyczyniają się do realizacji marzeń, a także pozwalają rozwiązywać konflikty i zapobiegać im.

Pytania Generatywne

Pytaj o moc emocji

Ogólnym celem takich pytań jest odkrycie, czego brakuje, obecność czynnika, który tworzy różnicę. To otwarte zaproszenie do współpracy z tym, czego nie wiemy. Taka sytuacja pojawia się dzięki zadaniu otwartego refleksyjnego pytania odkrywającego głębszą rzeczywistość. Nasz sposób pracy nad projektami znajduje się pod ogromnym wpływem naszego stylu komunikacji i umiejętności słyszenia się. Pytania generatywne są kluczowym elementem w metodzie Dragon Dreaming. Dlatego zachęcamy do rozwijania zdolności tworzenia i zadawania pytań generatywnych. Aby w tym pomóc, zamieszczamy przykłady tego rodzaju pytań w książce...



Pinakarri

O głębokim słuchaniu

Pinakarri to aborygeńskie słowo oznaczające Głębokie Słuchanie. W większości straciliśmy umiejętność empatycznego słuchania drugiej osoby i zamiast tego słuchamy cichutkiego głosu we własnej głowie, który podtrzymuje ewaluację procesów i efektów gry „wygrany-przegraną”. Ten głos bardzo nas rozprasza i sprawia, że szybciej zapominamy: na przykład większość ludzi potrafi koncentrować się nie dłużej niż 20 minut na teoriach koncepcyjnych, po czym odzywa się ten szczególny głosik, skutecznie utrudniając nam prawdziwe słuchanie. Pinakarri łagodnie wycisza ten mały głos.

Każdy uczestnik biorący udział w procesie Dragon Dreaming może w dowolnym czasie odwołać się do Pinakarri. Możesz zadzwonić dzwonkiem lub zastosować inny, uzgodniony przez grupę sygnał. Na ten znak wszyscy zatrzymują się w tym, co mówią i robią, aby pomilczeć przez około 30 sekund. To kwestia indywidualna, jak głęboko każdy się zrelaksuje, ale ważne jest, by każdy zachował milczenie przez tę chwilę. Celem tej praktyki jest przewyższenie niektórych aspektów

ludzkiego zachowania. Z jednej strony Pinakarri pomaga pokonać wewnętrzne blokady ludziom, którzy akurat znajdują się w konflikcie. Mamy tendencję do tym silniejszego utrzymywania swojego punktu widzenia, im bardziej ktoś inny wyraża przeciwną opinię. I często nie ma to żadnego związku z tym, czy inna osoba ma rację. Dzięki krótkim przerwom poświęconym na Pinakarri mamy szansę »ochłonąć«. Pinakarri jest także pomocne w tym, by móc dokładnie sprawdzić, czego naprawdę chcemy. W ciszy możemy posłuchać tego, co dzieje się wewnątrz nas i zobaczyć, czy dany temat wciąż jest jeszcze dla nas ważny – lub czy nie straciliśmy kontaktu z oryginalnym (początkowym) śnieniem, z naszymi życzeniami i potrzebami, tylko dlatego, aby mieć rację lub, żeby nie stracić twarzy. Stawanie w obronie naszych życzeń i potrzeb jest tak samo ważne jak »ochłonięcie«. Jeśli stłumimy nasze marzenia i potrzeby, to zawsze będziemy mieć poczucie niedoboru. I to uczucie będzie powracać co jakiś czas i może stać się realnym zagrożeniem dla naszego projektu. Korzystając z Pinakarri troszczymy się o zachowanie autentycznej różnorodności będącej koniecznym warunkiem dla ujawnienia się prawdziwej wiedzy i sukcesu.

W grupach projektowych często

Praktyka Pinakarri

Uspokój umysł i nawiąż kontakt z ciałem:

1. Poczuj obszar/miejsce, gdzie dotykaś krzesła lub poduszkę, na której siedzisz
2. Poczuj ciężar ciała: zauważ jego wagę oraz sposób w jaki Ziemia je wspiera. Grawitacja to najstarsza z sił wszechświata. Jeśli jakiś człowiek wspierałby cię tak samo jak Ziemia – można by to nazwać bezwarunkową miłością. Uświadom sobie bezwarunkową miłość jaką Ziemia żywi do ciebie, wsparcie jakie od niej otrzymujesz..
3. Oddychaj głęboko; wsłuchaj się w różnice pomiędzy wdechem a wydechem i poczuj różnicę w temperaturze pomiędzy nimi. Ta różnica związana jest ze Słońcem. Kim jesteś? Jesteś tańczącą materią biorącą udział w wymianie energii pomiędzy Ziemią a słońcem.
4. Czy słyszysz bicie swego serca? Ten dźwięk był z tobą jeszcze przed urodzinami i pozostanie z tobą aż do śmierci.
5. Poszukaj miejsca, gdzie odczuwasz największe napięcie w ciele. Oddychaj w to miejsce, rozluźnij się i wydychaj napięcie.
6. Uciszyłeś/aś komentujący głosik w swoim wnętrzu. Istnieje wiele sposobów, aby doświadczyć Pinakarri. Eksperymentuj i znajdź swój własny sposób.

Porada: oprócz Pinakarri, istnieje wiele sposobów przedstawiania się oraz charyzmatycznego komunikowania. Wskazówki można znaleźć w książkach o komunikacji bez przemocy, „Theory U” Otto Scharmer’a i „Facilitation as a spiritual practice” Jan Herron, a także „Community Building” według M. Scott’a Peck’a.

mamy do czynienia z nierównowagą wynikającą z dominacji i represji: kilka wiodących osób przejmując większość czasu rozmowy i przekonując innych do swoich pomysłów oraz interesów. Pinakari może pomóc nam przezwyciężyć skłonność do dominacji i represji, a tym samym stać się kimś autentycznym i prawdziwym. To może pomóc nam w stawaniu się ludźmi, którzy realizują w życiu hasło: „miłość w działaniu”. I może także pomóc w stworzeniu wspólnoty pełnej miłości, w której każda osoba jest słyszana i widziana. Proponując Pinakari, należy pamiętać, że osoby początkujące będą potrzebować trochę czasu, aby móc korzystać z tego podejścia.

Komunikacja charyzmatyczna

Język wygrany-wygrany

Komunikacja charyzmatyczna jest próbą wypowiedzenia tego, co naprawdę chcemy przekazać z głębi siebie. Ten rodzaj komunikacji działa podobnie do pisma automatycznego. Wszystko, co trzeba zrobić, to wyłączyć mały głos w naszej głowie. Często wymaga to znacznie więcej odwagi, niż nam się wydaje.

Komunikacja charyzmatyczna opiera się na zaufaniu – ufności w to, że możemy podzielić się naszymi uczuciami i marzeniami bez obaw, że ktoś będzie się z tego śmiać. Nasza codzienna komunikacja działa jak tarcza: chowamy się za faktami i osądami. A jednak, jeśli naprawdę otworzymy się, to dajemy innym szansę, aby naprawdę zobaczyli zarówno nas samych, jak i nasze projekty. Jesteśmy przyzwyczajeni do komunikowania naszych pomysłów w sposób, który jest zdominowany małym głosem w naszej głowie, który się zastanawia: »Co chcę powiedzieć? Co jest ważne dla mnie? « Często jesteśmy nieświadomi tego, że nasze słowa przekazują subtelny gry wygrany-przegraną poprzez wyrażanie podziwu lub pogardy w stosunku do innych osób, a nawet dominacji lub represji. Jesteśmy zajęci interpretacją tego, co mówią inni, i rozważaniem, jaki może być »prawdziwe znaczenie« ich słów...

W metodzie Dragon Dreaming korzystamy z naszej intuicji pozwalając, by sam projekt przemówił „przez” nas. Na tym polega komunikacja charyzmatyczna. Zalecamy praktykowanie komunikacji charyzmatycznej w tak wielu sytuacjach, jak to możliwe. Ten rodzaj komunikacji pomaga zarówno, gdy mówimy do dużej grupy słuchaczy odbiorców, jak i w małych grupach ...

Komunikacja charyzmatyczna

Czyli uwierz, że bezpiecznie jest mówić to, w co naprawdę wierzysz ...

Poniższe ćwiczenie wykonuje się w dwie osoby. Usiądźcie naprzeciw siebie i opowiedzcie o swoich projektach. Jeśli obecnie nie pracujesz przy żadnym przedsięwzięciu, to opowiedz o takim, które chciałbyś realizować. Najpierw opowiedz to „normalnie”. Następnie skorzystaj z komunikacji charyzmatycznej i ponownie opowiedz o swoim projekcie. W tym drugim przypadku pozwól, by projekt sam się wypowiedział poprzez ciebie. Po wykonaniu ćwiczenia porozmawiajcie o waszych doświadczeniach i o tym, co szczególnie zauważyliście.

1. Najpierw przez pewien czas praktykuj Pinakari; oddychaj głęboko. Takie oddychanie pomaga w pozbyciu się strachu i napięcia. Poczuj świadomość połączenia z Ziemią (poprzez stopy). Poczuj jak kręgosłup łączy cię z niebem.
2. Przenieś uwagę z głowy w okolice poniżej pępka, to jest Hara – centrum równowagi.
3. Korzystając z wyobraźni wizualizuj balon osobistej przestrzeni, która otacza każdą osobę, z którą rozmawiasz. Następnie zwizualizuj swój własny balon, jego kształt, rozmiar i kolor. Następnie pozwól mu się powiększać na tyle, aby objął i z miłością wsparł balony wszystkich osób, do których mówisz.
4. Wyobraź sobie poczucie obecności, jakie chciałbyś stworzyć u osoby do której mówisz. Jaki ton głosu jest ci do tego potrzebny?
5. Ukorzystając z tego tonu przy jednoczesnym praktykowaniu pozostałych czterech punktów, pozwól aby słowa samoistnie przepłynęły przez ciebie ...

KOŁO PROJEKTU

Spotkanie pomiędzy jednostką inicjującą projekt a jej otoczeniem oraz pomiędzy praktyką a teorią tworzy dwa interfejsy i cztery ćwiartki, które występują w każdym projekcie: Śnienie (Wizja), Planowanie, Działanie i Celebrowanie.

//Każdy projekt jest spotkaniem pomiędzy inicjującą jednostką a jej czy jego środowiskiem. Jedno wpływa na drugie i jest to proces wzajemnego oddziaływania. Jest to także spotkanie teorii z praktyką oraz ich integracja. Poprzez umieszczenie tych interfejsów, powstają cztery ćwiartki, charakteryzujące cztery różne etapy projektu: Śnienie (Wizja), Planowanie, Działanie i Celebrowanie. Koło Dragon Dreaming opisuje ten proces.

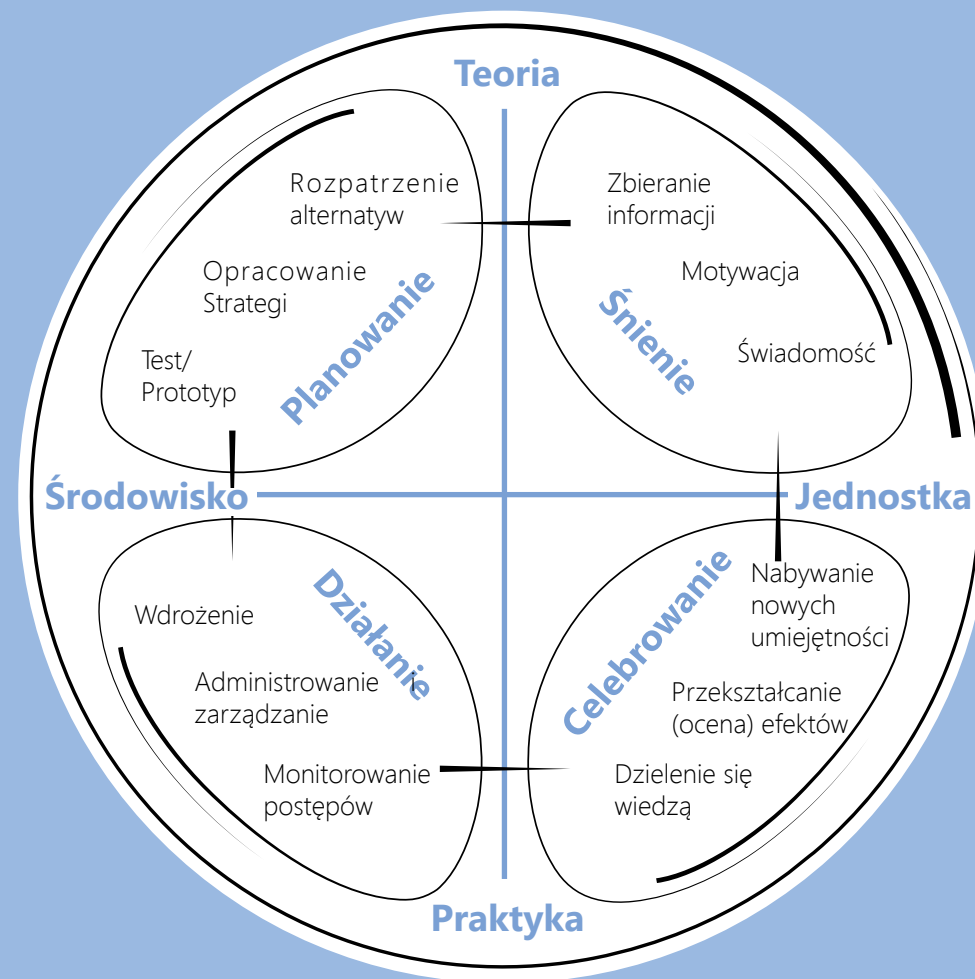
Przekraczając progi

Interfejsy komunikacji

D Interfejsy są organami komunikacji, a nie sztywnymi osiami separacji. Mogą one poruszać się w zależności od etapu i /lub od grupy realizującej projekt.

Czasem będzie dominować jedna strona, czasem druga. Projekty mają naturę fraktalną. To oznacza, że w każdej z czterech ćwiartek można znaleźć Śnienie (Wizja), Planowanie, Działanie i Celebrowanie.

Projekty Dragon Dreaming mogą być trwałe i zrównoważone tylko wówczas, gdy projekt przejdzie przez każdy z tych etapów w każdej ćwiartce. Zatem każda ćwiartka zaczyna się od etapu marzenia (Śnienia lub wizji) przechodzi do planowania, a następnie jest fazą działania, a w końcu, na progu podczas przejścia z jednej ćwiartki do drugiego, jest Świątowanie. Wiele z tych progów może nas przestraszyć: Przejście od Śnienia do Planowania wymaga odwagi i dużo energii. Szczególnie przejście od Planowania do Działania rzeczywiście może być bardzo



Wzór koła „Dragon Dreaming” można odnaleźć także w systemach ekologicznych, w zjawiskach pogodowych, w Kole Uzdrawiania amerykańskich Indian, a nawet w naszych ciałach, gdyż podobnie działają nasze mózgi. Jednym z symbolicznych aspektów to analogia do czterech pór roku (zima, wiosna, lato, jesień) podobnie jak cztery fazy życia człowieka (dzieciństwo, młodość, dojrzałość i starość). Również każdy dzień może zostać opisany przy pomocy tego koła: zaczynamy od Snu, wczesnie rano planujemy, po czym działamy, a jeśli wygospodarujemy na to czas – to świątujemy wieczorem.

»Poza ideą tego co właściwe i niewłaściwe istnieje przestrzeń – tam się spotkamy.« Jalaladin Rumi

trudne, ponieważ wymaga prawdziwego zaangażowania ze strony wszystkich uczestników. Jeżeli projekt wchodzi w trudną fazę, wskazane jest, aby zadać sobie pytanie, czy projekt nie znalazł się na progu przejścia do następnego etapu. Celebrowanie jest ważnym etapem podczas przekraczania progów pomiędzy różnymi ćwiartkami. Innymi słowy: każdy próg pomiędzy ćwiartkami (na przykład pomiędzy planowaniem a działaniem) jest także przejściem od celebrowania w jednej z ćwiartek do śnienia w następnej przez co jest także wyjściem z naszej strefy komfortu. Również dzięki częstemu świętowaniu w odpowiednim czasie możemy zapobiec wypaleniu (zawodowemu). Świętowanie jest chwilą, gdy otrzymujemy energię potrzebną do troszczenia się o trwanie

procesu. Dzięki temu projekt jest trwały i zrównoważony ...

Cztery Postacie

Wizjoner, Planista, Działacz i Świętujący

W Dragon Dreaming rozróżniamy nie tylko cztery etapy projektu, ale także cztery różne typy osobowości: Wizjonerzy, Planiści, Działacze i Świętujący.

W twoim zespole marzeń dobrze jest mieć równowagę wszystkich czterech typów. Wynika to z faktu, że gdy Zespół Marzeń (Dream Team) składa się na przykład tylko z planistów, to nie będzie zbyt skuteczny w realizacji utrzymania trwałości projektu Dragon Dreaming. Zrównoważony Dream Team (Zespół

Marzeń) zwiększa szanse realizacji projektu a ludzie nauczą się nowych kompetencji na głębokim poziomie.

Jednocześnie należy stwierdzić, że tak zróżnicowane cztery postacie w zespole będą najprawdopodobniej doświadczać konfliktu. Wizjoner może mieć wiele kłopotów we współpracy z wykonawcą i vice versa. Planista może odkryć trudności we współpracy ze Świętującym i na odwrót. W naszym współczesnym społeczeństwie zachodu, to głównie projektanci i wykonawcy (działacze) są doceniani za skuteczność. W rzeczywistości zarówno Wizjonerzy, jak i Świętujący są bardzo potrzebni: Szukajcie ich i zapraszajcie do projektu!

Wewnętrznie wszyscy nosimy w sobie części tych czterech postaci. W zależności od sytuacji, od projektu i od określonej

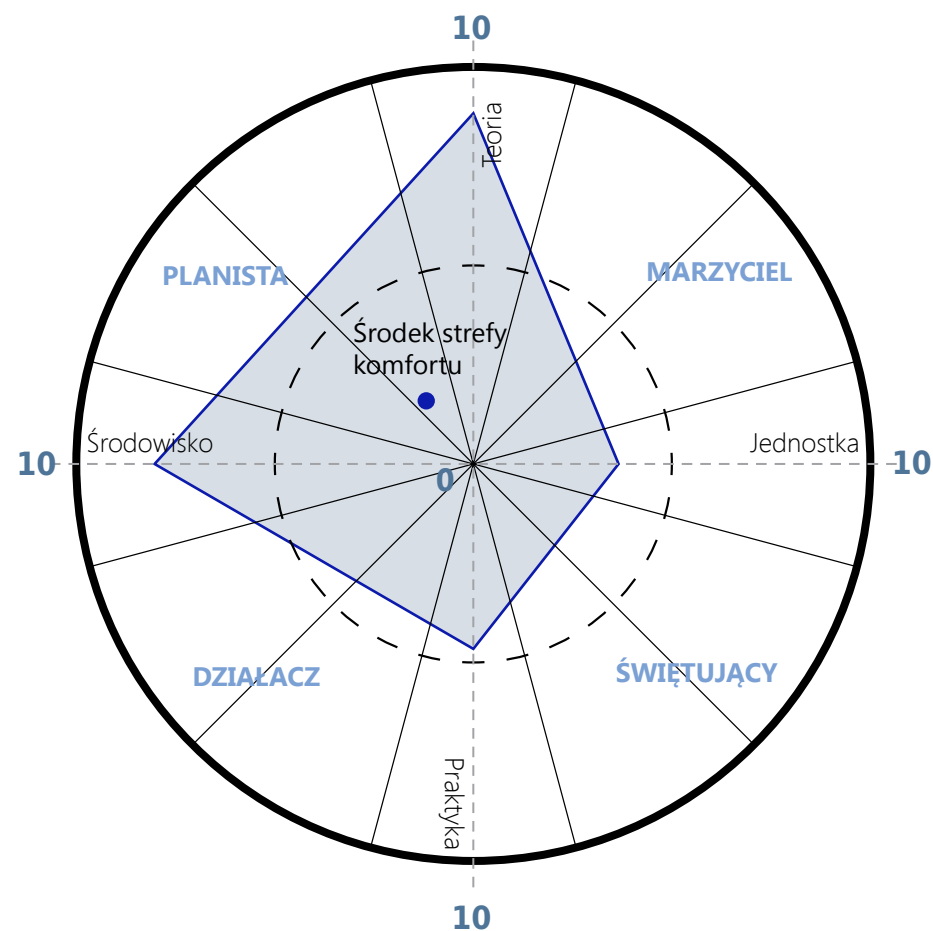
fazy w naszym życiu zmieniamy nasze role. Patrząc na cykl życia, niemowlęta i małe dzieci spędzają większość czasu na marzeniach, młodzież ciągle snuje plany, osoby w średnim wieku intensywnie działają, a starsi ludzie wykazują tendencję do cieszenia się z życia i zastanawiania się nad nim a zatem – celebrują.



Jakim jestem typem?

Ćwiczonko dające wgląd w charakter zespołu

1. Na podłodze narysuj koło Dragon Dreaming wraz z jego progami (Jednostka/ Środowisko, Teoria/Praktyka). Narysuj je także na flip-charcie lub na kartce papieru. Następnie wyobraź sobie, że każdy z progów ma skalę od 0 do 10. 0 niech znajdzie się w środku – tam, gdzie krzyżują się progi, a 10 niech znajdzie się na krawędzi.
2. Praktykuj Pinakari i zdecyduj w jakim kontekście chciał(a) byś odnaleźć swoje miejsce (np. w konkretnym projekcie albo w swoim życiu)
3. Stań na progu łączącym Jednostkę ze Środowiskiem po czym intuicyjnie przemieszczaj się tam i z powrotem wzdłuż tej linii aż nie znajdziesz się na granicy swojej strefy komfortu. Jak możesz stwierdzić gdzie to jest? Twoje ciało ci powie! Odkryjesz, że na chwilę wstrzymujesz oddech, lub zauważasz większe napięcie w ciele. Zrób to po obu stronach Progu: jednostki i środowiska. Wynik nie musi się składać na całość (100%). Możliwe, że zatrzymasz się na 9 w kierunku jednostki (to również wektor introwertywny), a później dotrzesz do 9 po stronie środowiska (ekstrawertywny).
4. Zrób to samo co powyżej na progu teorii i praktyki.
5. Zapisz wyniki na flip-charcie lub na kartce papieru. Połącz punkt zaznaczony na progu Jednostki ze znacznikiem na progu Teorii, a potem ze znacznikiem na progu Środowiska, skąd zaznacz kreskę łączącą ze znacznikiem na progu Praktyki, po czym wróć do progu Jednostki. (zobacz grafikę).
6. Środek wyznaczonej w ten sposób strefy komfortu wskaże twoje dominujące tendencje. Znajdź je rysując odcinki łączące punkty znajdujące się w połowie każdego z



przeciwległych boków czworokąta. Skrzyżowanie tych odcinków znajdzie się w jednej z czterech ćwiartek lub na linii dwóch z nich. Ten punkt będzie środkiem twojej strefy komfortu oraz wskazaniem tendencji dominującej w chwili wykonywania testu i jego kontekstu.

ŚNIENIE

Każde przedsięwzięcie, które kiedykolwiek zostało zrealizowane zaczyna się od marzenia (wizji) pojedynczej osoby. W trakcie Kręgu Marzeń ta wizja zostaje wzbogacona dzięki zbiorowej inteligencji. Staje się wizją całego Zespołu Marzeń (Dream Team). W tej metodzie celem jest uzyskanie pewności, że spełni się 100 procent wszystkich marzeń! Bez kompromisów!

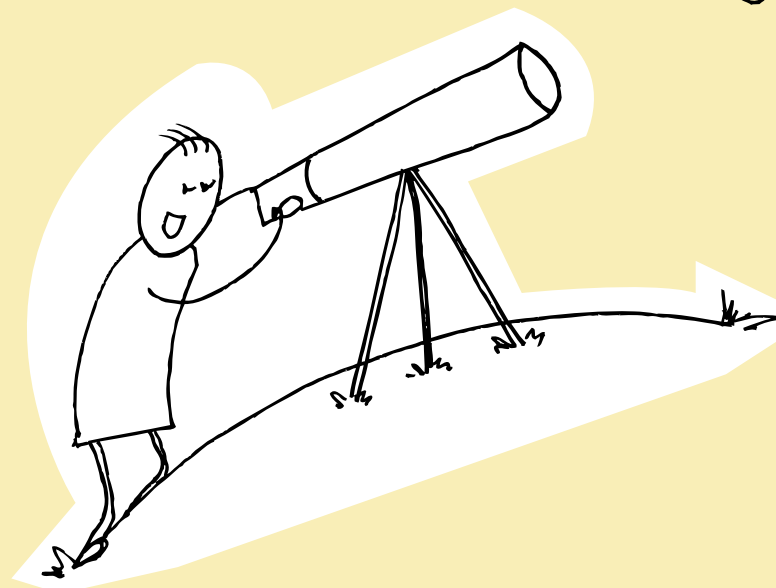
// Każde przedsięwzięcie, które kiedykolwiek zostało zrealizowane zaczyna się od marzenia (wizji) pojedynczej osoby. Często marzenie może pochodzić z obszaru nowej świadomości, z Chwili AHA. To dzięki opowiadaniu o marzeniu, wizjoner w pełni zaczyna zdawać sobie sprawę z natury swojej wizji. Większość projektów zostaje zablokowana na etapie marzeń, bo ludzie nie dzielą się swoimi marzeniami z innymi. Jest to pierwszy próg, którego wiele dobrych pomysłów nigdy nie przekracza. Obecnie, w XXI wieku nie wierzymy już w moc naszych marzeń. Boimy się opowiadania o marzeniach, w obawie przed wyśmiewaniem czy całkowitym brakiem zainteresowania. I to właśnie powstrzymuje marzenia przed ich realizacją.

Zespół marzeń

Jak dobrać właściwych ludzi

Kiedy pojawia się pomysł lub marzenie, pierwszym krokiem w metodzie Dragon Dreaming jest podzielenie się tym z grupą ludzi. Kim powinny być te osoby? Mogą to być przyjaciele, sąsiedzi, rodzina, współpracownicy, osoby o szczególnych umiejętnościach i/ lub osoby pochodzące ze społeczności, które mogą być zainteresowane tym pomysłem.

Przy doborze ludzi ważne jest nie tylko, aby wybierać osoby, których umiejętności i wiedza mogą pomóc w realizacji projektu, ale że są to osoby, z którymi chcesz być i pracować. Chodzi tu przede wszystkim o relacje. Jeśli pro-



jekt dotyczy wsi, miasta lub jakiegokolwiek istniejącej wspólnoty, dobrze jest pomyśleć o tym, na kogo bezpośrednio wpłynie realizacja projektu. Osoby te powinny zostać zaangażowane co najmniej w takim samym stopniu, co osoby wspierające. Jeśli projekt dotyczy zmian we wspólnocie, to mądrze będzie zaprosić osoby o licznych kontaktach, a także dzieci i młodzież.

W miarę jak projekt rośnie, Zespół Marzeń (Dream Team) może również się powiększać. Jeśli w fazie marzeń (budowania wizji) mamy więcej niż osiem zaangażowanych osób, to lepiej jest podzielić się na kilka kręgów marzeń lub wiele mniejszych grup. Ponadto, nie jest konieczne, żeby każda osoba zaangażowana w zespół (krąg) marzeń musiała być częścią rzeczywistej realizacji tej wizji. Jednak doświadczenie pokazuje, że ludzie często nabierają entuzjazmu co do realizacji projektu, po tym, jak uczestniczą w dzieleniu się wspólnym marzeniem.

Jak stworzyć i poprowadzić Krąg Marzeń

Na początku osoba inicjująca Krąg przedstawia swoje marzenia i wyjaśnia, czego ma dotyczyć projekt. On /ona przedstawia sen zespołowi, zadając pytania generatywne, takie jak:

»Jak miałyby wyglądać ten projekt, abyś po jego zakończeniu mógł/mogła powiedzieć – to był to najlepszy sposób, w jaki mogłem spędzić czas« Lub:

»Co mogłoby umożliwić Ci stwierdzenie – tak! Jestem ogromnie zadowolony z tego, że pracowałam/em nad tym projektem!?»

Wszyscy obecni, po kolei odpowiadają na tak sformułowane pytanie, najlepiej przy wykorzystaniu gadającego przedmiotu. Jeśli ktoś w danej chwili nie ma nic więcej do dodania, może przekazać przedmiot dalej. Jeśli ktoś „przepuszcza” swoją kolej, może później dodać nowy pomysł, gdy znowu jest jego kolej. Ważne jest, że Kręgu Marzeń, każdy pomysł zostaje zarejestrowany. Jednym ze sposobów realizacji tego celu jest wyznaczenie osoby

rejestrującej pomysły, gdy są one wypowiedziane. Innym sposobem to zapisywanie przez kogoś, kto siedzi obok osoby z gadającym przedmiotem. Jedną osobą może także zapisywać pomysły na flip-charcie. Tak czy inaczej „sekretarz” zapisuje imię osoby mówiącej i w skrócie oddaje istotę tego, co się mówi. Nie starajcie się zapisywać każdego słowa, ale samą esencję czy sens wypowiedzi.

Po zapisaniu zapytajcie, czy to, co zapisano odzwierciedla dokładnie to, co właśnie zostało wypowiedziane.

Jeśli zauważycie, że energia spada to znak, że coś poszło „nie tak”. Uważajcie na Paraliż Analizowania, dzieje się tak, gdy Dream Team utknie w debacie nad znaczeniami słów. Upewnijcie się, że w Kręgu Marzeń panuje niezakłócony, swobodny przepływ – taki sposób sprawia, że jest to inspirujące doświadczenie. Krąg Marzeń trwa dopóki każdy nie stwierdzi, że nie ma już nic do dodania. Ważne jest, aby oświadczyć, że krąg został zakończony i – oczywiście – świętować to!

Aby jak najwięcej skorzystać z Kręgu Marzeń pamiętajcie, by:

- » Stosować Dzwonek Pinakarri
- » Korzystać z Gadającego Przedmiotu
- » Zapisywać samą istotę marzenia (wizji), a nie całą wypowiedź
- » Każda osoba dodaje jedno marzenie w swoim czasie wypowiedzi
- » Nie bądźcie ani zbyt racjonalni, ani zbyt abstrakcyjni
- » Odnoscie marzenia do rzeczywistości
- » Zapiszcie Marzenie (wizję) na pięknej karcie (np. papieru) lub innym nośniku; przekształćcie je w dzieło sztuki
- » ...

Działania, które nie dają radości, nie są trwałe i zrównoważone!

Krąg marzeń

Żadnych kompromisów!

Marzeń. Jest to spotkanie, gdzie zostaje wyzwolona inteligencja zbiorowa grupy. Jest to również proces, w którym twoje indywidualne marzenie musi umrzeć, aby się odrodzić jako wizja całej grupy – ponieważ istnieje różnica w energii, gdy pracuję nad twoim projektem w porównaniu do pracy nad naszym projektem.

To umieranie indywidualnego snu może wydawać się łatwe; jednak jest to etap, który może być bardzo trudny. Uznanie, że pojedyncza osoba nie może zrealizować swojego marzenia, może być bolesne i może zająć trochę czasu oraz dużo świadomego wysiłku... Nie bądź dla siebie zbyt surowy, jeśli to nie wydarzy się natychmiast. Jest to proces ciągły; pamiętaj, że to musi nastąpić, żeby projekt okazał się zbiorową, zdumiewająco

skuteczną i budującą realizacją. W Kręgu Marzeń każdy potrzebuje najpierw uświadomić sobie, co jest dla niego/niej ważne, a potem opowiedzieć innym o swoich potrzebach (co wymaga odwagi – gdyż inni mogą pomyśleć, że jest to egoistyczne czy wyszukane). Jednak w miarę realizacji projektu wyjaśni się, co jest niezbędne do tego, by wszyscy na 100 procent utożsamili się z projektem. Członkowie kręgu będą w stanie podjąć zobowiązania w stosunku do projektu oraz wspierać go całym sercem jedynie wówczas, gdy w 100 procentach utożsamiają się ze wspólną wizją. Jedno z praw Dragon Dreaming brzmi: »bez kompromisów! 100 procent twoich marzeń ma się spełnić«. Początkowo może wydawać się to nierealne, ale to jest możliwe... W Kręgu Marzeń nie wypowiadamy się na temat słuszności lub niewłaściwości marzeń. To ćwiczenie dotyczy różnorodności i autentyczności

marzeń każdego człowieka, nawet jeśli stoją one w sprzeczności z tym, co powiedzieli inni. Należy pamiętać, że etap śnienia jest etapem, na którym sprzeczności mogą istnieć obok siebie. Utrzymywanie sprzeczności jest urodzajnym polem, na którym mogą pojawiać się Chwile AHA. Za tym dualizmem istnieje wzór, miejsce w którym dwie sprzeczne strony mogą być prawdziwe w tym samym czasie. Sny i marzenia są często paradoksalne i sprzeczne, ale to jest właśnie część zabawy... W trakcie Kręgu Marzeń przez cały czas powinna istnieć możliwość, że ktoś stwierdzi, iż konkretny projekt nie jest jednak jego/jej „bajką”. Taka osoba powinna mieć swobodną i pełną akceptacji przestrzeń na to, by o tym otwarcie i szczerze powiedzieć, nawet jeśli miałoby to być bolesne dla grupy i/lub dla nich samych. Przydatne jest również, żeby każda część wizji została wyrażona w sposób możliwie jak najbardziej pozytywny. Jeśli ktoś mówi, czego nie chce, należy postarać się znaleźć taki sposób, aby powiedział czym jest to, czego chce. Niezwykle energetyczne oraz inspirujące jest, gdy po zapisaniu marzeń zostaną one odczytane w czasie przeszłym, jak gdyby projekt już został zrealizowany.

Na przykład: »Zespół projektowy fantastycznie się spisał i wiele się nauczył” lub... »Udało nam się zebrać kwotę 10 000 zł na realizację projektu«. Jest to skuteczny sposób zapraszania przyszłości do teraźniejszości. Może wydawać się to niewygodne, ale spróbujcie. Możecie odkryć, że stoi za tym duża motywacja – zamiast wyobrażać sobie ogromną ilość pracy, którą należy wykonać, tworzymy energię świętowania i już przeżywamy niektóre z wielkich aspektów projektu.

Gadający przedmiot

Przydatne narzędzie komunikacji

Innym narzędziem komunikacji, które możecie stosować w trakcie Kręgu Marzeń jest »mówiący obiekt« – kamień, kij lub inny lubiany przedmiot; coś, co można przekazywać i podawać sobie w kręgu. Osoba będąca w posiadaniu „mówiącego obiektu” otrzymuje niepodzielną uwagę całej grupy. „Gadające przedmioty” są przydatne w udzielaniu odpowiedzi na pytanie, badaniu tematu, dzieleniu się efektem »AHA«, omawianiu tego, co już znamy, bądź we wprowadzaniu nowego tematu lub pomysłu.

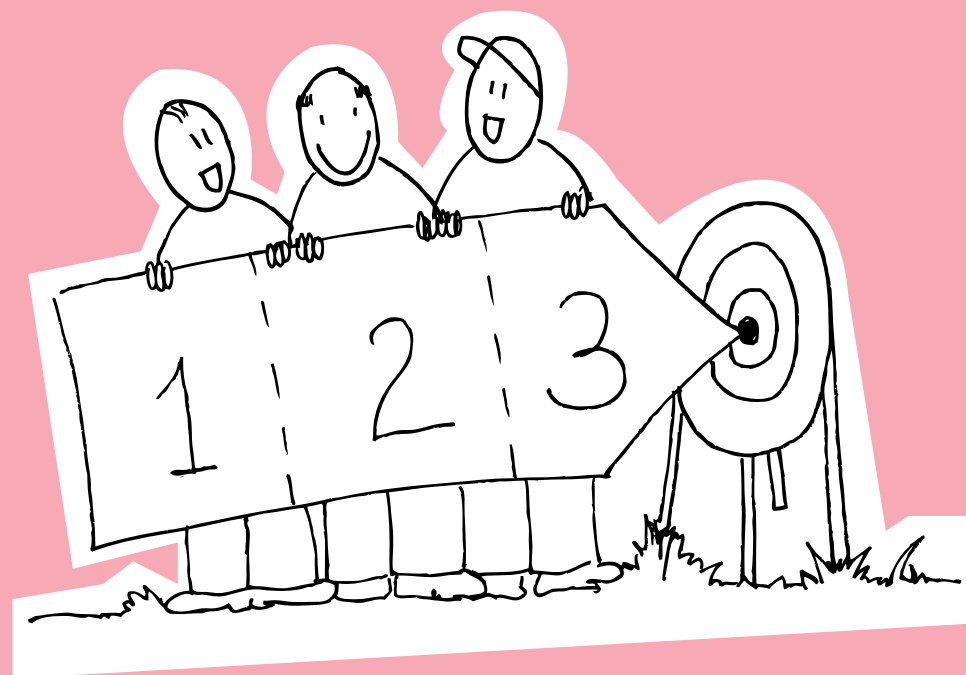
PLANOWANIE

Etap Śnienia (Wizji) jest obszarem różnorodności i polega na zebraniu tak wielu pomysłów, na ile to możliwe. Etap planowania to koncentracja, wybór i filtrowanie. Tutaj definiujemy cele cząstkowe i cel główny oraz podejmujemy pierwsze kroki niezbędne do zorganizowania zadań, obowiązków, czasu i budżetu.

// Pierwszym krokiem w planowaniu projektu jest określenie celów. Cel (cząstkowy) jest zdefiniowany jako ograniczony, osiągalny, przyszły stan, który jest zorientowany na działanie. Cele mogą również spełniać warunki zasady SMART (skrót od słów w jęz. ang.: specific, measurable, achievable, realistic, timely) czyli konkretne, mierzalne, osiągalne, realistyczne i terminowe. W odróżnieniu od konwencjonalnych procesów planowania w metodzie Dragon Dreaming robimy to w sposób pełen radości i zabawy (patrz ćwiczenie). Zachowanie radości podczas ustalania celów jest bardzo ważne, ponieważ dzięki temu utrzymuje się wysoki poziom energii. Jeżeli grupa zaczyna tracić energię, znajdźcie coś, co na nowo pozwoli rozluźnić atmosferę. I zawsze pamiętajcie zasadę: »Perfek-

cjonizm jest wrogiem dobrego!« Główny cel projektu jest ważny, ponieważ łączy ogólną wizję – śnienie projektu z celami cząstkowymi. Cel główny działa więc jak istotna część budowanego mostu, jest to wspólne oświadczenie, opis, które jest używane, gdy zostaniemy poproszeni o opowiedzenie na czym polega projekt. Jest to uzgodnione oświadczenie mówiące o tym, w jakim kierunku zmierza projekt.

Najczęściej w typowym zarządzaniu projektem tworzy się misję projektu przed ustaleniem celów (cząstkowych). Jednak taki proces często skutkuje tym, że pierwotna misja ma po pewnym czasie niewiele wspólnego z tym, o co w projekcie naprawdę chodzi zwiększając ostatecznie stopień zamieszania czy dezinformacji. W metodzie Dragon Dreaming uważamy, że cele cząstkowe po-



winy być tworzone najpierw i z nich wynika Cel Główny, dzięki czemu jest on lepiej zakotwiczony w rzeczywistości.

Cel główny spełnia następujące kryteria:

» jest zwięzły, czyli krótki. Niedogodnością celów o długim opisie jest możliwość wprowadzenia czytelnika lub słuchacza w zakłopotanie

» jest włączający: zawiera w sobie wszystko, co jest podstawą danego projektu sprawiając, że wyraźnie widać relację pomiędzy celami cząstkowymi i marzeniem (wizją) projektu

» jest zapamiętywalny. Cele, których nie da się łatwo zapamiętać nie są warte wypowiedzianych słów. Cel Główny (Misja) jest prezentacją waszego projektu i musi być łatwy do zapamiętania

» jest inspirujący: cel powinien dawać inspirację zarówno mówcy jak i słuchaczowi (lub czytelnikowi), a także wszystkim ludziom mającym związek z projektem

Podpowiedź: aby sprawdzić cel główny oraz cele cząstkowe waszego projektu (zobacz na następnej stronie) warto podzielić strategiczne zadania na mniejsze projekty pilotażowe lub prototypowe. Na przykład osoby, które chcą założyć ekowioskę mogą zacząć tworzenie społeczności od eksperymentu polegającego na wspólnym zamieszkanu.

Krok 1: Ustalanie celów cząstkowych

Zawsze staraj się, aby proces niósł z sobą radość oraz elementy zabawy. Jeśli ten proces jest zbyt poważny: Celebryj i świętuj!

1. Do tego ćwiczenia potrzeba 30 post-it'ów (karteczek z klejem wielorazowym) oraz kolorowe, przyklejane kropki. Rozdziel karteczki po równo pomiędzy uczestników/czki.

2. Grupa ponownie odczytuje zapisane marzenia. Następnie każdy zadaje sobie pytanie: „Jaka konkretnie rzecz musi być pierwsza wykonana, aby to marzenie się spełniło?”

3. Następnie każdy pisze jeden pomysł na jednej z kartek (post-it). Nie powinno to zająć więcej niż 10 minut. (Pamiętajcie, aby pisać na stronie bez kleju!)

4. Po zapisaniu pomysłów, dowolna osoba jako pierwsza przykleja swoje karteczki na flip-chartcie

5. Po niej (lub razem) to samo robi druga osoba. Wszystkie podobne tematy/motywy umieszcza się w pionowej kolumnie, zaś tematy,

6. które się różnią, przyklejamy poziomo. Ważne jest jednak, aby nie było więcej niż 6, do maksymalnie 8 kolumn. Jeśli miałyby być więcej niż 6–8 kolumn, to osoba przyklejająca karteczki zmienia porządek ułożony przez poprzedników/czki. Jednak czyniąc to, należy wyjaśnić powody zmiany. Na tym etapie może zaistnieć dyskusja pomiędzy dwiema osobami i jeśli tak się wydarzy, należy uzgodnić konsensus satysfakcjonujący obie strony.

7. To działanie nie powinno zabierać ani zbyt wiele czasu, ani energii; każdy powinien być świadom swej odpowiedzialności wyczuwając subtelny granicę pomiędzy nadmiernym analizowaniem (paraliż analizy) a przesadnym upraszczaniem, wiedząc kiedy należy zatrzymać dyskusję nad danym punktem.

8. Jeden zespół przegląda jedną lub dwie kolumny w celu odnalezienia słów kluczowych. (Kolejne zespoły mogą to

robić równoległe z innymi kolumnami). Słowa kluczowe to te, które są wspólne dla tematu i mogą się powtarzać w kolumnie.

9. Kolejnym krokiem jest zapisanie celu cząstkowego z wykorzystaniem słów kluczowych. Głównym kryterium tworzenia celów cząstkowych są opisane wcześniej cechy: ograniczone, osiągalne, zorientowane na przyszłość i na działanie.

10. Na koniec uczestnicy/czki umieszczają kropki na dwóch lub trzech celach. W tym miejscu pytanie generatywne brzmi: „Który z celów jako pierwszy mógłby pomóc w realizacji wszystkich celów razem oraz 100% marzeń?” Każdy otrzymuje po 3 kropki (do naklejania), ale nie wolno umieścić wszystkich trzech pod jednym celem. UWAGA: to nie jest sprawdzanie ważności celów – kiedy stosujemy zasadę „wygrany – wygrany”, wszystkie cele są ważne.

Krok 2: Tworzenie celu nadrzędnego (misja) projektu

krótkie ćwiczenie o tym, jak tworzyć Cel Główny projektu.

- » Praktykując Pinakarri oraz Charyzmatyczną Komunikację, przeczytajcie ponownie marzenia oraz cele cząstkowe.
- » W ciszy każda osoba samodzielnie pisze na karteczce własny cel główny, który jej zdaniem najlepiej spełnia wymienione wcześniej kryteria.
- » Jeden z tych celów zostaje zapisany pośrodku dużego arkusza papieru lub na flip-charcie.
- » Następnie każda osoba może modyfikować, zmieniać, wykreślać lub przepisywać na nowo pierwsze zdanie. Jednak przy każdej zmianie ten/ta, co ją wprowadza musi wyjaśnić dlaczego jego/jej zdaniem wprowadzona modyfikacja jest bardziej zwięzła, bardziej włączająca wszystkie cele, lepiej zapamiętywalna lub bardziej inspirująca.
- » Powtarzajcie czwarty krok. UWAGA: cokolwiek zostanie zapisane w ciągu 20 minut staje się głównym celem (misją) projektu. Presja czasowa jest pomocna.

Będziecie naprawdę zaskoczeni zarówno jakością jak i zgodą co do właśnie stworzonego Głównego Celu (misji) projektu. Warto często przypominać sobie o tym, że lepsze jest wrogiem dobrego: debaty na temat znaczenia i sensu słów potrafią błyskawicznie obniżyć motywację całej grupy.

Karabirrdt

Tworzenie gry planszowej

W metodzie Dragon Dreaming najważniejszym narzędziem fazy planowania jest tworzenie planszy projektu, czyli Karabirrdt. To słowo oznacza sieć pajęczą („Kara” w narzeczu Aborytów Noongar to pająk a „birrdt” to sieć). Tworzenie Karabirrdt bardzo różni się od klasycznego planowania, które nie posiada elementów zabawy, ale dotyczy głównie kolejnych ważnych kroków i zadań do wykonania. Z kolei Karabirrdt jest podobne do dziecięcej gry planszowej, gdzie w drodze od startu do mety trzeba pokonywać różne przeszkody.

W metodzie Dragon Dreaming kładziemy bardzo duży nacisk na linie łączące punkty lub miejsca spotkań (karlapgur). To są linie pieśni wzdłuż których przepływają informacje, zasoby, ludzie, pieniądze oraz decyzje. Warto tutaj pamiętać o tym, że droga jest ważniejsza od celu, proces jest ważniejszy

od efektu. Jeśli na przykład wiele linii prowadzi do jednego punktu, ale żadna lub niewiele z niego wychodzi,

to takie zadanie może później stwarzać kłopoty – bardzo wiele energii inwestuje się w ten punkt, ale o wiele mniej z niego wypływa. Podobnie może się zdarzyć z zadaniami, do których dociera tylko kilka linii, a znacznie więcej z nich wychodzi. Później będzie jeszcze o tym mowa.

Kiedy kończymy opracowanie Karabirrdt, zadania powinny być na tyle równo rozdzielone, że nie pojawiają się znacząco duże puste miejsca, lub duże skupiska zadań. Jeśli tak się wydarza, oznacza to, że prawdopodobnie zapomnieliście o jakichś ważnych zadaniach lub nie umieliście, albo nie opisaliście prawidłowo wszystkich zadań. Jeśli macie trudności z umiejscowieniem niektórych z zadań, to spróbujcie takiej metody: (brzmi magicznie, ale naprawdę działa): przyczepcie zadanie w dowolnym, pustym miejscu na swoim na swoim Karabirrdt sprawdzając, czy jego opis pasuje do któregoś z 12 kroków. Przy tworzeniu Karabirrdt pamiętajcie o tym, że każdy jest odpowiedzialny za całą grupę. Zrezygnujcie z niektórych zadań, jeśli są ku temu ważne powody.

Pamiętajcie, aby dobrze się przy tym bawić, jak również o tym, żeby co pe-

Krok 3: Tworzenie Karabirrdt

Aby stworzyć Karabirrdt podążaj za wymienionymi poniżej krokami.

1. W trakcie sesji burzy mózgów zapiszcie wszystkie zadania. Skupcie się na szybkim i kreatywnym zbieraniu zadań przy minimalnym udziale krytycznej ewaluacji. Starajcie się jak najmniej omawiać pomysły.

2. Dokonajcie przeglądu zadań, aby zdecydować do jakiej ćwiartki koła przyporządkować zadania (Śnienie, Planowanie, Działanie czy Celebrowanie). Jeśli nie ma pełnej zgody, przypiszcie dwa numery do zadania.

3. Następnie przenieście każde zadanie na kartkę post-it. Narysujcie kółeczko u góry karteczki, a pod nim zapiszcie opis działania.

4. Narysujcie szablon na dużej karcie papieru (np. flip chart) dzieląc go na cztery ćwiartki oraz 12 kroków w pionie. Dodatkowo miejsca na działania, które wpływają na większe zaangażowanie i wzmocnienie działań grupy niech znajdą się bliżej np. lewej strony a zadania kierujące projekt ku światu, bliżej prawej (albo na odwrót), zaś te, które trudno umieścić po jednej lub po drugiej stronie – zapiszcie pośrodku.

5. W tym punkcie ludzie umiejscawiają opisane karteczki na właściwym miejscu karty (flip-chart): jaki to etap i po której stronie?

6. Upewnijcie się, że nazwaliście ważne zadania, ale nie włączajcie zbyt wielu zadań w ramach jednego większego, ani nie twórzcie nadmiernej ilości zadań jednostkowych. Nie powinno być więcej niż 48 zadań i nie mniej niż 24. Dobrą liczbą docelową jest 36.

7. Połączcie ze sobą zadania współzależne. Wszyscy członkowie zespołu zbierają się przed Karabirrdt i zaczynają intuicyjnie łączyć kółka liniami prostymi.

8. Spójrzcie na Karabirrdt. Czy z każdego kółka wychodzi tyle samo linii co do niego dochodzi? Jeśli nie, czy nie brakuje gdzieś połączeń albo zadań?

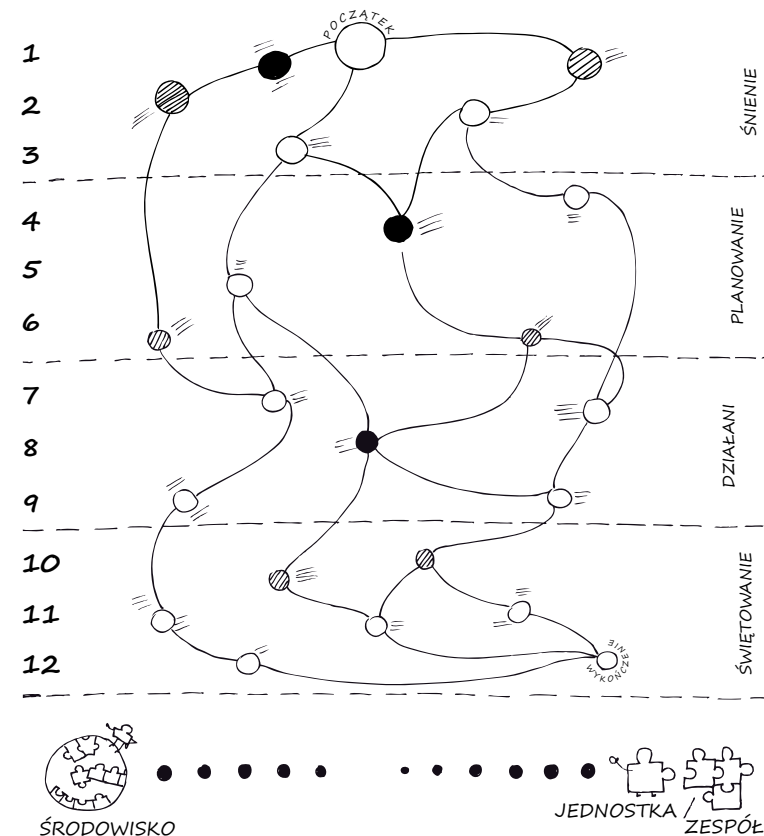
9. Upewnij się, czy wszystkie zadania mają połączenia zarówno z początkiem jak i z zakończeniem projektu. Ponumeruj ich kolejność począwszy od góry (start) do dołu strony.

10. Znajdź takie zdania, które mają nadmiernie dużą liczbę linii dochodzących i odchodzących od ich okręgu zamieszczonego na post-it – te miejsca mogą być zasadniczymi punktami zwrotnymi w waszym projekcie. Zaznacz je.

11. Zaznacz zadania, które już zaczęto wykonywać lub które już zakończono. Możecie być zaskoczeni faktem, że

zaczęliście już między 1/4 a 1/3 zadań projektu.

Podpowiedź: Maksymalizujcie kreatywność. Zamieńcie Karabirrdt w dzieło sztuki, na papierze lub w drewnie czy w postaci rzeźby z innych materiałów, tak aby wszyscy mieli ogromną radość, patrząc na Karabirrdt, aby sam kontakt z Karabirrdt inspirował jeszcze bardziej w całym procesie...



wien czas praktykować Pinakarri, które umożliwi głębsze usłyszenie opinii innych osób jak i własnego zdania. Postaraj się o to, żeby tworzenie waszego Karabirrdt było oparte o zasadę Win-Win (wygrany-wygrany) i oczywiście pamiętajcie: jak każde działanie, ma ono sprawiać radość!

Nie przejmuj się, jeśli Karabirrdt wygląda niejasno i problematycznie. Pamiętaj, że jedno z praw Dragon Dreaming brzmi: „niejasność jest bramą wiodącą do praktyki”. Ewentualny chaos pomoże ci trwać w niewiadomej przecierając szlak wiodący ku odpowiedzi. Ponadto Karabirrdt jest żywą tkanką, może się zmieniać. Zawsze możesz dodać brakujące zadania. Ważne, aby Karabirrdt znalazło się w miejscu widocznym dla całego zespołu. Dzięki temu każdy z członków zespołu będzie dobrze informowany o postępie projektu oraz o zadaniach, które są jeszcze do zrobienia oraz o tym, kto jest za nie odpowiedzialny.

Zadania i odpowiedzialność

Entuzjaści, praktykanci, mentorzy

Po umieszczeniu wszystkich zadań na tablicy Karabirrdt, po narysowaniu wszystkich Linii Pieśni, przychodzi czas przydzielenia zadań. Również i tutaj Dragon Dreaming różni się od tradycyjnego procesu, gdzie określonymizadaniomizajmujesięosoba o najlepszych kwalifikacjach potrzebnych do realizacji zadania. W metodzie Dragon Dreaming osobą odpowiedzialną za realizację zadania jest osoba, która ma najbardziej entuzjastyczny stosunek do zadania. Aby upewnić się, że nikt nie będzie nadmiernie obciążony, ani, że nie będzie musiał wymyślać koła na nowo, w Dragon Dreaming opracowano specyficzny sposób przydzielania zadań (zobacz ćwiczenie obok).

Czas i Budżet

20 minutowe ćwiczenie

Budżet dla projektów realizowanych metodą Dragon Dreaming tworzy się w bardzo niekonwencjonalny sposób. Konwencjonalny, klasyczny proces tworzenia budżetu tworzą dwie (lub więcej) osoby przeznaczając na to wiele godzin lub dni przy wykorzystaniu wielu pro-

Krok 4: Delegowanie zadań i odpowiedzialności

Wzmacniajcie rozwój osobistych kompetencji

1. Zidentyfikujcie najbardziej entuzjastyczną osobę, która wręcz nie może się doczekać rozpoczęcia działań. Pomocne będą pewne kwalifikacje w dziedzinie określonego zadania, ale nie trzeba być profesjonalistą. Nazwisko tej osoby zapisujemy (wystarczająco same inicjały) zielonym pisakiem obok zadania.
2. Zidentyfikujcie osoby, które najbardziej się boją, że coś mogą zrobić niewłaściwego w tym samym zadaniu i zapisz nazwisko (lub same inicjały) czerwonym kolorem.
3. Zidentyfikujcie osoby, które z łatwością wykonałyby zadanie, ale byłyby znudzone, gdyby je o to poprosić jeszcze raz. Ich inicjały zapisujemy kolorem czarnym.
4. Zielony kolor wskazuje na lidera zespołu dla tego zadania, czerwony to praktykant zaś czarny kolor oznacza mentora (nauczyciela), którego można pytać o radę, informację, przeszkolenie czy wsparcie. Do jednego zadania może być wiele osób odpowiedzialnych za zadanie (liderów), praktykantów i mentorów.
5. Zadaniabez nazwiskmogąbyćdziałaniami,którewymagajązbiorowych decyzji wszystkich osób zaangażowanych w projekt. Jeśli tak jest w waszym przypadku – obok zadania napiszcie na zielono „wszyscy” .
6. Niektóre zadania mogą wymagać szczególnej wiedzy. Osoba oznaczona kolorem zielonym może zostać zaangażowana do takich działań w przyszłości. Takie osoby mogą także zasugerować brakujące zadania na Karabirrdt. Może to być także związane z dodaniem ich marzeń do kręgu marzeń.
7. Często w sytuacji, gdy brakuje ludzi do poszczególnych zadań, osoby przypisane do zadania powyżej lub poniżej (wzdłuż linii pieśni) mogą asystować przy sąsiadującym zadaniu.

Wręczając prawdziwy dar, dający ma tyle samo przyjemności co obdarowany

cesów analitycznych. Jednak budżet w projektach Dragon Dreaming ustala się korzystając z kolektywnej intuicji, co jest procesem znacznie szybszym i o wiele radośniejszym. (to może budzić obawy – ale i tak wypróbuj!). Cała grupa gromadzi się przed tablicą Karabirrdt. Jedna osoba prowadzi proces. Cała grupa zaczyna wybijać rytm, np. klaskając lub grając na bębnie. Prowadzący zaczyna czytać kolejne zadania na głos. Przy każdym zadaniu członkowie grupy wykrzykują pierwszą liczbę jaka im przychodzi do głowy zarówno jeśli chodzi o pieniądze jak i o czas. Robią to dostosowując się do rytmu. Prowadzący zapisuje cyfry. Całość nie powinna zabrać więcej niż 20 minut!

Rytm oraz presja czasu powstrzymują przed nadmiernym myśleniem. Ludzie

powinni się wypowiadać poprzez swoją intuicję. Możesz wybrać albo pierwszą pojawiającą się odpowiedź, albo zapisać różne odpowiedzi i obliczyć średnią. Praktyka pokazuje że taki sposób tworzenia budżetu jest dosyć dokładny. Do otrzymanego wyniku warto jednak dodać 15% zarówno pieniędzy jak i czasu, ponieważ kolejne prawo Dragon Dreaming powiada, że wszystko trwa dłużej. Warto zatem dodać więcej środków na nieprzewidziane wydatki... Ważne aby działać krok po kroku. Każda, nawet najdłuższa podróż zaczyna się od pierwszego kroku. Jeśli zajdzie taka potrzeba będziecie mogli w dowolnej chwili dokonać adaptacji budżetu. Ten pierwszy budżet jest tylko przybliżeniem oraz zaproszeniem do realizacji waszego marzenia.

Test zespołu

Sprawdzenie gotowości oraz przekonania do działania

Teraz przychodzi ostateczny sprawdzian planu twojego projektu. Czy twój zespół ma wystarczająco głęboką motywację i przekonanie do realizacji przedsięwzięcia? Jeśli (sprawdzając) zapytanie jest szczere, to nie można przewidzieć odpowiedzi. Jeśli jednak zaaranżujemy okoliczności w taki sposób, że dana osoba powie „tak”, będzie to manipulacja. Zatem test/sprawdzian jaki zastosujemy wymaga pełni wolności. W metodzie Dragon Dreaming stosujemy pytanie generatywne, na które można odpowiedzieć „tak” lub „nie”.

I brzmi ono:

„W sytuacji, gdyby ten projekt miał przynieść straty i nie udałoby się zebrać potrzebnej ilości pieniędzy, czy jesteś gotów/gotowa stanąć część co najmniej czteroosobowego zespołu, który solidarnie jest przygotowany na to, aby w równych częściach pokryć wszelkie wydatki i straty?”

W tym miejscu bardzo ważne jest, aby w takim samym stopniu celebrować zarówno „tak” jak i „nie”.

Jeśli zauważysz, że w mniejszym stopniu cieszysz się z „nie” niż z „tak”, oznacza to, że wasz projekt zaczyna być manipulatywny i realizuje model „wygrany-przeegrany”, a nie szczere „wygrany-wygrany”. Powód dla którego potrzebujemy co najmniej czterech osób wynika z tego, że staramy się uniknąć sytuacji, w której odpowiedzialni będą na

przykład sami marzyciele (albo planiści, działacze lub celebrycy) dążąc do tego, aby zespół był w miarę zrównoważony.

Jeśli nie będzie co najmniej czterech osób, które spólnie odpowiedzą „tak”, zazwyczaj oznacza to, że pojawiły się błędy na etapie planowania. Możliwe, że trzeba będzie wrócić do planu i rozważyć alternatywy, być może próbując z mniej ambitnymi celami. Jeśli jakaś osoba dodaje do swojej odpowiedzi warunki, uznajemy to za odpowiedź „nie”. Z drugiej strony osoby mówiące „nie”, w miarę realizacji projektu, mogą zmienić zdanie stając się członkami zespołu podejmującego ryzyko. W fazie działania, decyzje finansowe związane z zadaniami na Karabirrdt mogą podejmować tylko osoby deklarujące „tak” dla podjęcia ryzyka. Nie oznacza to, że inni nie mają nic do powiedzenia lub, że inne osoby nie są już członkami projektu. Chodzi tylko o to, że tylko zgadzający się na pokrycie strat mogą decydować o zobowiązaniach finansowych, ponieważ tylko one ponoszą ryzyko. Decyzje tej grupy muszą być podejmowane metodą konsensusu.

Do dzisiaj nie zdarzyło się jeszcze, aby jakiegokolwiek projekt realizowany metodą Dragon Dreaming przyniósł straty po części dlatego, że osoby podejmujące ryzyko monitorują postępy starannie unikając nadmiernego ryzyka. Większość

projektów Dragon Dreaming przynosi niewielkie nadwyżki, nawet, gdy ich budżet jest bardzo ograniczony. W projektach realizowanych metodą Dragon Dreaming ewentualnych, nieprzewidzianych nadwyżek budżetu z zasady nie wolno dzielić pomiędzy uczestników/czki grupy ryzyka, ponieważ wszystkie koszty zostały pokryte i ujęte w projektowanym budżecie. Zamiast tego, w trakcie końcowej uroczystości, kiedy już wszystkie płatności zostaną zrealizowa-



Tańcz ze swoimi smokami!

Wielki opornik

Jak pracować z przeciwnikiem

„Opornik” (najczęściej jest nim krytyk projektu) może w rzeczywistości pomóc w realizacji projektu uświadamiając czynniki przez nas nieprzewidziane, czyli takie, o których zupełnie nie wiedzieliśmy. Kiedy spotkamy się z takim aktywnym „Opornikiem”, powinniśmy celebrować tę okoliczność, bo jeśli osobę wyrażającą opór zaangażujemy w relację „wygrany-wygrany”, to może się on/ona stać kimś najbardziej pomocnym. Powinniśmy szukać kontaktu z takimi osobami. Zadajcie im takie pytanie generatywne w rodzaju:

Wiem, że uważasz, iż projekt jest niedobry (lub zły czy głupi) i naprawdę chciałbym się dowiedzieć dlaczego taki właśnie jest?

Zapisz otrzymaną odpowiedź/opinię i sprawdź, czy ją dobrze zrozumiałeś/aś. Następnie wróć z tą odpowiedzią do swojego zespołu marzeń i pracujcie nad znalezieniem odpowiedzi na każde z przedstawionych zastrzeżeń. Później wróć do aktywnego „opornika” z kolejnym generatywnym pytaniem:

„Pamiętasz nasze ostatnie spotkanie? Uważamy, że znaleźliśmy odpowiedź Co o tym sądzisz? ”

Przeciwnicy projektu zazwyczaj odpowiedzą: „Tak, ale...” i stworzą drugą, długą listę zastrzeżeń. Wytrwałe powtarzanie tego procesu będzie w końcu skutkować całkiem inną odpowiedzią... „O tak, teraz to może mieć sens! ” W takim momencie pojawia się najsłodsza z chwil, celebrowanie najszczerzej wdzięczności. Mówisz:

„Dziękuję. Nie masz pojęcia jak bardzo pomogłeś w realizacji naszego projektu. Czy nie zechciałbyś dołączyć do naszego „Dream Team”, aby pomóc w realizacji naszego marzenia? ”

W efekcie okazanego szacunku i zrozumienia dotychczasowy przeciwnik może odpowiedzieć: „Tak”.

DZIAŁANIE

Wszystko, co dotychczas omawialiśmy jest na razie wyłącznie mapą Dragon Dreaming – ale nie jest jeszcze faktyczną podróżą po krainie Dragon Dreaming.

// Bez fazy działania, Dragon Dreaming jest tylko teorią. Na etapie działania pojawi się twój/wasz smok. To w trakcie działania nauczycie się:

- » integrować teorię z praktyką
- » zwiększać poziom samo-świadomości
- » poprawiać umiejętności działania w zespole
- » poszerzać paradygmat opisujący siebie, swoją społeczność i świat
- » tworzyć strategie pozwalającą na realizację projektu
- » twórczo pracować z konfliktami
- » zarządzać stresem i ryzykiem
- » poszerzać granice potencjału osobistego i zespołowego

Aby móc to zrobić, ważne jest, żeby rozpoznać fraktalny charakter projektów: Poprzez Pinakari i charyzmatyczną komunikację; relaksację, pracę z ciałem i wzmocnienie naszej misji. Sumując lata osobistych doświadczeń, jakie zbierzemy wśród członków każdej grupy zauważamy, że jest to znacznie

więcej od doświadczeń jakie zebrała pojedyncza osoba. Dlatego ważne jest, aby nawiązać kontakt z inteligencją zbiorową, bogactwem i życiową wiedzą każdej osoby.

W fazie działania administrujemy i zarządzamy projektem. Tu także najłatwiej popełnić błędy. Ważne, by monitorować postęp oraz adaptować się do zmian: czy nie spóźniamy się z zadaniami? Czy wszystkie koszty mają pokrycie? Czy potrzebujemy adaptować nasz plan. Jak sobie radzimy ze stresem (bardzo ważne zagadnienie...)? Czy i jak minimalizujemy ryzyko? Czy nadal realizujemy pierwotne marzenie, czy też byliśmy na tyle zajęci, że w ślepym pędzie ruszyliśmy w całkiem innym kierunku? Na etapie działania (podobnie jak w innych etapach) pojawia się bardzo ważne pytanie: „czy w wystarczającym stopniu celebруем (świętujemy)”?

Skuteczne zarządzanie częstokroć wymaga troskliwego zarządzania czasem, stresem i środkami. Może się wiązać z



ważną koordynacją pracy wielu ludzi, zarówno tych, którzy otrzymują wynagrodzenie, jak i wolontariuszy w uznaniu ich wysiłków zmierzających do realizacji celu głównego (misji) oraz celów częściowych projektu i urzeczywistnienia marzeń. Właściwe zarządzanie i administracja wymaga często procesu superwizji. Normalna superwizja jest metodą korzystającej z różnicy siły („power over”), gdzie tak zwani „liderzy” nadzorują działania osób wykonujących i kończących większość prac. W metodzie Dragon Dreaming jest inaczej, ponieważ stosujemy zasadę „wygrany-wygrany”. Każdy w organizacji ma superwizora i może się okazać, że menedżerzy będą superwizowani przez osoby sprzątające!

12 pytań superwizyjnych

Jak mieć pewność, że projekt znajduje się na właściwej ścieżce.

Aby upewnić się, że projekt jest na dobrej drodze – że pojawiają się jego cele, osiągnięty jest cel główny a zbiorowe marzenia stają się rzeczywistością – będziecie potrzebować narzędzia monitorowania postępu. Opisane tutaj narzędzie superwizji to demokratyczny proces, który – przy dużych projektach – należy stosować raz w tygodniu. Superwizor i superwizowany umawiają się na spotkanie we wzajemnie satysfakcjonującym czasie i miejscu, gdzie osoba zajmująca rolę superwizora zadaje 12 pytań będących przeglądem zadań z Karabirrdt:

1. Co zamierzałeś osiągnąć od ostatniego spotkania (w zeszłym tygodniu, w zeszłym miesiącu...)? Czy zakończyłeś zadanie? (a jeśli tak, to czy świętowałeś sukces i zaznaczyłeś kółko na Karabirrdt) Jeśli nie, to czy tą pracę wciąż trzeba jeszcze zrobić?

2. Jakie dodatkowe prace masz nadzieję zakończyć do naszego następnego spotkania? Czy te działania wciąż

przyczyniają się do wspierania ogólnego marzenia (wizji) (dokonajcie przeglądu i rozważcie alternatywne rozwiązania w razie potrzeby)?

3. Kto powinien uczestniczyć? Kim są podmioty/interesariusze w tych działaniach?

4. Jak będziesz włączać tych, którzy muszą być zaangażowani?

5. Jakie duchowe, psychiczne, fizyczne, emocjonalne lub finansowe zasoby są wymagane, aby wykonać zadanie?

6. W jaki sposób można najlepiej pozyskać te zasoby? Jak należy wykonywać pracę? Jakie są najlepsze procesy dla tej części projektu?

7. Do kiedy należy zakończyć prace? Kiedy należy zacząć?

8. Jak mógłbyś (nieświadomie) próbować sabotować, rozpraszać się lub powstrzymać się od realizacji podjętych zadań?

9. Jak można najlepiej oprzeć się pokusom? Jakiego potrzebujesz

10. wsparcia? Gdzie mają być dostarczone efekty twojej pracy? Gdzie praca jest najlepiej wykonana? Na kolejnym spotkaniu (omówieniu) powinny zostać zadane poniższe 3 pytania: Czy odpowiedzi na powyższe pytania doprowadziły do pomyślnego zakończenia zadania zgodnie z twoimi zamierzeniami? Czy celebrowałeś (świętowałeś) to? W jaki sposób?

11. Czy Twoje zadanie odniosło sukces w oddziaływaniu na środowisko, w budowaniu wspólnoty i we wpływie na rozwój osobisty zaangażowanych ludzi oraz wszystkich zainteresowanych stron i uczestników? W jaki sposób to zakomunikowaliście i jak świętowaliście (celebrowaliście)?

12. Zakończcie każde spotkanie/przegląd: Kiedy i gdzie możemy się spotkać kolejnym razem? Jak się teraz czujesz? Czy coś jeszcze potrzebowałbyś dodać?

ŚWIĘTOWANIE

To właśnie duże znaczenie świętowania sprawia, że metoda Dragon Dreaming różni się od wielu innych narzędzi zarządzania projektami. Świętowanie lub celebrowanie nie jest zadaniem cechującym hałaśliwego ekstrawertyka, ale raczej częścią refleksji, wdzięczności i uznania.

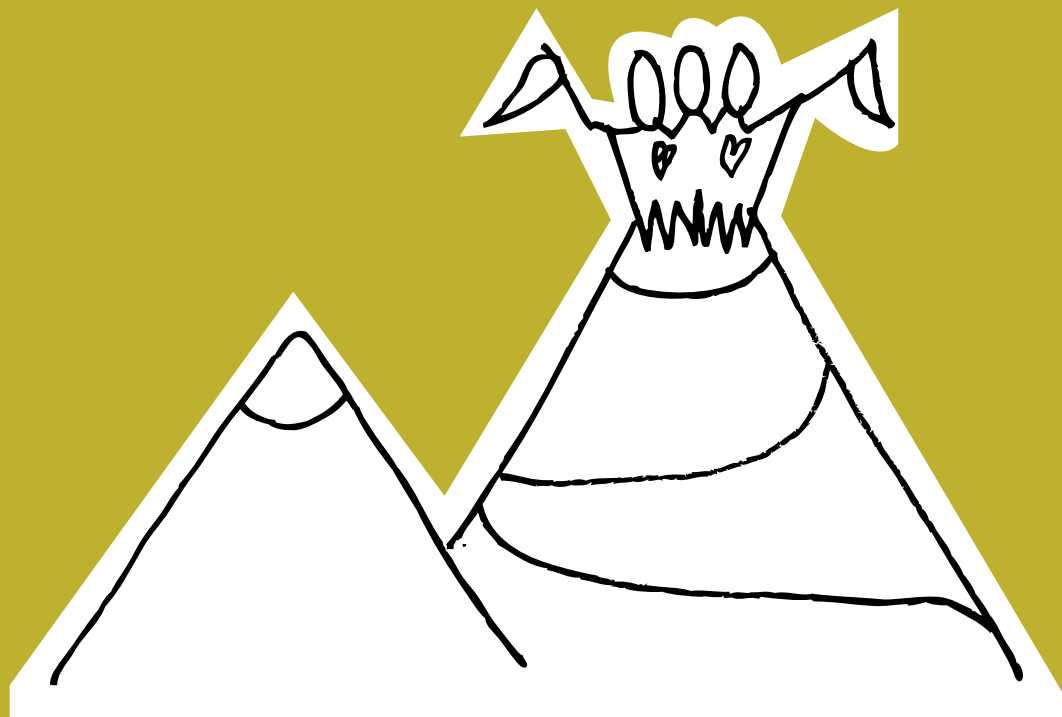
// Zdecydowanie sugerujemy, aby 25 procent kosztów oraz energii we wszystkich przypadkach projektów zarządzanych metodą Dragon Dreaming (w tym prowadzenie warsztatów Dragon Dreaming) przypadało na Celebrowanie! .

Świętowanie w metodzie Dragon Dreaming to część refleksji introwertyka. Wynika to z faktu, że świętowanie w Dragon Dreaming nie polega na nadmiernym spożywaniu napojów alkoholowych, ale na wyrażaniu wdzięczności, podziękowaniu, uznaniu i dostrzeganiu włożonego wysiłku. Chodzi o to, by widzieć inne osoby w ich cudowności i chwale, jednocześnie dostrzegając ich podatność na zranienia oraz słabsze strony. Chodzi o zauważaniu całej osoby i stwarzanie

przestrzeni na pełne wyrażanie siebie. Świętowanie w tym przypadku polega na uznaniu i uszanowaniu wszystkiego, co poszło dobrze w projekcie i wszystkiego, co nie poszło tak dobrze. Celebrowanie jest również ważnym procesem, który ponownie łączy fazę działania projektu z etapem Śnienia. Jest to sposób na zauważenie czy i jak realizacja projektu nadaje sens naszemu życiu. Świętując mamy możliwość pokazania się poza pełnionymi rolami.

Oznacza to wzięcie pod uwagę wyjątkowości każdej osoby, wyjątkowości zespołu realizującego projekt, a także – jak w przypadku wszystkich projektów Dragon Dreaming – samej Ziemi. Również w Świętowaniu mamy trzy cele Dragon Dreaming:

W ramach Służenia Ziemi uczymy się,



aby świętować grę, w którą gramy podczas tworzenia projektu. Dowiadujemy się, że smutek jest odbiciem miłości – cierpimy tracąc to, co kochamy i to tak długo, jak długo odczuwamy mocno to, co dzieje się wokół nas, gdy potrafimy zaangażować środowisko w namiętny, odważny i budujący sposób...

Świętowanie wzmacnia efekt tworzenia społeczności. Z kolei społeczność to bezpieczne miejsce, w którym można dzielić się emocjami. Nasza kultura zakłada, że emocje nie powinno się okazywać. Uczy się nas także, że negatywne uczucia powinny być wypierane. Kiedy jednak tak czynimy, to tłumimy emocje pozytywne na równi z negatywnymi. Boimy się pokazać nasze prawdziwe „ja” – zarówno nasz Cień jak i nasze Światło, przez co wkraczamy w obszar emocjonalnego spłaszczenia. Jednak Dragon Dreaming to także sposób na odkrycie, że wszyscy stanowimy jedno, że jesteśmy połączeni będąc częściami wszystkiego, co dzieje się dookoła nas. I nie tylko robimy innym przysługę w wyrażaniu tego, co oni mogą czuć, ale w rzeczywistości przyczyniamy się do pogłębienia jakości i szczerości naszego projektu. Dzięki Świętowaniu rozwijamy nasze kompetencje w relacjach z sobą

i z innymi, bo celebrowanie daje nam szansę na zdystansowanie się od codziennego stresu jakim może być realizacja projektu. Patrzymy na to, czego się nauczyliśmy, jakich

nabyliśmy umiejętności i gdzie opuściliśmy naszą strefę komfortu trafiając na chwile wglądu cechujące się efektem „Aha”.

Etap świętowania jest także czasem docenienia oraz zauważania darów i umiejętności, jakie każde z nas otrzymało w procesie realizacji projektu. Celebrowanie to umiejętność dostrzegania chwil „Aha”, które pojawiają się podczas pracy nad projektem. Te chwile „Aha” prowadzą do nowego wglądu z którego wyłania się nowe marzenie. Cykl zaczyna się od nowa. Sugerujemy, żeby spotkania związane z projektami Dragon Dreaming zaczynały się od Świętowania. Zadajcie sobie generatywne pytania: „W jaki sposób możemy zgromadzić ludzi tak, aby było dużo zabawy, aby osiągnęli szczyty ciekawości, aby zyskali motywację do bycia częścią wydarzenia?” i/lub „Jak możemy stworzyć takie otoczenie, które odżywia zaangażowane osoby, pogłębia ich wzajemne związki i prowadzi do odkrycia, że wszyscy jesteśmy częścią tego, co wokół nas się wydarza?” i/lub

BAWCIE SIĘ!

„Jak możemy zachęcić tych ludzi, którzy nie doceniają Świętowania do tego, by dołączyli i cieszyli wraz z nami?”. Zachęcamy do tego, żeby w waszym projekcie powstał zespół ds Celebrowania, który będzie dbać o czas i przestrzeń na regularne Celebrowanie w trakcie trwania projektu (gdyż stanowi ono część każdej ćwiartki). Przykładami Celebrowania podczas projektu mogą być:

Opowiadanie historii (storytelling), Tańce, Śpiewanie, Rytuały (świętowanie pojedynczych osób, par, wspólnoty, ziemi) i oczywiście Dobre Jedzenie!

Opanowanie mistrzostwa Kiedy kończy się projekt

Etap Celebrowania tworzy się z nauki mistrzostwa, zdobywania nowych umiejętności. Tworzenie Karabirrdt, taniec z naszymi smokami i realizacja marzeń, będą wymagać od wszystkich zaangażowanych zdobycia nowych umiejętności pozwalających wyjść

poza ich strefy komfortu i odkrycia, że są kimś więcej niż do tej pory sądzili. Umiejętności te muszą zostać odkryte, uszanowane, uznane i zaakceptowane. Każdej osobie, która przyczyniła się do realizacji

projektu należy podziękować. Kiedy zakończy się faza działania projektu nie wolno zapomnieć o wielkiej uroczystości. Dopiero po finalnej Celebracji można uznać projekt za rzeczywiście zrealizowany. W ten sposób zataczamy pełny okrąg i można zacząć wszystko od nowa... Ostatni krok w fazie celebracji wymaga analizy efektów transformujących. To wiąże się z kolejnymi zadaniami.

Po pierwsze, teraz, kiedy skończyliśmy dzieło, zapytajmy: „co można by zmienić, gdybyśmy mieli zrobić projekt ponownie?” To sposób nauki, na której opiera się prawdziwy rozwój osobisty. Po drugie, z czego w tym projekcie cieszyliśmy się najbardziej, i jak sprawić, by te jakości wbudować do dowolnego przyszłego projektu? W jaki sposób ten

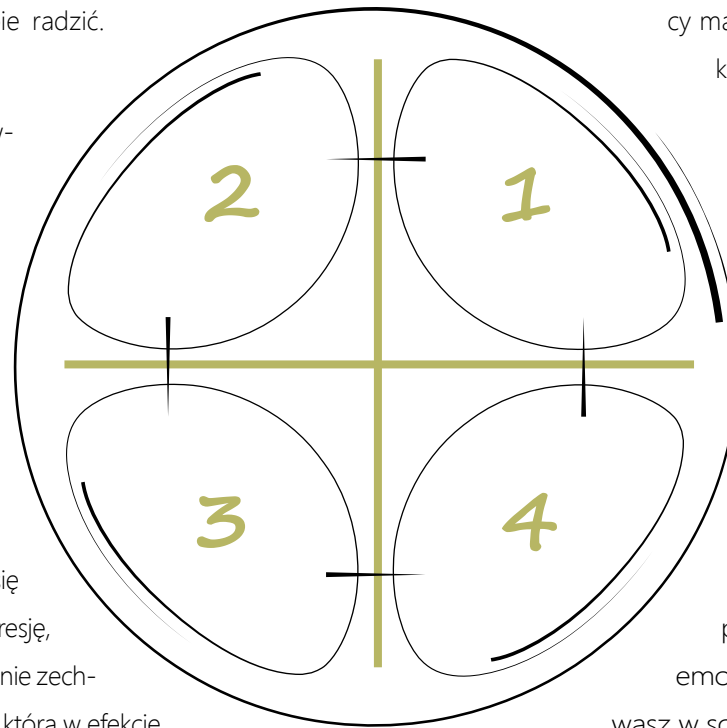
Świadomość uczuć w grupie

Cztery fazy budowania zespołu

Podobnie jak możemy mieć związki z osobami, możemy również mieć relacje z grupą. Jakość tej relacji zależy od naszej komunikacji: jak karmimy smoka, którego może reprezentować grupa. Każda grupa ma słabsze strony lub interpersonalne cienie, z którymi trzeba sobie radzić.

Istnieją cztery etapy budowania zespołu:

1. Na początku projektu, kiedy ludzie po raz pierwszy się spotykają, a grupa jest nowa, uczestnicy w ramach początkowego entuzjazmu okazują zwykle tylko to, co ich zdaniem jest akceptowalne w grupie i co wspiera projekt.
2. W drugim etapie, pojawiają się cienie. Może spaść poziom motywacji, a projekt może wejść w fazę bardziej chaotyczną. Grupa może pogubić się w grze „wygrany-przeegrany” i nawzajem się obwiniać. Grupa będzie mieć tendencję, by zwracać się do osoby uważanej za lidera projektu i wywierać presję, aby ten/ta wyprowadziła grupę z chaosu. Jeśli »lider« nie zechce tego zrobić, to często jest obwiniany przez grupę, która w efekcie może starać się znaleźć innego przywódcę, mającego wyciągnąć ją z chaosu. Taka dynamika stwarza ryzyko tworzenia hierarchii, które osłabiają poczucie wspólnoty. Aby wydostać się z odczuwanego dyskomfortu, ludzie mogą próbować naprawić, wyleczyć, lub nawrócić osoby, które ich zdaniem są powodem zaistniałej sytuacji.



3. W trzecim etapie, jeśli grupie uda się zatańczyć ze smokiem dyskomfortu przy pozostaniu z trudnymi kwestiami, które pojawiły się na drugim etapie, może pojawić się okres ciszy. W tej ciszy możemy zauważyć, że wszyscy mamy cienie oraz wewnętrzne zranienia, co prowadzi nas krok dalej w kierunku bycia osobą nie-osądzającą.

4. Kiedy już przekroczymy ten próg, wyłania się czwarty etap. Etap ten jest efektem naszej zdolności do głębokiego uczestnictwa i obserwacji realizowanych w tym samym czasie, co przenosi nas do autentycznej wspólnoty. Często jest to proces głęboko uzdrawiający... Zatem: Celebryjcie!
5. Nie zniechęcaj się na żadnym z etapów. To norma. Jednym ze sposobów, aby dowiedzieć się na jakim etapie się znajdujecie, polega na formułowaniu wewnętrznego raportu pogody pomagającego nam odkryć jakie są wewnętrzne emocje w grupie. Spróbuj odkryć, co najlepiej wyczuwasz w sobie i w grupie. Możecie także zbadać inne procesy, takie jak budowanie wspólnoty wg. M. Scott Peck'a, „Głębokiej Ekologii” Joanny Macy. Zachęcamy także do korzystania z różnych metod pracy z procesami grupowymi, takimi jak ruch, wszelkiego rodzaju twórczość, oraz – oczywiście – ciszy. Świetna okazja do wykorzystania Pinakarri!

projekt naprawdę doprowadził do naszego rozwoju osobistego, wzmocnienia naszej społeczności oraz przyczynił się do rozkwitu i trwałego dobrobytu całości życia na ziemi?

Świat stoi na krawędzi możliwości dostarczenia zasobów potrzebnych człowiekowi. Projekty tworzone metodą Dragon Dreaming kierują się zasadą, według której należy zostawić Ziemię miejscem lepszym niż ją zastaliśmy. Oczyszczenie przestrzeni jest częścią końcowego etapu Świątowania w każdej działalności prowadzonej metodą Dragon Dreaming.

Planowanie sukcesji

Znajdź za siebie zastępstwo, gdy tylko to będzie możliwe

Każdy w końcu opuści swój projekt. Ale czy projekt przetrwa twoje odejście? Planowanie sukcesji jest niezbędne, żeby projekty nie zawały się, bo inicjatorzy się wypalają, zaczynają robić coś innego lub zmieniają się ich zainteresowania. Zwykle zmiana ma miejsce na końcu istnienia projektu. Ale w metodzie Dragon Dreaming ważne jest, aby wymienić się z kimś, kto twoim zdaniem

może być lepszy od ciebie w tym samym projekcie, i żeby to zrobić w chwili, gdy twój entuzjazm dla projektu jest najwyższy, a nie kiedy jest na najniższym poziomie. Czekając do końca zobaczysz upadek projektu i staniesz się niczym wampir poszukujący świeżej krwi.

Jak znaleźć to zastępstwo?

Prawdopodobnie będzie ono pochodzić z wewnątrz zespołu marzeń, spośród tych, którzy wspierają cię w realizacji marzenia. Takie osoby mogą wymagać dodatkowych umiejętności lub szkolenia. Oni również będą potrzebować grupy wsparcia oraz pomocy. Długi okres stażu sprawi, że nie zaginie historia projektu, gdy inicjatorzy opuszczą przedsięwzięcie. Tego rodzaju wymiana nie musi także oznaczać opuszczenia projektu. Tworzy za to głębokie poczucie wolności. Wiesz, na przykład, że jeśli z powodów osobistych lub zdrowotnych musisz zostawić swój projekt, to przetrwa on twoje odejście. Taki sposób zastępstwa i wymiany pochodzi z głębokiego poczucia pokory.

11 Godzina – przepowiednia Starszyny Indian Hopi

Mówiłeś ludziom, że to jest Jedenasta Godzina.

Teraz wracaj i powiedz im, że to jest Ta Godzina.

Oto sprawy, które trzeba rozważyć:

Gdzie mieszkacie?

Czym się zajmujecie?

Jakie są Wasze relacje?

Czy jesteście we właściwym związku?

Gdzie jest Wasza woda?

Poznajcie swój ogród.

Teraz jest czas aby mówić Prawdę.

Stwórzcie własną społeczność.

Bądźcie dla siebie dobrzy.

Nie poszukujcie liderów na zewnątrz.

To może być dobry czas!

Rzeka płynie teraz bardzo szybko.

Jest tak potężna i bystra, że wielu się wystraszy.

Będą trzymać się brzegu.

Będą mieć wrażenie, że są rozdierani i będą bardzo cierpieć.

Wiesz, że rzeka płynie do swojego przeznaczenia.

Starszyna powiada, że mamy puścić się brzegu, dotrzeć na środek rzeki.

Miejcie oczy otwarte i głowy ponad wodą.

Zobaczcie kto jest tam z Wami i celebrujcie.

W tych czasach nie traktujmy niczego osobiście, a tym bardziej Siebie!

Gdy tak robimy, nasz duchowy rozwój i podróż zatrzymuje się.

Czas samotnego wilka skończył się.

Zbierzcie się!

Usuńcie słowo „zmaganie” ze swojego zachowania i słownika.

Wszystko co teraz robimy musi być robione w święty sposób i z celebracją.

Jesteśmy tymi, na których czekaliśmy.

