



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНА НАУКОВА УСТАНОВА
«ІНСТИТУТ МОДЕРНІЗАЦІЇ ЗМІСТУ ОСВІТИ»

вул. Митрополита Василя Липківського, 36, м. Київ, 03035, тел./факс: (044) 248-25-13

27.09.2022 № 22.1/12-Г-436

На № _____ від _____

Родіці ТІМІШ
Наталії ЗИМІ

Про надання грифа «Схвалено для
використання в освітньому процесі»

Державна наукова установа «Інститут модернізації змісту освіти» інформує, що рішенням Експертної комісії з позашкільної освіти від 12.09.2022 (протокол № 2) навчальній програмі «Лабораторія зростання» (автори: Тіміш Родіка, Зима Наталія) надано гриф «Схвалено для використання в освітньому процесі», який зареєстрований у Каталозі надання грифів навчальній літературі та навчальним програмам за № 8.0002-2022.

Під час видання навчальної програми на титульній сторінці або на обкладинці зазначається вид грифа, а дата надання грифа, номер протоколу засідання експертної комісії та порядковий номер у Каталозі вказуються на звороті титульної сторінки.

Директор

Євген БАЖЕНКОВ

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти»

Експертна комісія з позашкільної освіти

ВИТЯГ З ПРОТОКОЛУ

12 вересня 2022 року

№ 2

С Л У Х А Л И: про розгляд експертних висновків комплексної експертизи навчальної програми «Лабораторія зростання» (автори: Тіміш Родіка, Зима Наталія).

У Х В А Л И Л И: за результатами розгляду експертних висновків комплексної експертизи навчальній програмі «Лабораторія зростання» (автори: Тіміш Родіка, Зима Наталія) надати гриф «Схвалено для використання в освітньому процесі».

Голова комісії

Олена БИКОВСЬКА

Відповідальний секретар

Тетяна ЛЯЩЕНКО

Підпис Лященко Т. В., методиста вищої категорії відділу наукового та навчально-методичного забезпечення змісту позашкільної освіти та виховної роботи Державної наукової установи «Інститут модернізації змісту освіти», засвідчую

Начальник відділу кадрів
ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти»



Ганна КОСА

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЧЕРНІВЕЦЬКА ОБЛАСНА РАДА
ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ ЧЕРНІВЕЦЬКОЇ ОБЛАСТІ

ПОГОДЖЕНО

Протокол засідання кафедри
методики викладання природничо-математичних
дисциплін Інституту післядипломної педагогічної
освіти Чернівецької області
21.03. 2022 р. №3

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол вченої ради Інституту
післядипломної педагогічної освіти
Чернівецької області
31.03.2022 р. №1

Навчальна програма з позашкільної освіти
соціально-реабілітаційного напрямку
«ЛАБОРАТОРІЯ ЗРОСТАННЯ»

1 рік навчання

м. Чернівці – 2022

Автори:

Тіміш Родіка Яковлівна - консультант комунальної установи «Міський центр професійного розвитку педагогічних працівників» Чернівецької міської ради.

Зима Наталія Володимирівна - вчитель хімії технологічного багатoproфільного ліцею з загальноосвітніми класами м. Хмельницького імені Артема Мазура

Рецензенти:

Богачик Т.С. - заступник директора з науково-методичної роботи Інституту післядипломної педагогічної освіти Чернівецької області, кандидат історичних наук.

Чухненко П.С., завідувач кафедри методики викладання природничо-математичних дисциплін Інституту післядипломної педагогічної освіти Чернівецької області, кандидат хімічних наук.

Козороз А.І., педагог-організатор, вчитель географії Коровійського ліцею Чернівецької міської ради.

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Сучасний світ характеризується стрімким соціальним, технологічним і інформаційним розвитком, який потребує від молоді мобільності та відповідальності у прийнятті рішень, вміння ефективно спілкуватися та прагнути до зростання, проявляти наскрізні уміння і навички, громадянську позицію, професійні та лідерські якості. В умовах сучасних викликів, воєнного стану та післявоєнного відновлення України заклади освіти акцентують увагу на сприянні визначенню учнями власної траєкторії самовдосконалення та сприянні розвитку громади, ознайомлення молоді з інструментами впливу на розвиток своєї громади.

Навчальна програма «Лабораторія зростання» реалізується в гуртках, секціях та інших творчих об'єднаннях соціально-реабілітаційного напрямку закладів загальної середньої та позашкільної освіти. Вона спрямована на вихованців віком 14-17 років і не потребує від них спеціальної підготовки та знань. Водночас, педагоги під час реалізації вимог програми опираються на знання та навички які мають вихованці з різних освітніх галузей: громадянської та історичної, природничої, соціальної та здоров'язбережувальної, інформатичної, мовно-літературної тощо.

Мета програми - формування ключових компетентностей особистості шляхом використання в освітньому процесі засобів гейміфікації, проектного менеджменту, соціального учнівського підприємництва та інших інноваційних інтерактивних форм.

Основні завдання полягають у формуванні таких компетентностей:

- **пізнавальної** – забезпечує ознайомлення з поняттями та знаннями, що стосуються принципів та аспектів гейміфікації в освіті та її ролі у формуванні основних компетентностей, зокрема динаміки, механіки, соціальної взаємодії; визначення ролі командної роботи у реалізації проектної діяльності та соціального учнівського підприємництва; українського волонтерства; опанування компетентностями щодо формування конкурентноспроможної особистості здатною до навчання впродовж життя; оволодіння навичками моделювання розвитку власної траєкторії зростання та розвитку громади, ознайомлення молоді з інструментами впливу на розвиток своєї громади;
- **практичної** – сприяє оволодінню навичками використання гри «Світ громад», онлайн-платформи WOCOonline для розвитку навичок критичного мислення, роботи в команді та кооперації, читацької та інформаційної грамотності, лідерства та відповідальності, підприємливості та фандрайзингу, соціальної та громадянської відповідальності тощо; залучення та інтеграції мешканців громади до моделювання можливих сценарії розвитку громади; використання інформаційно-комунікаційних технологій для здійснення пошуку інформації та її аналізу; інструментів проектної технології та соціального шкільного підприємництва; застосування процедури та способів захисту власних інтересів, прав та свобод, як громадян України;
- **творчої** – забезпечує формування творчих здібностей вихованців у процесі формування потреби у постійній самоосвіті та саморозвитку, творчій самореалізації на благо громади та суспільства; набуття досвіду вирішення проблемних ситуацій; здійснення практичних кроків у використанні власних умінь та навичок у проектуванні, рекламуванні та брендуюванні виробів, що створені в результаті організації заходів з елементами соціального шкільного підприємництва;
- **соціальної** – сприяє вихованню дбайливого ставлення до надбань вітчизняної культури, духовних та матеріальних цінностей рідного краю; усвідомленню значення

національної свідомості для розвитку України; самореалізації особистості в соціумі; професійному самовизначенню; впровадженню проектного менеджменту, соціального учнівського підприємництва для вирішення життєвих ситуацій в освітньому середовищі та громаді; ефективному спілкуванню, доланню стереотипів; свідомому вибору та відповідальній дії; формуванню культури взаєморозуміння у команді; використанню засобів кібербезпеки; відповідальності за спільну справу; толерантного ставлення до кожної людини, прагненню до суспільної справедливості, рівноправності; розумінню та позитивного ставлення до інклюзивності, створенню позитивного мікроклімату в колективі, закладі освіти та власного позитивного іміджу в громаді.

Програма розрахована на 1 рік навчання за основним рівнем: **144 год. на рік, 4 год. на тиждень.**

Навчально-тематичний план охоплює теоретичну та практичну складові освітнього процесу. Основними педагогічними підходами щодо створення системи знань, умінь, навичок та досвіду діяльності навчальної програми «Лабораторія зростання» є методологічні інструменти інтегрованого, діяльнісного та компетентнісного підходів. Поряд з традиційними методами (бесіда, демонстрація, міні-лекція) використовуються інноваційні технології навчання, зокрема, ігрові технології, інтерактивні форми роботи, створення ситуацій успіху, проблемне навчання, технологія критичного мислення, проектна технологія. Використовуються сучасні форми, методи та прийоми роботи з молодіжними колективами, зокрема, індивідуальна робота, групова, виконання практичних вправ, тренінги та тренінгові вправи, використання тестових завдань.

Для формування конкурентноспроможної особистості яка прагне до побудови успішної кар'єри, використовують командні ігри, діалоги, рефлексії, розв'язування проблемних ситуацій. В освітньому процесі перевага надається практичним заняттям, на яких вихованці безпосередньо набувають необхідних та значущих для них навичок і компетентностей, використовуючи ігрову механіку гри «Світ громад». Для якісної профорієнтації та реалізації наскрізної лінії «Підприємливість і фінансова грамотність», поруч з грою до освітнього процесу додаються екскурсії до успішних та інноваційних компаній, зустрічі з відомими людьми громади та країни. Реалізація індивідуального або командного проекту "Лабораторія зростання" та участь у турнірі "Світ Громад", зокрема онлайн, є завершальним етапом реалізації програми.

Оцінка ефективності навчання кожного вихованця, проводиться після кожної теми за результатами участі у тестуванні, написанні есе, диспутах та воркшопах, індивідуальному захисті проектів.

Теми та розподіл годин навчально-тематичного плану вказано орієнтовно. За необхідності керівник може вносити зміни до кількості годин. Враховуючи інтереси вихованців, їх кількість у групі, стан матеріально-технічного забезпечення, керівник гуртка може змінювати кількість теоретичних і практичних занять.

Основний рівень

НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№з/п	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1	Вступ	2	2	4
2	Технологія гейміфікації. «Світ громад»	4	14	18
3	Особистісний розвиток	4	6	10
4	Командне навчання	4	12	16
5	Лідерські якості і комунікабельність	2	8	10
6	Інформаційна грамотність	4	10	14
7	Фінансова грамотність	2	4	6
8	Проектна технологія	4	8	12
9	Учнівське соціальне підприємництво	4	10	14
10	Толерантність. Інклюзія	4	8	12
11	Інноваційність та професійна орієнтація	2	8	10
12	Індивідуальні та командні проекти. Турніри.		14	14
13	Підсумок	4		
	Разом	40	104	144

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (4 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та очікувані результати навчання за програмою «Лабораторія зростання». Зміст та структура навчального матеріалу. Правила спільної роботи. Правила безпеки життєдіяльності.

Практична частина. Колективне ігрове знайомство із вихованцями, вправи « Моя буква», «Інтерв'ю». Вироблення основних правил діяльності гуртка, клубу, секції, творчого об'єднання.

2. Технологія гейміфікації (18 год.)

Теоретична частина. Історія розвитку ігрових технологій в освіті. Поняття гейміфікації. Принципи та аспекти: динаміка, механіка, естетика, соціальна взаємодія. Навчання та мотивація. Гейміфікація: технологія ефективного навчання.

Практична частина. Застосування освітніх електронних платформ для навчання. Ознайомлення із метою, завданнями, змістом, етапами проведення та іконографікою базової комплектації «Світ громад. Акселератор-III». Проведення гри за сценарієм «Громада щасливих людей».

3. Особистісний розвиток (10 год.)

Теоретична частина. Підлітковий період. Проблемне навчання. Використання технології розвитку критичного мислення. Життєві цінності. Траєкторія особистісного зростання.

Практична частина. Вирішення проблемної ситуації-діалог. Застосування стратегії «Кубування». Застосування стратегії «Діаграма Вена». Індивідуальне навчання на онлайн платформі. Проведення гри «Світ громад» за сценарієм «Громада щасливих людей».

4. Командне навчання (16 год.)

Теоретична частина. Команда: сутність та етапи створення. Навички командної роботи. Етикет і культура взаємодії. Організація командної роботи у режимі реального і віртуального часу. Соціальна компетентність.

Практична частина. Проведення рольової гри «Ефективна команда». Проведення заняття за технологією EduScrum. Командне навчання на онлайн платформі. Співпраця з громадськими організаціями, ІПІД «Світ громад у кожному школу». Проведення гри за сценарієм «Інвестиційний стрибок». Проведення зустрічей з молодіжними командами, громадськими та учнівського самоврядування.

5. Лідерські якості і комунікабельність (10 год.)

Теоретична частина. Показники та рівні сформованості лідерських якостей. Роль лідерства для розвитку колективу, суспільства. Національна ідентичність та національна свідомість. Волонтери.¹ Громадянська компетентність.

Практична частина. Проведення тренінгу «Я-лідер». Самопрезентація. Проведення бесід, дискусій про актуальні проблеми розвитку держави, суспільства; значення національної ідентичності та національної свідомості для розвитку держави Україна. Приклади волонтерства. Проведення командної гри Світ громад на виявлення лідера та визначення умов покращення позитивної привабливості громади. Проведення гри «Світ громад» за сценарієм «Громада молодіжних лідерів».

6. Інформаційна грамотність (14 год.)

Теоретична частина. Навички інформаційної грамотності. Інтернет сьогодні: загроза чи розвиток. Безпека у кіберпросторі. Медіа маніпуляції. Комп'ютерна гра: її місце та особливості застосування в освіті

Практична частина. Навчання на онлайн платформах. Навчання з використанням гаджетів. Виконання вправ «Аналіз тексту: пошук фактів та суджень», «Як критично споживати інформацію».

7. Фінансова грамотність (12 год.)

Теоретична частина. Гроші. Сімейний бюджет. Зайнятість і підприємництво. Фінансова система та фінансові послуги. Заощадження та інвестиції. Як себе захистити.

Практична частина. Ознайомлення з основними правилами користування грошима. Формування фінансових цілей за методом SMART. Проведення гри «Світ громад» за сценарієм «Інвестиційний стрибок».

8. Проектна технологія (14 год.)

Теоретична частина. Сутність проектної діяльності. Ідеї проектів. Формування мети, цілей, завдань проекту. Команда проекту. SWOT-аналіз. SMART – метод. Проектна заявка. Результати проекту. Грантові конкурси.

Практична частина. Формулювання мети, завдань проекту. Побудова «Дерева проблем» та «Дерева цілей». Заповнення заявки до участі у Всеукраїнському конкурсі проектів. Проведення гри «Світ громад» за сценарієм «Фестивальна столиця».

9. Учніське соціальне підприємництво (12 год.)

Теоретична частина. Формування життєвих необхідних навичок. Сутність соціального шкільного підприємництва та закордонний досвід. Пакет документів СШП. Ключові кроки. Стартап. Розвиток громади.

Практична частина. Використання вправи «Мозковий штурм» для збору ідей. Визначення партнерів. Складання перших документів. Опис соціальної цінності та бізнес-моделі. Опрацювання маркетингу та ціноутворення. Брендуння продукту. Організація ярмарку власних виробів. Проведення гри за сценарієм «Фестивальна столиця».

10. Толерантність. Інклюзія (6 год.)

Теоретична частина. Поняття толерантності. Толерантне середовище. Діалог культур та взаєморозуміння. Інклюзивне середовище. Долаємо стигми та стереотипи.

Практична частина. Проведення заняття з елементами тренінгу «Я і група. Толерантне спілкування». Проведення гри «Світ громад» за сценарієм «Інклюзивна громада».

11. Інноваційність та професійна орієнтація (10 год.)

Теоретична частина. Види розвитку здібностей. Природа творчості. Самоосвіта і саморозвиток. Інновації та їх типи. STEM - мислення. Наукове пізнання та формування компетентностей. Формула вибору професій.

Практична частина. Складання програм самоосвіти і саморозвитку. Використання інформаційних технологій для розв'язання винахідницьких завдань. Проведення міні-дослідження. Проведення гри за сценарієм «Туристичний центр».

12. Індивідуальні та командні проекти. Турніри (14 год.)

Практична частина. Захист та обговорення індивідуальних та командних проєктів. Проведення турніру гри «Світ громад» за сценарієм «Туристичний центр», зокрема онлайн.

13. Підсумок (4 год.)

Теоретична частина. Підбиття підсумків.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці мають знати і розуміти:

- значення поняття гейміфікації в освіті, його ролі для розвитку особистості, колективу;
- розуміння концепції та значення гри «Світ громад» у сприянні формування основних компетенцій XXI ст.;
- ролі особистісного і соціального вдосконалення особистості;
- значення національної ідентичності та національної свідомості для розвитку держави Україна;
- роль українського волонтерства;
- етапи формування успішних команд;
- сутність соціального учнівського підприємництва;
- роль проєктної технології в реалізації компетентностей;
- проблеми, інтереси та потреби учнівської молоді;
- основи фінансової грамотності;
- основні методи виявлення проблемних ситуацій та їх розв'язок;
- методи використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій;
- засоби створення власного безпечного кіберпростору;
- значення толерантності та інклюзивності для сталого розвитку громади та суспільства;
- сутність STEM-технологій;
- розуміння ролі інноваційних технологій у майбутньому виборі професії.

Вихованці мають вміти та застосовувати:

- правила безпеки життєдіяльності;
- організувати процес самоосвіти та саморозвитку;
- онлайн-платформи для навчання;
- правила гри «Світ громад» для ефективного власного зростання та розвитку корисних навичок;
- працювати у команді, ініціювати, генерувати ідеї, слухати інших, відчувати
- відповідальність за спільну справу;
- об'єднуватися навколо вирішення реальних проблем закладу освіти, громад;
- застосовувати процедури та способи захисту власних інтересів;
- висловлювати власну позицію у вирішенні проблемних питань та надавати аргументи щодо їх вирішення;
- планування власного та сімейного бюджету;
- досліджувати інноваційні напрямки ринку праці;
- враховувати емоційний стан оточуючих під час спілкування, керувати власними емоціями;
- проявляти толерантне ставлення до різноманітних груп населення, прагнення до суспільної справедливості, рівноправності;

- демонструвати розуміння та позитивне ставлення до інклюзивності;
- сприяти створенню позитивного мікроклімату в закладі освіти;
- створювати власний позитивний імідж в закладі освіти, громаді;
- використовувати інформаційно-комунікаційні технології для здійснення пошуку інформації та її аналізу;
- інструменти проектної технології та соціального шкільного підприємництва,
- визначати цілі та завдання проекту за критеріями SMART.

У вихованців мають сформуватися компетентності:

- розробки та затвердження правил поведінки для групи;
- -застосування набутих ключових компетентностей під час гри у повсякденному житті;
- навчання впродовж життя;
- формування власної траєкторії зростання;
- переконливої комунікації під час командної роботи, виступів, перемовинах;
- ініціювання суспільно значимих проектів та власних стартапів ;
- пошуку продуктивних ідей соціального учнівського підприємництва;
- використання проектного підходу для вирішення проблем учнівської молоді та громади;
- розробки та презентації проектів;
- використовувати заходи власної Інтернет-безпеки;
- -толерантного ставлення до всіх людей, сприйняття інклюзії та сприяння її вдосконаленню у суспільстві;
- оцінювання учнівських проектів;
- участі у турнірі гри «Світ громад», зокрема онлайн.

ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ОБЛАДНАННЯ

Обладнання, прилади, наочність	Кількість, штук
Інформаційний довідник для учасника (зокрема, електронна версія)	За кількістю вихованців
Методичне забезпечення для керівника (зокрема, електронна версія)	1
«Світ громад: Акселератор III»	2
Блокноти	За кількістю вихованців
Канцелярські приладдя	За кількістю вихованців
Персональний комп'ютер	1
Мультимедійне обладнання (реалізація онлайн навчання)	1
Фліпчарт	1
Ватман	5
Бейджі, сертифікати	За кількістю вихованців

ЛІТЕРАТУРА

1. Нова українська школа: порадник для вчителя / Під заг. ред. Бібік Н. М. — К.: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. — 206 с.
 2. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 10.03.2022).
 3. Аналітичний збірник у сфері освіти, довідковий бюлетень, Рекомендовано вченою радою ДНПБ України ім. В. О. Сухомлинського (протокол № 9 від 30.05.2019 р.) URL: https://dnpb.gov.ua/wp-content/uploads/2017/05/Analituchnuy_visnuk_2019-9.pdf
 4. Войтович М.Т., Тимчук Т.В., Гра «Світ громад», ТОВ «Світ Громад» Луцьк, 2017-2021.
 5. WOCOnline: онлайн платформа гри «Світ громад», Акселератор-III, URL: <https://woc.org.ua/game/courses/search?page=1> (дата звернення: 10.03.2022).
 6. Проект "Світ громад у кожному школі" <https://ipid.org.ua/woc-to-school>
 7. Коневщинська, О. Е. Зарубіжний досвід використання «Minecraft: Education Edition» у проектній діяльності / Коневщинська О. Е. // Інформаційні технології в освіті / Херсон. держ. ун-т. – Херсон, 2017. – № 3 – С. 86–97 : рис. – Бібліогр.: 9 назв. – Текст статті доступний в Інтернеті: http://ite.kspu.edu/webfm_send/957 (дата звернення: 10.02.2022)
 8. Психологія і педагогіка у протидії пандемії COVID-19: інтернет-посібник / за наук. ред. В.Г. Кременя ; [координатор інтернет-посібника В. В. Рибалка ; колектив авторів: Романовська Д.Д.]. Київ : ТОВ «Юрка Любченка», 2020. С. 190-194. URL: http://ipood.com.ua/data/NDR/COVID19/COVID19_new.pdf.
 9. Very Verified: курс з медіаграмотності : програма змішаного навчання / матеріали, розроблені в рамках проекту «Вивчай та розрізняй: інфо-медійна грамотність», що виконується Радою міжнародних наукових досліджень та обмінів (IREX) за підтримки Посольства США та Великої Британії у партнерстві з Міністерством освіти і науки та Академією української преси. Київ, 2019.
 10. Дятленко С., Конопкін В., Корнецький А., Кучерук О., Савицький І. Соціальне шкільне підприємництво: твій перший стартап: Посібник для учнів 8 (9, 10, 11) класів, батьків та освітян. – К.: ТОВ «ВІ ЕН ЕЙ ПРЕС», 2020. – 184 с.
 11. Навчальні матеріали «Фінансова грамотність. Фінанси. Що? Чому? Як?» для учнів 10, 11 класів, URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi-pidruchniki-ta-navchalno-metodichni-posibniki-rekomendovani-mon/navchalni-materiali-finansova-gramotnist-finansi-sho-chomu-yak-dlya-uchniv-10-11-klasivv>
- „П’ять вдалих кроків до європейського проекту” Публікація в рамках проекту «Підтримка локальних спільнот України», партнери: Інститут Східноєвропейських Досліджень, Львівський центр науково-технічної і економічної інформації – www.cstei.lviv.ua, 2009.

«Світ громад: Акселератор III»

Світ Громад: Акселератор-III – це третє, доповнене та актуалізоване, видання української настільної кооперативної стратегії у жанрі соціального симулятора. Ігрова механіка максимально наближена до реального життя і перемоги у грі можна лише кооперуючись та взаємодіючи. Акселератор III є еволюційним продовженням ідеї та продукту, до якого причетні сотні людей. Реліз з'явився на світ у червні 2021 року

- **Опис:** worldofcommunities.org/game/accelerator3
- **Сертифікаційне навчання і методичні матеріали:** market.woc.org.ua/shop/svit-gromad-akselerator-iii



Для вирішення яких задач інструмент вже працює

для сучасної школи

- Учнівське самоврядування
- Профорієнтація та підприємливість
- АнтиБулінг та соціалізація

для молодіжної роботи

- Активізація та пошук односторонців
- Соціалізація складних підлітків
- Дослідження інструментів впливу та участі молоді у житті громади

для університету.

- Профорієнтація та підприємливість
- Soft skills для першої роботи
- Розвиток управлінських навичок для роботи на глобальних ринках

для громадського сектору

- Громадянська просвіта
- Вивчення потреб цільових груп
- Активізація та пошук односторонців

для розвитку громади

- Консультації з громадськістю
- Залучення інвестицій та фандрейзинг
- Сценарне моделювання під час розробки стратегій

для розвитку бізнесу

- Швидкий набір персоналу
- Тімбілдінг, лідерство, співпраця
- Бізнес-нетворкінг

для соціальної згуртованості

- Інтеграція ВПО у громаду
- Вивчення потреб цільових груп
- Пом'якшення наслідків від криз

для партійного будівництва.

- Діагностика партійних осередків
- Розвиток лідерських якостей
- Навчання депутатів