

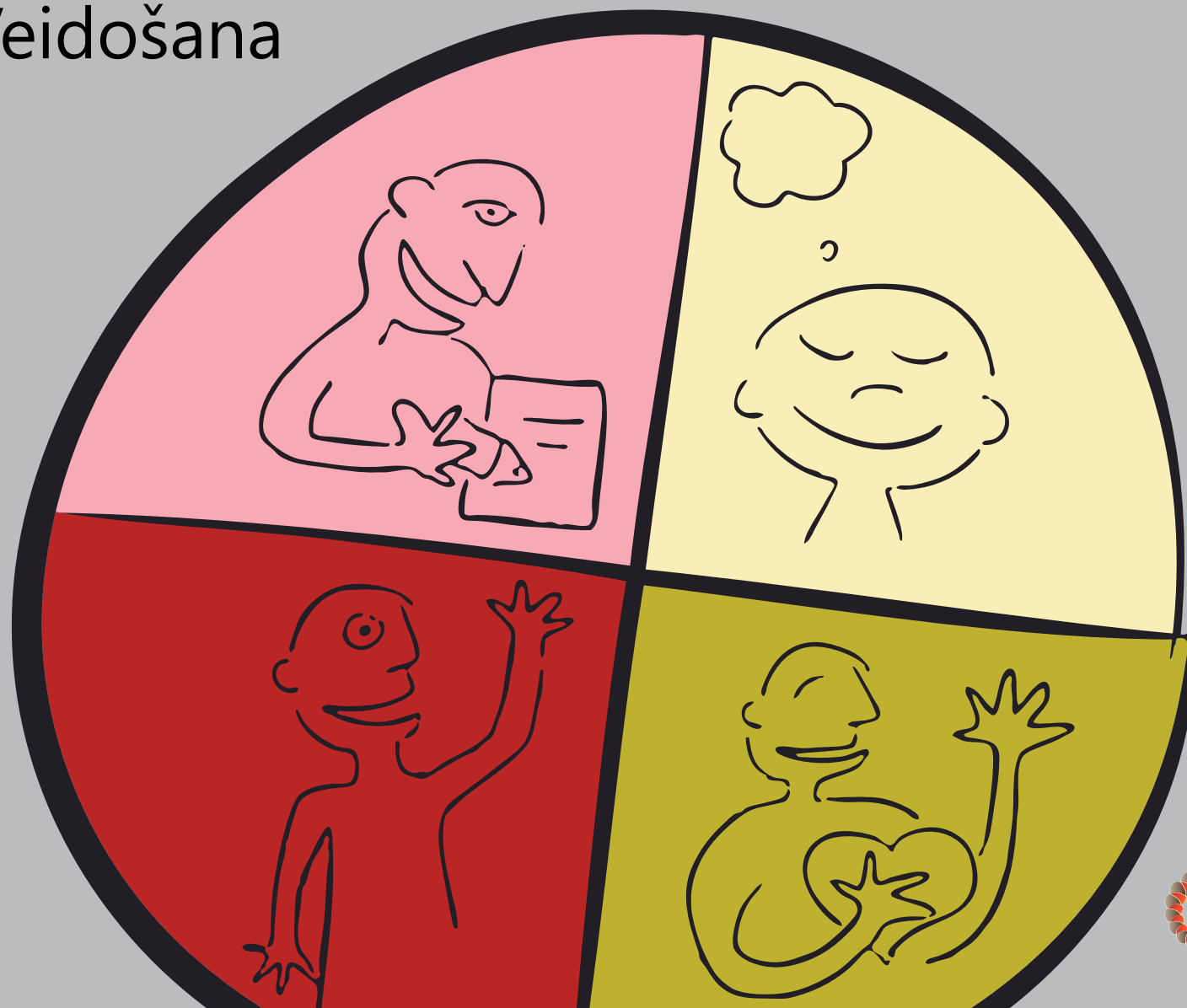
VERSIJA 2.09

DRAGON DREAMING

Projektu Veidošana

english
slovenščina
español
latviešu
русский
português
deutsch
srpski
polski
עברית
français

...
...
...
...
...
...
...



Dedication

Šī e-grāmata veltīta visiem, kuri nav atteikušies no saviem sapņiem un uzdrošinās mesties dejā ar drakoniem! Grāmata ir izdota ar Creative Commons licenci, kas nozīmē, ka to drīkst izmantot un pavairot nekomerciālos nolūkos ar nosacījumu, ka tiek sniegta atsauce uz autoriem. Ja grasies modificēt tās saturu vai izmantot to citiem mērķiem, nevis projektu vai organizāciju izaugsmei uz šo principu bāzes, lūdzu, informē par to autorus un iegūsti atļauju to darīt.

Atceries, ka Dragon Dreaming atrodas nepārtrauktā attīstībā: Dragon Dreaming ir radies, pateicoties Gaia Foundation Rietumā Austrālijā darbam. Dragon Dreaming biedri – no Brazīlijas līdz Krievijai un no Kanādas līdz Kongo – pieņēma mācīties alkstošai, dzīvīgai kopienai, kurā ikviens cenšas no sevis dot visu labāko. Šī e-grāmata vienkārši ir daļa no arvien pieaugoša informācijas kopuma par Dragon Dreaming.

Ja vēlies palīdzēt mums īstenot savus sapņus un pielikt savu artavu Dragon Dreaming kopienas izaugsmei un darba turpināšanā – sazinies ar mums! Nešaubies ne mirkli: piepildīties var pilnīgi visi tavi sapņi. Cerams, ka šī mazā rokasgrāmata palīdzēs tev uzsākt ceļu pretī jebkura sapņa īstenošanai. Mēs novēlam tev kārtīgi izpriecāties un apgūt daudz jauna. Atceries: bez jautrības nav ilgtspējas! Uz priekšu, Dragon Dreamer!



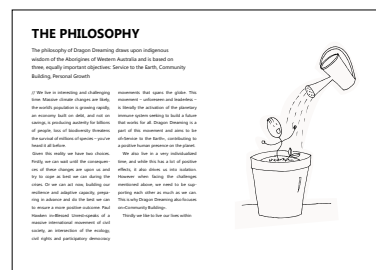
ISBN: Google → „dragon dreaming project design book isbn”

Ja vēlies atbalstīt Dragon Dreaming kopienu ar ziedojumu, laipni lūdzam apmeklēt <http://www.dragondreaming.org/about-us/become-involved/>

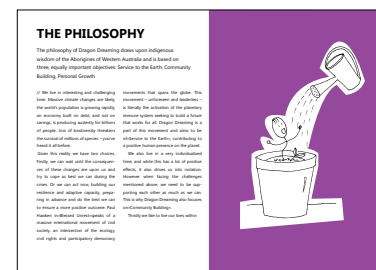
Kā lietot šo daudzvalodu e-grāmatu?

Lai e-grāmata būtu pēc iespējas lietderīgāka, tā ir interaktīva. Tas nozīmē, ka lasītājs var izvēlēties no piedāvātajām iespējām to, kā tā tiek attēlota.

„Lai izmantotu visas daudzvalodu E-grāmatas versijas, lūdzu, izmantojiet profesionālo PDF „Adobe Reader”!



Noklikšķiniet šeit, lai attēlotu melnbalto: printerim draudzīgo



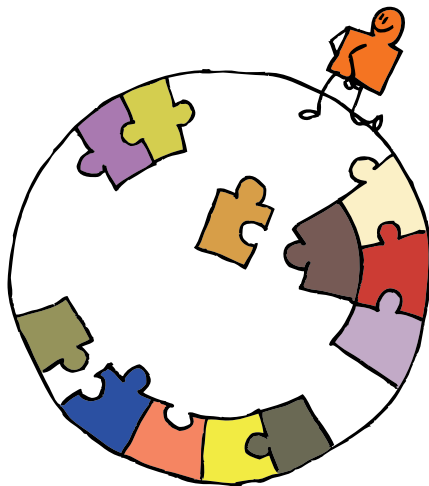
Noklikšķiniet šeit, lai attēlotu krāsaino: ekrānam draudzīgo

Valoda

Lai nomainītu valodu, dodieties uz sākuma lapaspusi un noklikšķiniet uz jums piemērotākās valodas.

Mēs pastāvīgi strādājam pie šīs e-grāmatas tulkojuma citās valodās. Ja tā vēl nav pārtulkota jūsu dzimtajā valodā un ja esat ieinteresēts to pārtulkot, mēs par to ļoti priecāsimies. Mēs jau esam radījuši speciālu tulkošanas procedūru. Sīkākai informācijai lūdzu rakstiet uz translations@dragondreaming.org.

«Nākotne pieder tiem, kas tic savu sapņu dailei.» Eleonora Rūzvelta



Imprint

Darbu pie šīs e-grāmatas 2012. gada pavasarī sāka Ilona Koglina sadarbībā ar Manuelu Bošu, Anhelu Ernandesu un Florianu Milleru. Tas noslēdzās 2013. gada vasarā sadarbībā ar Džonu Kroftu, Katrionu Blanki un Ilonu Koglinu, iekļaujot arī Monikas Prado (Mandakini Dasi) no Žuisdiforas (Brazīlijā) un Bernadetes Oto no Petinktonas (Kanādā) paveikto. Īpašs paldies sakāms Dragon Dreaming līdzradītājam Džonam Kroftam: tieši viņa domās un idejās ir balstīta šī grāmata.

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

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

Technical Enhancements: Matthias Brück

Ilustrācijas: Wiebke Koch

Vāka attēls: Luiza Padoa

Makets: Ilona Koglin

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

Vairāk informācijas par Dragon Dreaming, kā arī treneru sarakstu un citas noderīgas lietas atradīsiet www.dragondreaming.org.

SATURS

Filozofija, **lappuses 4**

Personīgā izaugsme **lappuses 5**

Sapņošanas laiks **lappuses 5**

Ceļvedis dziesmā **lappuses 6**

Spēle Ieguvums–Ieguvums **lappuses 6**

Komunikācija **lappuses 7**

Ģeneratīvie Jautājumi **lappuses 7**

Pinakarri **lappuses 8**

Harizmātiska Komunikācija **lappuses 9**

Projekta rats **lappuses 10**

Pārkāpt pāri sliekšnim **lappuses 10**

Četri rakstura tipi **lappuses 11**

Vingrinājums: kurš tips esmu es? **lappuses 12**

Sapņošana **lappuses 13**

Sapņu Komanda **lappuses 13**

Sapņošanas Loks **lappuses 14**

Runāšanas rīks **lappuses 15**

Plānošana **lappuses 16**

Uzdevumu izvērzišana **lappuses 17**

Mērķu noteikšana **lappuses 18**

Karabirrdts **lappuses 18**

Uzdevumi un pienākumi **lappuses 19**

Laiks un budžets **lappuses 20**

Pārbaudīšana **lappuses 21**

Lielais pretinieks **lappuses 22**

Darīšana **lappuses 23**

12 pārraudzības jautājumi **lappuses 24**

Svinēšana **lappuses 25**

Meistarības apgūšana **lappuses 26**

Grupas sajūtas **lappuses 27**

Pēctecības plānošana **lappuses 28**

11. stunda. Kāda Hopi vecajā

pareģojums **lappuses 28**

FILOZOFIJA

Dragon Dreaming filozofija balstās Rietumaustrālijas iezemiešu aborigēnu gudrībā, un tās pamatā ir trīs vienlīdz svarīgi mērķi: kalpošana Zemei, kopienas veidošana un personīgā izaugsme.

// Mēs dzīvojam interesantā un izaicinājumu pilnā laikā. Visticamāk, ir gaidāmas iespaidīgas klimata pārmaiņas; pasaules iedzīvotāju skaits strauji pieaug; uz parādiem, nevis uzkrājumiem būvētā ekonomika miljardiem cilvēku liek ievērot taupības pasākumus; biodiversitātes zudums apdraud miljoniem dažādu sugu izdzīvošanu – to visu jau tu esi dzirdējis.

Nemot vērā šādu realitāti, mums ir divas izvēles. Pirmkārt, varam gaidīt līdz brīdim, kad šo izmaiņu sekas nonāk līdz mums, un, iestājoties krīzes situācijām, mēģināt tikt ar tām galā, cik vien labi iespējams. Otrs – mēs varam rīkoties tūlīt, jau iepriekš sagatavojoties, vairojot savu spēju izdzīvot un pielāgoties, un darīt visu iespējamo, lai nodrošinātu pozitīvāku iznākumu. Pols Hokens darbā Svētītais nemiers (Blessed Unrest)

runā par civilās sabiedrības starptautisku masveida kustību, par vispasaules ekoloģijas, cilvēktiesību un līdzdalības demokrātijas kustību krustpunktiem. Šī kustība – radusies negaidīti un bez līdera – būtībā ir planētas imūnsistēmas aktivizēšanās, meklējot ceļu uz nākotni, kas derētu mums visiem. Dragon Dreaming ir šīs kustības sastāvdaļa un tā mērķis ir «kalpot Zemei», cenšoties panākt, lai cilvēces klātbūtnei uz Zemes būtu pozitīvs raksturs.

Turklāt mēs dzīvojam laikā, kad liela nozīme ir individuālajam, un, lai gan tam ir ļoti daudz pozitīvu seku, tas arī virza mūs uz izolāciju. Tomēr, saskaroties ar iepriekšminētajiem izaicinājumiem, ir nepieciešams, lai mēs cits citam sniegtu visu iespējamo atbalstu. Tieši tāpēc Dragon Dreaming mērķis ir arī «kopienas veidošana».



Dragon Dreaming nozīmē to, ka viss izies no kontroles drošā veidā.

Treškārt, mums patīk dzīvot savā komforta zonā. Tu droši vien jau zini: tā ir mūsu dzīves telpa, kurā zinām, kas darāms un, visticamāk, saskaramies tikai ar tiem cilvēkiem, ar kuriem kopā jūtamies ērti. Tur mēs jūtamies droši. Taču mācīties iespējams, vien izejot no savas komforta zonas. Tur mūs sagaida drakoni, un šādā kontekstā ir radies arī nosaukums Dragon Dreaming – drakonu izsapņošana. Drakoni simbolizē mūsu problēmas, bailes un neziņu, kā arī tos cilvēkus mūsu dzīvē, kuri, iespējams, sagādā grūtības. Iemācoties pārkāpt pāri savām robežām, mēs iemācāmies «dejoj ar saviem drakoniem» – mēs varām attīstīties arvien tālāk, izzinot savas stiprās puses un prasmes. Līdz ar to Dragon Dreaming mērķis ir arī «personīgā izaugsme».

AHĀ! brīžu nozīme Personīgā izaugsme

Tie brīži, kad uzzinām ko tādu, ko iepriekš neesam zinājuši, ir brīnišķīgi. Un pat vēl brīnišķīgāki ir tie brīži, kad atklājam ko tādu, par ko pat neesam zinājuši, ka to nezinām: tā saucamie ahā! brīži. Parasti tādi rodas, kad esam atklājuši vai sapratuši kaut ko jaunu. Tādi var rasties arī tad, kad atrodam jaunu saikni starp lietām, ko jau esam zinājuši. Jebkurā gadījumā, ahā! brīdis noved pie jaunas izpratnes par kādu pasaules aspektu. Rezultātā mēs sākam to apzināties. Ahā! brīži ir ļoti lipīgi. Cilvēks, kas par saviem ahā! brīžiem pastāsta arī citiem, vairo iespējamību, ka arī citi atklās ko tādu, ko nemaz neapzinājās nezinām.

Dalīšanās ar «ahā!» grupā var novest pie radoša ikdienas problēmu risinājuma. Praktizējot Ģeneratīvo Jautājumu uzdošanas prasmi pēc Dragon Dreaming principiem, tev atvērsies jauna pasaule. Katram ir savs veids, kā nonākt līdz ahā! brīžiem. Lūk, daži piemēri:

- » Esi saskarē ar dabu;
- » Esi saskarē ar dažādām realitātēm, cilvēkiem, kontekstiem;
- » Iepazīsti dažādas kultūras;
- » Novēro un pārdomā;
- » Dziļi Ieklausies tajā, ko saka citi;
- » Meklē zīmes – gan redzamās, gan neredzamās;
- » Pieslēdzies saviem sapņiem un vīzijām;
- » Meditē;
- » Rūpīgi sakoncentrējies uz kādu problēmu un tad dari kaut ko pavisam citu.

Sapņošanas laiks

Aborigēnu priekšstats par laiku

Modernais pasaules uzskats balstās uz priekšstatu, ka laiks ir kolektīvs un objektīvi lineārs process; ceļojums no pagātnes cauri tagadnei uz nākotni. Šā pasaules uzskata ietvaros sapņošana tiek uztverta kā subjektīvs individuāls process, kas neietilpst realitātē. Daudzās iezemiešu kultūrās, tostarp tradicionālajā Austrālijas aborigēnu kultūrā, sapņošana tiek uzskatīta par kolektīvu un objektīvu pieredzi. Šāds skatījums sniedz mums pieeju intrapersonālajam radošumam un dziļāku izpratni. No šāda skatu punkta raugoties, nekas nav atsevišķs: viss kļūst par īslaicīgu krustpunktu kopējā plūduma procesā.

Aborigēnu teiciens vēsta: «Mēs visi esam viesi šajā laikā, šajā vietā. Mēs tikai ejam tiem cauri. Mūsu mērķis ir novērot, mācīties, izaugt, mīlēt... un tad mēs atgriežamies mājās pie zemes.» Tas nozīmē, ka viss ir iespējams, un, strādājot ar priekšstatu par sapņošanas laiku, mēs strādājam ar to daļu sevī, kam ir pieeja kolektīvajai inteliģencei.

Šis uzskats arī vedina domāt, ka mēs

visi esam noķerti tagadnē – uz tilta, kas uzcelts starp to, no kurienes nākam un kurp dodamies. Dažiem šis tilts ir neliels un viegli šķērsojams, citiem – augsts un draudīgs. Šis tilts ir ietverts stāstā – stāstā, ko radām mirkli pēc mirkļa, sava ceļojuma laikā liekot akmeni pie akmens tilta izbūvei. Tādējādi mēs varam izskaidrot savas dzīves plūdumu – kur esam sākuši, svarīgās mācības, ko mums devuši dzīves būtiskākie notikumi, – un parādīt, kur, mūsaprāt, dodamies: ceļvedi dziesmā.

Ceļvedis dziesmā

Kāpēc projekti ir svarīgi

Aborigēnu tauta nungari tic, ka viss sākas ar karlu: ar dzelteno liesmu rīta saules blāzmā. Karlups ir pavards, centrs, pie kura cilvēki pulcējas, lai dalītos savos sapņos, pastāstītu stāstus, pieņemtu lēmumus, plānotu aktivitātes un nosvinētu dienas beigas. Viens veids, kā dalīties, bija caur dziesmu – piemēram, dodot norādījumus par nozīmīgiem apkārtnes orientieriem. Lūk, kur cēlies nosaukums «ceļvedis dziesmā».

Šādi dziesmu ceļveži piešķir mūsu dzīvei nozīmi un jēgu. Šādā veidā varam uz savu dzīvi raudzīties kā uz projektu ar būtiskiem «orientieriem» un dziesmu ceļvežiem tās ritumā. Tādējādi tieši projekti, kuros iesaistāties savas dzīves laikā, piešķirt tai nozīmi un jēgu.

Spēle Ieguvums–Ieguvums

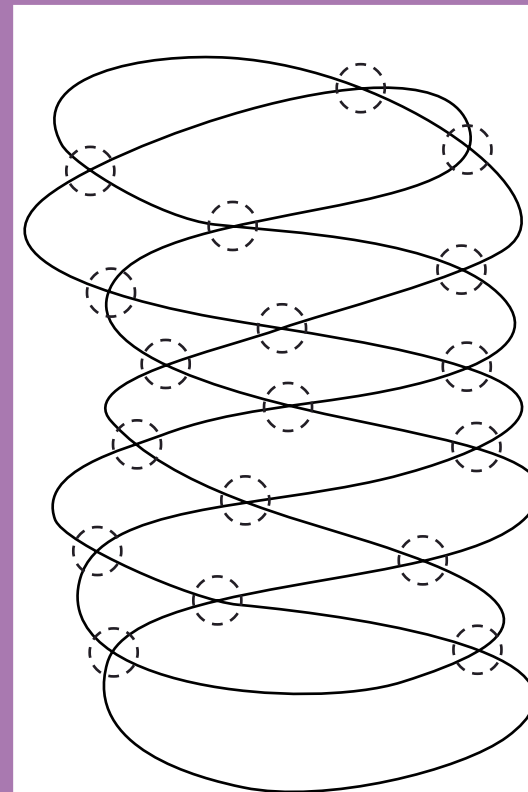
Ieguvums–Zaudējums kultūras beigās

Mūsu izpratnē civilizācija ir balstīta uz konkrētu pasaules uzskatu. Caur subjektu (aktīvs) un objektu (pasīvs) valodu mēs pasauli redzam kā lietu kopumu, pār kurām – kā domājam – mums ir vara un kontrole. Šāds pasaules uzskats sadala visu atsevišķās kategorijās: vieniem ir vara pār citiem. Tas – īsi sakot – rada Ieguvums–Zaudējums kultūru un vardarbīgu hierarhiju, ko parasti uzskatām par vienīgo iespējamo lietu kārtību.

Princips «iesaiste dabā» nozīmē to, ka iesaistāties dzīvā pasaulē, kuras daļa esam arī paši. Uzskats, ka šo pasauli ir iespējams kontrolēt ar «va-

ras pārņemšanu», ir cilvēces mīts, egoisms, kas novedis pie sabrukuma un lielas vilšanās. Mēs nevaram kontrolēt enerģijas, matērijas, informācijas un haosa vai entropijas plūsmas procesus, kuru ietvarā darbojamies. Aborigēnu tradīcijā pastāv arī princips, ka nekas nav atsevišķs – un zinātne to pierāda atkal un atkal.

Tomēr mēs varam iegūt varu «ar» šīm plūsmām. Tas nozīmē, ka varam strādāt ar jebko un jebkuru, vienmēr mēģinot saprast, kā radīt Ieguvums–Ieguvums spēli. Lai to panāktu, ir jāklūst viegli ievainojamiem: vienmēr ir jāmeģina saprast otru pusi. Ir jāsaprot, ko domā mūsu projekta pretinieks, ir jāierauga no otras puses situācija, par kuru mums radušies kādi pieņēmumi vai aizspriedumi. Šādi spēlējoties, mēs paveram bezgalīgas un vēl nebijušas iespējas. Spēle Ieguvums–Zaudējums nav ilgtspējīga. Patiesos meklējumos pēc ilgtspējīgas kultūras ir ļoti būtiski, lai spēles rezultāts ir Ieguvums–Ieguvums.



Aborigēnu priekšstats par sapņošanas laiku. Šis zīmējums parāda, kā itin viss kļūst par īslaicīgu krustpunktu kopējā plūduma procesā.

KOMUNIKĀCIJA

Izmantojot Dragon Dreaming, ir labi apzināties, ka tiecamies pēc jaunu paradigmu un jaunas kultūras radīšanas. Mums jāatgūst spēja ieklausīties – dziļi ieklausīties tajā, ko mums stāsta Zeme, ieklausīties citos un pašiem sevī.

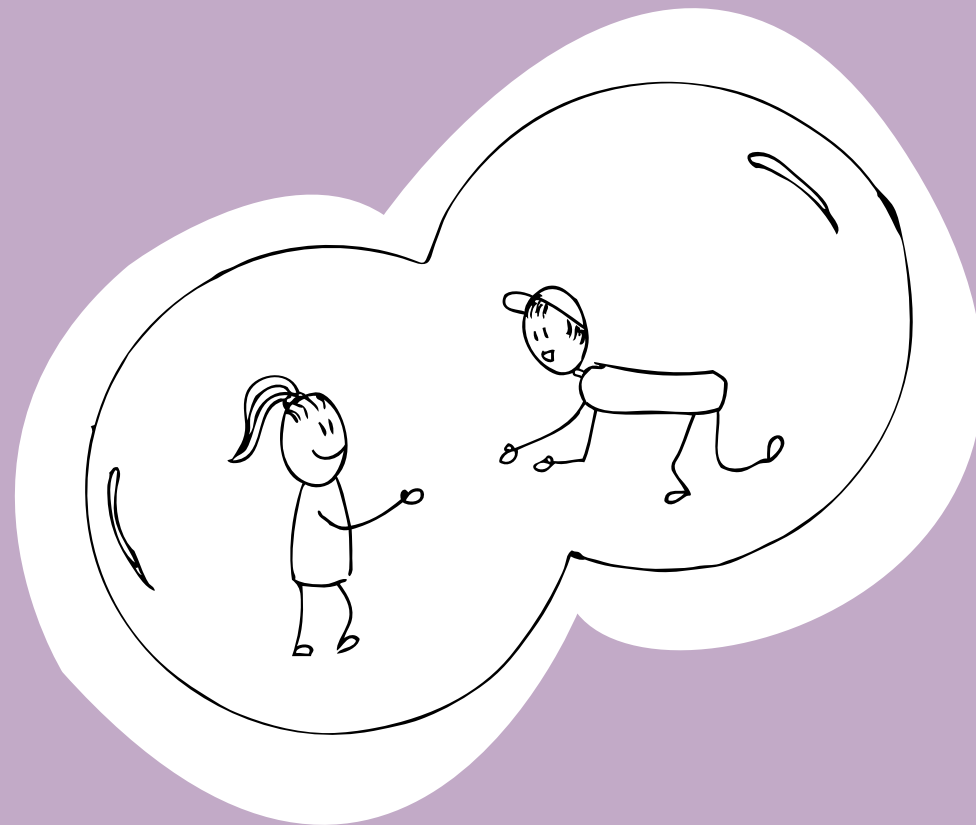
// Dragon Dreaming mērķis ir radīt jaunu saziņas formu, kas balstīta uz Ieguvums–Ieguvums koncepciju, kur vien iespējams aizvietojo visu, kas balstīts uz spēli Ieguvums–Zaudējums (vai pat Zaudējums–Zaudējums). Un, tāpat kā ar daudzām citām prasmēm – jo vairāk mēs tās lietojam, jo labāk mums sanāk... Ļoti bieži projekti izgāžas sliktas komunikācijas vai tās neesamības dēļ. Taču pastāv vairāki komunikācijas veidi, kas palīdz īstenot sapņus, kā arī atrisināt un novērst konfliktus.

Ģeneratīvie Jautājumi

Vaicā pēc emocionāla spēka

Ģeneratīvais Jautājums ir tāds jautājums, kam piemīt emocionāls spēks gan vaicātāja, gan izvaicājamā dzīvē. Tā vispārīgais mērķis ir atklāt trūkstošo, izšķirīgo. Tas ir atvērts ielūgums iesaistīties tajā, ko nezinām. Tas notiek caur atvērtu, reflektējošu jautājumu, kas atsedz dziļāku realitāti.

To, kādā veidā mēs savos projektos organizējam sadarbību, ļoti lielā mērā ietekmē veids, kā komunicējam un ieklausāties cits citā. Ģeneratīvie Jautājumi Dragon Dreaming ir ļoti būtiski, tāpēc mudinām tevi attīstīt spēju izveidot un uzdot Ģeneratīvus Jautājumus. Lai tev palīdzētu, šajā e-grāmatā esam minējuši virkni piemēru.



Pinakarri

Par Dziļāku Ieklausīšanos

Pinakarri ir aborigēnu vārds, kas apzīmē Dziļāku Ieklausīšanos. Mēs lielākoties esam zaudējuši prasmi empātiski ieklausīties cits citā un tā vietā klausāmies tai sīkajā balstiņā savā galvā, kas palīdz veidot Ieguvums–Zaudējums tipa vērtējumus. Šī balss ir ļoti traucējoša un tās dēļ mēs ātrāk novēršamies: apmēram 20 minūtes mēs spējam koncentrēties uz konceptuālām teorijām, bet tad balss sāk runāt, aprūtinot mūsu spēju patiesi klausīties. Pinakarri šo sīko balsi maigi apklusina.

Katrs Dragon Dreaming projekta dalībnieks var pieprasīt Pinakarri jebkurā brīdī. Varat nodimdināt zvanu vai dot kādu citu iepriekš norunātu signālu. Pēc šī signāla visi pārtrauc savu sakāmo vai darāmo un aptuveni 30 sekundes ievēro klusumu. Tas, cik dziļa ir relaksācija, atkarīgs no katra paša, bet svarīgi, lai visi uz brīdī apklustu. Šā vingrinājuma mērķis ir pārvarēt zināmus cilvēka uzvedības aspektus. Piemēram, tiem, kas atrodas konfliktsituācijā, Pina-

karri palīdz pārvarēt iekšējo bloķēšanu. Mums ir tieksme arvien vairāk un vairāk pieķerties kādam viedoklim, jo vairāk kāds tam runā pretī. Un ļoti bieži nav pat vispār nekādas nozīmes, vai otram cilvēkam varētu būt taisnība. Pateicoties īsajiem Pinakarri pārtraukumiem, mēs iegūstam iespēju «atslābt».

Pinakarri ir noderīgs arī tam, lai pārlicinātos, ko patiešām gribam. Klusumā mēs varam ieklausīties, kas notiek sirds dziļumos, un saprast, vai apspriežamais jautājums mums vispār vēl aizvien ir nozīmīgs – vai neesam zaudējuši saskari ar sākotnējo sapni, savām vēlmēm un vajadzībām tikai tāpēc, lai mums būtu taisnība un mēs «nezaudētu seju».

Iestāties par savām vēlmēm un vajadzībām ir tikpat svarīgi, kā «atslābt». Apspiežot sapņus un vajadzības, mēs vienmēr jutīsimies nepilnīgi. Turklāt šī sajūta ik pa laikam atgriezīsies un var nopietni apdraudēt projektu. Tā aprūtinā patiesu daudzveidību, bez kuras patiesi izziņas process un panākumi nav iespējami.

Īsais ceļvedis Pinakarri

Nomierinies un sazinies ar savu ķermeni:

1. Sajūti, kā tavš ķermenis saskaras ar krēslu vai spilvenu, uz kā sēdi;
2. Sajūti sava auguma svaru. Apzinies savu svaru un to, kā Zeme to tur. Gravitācija ir visnenākais visuma spēks. Ja šādu atbalstu tev sniegtu cilvēks, to varētu saukt par beznosacījumu mīlestību. Sāc apzināties beznosacījuma mīlestību, ko tev sniedz Zeme; apzinies Zemes sniegto atbalstu.
3. Elpo dziļi – ieelpo un izelpo. Sadzirdi atšķirību skaņā, sajūti ieelpas un izelpas atšķirīgo temperatūru. Temperatūras dažādības iemesls ir saule. Kas tu esi? Tu esi Zemes materiālo ciklu un saules enerģijas deļa.
4. Vai spēj sadzirdēt savus sirdspukstus? Tie ir bijuši kopā ar tevi vēl pirms tavas dzimšanas un būs līdz brīdim, kad mirsi.
5. Atrodi to punktu savā ķermenī, kurā spriedze vai enerģija ir visspēcīgākā. Ieelpo, koncentrējoties uz šo punktu, apzināti atslābinies un izelpo spriedzi.
6. Šādi rīkojoties, tu esi apklusinājis sīko balstiņu savā galvā. Ir daudz veidu, kā panākt Pinakarri. Droši ķeries pie eksperimentiem, lai atrastu savējo!

Ieteikums: Tāpat kā ar Pinakarri, pastāv daudzi veidi, kā sevi prezentēt un runāt harizmātiski. Labus padomus var atrast darbos par nevardarbīgu komunikāciju, Oto Šārmera darbā U Teorija (Theory U), un M. Skota Peka iedvesmotajos Džona Herrona kopienveidošanas principosown.

Tas, kā vajadzību apspiešana un dominētkāre grauj līdzsvaru, grupās redzams bieži: daži «alfa suņi» aizņem visu runāšanai atvēlēto laiku un uzspiež savas idejas un intereses. Pinakarri var palīdzēt pārvarēt tieksmi pēc dominances un izvairīties no vajadzību apspiešanas, un tādējādi ļauj būt patiesiem un īstiem. Ar tā palīdzību mēs varam kļūt par cilvēkiem, kas izdzīvo «mīlestību darbībā». Un tas var palīdzēt veidot mīlošu kopienu, kurā ikkatrs indivīds tiek sadzirdēts un ieraudzīts. Stāstot par Pinakarri, ņem vērā, ka, iespējams, cilvēkiem vajadzēs kādu brīdi, lai iemācītos to izmantot.

Harizmātiska Komunikācija

Ieguvums–Ieguvums valoda

Harizmātiska Komunikācija ir mēģinājums pateikt to, kas laužas ārā no sirds dziļēm. Tas darbojas līdzīgi kā automātiskā rakstīšana. Nepieciešams vienīgi izslēgt sīko balstiņu galvā. Tam bieži vien vajadzīgs daudz vairāk dros-

mes, nekā domājam. Harizmātiska Komunikācija balstās ticībā – ticībā, ka varam dalīties savās jūtās un sapņos, nebaidoties, ka par mums smiesies. Mūsu ikdienas komunikācijā darbojas vairogs: mēs slēpjamiem aiz faktiem un spriedumiem. Tomēr, atverot sirdi, mēs varam dot cilvēkiem iespēju patiesi ieraudzīt mūs un mūsu projektus.

Esam pieraduši savas idejas izteikt veidā, kā to pagēr sīkā balstiņa mūsu galvā, prātojot: «Ko es vēlos pateikt? Kas man ir svarīgs?» Ļoti bieži mēs neapzināmies, ka ar saviem vārdiem īstenojam izsmalcinātu Ieguvums–Zaudējums spēli, paužot citiem apbrīnu vai nicinājumu, izrādot dominanci vai kaut ko apspiežot. Mēs esam pārņemti ar citu teiktā interpretēšanu un to, kāda varētu būt viņu vārdu «patiesā nozīme»...

Dragon Dreaming dalībnieki izmanto savu intuīciju, ļaujot projekta idejai izpausties. Tā ir Harizmātiska Komunikācija. Mēs iesakām tev Harizmātisko Komunikāciju praktizēt visdažādākajos apstākļos; tā ir patiešām noderīga gan uzstājoties lielam klausītāju lokam, gan nelielos semināros.

Kā komunicēt harizmātiski

Notici: ir patiešām droši teikt to, ko patiesi domā

Lūk, vingrinājums: divi cilvēki nosēžas viens otram pretī un stāsta par projektiem, ko ir uzsākuši vai iecerējuši uzsākt. Sākumā viņi to dara ierastajā veidā. Pēc tam viņi izmanto Harizmātisko Komunikāciju un pastāsta par savu projektu vēlreiz. Tādējādi viņi ļauj saviem projektiem izpausties caur sevi. Pēc tam uzdodiet jautājumus un dalieties novērojumos!

1. Izmanto Pinakarri; sēdi taisni un aizver acis. Dziļi ieelpo! Dziļi ieelpa palīdz atbrīvoties no bailēm un spriedzes. Apzinies, ka esi savienots ar Zemi (caur savām pēdām). Sajūti, kā tavs mugurkauls savieno tevi ar debesīm.
2. Pārvirzi uzmanību no galvas līdz punktam, kas atrodas tieši zem nabas; tas ir tavs Hara, līdzsvara centrs.
3. Liec lietā iztēli un vizualizē personīgās telpas burbuli, kas apjož ikkatru tavu sarunu biedru. Pēc tam iztēlojies savu burbuli: tā izmēru, formu un krāsu. Liec burbulim plesties, līdz tas apskauj, aptver un mīloši atbalsta tavu sarunu biedru burbulus.
4. Iedomājies, cik lielu uzmanību tu vēlies saņemt no sava sarunu biedra. Kāds balss tonis tev būtu jāizmanto, lai to nodrošinātu?
5. Liec lietā šo balss toni, vienlaikus īstenojot arī pārējos četrus soļus, un ļauj vārdiem plūst...

PROJEKTA RATS LĀNOŠANA

Varam iztēloties, ka indivīda un viņa apkārtējās vides saskarsmē rodas saskarne (ass), un tas pats notiek, saskaroties praksei un teorijai. Šo abu asu krustošanās rezultātā rodas četri kvadranti jeb posmi, kas parādās jebkurā projektā: Sapņošana, Plānošana, Darišana un Svinēšana.

// Jebkurš projekts nozīmē konkrētā indivīda un viņa apkārtējās vides saskarsmi. Viens ietekmē otru, savstarpēji mijiedarbojoties. Vienlaikus notiek arī saskarsme starp praksi un teoriju, abām saplūstot. Šīs saskarnes savietojot, rodas četri kvadranti, kas raksturo četrus dažādus projekta posmus: sapņošanu, plānošanu, darišanu un svinēšanu. Šo procesu atspoguļo Dragon Dreaming rats.

Pārkāpt pāri sliekšnim

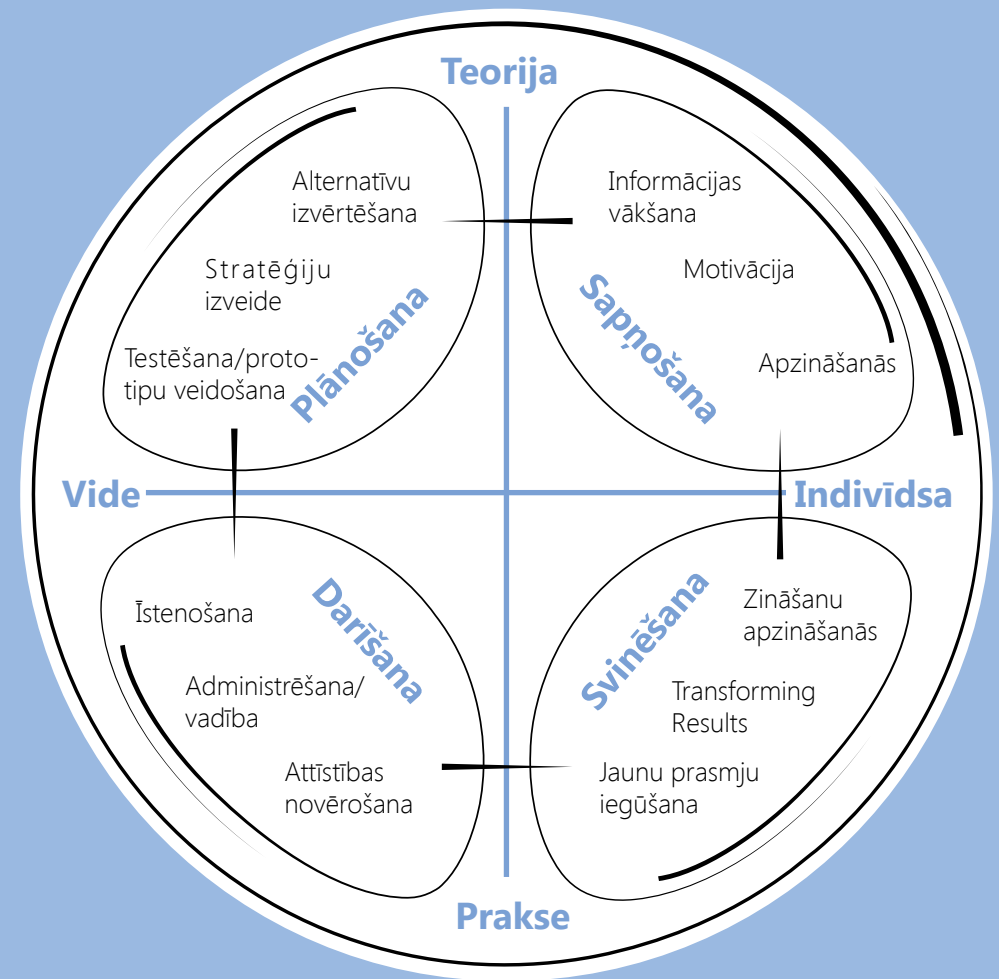
Komunikācijas saskarnes

Saskarnes ir komunikācijas instrumenti, nevis nošķirošas assis. Un tās var mainīt savu atrašanās vietu, atkarībā no projekta posma un/vai tā īstenotajiem. Dažkārt dominēs viena puse, dažkārt

– otra. Projektiem ir fraktāla daba. Tas nozīmē, ka ikvienā no četriem kvadrantiem ir iespējams atrast sapņošanas, plānošanas, darišanas un svinēšanas posmu.

Dragon Dreaming projekti var būt ilgtspējīgi vien tad, ja katrā kvadrantā izejam cauri visiem posmiem. Tādējādi ikkatrs kvadrants sākas ar sapņošanas posmu, pārejot uz plānošanu, tad – uz darišanu un, visbeidzot, pie viena kvadranta sliekšņa uz nākamo notiek svinēšana.

Daudzi no šiem sliekšņiem var būt biedējoši: pārejai no sapņošanas uz plānošanu nepieciešama drosmē un liels daudzums enerģijas. Ļoti sarežģīta var izrādīties pāreja no plānošanas uz darišanu, jo tieši tajā brīdī visiem



Dragon Dreaming rata modelis ir atrodams arī ekoloģiskās sistēmās, laikpistākļu veidošanās procesā, Amerikas pamatiedzīvotāju medicīnas ratā un pat mūsu organismā; tā ir struktūra, kas iedēstīta mūsu smadzenēs. Viens no daudzajiem simboliskajiem aspektiem ir analogija ar četriem gadalaikiem (ziemu, pavasari, vasaru, rudenī), kā arī četriem cilvēka dzīves posmiem (bērnība, jaunība, pusmūžs, vecums). Arī ikdienu iespējams attēlot caur šo ratu: sākam ar sapņošanu, agras rītas stundas atvēlam plānošanai, pēc tam sākas darišana un – ja cilvēks ir vieds – svinēšana vakarā.

«Ārpus priekšstatiem par sliktiem darbiem un labiem darbiem ir kāds lauks – tiksimies tajā.» Džalāladīns Rumi

projektā iesaistītajiem ir jāuzņemas reālas saistības. Ja projekts nonācis grūtā fāzē, ir ieteicams sev pajautāt, vai gadījumā tas nav sasniedzis sliekšni uz nākamo posmu.

Pārkāpjot sliekšņus starp kvadrantiem, būtisks solis ir svinēšana. Citiem vārdiem sakot: katrs sliekšnis ceļā no viena kvadranta uz nākamo (piemēram, no plānošanas pie darīšanas) ir arī solis no svinēšanas vienā kvadrantā uz sapņošanu nākamajā un tādējādi – solis ārpus mūsu komforta zonas. Svinot daudz un pareizajā brīdī, ir iespējams izvairīties no izdegšanas. Svinības ir tas brīdis, kad saņemam enerģiju, lai procesi noritētu nepārtraukti. Tieši tas padara projektu ilgtspējīgu.

Četri rakstura tipi

Sapņotājs, Plānotājs, Darītājs un Svinētājs

Dragon Dreaming attiecas ne tikai uz četriem projekta posmiem, bet arī simbolizē četrus dažādus raksturtipus: sapņotājus, plānotājus, darītājus un svinētājus.

Ir labi, ja tavā Sapņu Komandā pastāv visu četru tipu līdzsvars. Labi tāpēc, ka Sapņu Komanda, kas veidota, piemēram, tikai no plānotājiem, nebūs tik ilgtspējīga Dragon Dreaming projekta uzturēšanā. Līdzsvarota Sapņu Komanda veicinās projekta īstenošanas izredzes un to, ka dalībnieki iemācīsies daudz jauna padziļinātā līmenī.

Vienlaikus ir jāpasaka: ļoti iespējams, ka četru dažādu rakstura tipu esamība komandā radīs konfliktus. Var gadīties, ka sapņotājam ir ļoti grūti sastrādāties ar darītāju, un otrādi. Plānotājam liels izaicinājums varētu būt strādāt ar svinētāju, un otrādi. Mūsdienu Rietumu sabiedrībā lielākoties kā efektīvi tiek vērtēti plānotāji un darītāji. Bet patiesībā arī sapņotāji un svinētāji ir ļoti nepieciešami: meklējiet tos un iekļaujiet savā komandā!

Ikvienā cilvēkā ir mazliet no visiem četriem rakstura tipiem. Mēs mainām lomas, atkarībā no situācijas, atkarībā no projekta un no dzīves posma, kurā atrodamies. Raugoties uz dzīves ciklu, redzams, ka mazuļi un bērni lielāko daļu lai-

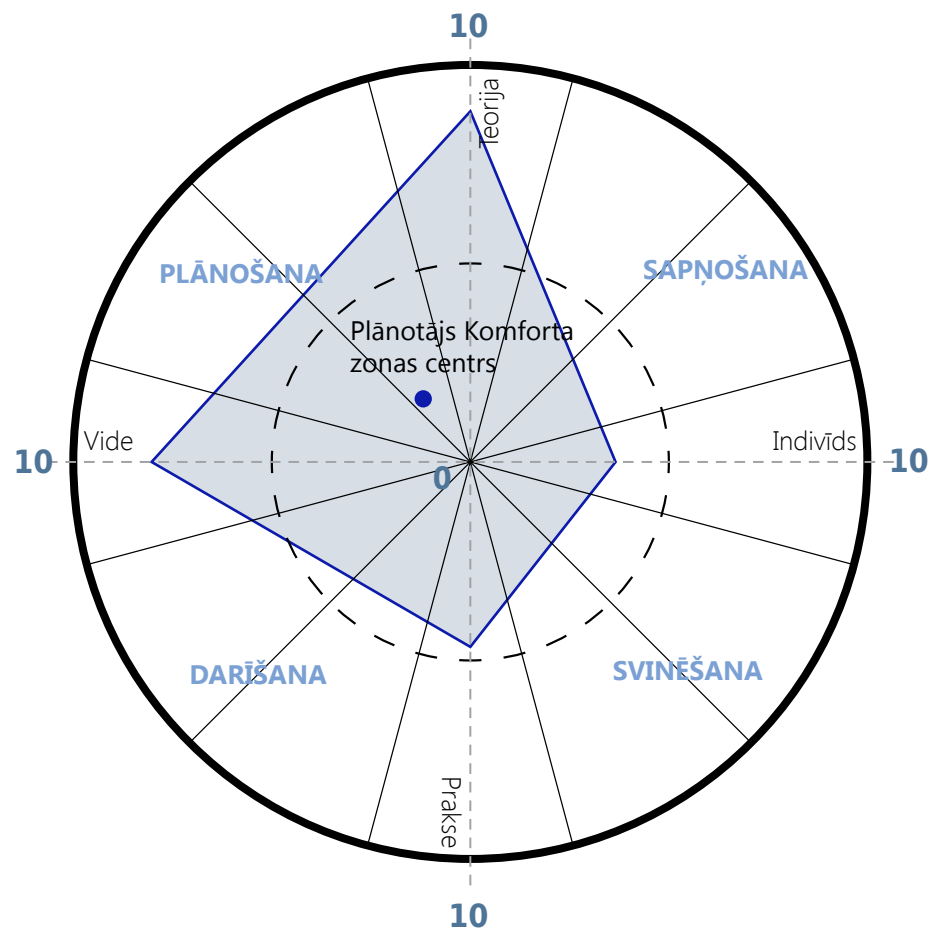
ka pavada sapņojot, jaunieši lielākoties plāno, pusmūža cilvēki būs īsti darītāji, bet vecāka gadagājuma ļaudis gribēs baudīt dzīvi un uz to atskatīties – un tādējādi svinēt.



Kurš tips esmu es?

Neliels vingrinājums, lai uzzinātu vairāk par savu komandu.

1. Uzzīmē Dragon Dreaming ratu un tā sliekšņus uz grīdas (Indivīds/Vide, Teorija/Prakse). Uzzīmē tos arī uz tāfeles vai papīra lapas. Tagad iedomājies, ka uz katra sliekšņa ir skala no nulles līdz 10, nullei esot centrā, kur sliekšņi krustojas, bet 10 – uz ārējām malām.
2. Izmanto Pinakarri un nolem, kādā kontekstā tu vēlies uzzināt savu pozīciju (tas ir, saistībā ar pašreizējo projektu vai savu dzīvi kopumā).
3. Nostājies uz saskarnes, kas savieno Indivīdu un Vidi, un intuitīvi virzies turp un atpakaļ pa šo līniju, līdz atrodi savas komforta zonas malu. Kā pateikt, kur tā ir? To tev pateiks tavs ķermenis. Iespējams, sajūtīsi, ka uz brīdi esi aizturējis elpu, vai arī lielāku spriedzi savā ķermenī. Tā rīkojies gan Indivīda, gan Vides daļā. Iznākumam nav jābūt absolūtam – ir iespējams, ka cilvēks «atrod sevi» pie 9 uz Indivīda (tātad intravertā) sliekšņa un pēc tam – pie 9 uz Vides (ekstravertā) sliekšņa.
4. Tāpat rīkojies uz Teorijas un Prakses sliekšņa.
5. Pieraksti rezultātus uz tāfeles vai papīra lapas. Savieno punktu, ko esi atzīmējis uz Indivīda sliekšņa, ar atzīmi uz Teorijas sliekšņa, pēc tam – Vides un Prakses sliekšņa, beigās atkal atgriežoties pie Indivīda sliekšņa (skat. tabulu).
6. Dominējošās tendences iezīmē tavas komforta zonas centru. Atrodi to, iezīmējot pusi no karas diagonāles. Pēc tam ir jāsavieno diagonāles starp Vides (ekstraverts) un Prakses sliekšņa centra punktu ar Indivīda (intraverta) un Teorijas sliekšņa centra punktu,



punktu, un tāpat jārikojas ar Teorijas un Vides centra punktu attiecībā pret Prakses un Indivīda centra punktu. Tiem vajadzētu krustoties vienā no četriem kvadrantiem, reizēm – uz līnijas starp diviem kvadrantiem. Nu lūk, esam iezīmējuši tavas komforta zonas centru!

SAPŅOŠANA

Ikviens projekts ir sācies ar kāda indivīda sapni. Sapņošanas Loka laikā šo sapni ir bagātinājusi kolektīvā inteliģence. Tas kļūst par visas Sapņu Komandas sapni. Tā mērķis ir pārliecināties, ka pilnīgi visi sapņi piepildās. Nekādu kompromisu!

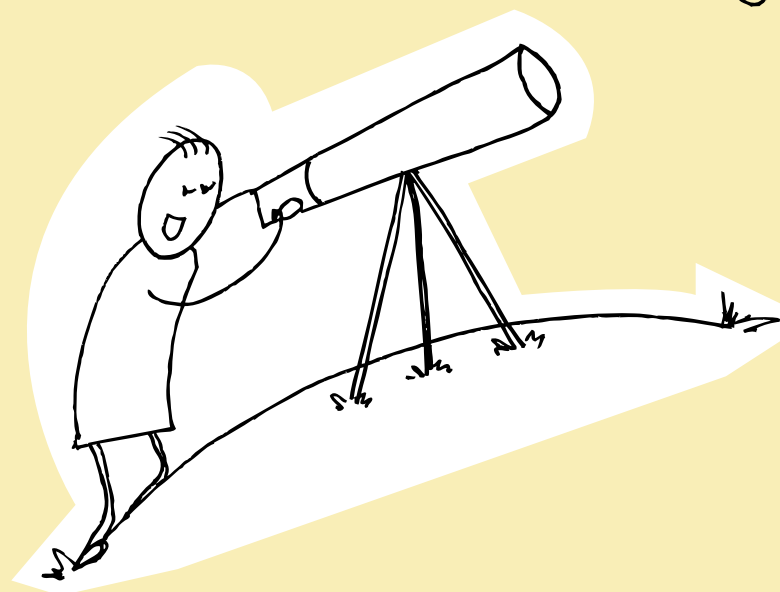
// Ikviens pabeigts projekts ir sācies ar kāda indivīda sapni. Bieži vien šis sapnis rodas no jaunas apzināšanās, no ahā! brīža. Tieši caur sapņa komunicēšanas procesu sapņotājs sāk pilnībā apzināties sava sapņa dabu. Vairums projektu tiek nobloķēti sapņošanas stadijā, jo cilvēki nestāsta par savu sapni citiem. Tas ir pirmais sliksnis, ko daudzas labu projektu idejas tā arī nepārkāpj. Mēs baidāmies dalīties savos sapņos, jo negribam piedzīvot izsmieklu vai situāciju, ka vispār netiekam uzklausi. Un tieši tas neļauj sapņiem kļūt par realitāti.

Sapņu Komanda

Kā izvēlēties pareizos cilvēkus

Kad cilvēkam radusies ideja vai sapnis, pirmais solis Dragon Dreaming ir dalīties tajā ar kādu cilvēku grupu. Kas varētu būt šie cilvēki? Tie var būt draugi, kaimiņi, ģimene, kolēģi, ļaudis ar īpašām prasmēm un/vai kopienas biedri, kam varētu būt interese par šo ideju.

Meklējot šos cilvēkus, ir svarīgi izraudzīties ne tikai tādus, kuru prasmes un zināšanas varētu palīdzēt projekta īstenošanā, bet arī tādus, ar kuriem kopā tu vēlies pavadīt laiku un strādāt. Attiecības ir ļoti svarīgas. Ja projekts attiecas uz ciematu, pilsētu vai jebkāda



cita veida jau pastāvošu kopienu, ir viedi padomāt par tiem, kurus šis projekts tieši ietekmēs. Šiem cilvēkiem vajadzētu būt iesaistītiem vismaz kā atbalstītājiem. Ja projekts saistīts ar pārmaiņām kopienā, tad ir viedi pieaicināt cilvēkus, kuriem ir labi sakari, kā arī bērnus un jauniešus.

Ļoti iespējams, ka, projektam augot, augs arī Sapņu Komanda. Ja sapņošanas posmā ir iesaistīti vairāk nekā astoņi cilvēki, tad labāk izveidot vairākus Sapņošanas Lokus mazākās grupās. Turklāt nav nepieciešams, lai visi, kas iesaistīti Sapņošanas Lokā, piedalītos arī sapņa īstenošanas procesā. Taču pieredze rāda, ka, dalījušies sapnī, ļaudis bieži vien aizraujas arī ar projekta īstenošanu.

Sapņošanas Loks

Nekādu kompromisu!

Izlem, ar kuriem ļaudīm vēlies dalīties savā sapnī, un uzaicini viņus uz Sapņošanas Loku. Tā ir tikšanās, kurā tiek atbrīvota grupas kolektīvā inteliģence. Tāpat tas ir process, kurā ta-

Kā izveidot Sapņošanas Loku?

Pēc tam, kad tikšanās rosinātājs ir prezentējis savu sapni un paskaidrojis, kāds ir iecerētais projekts, viņš nodod sapni komandai izvērtēšanai, uzdodot Ģeneratīvo Jautājumu, piemēram:

«Kādam vajadzētu būt šim projektam, lai pēc tā jūs varētu teikt – šis bija vislabākais veids, kā mēs varējām pavadīt laiku?» Vai: «Kas ļautu jums teikt – jā! Esmu tik priecīgs, ka strādāju pie šī projekta!?»

Pēc tam visi pēc kārtas atbild uz jautājumu – iespējams, izmantojot kādu runāšanas rīku. Ja kādam konkrētajā brīdī nav nekas piebilstams, viņš var to nedarīt. Šis cilvēks var pievienot jaunu ideju vēlāk, kad atkal pienākusi viņa kārtā. Sapņošanas Lokā ir svarīgi, lai ikkatra ideja tiktu pierakstīta. Viens veids, kā to panākt, ir izvēlēties kādu pierakstītāju, kas atzīmēs idejas to izteikšanas brīdī. Cita iespēja

ir uzticēt pierakstīšanu katra runātāja blakussēdētājam. Jebkurā gadījumā, pierakstītājs atzīmē runātāja vārdu un dokumentē teiktā būtību. Nav vajadzības pierakstīt katru teikumu, galvenā ir būtība.

Kad tas paveikts, ir jāpārvaicā runātājam, vai pierakstītais precīzi atspoguļo to, ko viņš gribējis pateikt. Ja jūti, ka grupas enerģija mazinās, kaut kas nav kārtībā. Uz-

manies no Analīzes–Paralīzes, tas ir, no tā, ka tava Sapņu Komanda iestrēgst debatēs par vārdu nozīmi. Pārliecinies, ka Sapņošanas Lokā norit kustība – tikai tādā veidā šī pieredze var būt pacilājoša. Sapņošanas Loks šādi turpinās, līdz visi ir izteikušies. Ir svarīgi paziņot, ka loks ir noslēdzies, un – protams – to nosvinēt!

Atceries – lai panāktu vislabāko rezultātu Sapņošanas Lokā:

- » Izmantojiet Pinakarri zvanu;
- » Izmantojiet kādu runāšanas rīku;
- » Pierakstot piefiksējiet sapņa būtību, nevis izplūstiet garās rindkopās;
- » Katrs dalībnieks vienā reizē pievieno vienu sapni;
- » Neesiet ne pārāk racionāli, ne arī pārāk abstrakti;
- » Sasaistiet sapni ar dzīves realitāti;
- » Uzrakstiet sapni uz skaistas papīra loksnes, padariet to par mākslas darbu;
- » ...

Bez jautrības nav arī ilgtspējas!

vam individuālajam sapnim ir jānomirst, lai atdzimtu kā visas grupas sapnim – jo tā ir pavisam atšķirīga enerģija: vai es strādāju pie tava vai pie mūsu projekta.

Individuālā sapņa nāve varbūt izklausās vienkārša lieta, tomēr tas var izrādīties diezgan grūts solis. Atziņa, ka indivīds viens pats nespēj īstenot sapni, var būt sāpīga un aizņemt gan laiku, gan daudz apzinīgu pūļu... Neesi pārāk bargs pret sevi, ja tas nenotiek acumirkļi. Tas ir process, kas turpinās: saproti, ka tam ir jānotiek, lai projekts kļūtu kolektīvs, neticami veiksmīgs un saistošs.

Ikvienam Sapņošanas Lokā nepieciešama iespēja vispirms saprast, kas viņam ir svarīgs, un tad izklāstīt savas vajadzības citiem (kas prasa drosmi – iespējams, cilvēki domās, ka tādējādi izskatīsies egoistiski vai izvēlīgi). Tomēr, projektam turpinoties, kļūs acīmredzams, kas ir nepieciešams, lai visi

pilnībā ar to identificētos.

Tikai tad, ja klātesošie spēj pilnībā identificēties ar sapni, viņi spēj nodoties projektam un to atbalstīt no visas sirds. Viens no Dragon Dreaming likumiem ir: «Nekādu kompromisu! Visi tavi sapņi piepildās!» Sākumā tas var izklausīties nereāli, taču tas ir iespējams!

Sapņošanas Lokā mēs nevērtējam sapņu pareizumu vai nepareizumu. Šis vingrinājums saistīts ar katras personas sapņu dažādību un patiesumu, pat ja tie ir pretrunā ar citu teikto. Paturiet prātā, ka sapņošanas posms ir tas, kurā pretrunas var pastāvēt plecu pie pleca. Pretrunas ir tas auglīgais lauks, kurā var rasties ahā! brīži. Lai arī tiek pausti pretēji viedokļi, pienāk brīdis, kad saprotam – ir iespējams, ka taisnība ir abiem. Sapņi bieži vien ir paradoksāli un pretrunīgi, tā ir daļa no jautrības!

Sapņošanas Lokam vajadzētu būt tam posmam, kurā, iespējams, kāds sapratīs: tieši šis projekts nav viņam piemērots. Šim cilvēkam ir jāļauj atklāti un godīgi to pateikt, pat ja to dzirdēt varētu būt sāpīgi grupai un/ vai viņiem pašiem. Palīdzēs, ja katru sapņa daļu paudīsiet iespējami pozitīvākā veidā. Ja kāds stāsta, ko nevēlas, tad mēģiniet atrast veidu, kā pateikt, ko viņš vēlas. Pozitīvu enerģijas lādiņu grupai dos tas, ka sapni pēc tam nolasa skaļi pagātnes formā, it kā projekts jau būtu noticis.

Lūk, piemērs: «Projekta komanda sapratās lieliski un ļoti daudz ko iemācījās.» Vai: «Mums izdevās savākt 3000 ASV dolāru šā projekta norisei.» Tas ir spēcīgs veids, kā ieaicināt nākotni tagadnē. Sākumā tas var šķist ačgārni, taču pamēģini! Iespējams, tas izrādīsies ļoti motivējoši: tā vietā, lai domātu par milzīgo gaidāmā darba apjomu, jūs radāt svinēšanas enerģiju un jau pieredzat dažus no projekta lieliskajiem augļiem.

Runāšanas palīgrīks

Noderīgs komunikācijas instruments

Vēl viens komunikācijas instruments, ko tu varētu gribēt izmantot Sapņošanas Lokā, ir «runāšanas rīks» – akmens vai nūja vai kāda cita jauka lieta, ko var padot tālāk pa riņķi. Tam, kura rokās ir runāšanas rīks, ir jāvelta nedalīta visas grupas uzmanība. Runāšanas rīki ir noderīgi, sniedzot atbildes uz jautājumiem, izpētot kādu tēmu, daloties ar «ahā!», iztaujājot par vai iepazīstinot ar kādu jaunu tematu vai ideju.

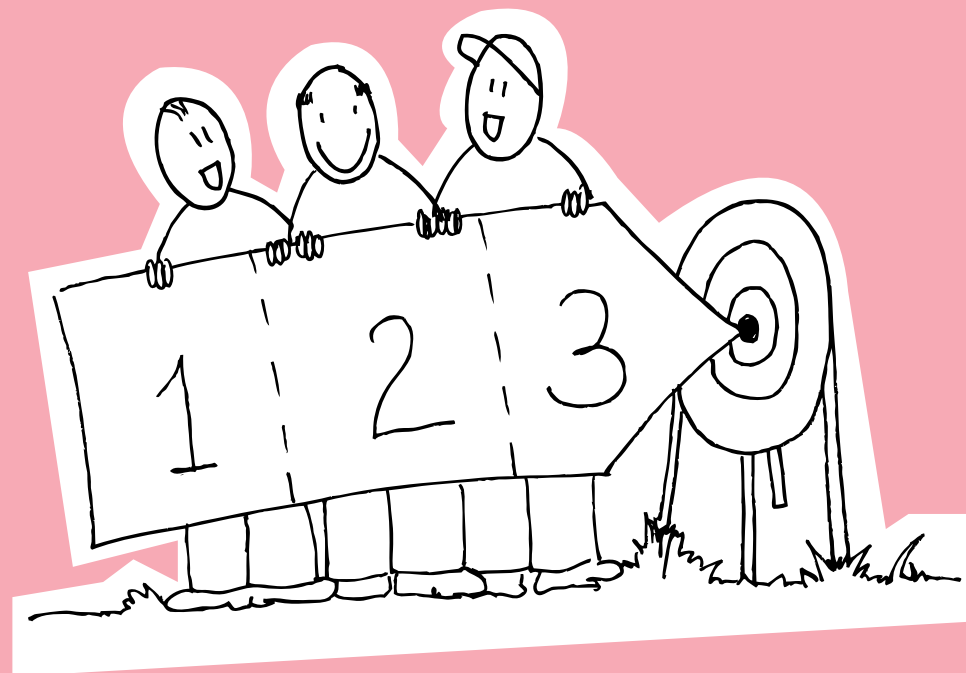
PLĀNOŠANA

Sapņošanas posmu raksturo dažādība un centieni apkopot pēc iespējas vairāk ideju. Plānošanas posms saistīts ar koncentrēšanos, mērķu izvirzīšanu un uzdevumu atlasīšanu. Mēs nosakām plānotos mērķus un virsmērķi un speram pirmos nepieciešamos soļus darbu, pienākumu, laika un budžeta organizēšanai.

/// Pirmais solis projekta plānošanā ir mērķu definēšana. Mērķis ir ierobežots, sasniedzams nākotnes stāvoklis, kas ir vērstas uz darbību. Mērķis var atbilst arī SMART principiem (konkrēts, izmērāms vai iegaumējams, pieņemams, sasniedzams vai finansiāli iespējams, reālistisks vai atsaucīgs, un laikā paveikts). Tomēr atšķirīgs no ierastajiem plānošanas procesiem ir rotaļīgais veids, kā tiek plānoti Dragon Dreaming projekti (skat. vingrinājumu). Saglabāt rotaļīgumu mērķu izvirzīšanas procesā ir ļoti svarīgi, jo tādējādi tiek uzturēts augsts enerģijas līmenis. Ja grupa sāk zaudēt enerģiju, ir jāmeklē veids, kā to atkal padarīt rotaļīgu. Un vienmēr atceries: «Perfekcionisms ir ienaidnieks!» Projekta virsmērķis ir nozīmīgs, jo sa-

vieno vispārējo vīziju – projekta sapni – ar izvirzītajiem mērķiem. Tādējādi virsmērķis ir ļoti nozīmīga daļa no tilta, ko būvējam, jo tieši tā definīcijā ir ietverta kopējā nostādne – atbilde tiem, kas lūgs izstāstīt, par ko ir šis projekts. Tas ir iepriekšņemts paziņojums par to, kurp šis projekts virzās.

Tradicionālajā projektu menedžmenta praksē projekta virsmērķis bieži vien tiek noteikts pirms mērķu izvirzīšanas, taču šāds process bieži vien rezultējas ar aizbildniecisku nostādni, kas ne pārāk saskan ar projekta patieso būtību un rezultātā rada tikai apmulsumu. Dragon Dreaming vedina domāt, ka vispirms ir jāizvirza mērķi, jo tad virsmērķis sakņosies realitātē. Līdz ar to virsmērķi raksturo šādas īpašības:



» Tas ir kodolīgs: tas ir īss, jo garš formulējums diemžēl bieži vien rada samulsumu lasītāja vai klausītāja prātā;

» Tas ir ietverošs: tas ietver visas ar projektu saistītās pamatlīetas, radot skaidru sapratni par projekta mērķu un projekta sapņa saistību.

» Tas ir neaizmirstams: mērķus, kurus nav iespējams atcerēties, nav vērts pat izteikt. Virsmērķiem kā tava projekta «publiskajai sejai» ir jābūt tādiem, lai tos atcerētos.

» Tas ir iedvesmojošs: mērķiem ir jāiedvesmo – ne tikai to paudēju un lasītāju, bet arī sabiedrību, kas iesaistīsies konkrētajā projektā.

Leteikums: Lai pārbaudītu sava projekta mērķu un virsmērķu kvalitāti (skat. nākamo lappusi), ir ieteicams plašākas stratēģijas sadalīt mazākos pilota un prototipa projektos. Piemēram, tie, kas vēlas nodibināt eko ciematu, kopienas veidošanu varētu sākt ar dzīvošanu kopā.

Pirmais solis: Mērķu izvirzīšana

Vienmēr centies saglabāt rotaļīgumu šajā procesā. Ja rodas grūtības – sviniel!

1. Šā vingrinājuma izpildei nepieciešamas trīsdesmit līmlapiņas. Izdali katram klātesošajam vienādu daudzumu lapiņu.

2. Grupa vēlreiz pārlasa apkopotos sapņus. Tad dalībnieki mēģina saprast: kas ir jāpaveic vispirms, lai šo sapni īstenotu?

3. Visi uzraksta pa idejai uz katras savas līmlapiņas. Tam nevajadzētu aizņemt vairāk kā desmit minūtes. (Atceries – līmlapiņa jāapraksta tā, lai lipīgā maliņa būtu otras puses augšdaļā!)

4. Kāds no dalībniekiem pielīmē savu lapiņu pie tāfeles.

5. Nākamais pievienojas un dara to pašu. Lapiņas, kurās minētas līdzīgas tēmas, tiek novietotas perpendikulārās kolonnās, lapiņas ar atšķirīgām tēmām

tiek novietotas horizontāli. Tomēr vienlaikus drīkst būt tikai sešas līdz astoņas horizontālas kolonnas.

6. Ja kolonnu skaits pārsniedz sešas līdz astoņas horizontāli, ir nepieciešams pārkārtot iepriekšējā dalībnieka pielīmētās lapiņas. To darot, ir jāpaskaidro viņam, kāpēc radusies vēlme tās pārvietot. Iespējams, starp abiem dalībniekiem raisīsies diskusija, bet beigās ir jāpanāk vienprātība.

7. Šim procesam nevajadzētu patērēt pārāk daudz laika un enerģijas: ikvienam vajadzētu apzināties savu atbildību un piesargāties, lai neieslīgtu pārāk dziļā analizē (Analīze–Paralīze) un nepiekāptos vien tāpēc, lai pieliktu punktu diskusijai.

8. Komanda izraugās vienu vai divas

kolonnas un identificē atslēgas vārdus tajās. Atslēgas vārdi ir tie, kas varētu kalpot par tēmas kopsaucēju un, iespējams, kolonnā atkārtojas vairākkārt.

9. Pēc tam, izmantojot atslēgas vārdus, tiek uzrakstīts mērķis. Mērķim ir jāatbilst augstākminētajiem kritērijiem (ierobežots, sasniedzams, nākotnes stāvoklis, kas orientēts uz darbību).

10. Dalībnieki atzīmē divus vai trīs mērķus. Ģeneratīvais Jautājums šeit ir: «Kurš mērķis, ja mēs to izvirzītu kā pirmo, palīdzētu īstenot visus uzdevumus un pilnībā visus mūsu sapņus?» Ievēro: visiem ir jāatzīmē trīs mērķus, atdot visas trīs balsis par vienu mērķi nav atļauts. Uzmanies: šī nav mērķu nozīmības pārbaude, spēlē Ieguvums–Ieguvums svarīgi ir tie visi.

Otrais solis: Projekta virsmērķa noteikšana

Īss vingrinājums, kas palīdzēs izvirzīt projekta virsmērķus.

- » Vēlreiz izlasiet pierakstītos projekta sapņus un mērķus: praktizējiet Harizmātisku Komunikāciju un Pinakarri.
- » Klusumā katrs uzraksta savu mērķi, kas, pēc viņa domām, vislabāk atbilst iepriekšminētajiem četriem kritērijiem.
- » Viens no šiem mērķiem tiek ierakstīts lielas papīra lapas centrā.
- » Tagad ikviens var dažādot, mainīt, dzēst vai pārveidot pirmo formulējumu. Taču, ja kaut kas tiek mainīts, mainītājam ir pilnībā jāizskaidro, kāpēc viņš uzskata, ka viņa labojums ir kodolīgāks, ietverošāks, neaizmirstamāks vai iedvesmojošāks.
- » Atkārtojiet ceturto soli: lai kas arī tiktu uzrakstīts uz papīra 20 minūšu laikā, tas kļūst par projekta mērķi. Laika spiediens ir noderīgs instruments.

Tu būsi pārsteigts, cik kvalitatīvs un vienprātīgi pieņemts būs šādā veidā izvirzītais mērķis. Taču, iespējams, ir nepieciešams sev atgādināt, ka perfekcionisms ir labā ienaidnieks: debatējot par vārdu nozīmi, grupa ātri vien zaudēs motivāciju.

Karabirrdts

Spēles laukuma izveide

Vissvarīgākais Dragon Dreaming plānošanas posma instruments ir projekta laukums: Karabirrdts. Tā ir «zirnekļtīmekļa» diagramma (par kara aborigēni sauc zirnekli, un par birrdt – tīklu vai tīmekli). Karabirrdta veidošana ļoti atšķiras no tradicionālās plānošanas, kas nav rotaļīgs process, bet lielākoties saistīts ar pagrieziena punktiem un darāmā sarakstiem. Karabirrdts līdzinās bērnu galda spēlēm, kur pastāv dažādi šķēršļi, kas jāpārvar ceļā no starta līdz finišam.

Tādējādi Dragon Dreaming lielu uzsvaru liek uz līnijām starp krustpunktiem jeb krustmezgliem (karlapgur) – ceļvežiem dziesmā, gar kuriem plūst informācija, resursi, cilvēki, nauda un lēmumi. Un atcerieties: ceļš ir daudz svarīgāks par galamērķi, process zināmā mērā ir krietni svarīgāks nekā iznākums. Piemēram, ja kādā mezglpunktā saiet daudz līniju, taču no tā ārā plūst tikai dažas vai vispār

nevienu, konkrētais uzdevums vēlāk var radīt grūtības – šajā punktā saplūst liels daudzums enerģijas, bet ārā izplūst mazāk. Līdzīgi var gadīties ar tādiem punktiem vai uzdevumiem, uz kuriem ved tikai dažas līnijas, bet izriet daudz. Taču sīkāk par to runāsim vēlāk.

Kad Karabirrdts pabeigts, tajā iekļautajiem uzdevumiem vajadzētu būt izvietotiem vienmērīgi, lai nav nekādu lielu tukšu laukumu vai pārblīvējumu. Ja tādi ir, tas var nozīmēt, ka esi aizmirsis iekļaut kādu būtisku uzdevumu vai tie nav novietoti un apkopoti pareizi. Ja rodas grūtības, meklējot vietu konkrētiem uzdevumiem, pamēģini šo (izklausīsies pēc burvestības, bet tas patiešām strādā): novieto šo uzdevumu jebkurā tukšā vietā uz Karabirrdta un pārlicinies, ka tā nosaukums atbilst kādam no 12 soļiem. Veidojot Karabirrdtu, lūdzu atceries: ikviens ir atbildīgs par visu grupu. Atsakies no uzdevumiem, ja tam par labu runā pamatoti argumenti. Atceries saglabāt rotaļīgumu un procesa laikā izmantot Pinakarri, lai dziļi ieklausītos citu viedokļos. Mēģini

Trešais solis: Karabirrdta radīšana

Lai izveidotu Karabirrdtu, rīkojies šādi:

1. Sarīko prāta vētru, lai apkopotu visus uzdevumus. Ir jākoncentrējas uz ideju ātru un radošu apkopošanu, neko daudz nedomājot par to kritisku izvērtēšanu. Apspriediet tās pēc iespējas mazāk.

2. Izvērtējiet uzdevumus, lai nolemtu, kurā projekta rata kvadrantā tie iederas (pie sapņošanas, plānošanas, darīšanas vai svinēšanas). Ja ir kādas nesaskaņas, pierakstiet abus variantus.

3. Pēc tam uzrakstiet katru uzdevumu uz līmlapiņas. Līmlapiņas augšdaļā uzzīmējiet mazus aplišus un zemāk ierakstiet uzdevuma aprakstu.

4. Uz papīra lapas uzzīmējiet pamata režģi, vertikāli atzīmējot četrus kvadrantus un 12 soļus, un pievienojiet trīs pozīcijas – uzdevumus, kas veicami projekta grupas iekšienē, pa kreisi, uzdevumus, kas iznes projektu plašākā sabiedrībā, pa labi, un tos uzdevumus, kas attiecas gan uz vienu, gan uz otru – centrā.

5. Pēc tam dalībnieki saliek līmlapiņas pareizajās Karabirrdta vietās, izlemjot – kurā posmā un pusē?

6. Gādājiet, lai visi būtiskie uzdevumi ir nosaukti, taču nevajag salikt pārāk daudz uzdevumus zem viena vai arī sataisīt pārāk daudz atsevišķu uzdevumu. Vajadzētu būt ne vairāk kā 48 un ne mazāk kā 24 uzdevumiem; labs daudzums, uz ko tiekties, ir 36.

7. Savienojiet savstarpēji atkarīgos uzdevumus. Visiem komandas biedriem jāsanāk pie Karabirrdta un jāsāk intuitīvi ar taisnām līnijām aplišus savienot.

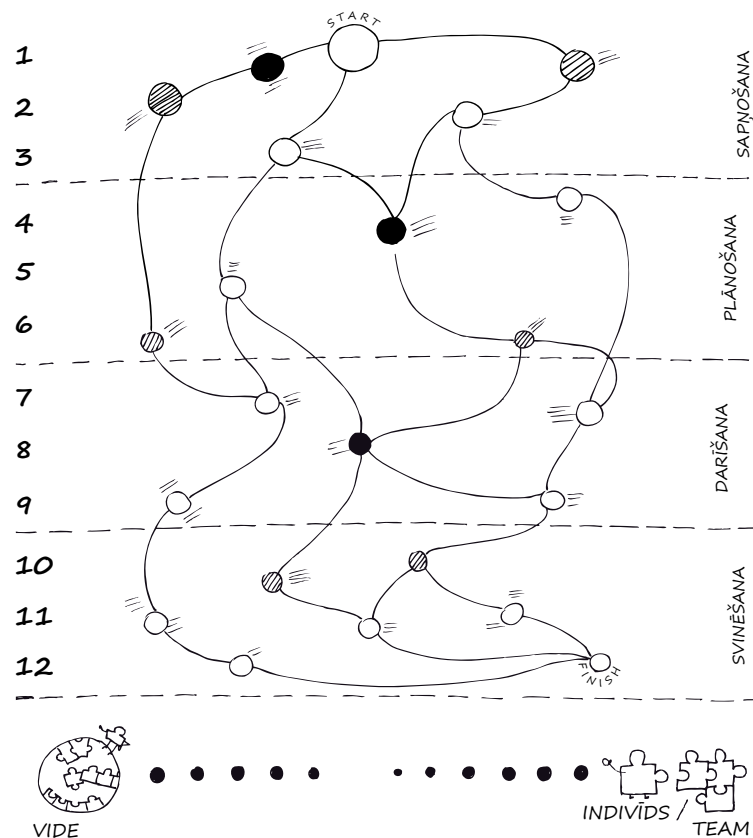
8. Paraugies uz Karabirrdtu: vai katrā aplī ieplūst tikpat daudz līniju, kā ārā no tā? Ja nē, vai ir kādi savienojumi vai uzdevumi, kas iztrūkst?

9. Pārlicinies, ka visi uzdevumi ir savienoti gan ar projekta sākuma, gan beigu līniju. Sanumurē tos secīgi no sākuma līdz finišam.

10. Identificē tos uzdevumus, kuros ieplūst vai no kuriem izplūst neparasti liels daudzums līniju – tie varētu būt tava projekta stūrakmeņi. Atzīmē tos.

11. Izcel tos uzdevumus, kas jau ir iesākti vai pat pabeigti. Iespējams, tevi gaida pārsteigums, jo tavš projekts jau par vienu ceturtdaļu vai vienu trešdaļu ir sācies!

Leteikums: Maksimizē radošumu! Iespējams, prieku sagādās Karabirrdta padarīšana par mākslas darbu – no papīra, no koka, radot skulptūru vai izmantojot kādus citus līdzekļus. Tādējādi visus projekta dalībniekus pārņems milzīgs prieks, uz to raugoties, un tas visa procesa laikā iedvesmos vēl vairāk.



padarīt Karabirrdta veidošanu par Ieguvums–Ieguvums spēli. Un noteikti atceries: saglabā rotaļīgumu!

Ja Karabirrdta veidošana šobrīd šķiet mazliet mulsinoša – tas nekas. Vienkārši atceries vēl vienu Dragon Dreaming likumu: apmulsums ir vērti uz praksi. Haoss tev palīdzēs turēties pie šī jautājuma un nonākt līdz atbildei. Turklāt Karabirrdts ir kā dzīva būtne, tas var mainīties. Vienmēr ir iespējams pievienot iztrūkstošos uzdevumus. Parūpējies, lai Karabirrdts atrodas tādā vietā, kur visi komandas dalībnieki to var redzēt! Tādējādi visi būs labi informēti par projekta attīstības gaitu un uzdevumiem, ko vēl aizvien nepieciešams paveikt, un kurš par tiem ir atbildīgs.

Uzdevumi un pienākumi

Entuziasti, mācekļi un darbaudzinātāji

Kad visi uzdevumi Karabirrdtā salikti un uzzīmēti visi dziesmu ceļveži, ir pienācis laiks uzdevumu sadalei. Arī to jādara citādi, nevis pēc ierastā principa, ka cilvēks, kurš attiecīgajā sfērā ir

vislabākais, automātiski kļūst atbildīgs par konkrēto uzdevumu. Dragon Dreaming atbildīgais būs tas cilvēks, kurš ir vislielākais šā uzdevuma entuziasts. Lai būtu droši, ka neviens nepārpūlas un nav spiests nemītīgi no jauna izgudrot riteni, Dragon Dreaming ir specifisks veids, kā sadalīt uzdevumus (skatiet nākamo vingrinājumu).

Laiks un budžets

20 minūšu vingrinājums

Ļoti neierastā manierē tiek veidots Dragon Dreaming projektu budžets. Parasti budžetēšanas procesu veic viens vai divi cilvēki daudzu dienu un stundu garumā, izmantojot visdažādākos analīzes procesus. Taču Dragon Dreaming budžetēšanas procesam tiek izmantota grupas kolektīvā intuīcija: krietni ātrāks, turklāt arī krietni jautrāks process (tas var šķist biedējoši, taču pamēģiniet tik un tā!). Visa grupa sapulcējas Karabirrdta priekšā. Viens ir runātājs. Grupa sāk veidot ritmu, piemēram, plaukšķinot vai sitot bungas. Runātājs skaļi lasa uzde-

Ceturtais solis: uzdevumu un pienākumu deleģēšana

Parūpējies par Personīgo Izaugsmi, veicot šādus pasākumus:

1. Noskaidro, kurš ir entuziasma pārpilns un nespēj sagaidīt, kad varēs ķerties pie uzdevuma. Noderēs, ja šim cilvēkam jau būs kādas ar šo jomu saistītas prasmes, taču viņam nav jābūt profesionālim. Šīs personas vārds (iespējams, tikai iniciāļi) ar zaļu pildspalvu tiek ierakstīts blakus uzdevumam.
2. Tos cilvēkus, kas visvairāk baidās konkrētos uzdevumus salaist grīstē, atzīmē ar sarkanu pildspalvu (jau atkal – iespējams, tikai viņu iniciāļus).
3. Noskaidro, kurš varētu viegli paveikt uzdevumu, taču garlaikotos, ja viņam tas tiktu prasīts. Šos iniciāļus pieraksti ar melnu.
4. Ar zaļu pildspalvu atzīmētie dalībnieki kļūst par uzdevuma veikšanas komandas līderiem, ar sarkanu atzīmētie – par mācekļiem, bet melnie ir darbaudzinātāji, kuriem var prasīt padomu, informāciju, apmācību vai atbalstu. Vienam uzdevumam var būt vairāki atbildīgie, mācekļi un darbaudzinātāji.
5. Uzdevumi, pie kuriem nav pierakstīts neviens vārds, iespējams, ir tie, kuru īstenošanai nepieciešams visu projektā iesaistīto lēmums. Ja tā, pie šī uzdevuma ar zaļu ieraksti «visi».
6. Dažu uzdevumu veikšanai var būt nepieciešamas īpašas prasmes. Šim nolūkam vajadzīgajā brīdī ir jāsauc palīgā kāds no «zaļajiem». Arī viņiem ir jādod iespēja Karabirrdta radītāju uzraudzībā ieteikt veicamos uzdevumus un arī viņu sapņus ir jāpievieno Sapņošanas Lokam.
7. Ja redzams, ka pastāv kādas nepilnības, bieži vien palīdzīgu roku konkrētā uzdevuma izpildē var sniegt tie, kas dziesmu ceļvedī atzīmēti augstāk vai zemāk.

Pasniedzot dāvanu no sirds, devēja prieks ir tikpat liels, kā saņēvēja.

vumu pēc uzdevuma. Pie katra uzdevuma komandas dalībnieki izklīdz pirmo skaitli, kas ienāk prātā – gan naudas, gan laika ziņā. To visu dara, ievērojot ritmu. Runātājs pieraksta skaitļus. Visam procesam vajadzētu aizņemt ne vairāk kā 20 minūtes!

Ritma un laika spiediens palīdz izvairīties no pārāk ilgas domāšanas. Cilvēkiem patiešām vajadzētu atbildēt, vadoties pēc iekšējām sajūtām. Tu vari izvēlēties vai nu pirmo atskanējušo atbildi, vai arī apkopot vairākas atbildes un aprēķināt no tām vidējo summu.

Prakse ir pierādījusi, ka šāds budžeta veidošanas ceļš ir diezgan precīzs. Tomēr, iespējams, ir laba doma

iegūtajam rezultātam pieskaitīt vēl 15 procentus laika un naudas. Jo vēl viens ļoti nozīmīgs Dragon Dreaming likums vēsta: visam ir vajadzīgs vairāk laika. Tāpēc neskādēs, ja pievienosi nelielu papildinājumu neparedzētiem gadījumiem... Jebkurā gadījumā, ir būtiski iet soli pa solim. Tūkstoš jūdžu ceļojums sākas ar vienu soli. Vienmēr ir iespējams budžetu pielāgot, ja rodas tāda vajadzība. Pirmais budžets ir tikai orientieris un ielūgums sākt izpaust savu sapni.

Pārbaudīšana

Komandas apņēmība

Tagad pienākusi kārta tava projekta plāna pēdējam pārbaudījumam. Vai tava komanda ir pietiekami apņēmīga, lai to patiešām īstenotu? Ja vēlme piedalīties ir patiesa, nav iespējams iepriekš paredzēt, kas notiks. Taču, ja ar speciāliem līdzekļiem mēģinām panākt, lai cilvēks piekristu – tā ir manipulācija. Uzspiešana ir vardarbība. Tāpēc pārbaude, kam jāgatavojas, ir – brīvība. Dragon Dreaming šim nolūkam izmanīto vienu Ģeneratīvo Jautājumu, uz kuru iespējams atbildēt ar «jā» vai «nē».

«Ja šis projekts cietīs zaudējumus un nepieciešamie līdzekļi netiks savākti, vai tu esi gatavs būt viens no vismaz četriem komandas biedriem, kas pats no

savas kabatas vienlīdzīgās daļās sedz izdevumus, ko radītu jebkurš zaudējums? Jā vai nē?»

Šajā kontekstā ir svarīgi vienlīdz izrunāt un svinēt gan pozitīvas, gan negatīvas atbildes. Ja negatīvajām atbildēm tiek pievērsta mazāka uzmanība, tas nozīmē, ka tavš projekts kļūst manipulatīvs un to raksturo Ieguvums–Zaudējums, nevis patiešs Ieguvums–Ieguvums. Četri cilvēki vajadzīgi tāpēc, lai nodrošinātos, ka ne visi ir, piemēram, sapņotāji (vai plānotāji, darītāji vai svinētāji) un ka komanda ir samērā sabalansēta.

Ja neizdodas iegūt vismaz četras apstiprinošas atbildes, tas parasti nozīmē: kaut kas nav kārtībā ar plānu.

Iespējams, ir nepieciešams paraudzīties atpakaļ un apsvērt alternatīvas, piemēram, izvirzot mazāk ambiciozus uzdevumus un mērķus. Ja cilvēka piekrišanai ir nosacījumi, tas pēc būtības ir noraidījums. Tomēr, lai arī šobrīd tas ir noraidījums, ļoti iespējams, ka projektam turpinoties, kāds var dot savu piekrišanu vēlāk un kļūt par riska komandas daļu. Projektu īstenojot, tikai piekritējiem būs tiesības pieņemt lēmumus par tiem Karabirrdta uzdevumiem, kas saistīti ar naudas lietām. Tas nenozīmē, ka viņi nekonsultēsies ar citiem vai ka citi nevar turpināt dalību projektā. Taču tikai tiem, kas uz iepriekšminēto jautājumu atbildējuši apstiprinoši, ir tiesības lemt par naudu, jo tieši viņi ir tie, kas uzņemas risku. Šīs grupas lēmumiem vienmēr ir jābūt vienprātīgiem.

Līdz šim Dragon Dreaming nav bijis tāda gadījuma, ka projekts ciestu zaudējumus, un viens no iemesliem ir tieši tas, ka tie dalībnieki, kas ir uzņēmušies risku, rūpīgi seko līdzi, lai netiktu pieļauti neatbilstoši riski. Vai-

rums Dragon Dreaming projektu, pat ja to budžets ir ierobežots, noslēdzas ar nelielu pārpalikumu. Dragon Dreaming princips ir tāds, ka šo neparedzēto pārpalikumu nedrīkst sadalīt vai paņemt tie, kas uzņēmas risku – viņu izmaksas jau ir segtas no projekta budžeta.

Tā vietā, pēdējo svinību laikā, pēc tam, kad veikti visi pēdējie maksājumi, šis pārpalikums ir jāpasniedz kā labprātīga un negaidīta dāvana kādam citam projektam, kas atbilst Dragon Dreaming principiem.



Uzdejo ar saviem Drakoniem!

Lielais pretinieks

Kā strādāt ar ienaidniekiem

Pretinieks patiesībā var izrādīties projektam ļoti noderīgs, palīdzot apzināt negaidītus aspektus – tos, kurus mēs nemaz neapzinājāmies nezinām. Ja ir parādījies šāds aktīvs pretinieks, to nepieciešams nosvinēt, jo šis cilvēks, iesaistīts Ieguvums–Ieguvums veidā, mums palīdzēs visvairāk. Ir jāmeklē kontakts ar šo cilvēku. Uzdod viņam šādu Ģeneratīvo Jautājumu:

«Es zinu, ka tev mūsu projekts šķiet nepareizs (vai slikts, vai muļķīgs), un no sirds gribētu uzzināt – kāpēc? Kāds ir tā iemesls?»

Pieraksti atbildi un pārliecinies, vai esi pierakstījis pareizi. Pēc tam pastāsti to savai Sapņu Komandai un ķerieties pie darba, lai atrastu atbildi uz katru izvirzīto iebildumu. Tad atgriezies pie aktīvā pretinieka un uzdod jaunu Ģeneratīvo Jautājumu:

«Atceries mūsu pēdējo tikšanos? Mēs domājam, ka esam atraduši atbildi. Kā tev šķiet?»

Parasti atbilde ir: «Jā, bet ...», un pretinieks nāk klajā ar vēl vienu garu iebildumu sarakstu. Taču šā procesa atkārtošana vairākas reizes beigu beigās novedīs pie citas atbildes: «Jā, es domāju, ka tagad tas strādās!» Un nu ir pienācis saldākais no brīžiem – no sirds izjustas pateicības svinēšana. Tu saki: «Paldies tev! Tev nav ne jausmas, cik ļoti esi palīdzējis mūsu projektam. Vai tu nevēlies pievienoties mūsu Sapņu Komandai, lai šo sapni īstenotu?» Ņemot vērā izrādīto cieņu, ļoti iespējams, ka šis cilvēks teiks: «Jā!».

DARĪŠANA

Viss, par ko līdz šim esam runājuši, ir tikai tāda kā Dragon Dreaming karte – tas nav gājiens pa Dragon Dreaming zemi.

// Bez darīšanas posma Dragon Dreaming ir tikai teorija. Drakoni nāks tevi meklēt tieši projekta īstenošanas laikā. Tieši projekta īstenošanas laikā tu iemācies:

- » Savienot teoriju un praksi;
- » Vairo savu pašapzināšanās līmeni;
- » Uzlabot prasmi strādāt komandā;
- » Paplašināt priekšstatu par sevi, savu kopieni un pasauli;
- » Radīt taktiku, kas kļūst par tava projekta stratēģiju un ļauj tam īstenoties;
- » Radoši strādāt ar konfliktiem;
- » Tikt galā ar stresu un risku;
- » Paplašināt sava personīgā un kolektīvā potenciāla robežas.

Lai to paveiktu, ir svarīgi apzināties projektu fraktālo dabu: caur Pina-karri un Harizmātisku Komunikāciju,

relaksāciju, kustību un misijas sajūtas stiprināšanu. Turklāt grupas dalībnieku personīgās pieredzes kopums noteikti ir iespaidīgāks, nekā kāda atsevišķa indivīda pieredzes bagāža. Tāpēc ir būtiski nodrošināt pieeju kolektīvajai inteliģencei, ikkatra dalībnieka dzīves gudrībai un pieredzei.

Tieši Darīšanas posmā mēs administrējam un vadām projektu. Tieši šajā posmā viss var visvieglāk un visnopietnāk saiet grīstē. Te būtiska ir procesu vērošana un pielāgošanās pārmaiņām: vai mēs vēl aizvien esam laikā? Vai vēl aizvien spējam segt savas izmaksas? Vai nepieciešams kaut ko mainīt plānā? Kā mēs tiekam galā ar stresu (šis ir ļoti būtisks jautājums!)? Kā mēs minimizējam riskus? Vai mēs vēl aizvien patiešām realizējam sākotnējo



sapni, vai arī esam akli aizvirzījušies pa visam citā virzienā? Mēs nepārtraukti uzraugām projekta attīstības gaitu. Ļoti būtisks jautājums darīšanas posmā – tāpat kā citos – ir arī šis: vai mēs pietiekami daudz svinam?

Veiksmīgu projekta pārvaldību bieži vien nodrošina pārdomāts laika, stresa un resursu menedžments. Iespējams, tas prasīs rūpīgu daudzu cilvēku darba koordināciju, sekojot līdzi gan tiem, kam par darbu tiek maksāts, gan tiem, kuri projekta mērķu un uzdevumu īstenošanas labā pūlas brīvprātīgi, rūpējoties par sapņa piepildīšanos. Lai nodrošinātu šāda veida pārvaldību, ir nepieciešams arī pārraudzības process. Parasti pārraudzība tiek īstenota kā «virsvaras» metode, tā saucamajiem bosiem pārraugot cilvēkus, kas beigu galā padara lielāko daļu darba. Dragon Dreaming, uzticīgi sekojot Ieguvums-Ieguvums principam, šis process ir citāds. Uzraugs ir ikkatram organizācijas dalībniekam, un mierīgi var gadīties, ka menedžerus pārrauga apkopēji!

12 pārraudzības jautājumi

Kā pārliecināties, ka tavš projekts ir uz pareizā ceļa

Lai pārliecinātos, ka projekts ir uz pareizā ceļa – lai tā uzdevumi tiktu izpildīti, mērķis sasniegts un kolektīvie sapņi piepildīti – ir nepieciešams kāds progresa pārraudzības instruments. Šeit aprakstītā metode ir demokrātisks process, kuru lielajos projektos vajadzētu organizēt ik nedēļu. Pārraugi un pārraigāmie norunā abpusēji izdevīgu laiku un vietu, un šīs tikšanās laikā pārraugs savam pārraigāmajam uzdod 12 jautājumus saistībā ar Karabirrdtā noteiktajiem uzdevumiem.

1. Ko tu cerēji sasniegt kopš mūsu pēdējās tikšanās (pagājušajā nedēļā, pagājušā mēnesī...)? Vai tas tika padarīts? (Ja tā, vai tu nosvinēji šos panākumus un iekrāsoji aplīti Karabirrdtā?) Ja nē, vai šis darbs vēl aizvien ir jāpaveic?

2. Kādus papildu darbus tu ceri pabeigt līdz mūsu nākamajai tikšanās reizei? Vai

šīs aktivitātes vēl aizvien nepieciešamas kopējā sapņa tālākai virzībai (izskatiet un apsveriet alternatīvas, ja nepieciešams)?

3. Kādus spēkus šeit vajadzētu iesaistīt? Kas ir iesaistītās puses šajās aktivitātēs?

4. Kā tu panāksi šo pušu iesaistīšanos?

5. Kādi garīgie, mentālie, fiziskie, emocionālie vai finanšu resursi ir nepieciešami šā uzdevuma pabeigšanai?

6. Kādā veidā ar šiem resursiem iespējams iegūt vislabāko rezultātu? Kādā veidā šo darbu vajadzētu veikt? Kādi procesi būtu vispiemērotākie šis projekta daļas īstenošanai?

7. Kad šis darbs ir jāpabeidz? Kad tas būtu jāsāk?

8. Kas tev varētu traucēt, novirzīt tavu uzmanību no šo uzdevumu izpildes?

9. Kā vislabāk pretoties kārdinājumiem? Kāds atbalsts tev ir nepieciešams? Kur būtu nepieciešams nogādāt šā darba augļus? Kurā vietā šis darbs vislabāk veicams? Pēc tam būtu nepieciešams uzdot šos trīs jautājumus:

10. Vai uz iepriekšminētajiem jautājumiem atrastās atbildes noveda pie veiksmīgas darbu izpildes? Vai tas tika nosvinēts? Kā?

11. Vai tevis paveiktais uzdevums radījis cerētās sekas uz vidi, kopienas veidošanu, iesaistītajiem indivīdiem, iesaistītajām pusēm un dalībniekiem? Kādā veidā tu par to pastāstīji? Kā jūs to nosvinējāt?

12. Ikvienu pārraudzības tikšanos noslēdz ar šādiem jautājumiem: kad un kur mēs varētu tikties nākamreiz? Kā tu tagad jūties? Vai ir nepieciešams vēl kaut ko piebilst?

SVINĒŠANA

Tieši Svinēšanai piešķirtā nozīme atšķir Dragon Dreaming no daudziem citiem projektu vadības instrumentiem. Šajā izpratnē svinēšana ir nevis trokšņains, uz āru vērsts pasākums, bet drīzāk daļa no pārdomu, pateicības un apzināšanās procesa.

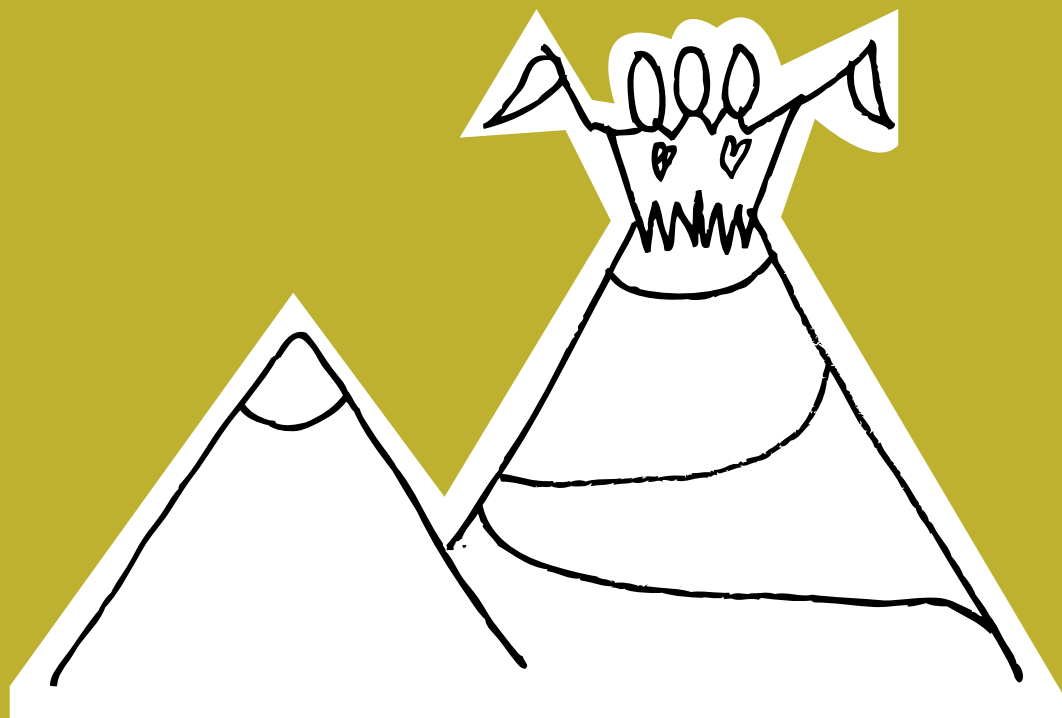
// Mēs no sirds iesakām 25 procentus no Dragon Dreaming projektiem (un arī Dragon Dreaming semināru organizēšanai) veltītās enerģijas un izmaksām izlietot Svinēšanai!

Dragon Dreaming svinēšana ir daļa no intravertas refleksijas. Dragon Dreaming kontekstā tā nenozīmē, piemēram, pārmērīgu alkoholisko dzērienu patēriņu, bet gan pateicību, pateikšanos, pūliņu atzīšanu un atzinību. Tādējādi mēs citus cilvēkus ieraugām visā krāšņumā un lieliskumā, vienlaikus saskatot arī viņu ievainojamību un trauslumu. Mēs ieraugām cilvēku kā veselumu un pilnībā viņu pieņemam. Mēs atzīstam un godinām visu, kas projektā sekmējies, un arī visu, kas nav bijis tik sekmīgs. Tāpat svinēšana ir nozīmīgs

process, lai no jauna savienotu projekta īstenošanas un sapņošanas posmu. Tā ir iespēja paraudzīties, kā šis projekts piešķir mūsu dzīvei jēgu. Svinēšana ir personīgs brīdis.

Tas nozīmē apcerēt ikkatru individu, projekta komandu kopumā un arī – kā visos Dragon Dreaming projektos – pašu Zemi. Arī svinēšanas procesā ir iekļauti trīs Dragon Dreaming mērķi.

Kalpojot Zemei, mēs iemācāmies svinēt projekta radīšanas spēli. Un saprast, ka bēdas ir mīlestības spogulis – mēs sērojam tikai par to, ko mīlam, un, kamēr vien esam pārliecināti par apkārt notiekošo, ar apkārtējo vidi mijiedarbojamies kaismīgi, drosmīgi un izaugsmes pilni.



Caur svinēšanu tiek veicināta arī kopienu veidošana. Kopiena ir droša vieta, kur iespējams dalīties emocijās. Mūsu kultūra mums māca, ka savas emocijas nevajag izrādīt. Tāpat mums tiek mācīts noraidīt negatīvas sajūtas. Tomēr, to darot, mēs apspiežam ne tikai negatīvās, bet arī pozitīvās emocijas. Mēs baidāmies parādīt savu patieso es, savu tumšo un arī gaišo pusi, un tādējādi nonākam emocionālā lidzenumā. Tomēr Dragon Dreaming nozīmē apzināšanos, ka mēs visi esam viens, ka esam savstarpēji saistīti un apkārt notiekošā sastāvdaļa. Mēs ne tikai izdarām pakalpojumu citiem, izsakot skaļi to, ko, iespējams, jūt arī viņi, bet patiešām cenšamies, lai mūsu projekts būtu jēgpilns un godīgs.

Caur svinēšanu tiek veicināta personīgā izaugsme, jo tā dod mums iespēju mazliet atslēgties no ikdienas stresa, ko varētu radīt kāda projekta īstenošana. Mēs pārdomājam, ko esam iemācījušies, kādas jaunas prasmes esam ieguvuši, cik bieži esam izgājuši no savas komforta zonas un piedzīvojuši ahā! brīžus.

Svinēšanas posms ir arī īstais laiks, kad godināt talantus un prasmes, ko

esam ieguvuši projekta gaitā. Svinēšana nozīmē apzināties projekta īstenošanas laikā piedzīvotos ahā! brīžus. Šie ahā! brīži noved pie jaunas uztveres, kas savukārt rosina jaunu sapni. Cikls sākas no jauna.

Mēs ierosinām sākt Dragon Dreaming sanāksmes ar svinēšanu. Uzdo diet sev šādus Ģeneratīvos Jautājumus: «Kas mums jādara, lai sapulcētajiem cilvēkiem būtu jautri, lai raisītos viņu ziņkāre un rastos motivācija piedalīties notiekošajā?» «Kā varam radīt vidi, kurā projekta dalībnieki varētu augt, padziļināt savstarpējo saikni un nonākt pie apzināšanās, ka mēs visi esam daļa no apkārt notiekošā?» «Kā mēs varam iedrošināt tos, kuriem svinēšana šķiet banāla, un panākt, lai viņi tomēr pievienotos un to izbaudītu?»

Mēs mudinām izveidot projekta svinēšanas komandu, kas parūpējas, lai tā notiktu visa projekta laikā (jo tā ir daļa no katra kvadranta). Lūk, piemēri, kā varat svinēt: stāstu stāstīšana, dejošana, dziedāšana, rituālu veikšana (sviniet individu, kopienu, Zemi), un, protams, labs ēdiens!

Saglabājiet rotaļīgumu!

Meistarības apgušana

Kad projekts beidzas

Svinēšanas posms izriet no meistarības apguves, jaunu prasmju iegūšanas. Lai izveidotu Karabirrdtu, deļotu ar draņkoniem un īstenotu savus sapņus, ikvienam dalībniekam vajadzēs apgūt jaunas prasmes, izkāpt no komforta zonas un atklāt, ka viņos ir daudz vairāk, nekā viņi iepriekš bija domājuši. Šīs prasmes ir jāaskata, jāgodina, jāatzīst un jāpieņem. Ir jāpasakās katram cilvēkam, kas devis savu artavu projekta īstenošanā.

Kad projekta darišanas fāze ir pabeigta, sarīkojiet lielu svinēšanu! Tikai pēc tam tavs projekts būs patiešām noslēdzies. Un tādējādi arī loks būs noslēdzies un varēs sākties no jauna. Pēdējais solis, pirms ķerties pie svinēšanas, ir padziļināta rezultātu analīze. Lūk, ieteikums, kā to paveikt.

Pirmkārt – nu, kad esam projektu

pabeiguši, ko mēs mainītu, ja vajadzētu īstenot to vēlreiz? Šādi tiek gūta mācība, uz kuras balstās patiesa personīgā izaugsme. Otrkārt – kas šajā projektā mums ir sagādājis vislielāko prieku (lai būtu droši, ka to iekļaujam arī jebkurā nākotnes projektā, ko īstenosim)? Kādos veidos šis projekts ir mūs patiesi virzījis uz personīgo izaugsmi, mūsu kopienu stiprināšanu un veicinājis pasaules nepārtrauktu attīstību un labklājību?

Pasaulei pamazām ir arvien mazāk iespēju sniegt mums vēl ko vairāk, tāpēc viens no Dragon Dreaming projektu īstenošanas principiem ir atstāt darbības lauku labākā stāvoklī, nekā tas bija, kad tajā nonācām. Vietas iztīrīšana vai atbrīvošana ir jebkuras Dragon Dreaming aktivitātes noslēguma svinību sastāvdaļa.

Grupas sajūtu apzināšanās

Četras komandas veidošanas fāzes

Līdzīgi, kā veidojas attiecības ar indivīdiem, veidojas arī attiecības ar grupu. Šo attiecību kvalitāte atkarīga no mūsu komunikācijas – ar ko mēs barojam draikonu, kuru šī grupa simbolizē. Katrai grupai ir savas vērtības vai starppersoniskas ēnas, ar kurām ir jātiek galā. Pastāv četri komandas veidošanas posmi:

1. Projekta sākumā, kad ļaudis pirmoreiz sanāk kopā un grupa ir jauna, dalībnieki sākotnēji parasti atklāj tikai to, kas, viņuprāt, ir pieņemams grupai un palīdzēs veicināt projektu.

2. Otrajā posmā parādās ēnas. Motivācija var samazināties un projekts var nonākt krietni haotiskākā fāzē. Iespējams, grupa sāks doties Ieguvums–Zaudējums virzienā, vainojot cits citu. Bieži vien grupas dalībnieki vērsīsies pie tiem, ko uzskata par projekta līderiem, mēģinot panākt, lai viņi izved grupu no haosa. Ja «līderis» atsakās to darīt, grupa bieži vien sāk vainot viņu un var mēģināt meklēt citu līderi, kas palīdzētu izkļūt no haosa. Šāda dinamika riskē radīt hierarhijas, kas vājinās kopienas sajūtu.

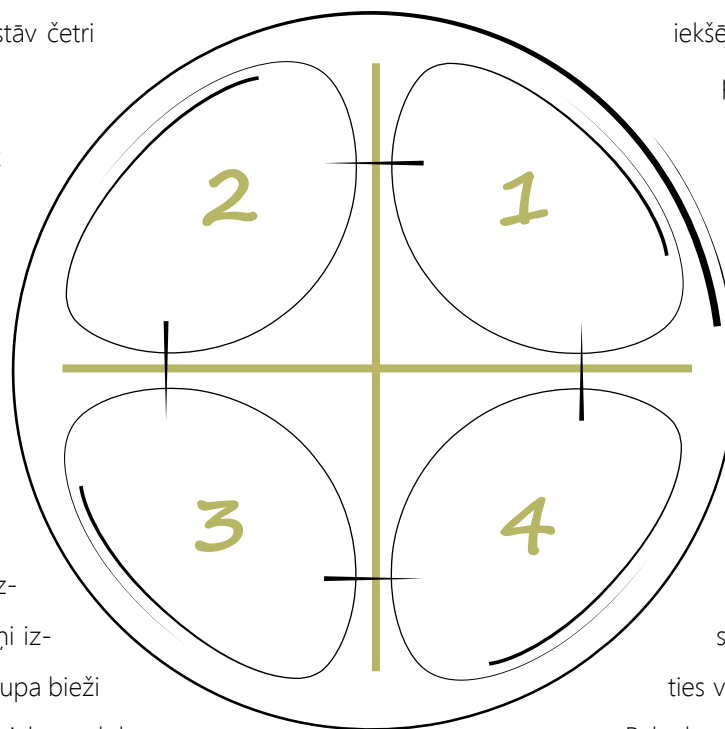
Lai atbrīvotos no diskomforta, cilvēki var mēģināt «salabot», dziedināt vai pārvērst tos, kurus uzskata par tā cēloni.

3. Trešajā posmā, ja grupas deja ar diskomforta drakonu ir izrādījusies veiksmīga un ir piefiksēti tie jautājumi, kas radušies otrā posma rezultātā, var sākties klusuma periods. Klusums palīdzēs saprast, ka mums visiem ir ēnas un iekšējas brūces, un tādējādi ļaus mums būt mazāk kritiskiem pret saviem līdzcilvēkiem.

4. Kad sperts šis solis, sākas ceturtais posms. To rosina mūsu spēja nopietni iesaistīties projektā un tajā pašā laikā to novērot, veicinot patiesi autentiskas kopienas izveidi. Šis bieži vien ir ļoti dziedinošs process... Tāpēc – sviniēt!!!

Nezaudējiet drosmi, lai kurā posmā grupa at-rastos. Tas ir normāli. Viens veids, kā saprast, kurā posmā esat, ir veidot iekšējo laikapstākļu atskaiti – tā palīdzēs atklāt grupas iekšējās emocijas. Mēģiniet saprast, kādā veidā tu un grupa jūtaties vislabāk. Var rasti vēlme iedziļināties arī citos procesos, piemēram, M. Sko-ta Peka kopienas veidošanas principos un Džoannas Meisijas darbā

Dziljā Ekoloģija (Deep Ecology). Nebaidieties izmantot dažādus līdzekļus grupas procesu apzināšanai, piemēram, kustību, visa veida radošās pieejas un – protams – klusumu. Šī ir lieliska iespēja likt lietā Pinakarri!



Pēctecības plānošana

Pēc iespējas ātrāk atrodi sev pēcteci

Pienāks brīdis, kad tev vajadzēs projektu atstāt. Taču vai tavš projekts spēs izdzīvot pēc tavas aiziešanas? Pēctecības plānošana ir nepieciešama, lai nodrošinātos, ka projekti nesabruks tāpēc, ka to aizsācējs ir izdedzis, ķeras klāt kaut kam citam vai maina interešu loku. Parasti šāda aizvietošana notiek projekta beigās. Taču Dragon Dreaming ir būtiski, lai tu par aizstājēju izraudzītos kādu, kurš, tavuprāt, varētu tavu projektu īstenot labāk, nekā tu pats, un tas jāizdara tad, kad tavš entuziasms par projektu ir sasniedzis augstāko līmeni, nevis nokritis līdz zemākajam. Gaidot līdz beigām, tavš projekts sabruks un tu kļūsi par vampīru, kas alkst jaunu asiņu.

Kā atrast aizvietotāju? Tas droši vien būs kāds no tavas Sapņu Komandas, kāds, kurš atbalsta tevi sapņa īstenošanā. Iespējams, viņam vajadzēs papildu prasmes vai apmācību. Tāpat būs vajadzīga atbalsta komanda un palīdzība šajā ceļā.

Ilgs mācekļa periods nodrošinās, ka projekta pirmsākumu vēsture nenonāks aizmirstībā tad, kad aizsācēji to atstās.

Šāda pēcnācēja atrašana nebūt nenozīmē to, ka tu pametīsi projektu. Tomēr tas rada dziļu brīvības sajūtu. Tu zini: jā, piemēram, personīgu vai ar veselību saistītu iemeslu dēļ tev vajadzēs projektu atstāt, tas pārcietīs tavu aiziešanu. Nodrošinoties ar aizvietotāju, rodas dziļas pazemības sajūta.

11. stunda – Hopi vecajā pravietojums

Tu esi stāstījis ļaudīm, ka šī ir
Vienpadsmitā stunda, un tagad tev jāgriežas atpakaļ
Un jāstāsta ļaudīm, ka šī ir īstā stunda.
Un šai stundā ir, par ko padomāt.
Kur tu dzīvo?
Ko tu dari?
Kādas ir tavas attiecības ar citiem?
Vai tās ir labas?
Izzini savu dārzu.
Ir laiks izteikt savu patiesību.
Esiet labi cits citam.
Un nemeklē līderi nekur citur, kā vien sevī.»
Tad viņš salika plaukstu kopā,
Pasmaidīja un teica: «Šis varētu būt labs laiks.
Šobrīd upe plūst ļoti strauji.
Tā ir tik diža un strauja, ka ir daudzi, kas baidīsies.
Tie centīsies turēties pie krasta.
Tie jutīsies kā pušu plēsti un ļoti cietīs,
Bet zini, ka upei ir savs galamērķis.
Vecajie teic, ka mums jāatlaižas no krasta un jāiepeld upes viducī,
Jātur acis vaļā un galva virs ūdens.
Un es saku: raugi, kurš būs tur kopā ar tevi, un svini!
Šajā reizē mēs neko neuztversim personiski,
Vismazāk sevi pašu.
Jo brīdī, kad to darām, mūsu garīgā izaugsme un ceļojums apstājas.
Vientuļā vilka laiks ir beidzies.
Pulcējieties!
Iztīriet savu attieksmi un valodu no vārdu cīņām!
Viss, ko nu darīsim, jāveic ar bijību un svinot.
Mēs esam tie ļaudis, ko bijām gaidījuši!

