

Привет! Команда Всероссийского проекта «Лига Вожатых» представляет сценарий нетворкинга! В зависимости от цели мероприятия можно создать все условия для плодотворного знакомства и совместной работы вожатых в регионе!

Нетворкинг (от англ. networking) — это процесс выстраивания сети полезных знакомств и контактов на тематических встречах или мероприятиях с целью профессионального развития. Простыми словами, нетворкинг — это организованная форма поиска решений проблем с помощью взаимовыгодной коммуникации с другими людьми.

Кого позвать?

- участников, региональных кураторов, амбассадоров, наставников Всероссийского проекта «Лига вожатых»;
- представителей вожатских отрядов региона;
- руководителей детских объединений;
- в школах можно провести нетворкинг для представителей школьных вожатских отрядов, активистов детского объединения, для старшеклассников.

Где рассказать о встрече?

Ваш верный помощник — социальные сети!

- на личной странице;
- в региональной группе Всероссийского проекта «Лига вожатых» (при наличии);
- через ресурсный центр проекта «Навигаторы детства»;
- в группе вожатского отряда;

- в группе Детского дома творчества, Детской организации.

При создании поста используйте элементы фирменного стиля Всероссийского проекта «Лига вожатых», расположенные по ссылке:

https://disk.yandex.ru/d/6t_sLrKinXUq-g

Обязательно укажите в тексте поста дату, время и место проведения. Для удобства можно создать форму для сбора информации о желающих прийти на мероприятие.

Какую информацию можно собрать с участников в форме?

- ФИ,
- возраст,
- должность/место учёбы,
- ссылка на социальную сеть,
- номер телефона.

Регистрацию на мероприятие можно создать через сайт Timerpad:

<https://timepad.ru/>

Как выбрать помещение?

- вы можете обратиться к региональному координатору «Навигаторов детства» для помощи поиска помещения;
- можно договориться с молодёжными общественными пространствами, которые есть в городе (при наличии);
- школы/университеты/дома культуры/детские организации.

Важно помнить, что помещение должно быть просторным и соответствовать количеству людей на встрече.

Цель встречи:

Перед тем, как собирать людей, нужно определить цель встречи.

Какой она может быть?

- знакомство вожатых с целью создания вожатского сообщества региона;
- привлечение потенциальных участников Всероссийского проекта «Лига вожатых»;
- совместное создание готового продукта (события, конкурса);
- решение и выявление проблем вожатского сообщества в регионе.

Определились с целью встречи? Отлично!

На каждый этап нетворкинга команда проекта сформулировали несколько видов активностей! Выбирайте то, что больше подходит для цели встречи!

Ещё немного важной информации!

Перед планированием встречи важно определить, кто будет целевой аудиторией — потенциальные участники проекта, которых нужно вдохновить и замотивировать или уже действующие участники, которые готовы придумать крутые идеи развития вожатского сообщества в регионе?

Изучить обстановку с вожатскими сообщества в регионе. Какой есть запрос? Создать сообщество или укрепить отношения в уже имеющемся сообществе?

Какой продукт хочется получить? Готовое мероприятие, решённую проблему, сплочённую команду.

Ответьте себе на эти вопросы, перед тем как составлять свой сценарий нетворкинга!

ЧЕК-ЛИСТ ПОДГОТОВКИ НЕТВОРКИНГА

(можно проверить себя и отметить те пункты, которые готовы)

1. Определить целевую аудиторию нетворкинга:
 2. Определить цель нетворкинга:
 3. Расписать сценарный план нетворкинга:
 4. Определить дату мероприятия:
 5. Договориться о помещении для проведения мероприятия:
 6. Опубликовать новость о проведении нетворкинга в социальных сетях, рассказать о мероприятии на информационных стендах организации (при наличии);
 7. Создать регистрацию на мероприятие;
 8. Подготовить необходимый реквизит и материалы для проведения нетворкинга:
 9. Сформировать форму сбора обратной связи:
- Всё выполнили? Вы великолепны!

Предлагаем несколько активностей для проведения нетворкинга:

1. Знакомство с проектом «Лига вожатых»

По ссылке можно найти актуальный фирменный стиль Всероссийского проекта «Лига вожатых», брендбук, а также шаблон

презентации, в который можно вставить информацию по мероприятию. Для корректной работы шаблона презентации необходимо скачать шрифты, расположенные также в папке фирменного стиля по ссылке:

https://disk.yandex.ru/d/6t_sLrKinXUq-g

В команду организаторов и участников события можно пригласить регионального куратора и амбассадора проекта (при наличии в регионе), контакты кураторов и амбассадоров можно найти по ссылкам: https://vk.com/@liga_vo-kuratory-ligi-vozhatyh,
https://vk.com/@liga_vo-ambassadory-ligi-vozhatyh

2. Знакомство участников друг с другом

1. Острова

Время проведения: 40 минут.

Необходимый реквизит: бумага для флипчартов, фломастеры, листы с вопросами.

Ход игры: на полу находятся листы для флипчартов — «острова», на которых написаны темы для обсуждения. Участники хаотично подходят в случайном порядке к «островам» и объединяются в группы, в которых они должны обсудить тему, указанную на «острове». Время на обсуждение — 5 минут. Далее участники переходят к следующему «острову». Таким образом, участники меняются, пока не посетят все «острова». На последнем раунде в образовавшихся командах участники должны в течение 15 минут выяснить, что между ними есть общего, интересные данные для статистики команды (общий вес, общий рост, общий возраст), подготовить презентацию своей команды.

Возможные вопросы для «островов»:

- поговорим о вожатстве: поделитесь опытом, где работали, сколько смен, самая весёлая история в период работы вожатым;
- поговорим о хобби: чем вы увлекаетесь, помогает ли вам хобби в работе;
- поговорим о профессии: кем вы работаете\на кого учитесь, кем вы мечтали стать в детстве;
- поговорим о «Лиге Вожатых»: что знаете о проекте, участвовали ли, были ли на финале и т.д.

2. Интервью

Время проведения: 30-40 минут.

Необходимый реквизит: бумага, фломастеры

Ход игры: Каждый участник пишет на листочке свою фамилию и имя и складывает в общую коробку. Далее ведущий делит всех участников на группы. Группы становятся журналистами, представителями местных журналов. В город приезжает суперзвезда и все журналы готовятся к интервью. Задача команд в течение 15 минут придумать название своего журнала, тематику\специфику и 5-10 вопросов (в зависимости от количества участников выбранной тематики) к суперзвезде. Когда все участники готовы, ведущий приглашает для интервью суперзвезду. Звездой становится тот, чьё имя вытащили из коробки. Каждый журнал задаёт звезде по одному вопросу из придуманных ранее. Количество звёзд зависит от количества человек, если вы располагаете временем и людей немного, то звездой для интервью может стать каждый участник.

3. Свидания

Время проведения: 30-40 минут.

Ход игры: Каждому участнику игры выдается листок (или участники выполняют задание в блокнотах) и ручка. На листочке/в блокноте пишется время по часам в столбик или рисуется циферблат. После этого даётся время, чтобы участники назначили друг другу свидание в определённое время. При назначении свидания напротив определённого времени прописывается имя человека, которому было назначено свидание. В одно время можно назначить свидание только одному человеку, если группа достаточно большая, то свидание одному человеку можно назначить только один раз.

Как только все участники распишут на своих листочках свидания по всем часам, ведущий объявляет время и тему разговора:

Время	Тема разговора	Время	Тема разговора
00:00	В каких странах/городах я был(а)	12:00	Как я провожу свои выходные
01:00	Мой родной город	13:00	Мой любимый актер/актриса
02:00	Мое любимое место	14:00	Мои привычки
03:00	Моя мечта	15:00	Куда я бы хотел(а) поехать
04:00	Мое хобби	16:00	Мой характер
05:00	Кем бы я хотел(а) стать в будущем	17:00	Мои успехи в учебе
06:00	Мой любимый мультфильм	18:00	Мой любимый предмет в школе был
07:00	Мое любимое блюдо	19:00	Какое я животное
08:00	Мой лучший друг/подруга	20:00	Мой распорядок дня
09:00	Моя семья	21:00	Я и спорт
10:00	Мои любимые книги	22:00	Я и экстрим
11:00	Мое любимое животное	23:00	Что поднимает мне настроение

Во время свидания пары участников должны поговорить друг с другом на заданную тему. Свидание длится 1-2 минуты. После этого объявляется следующее время и следующая тема разговора, а новые пары участников встречаются на следующем свидании.

4. Бумажки

Каждый участник получает лист бумаги. Предложите участникам разорвать лист на части. При этом не говорите условия, для чего участники разрывают лист. Сколько фрагментов бумаги получилось у участников, столько фактов о себе они должны рассказать.

5. Мой год

На небольших листочках пишем разные года. Важно, чтобы самым ранним годом в списке был не меньше, чем год рождения самого молодого участника встречи. Участники случайным образом вытягивают листочек с датой и рассказывают интересную историю, связанную с этим годом.

3. Совместная работа

1. Connecting wall (стена нетворкинга)

Стенд, куда участники смогут прикрепить свою визитку и увидеть контакты других участников. Можно предложить размещать визитки по определенным темам (ищу друзей, готов к совместным мероприятиям, ищу вожатых в свой педагогический отряд).

2. Обмен вожатскими практиками

Заранее предложите потенциальным участникам поделиться своим опытом. Предложите им подготовить стендовую презентацию или краткое выступление в формате TED/печа-куча и любой другой

формат. Стендовую презентацию можно поставить перед началом нетворкинга.

3. Деловой спиддейтинг (speed dating, с англ. — «быстрые свидания»)

Необходимо поставить стулья друг напротив друга в два круга — внешний и внутренний. На стулья садятся участники нетворкинга и образуют рандомные пары. Звучит сигнал — у каждого есть 5 минут, чтобы рассказать о себе, потом люди меняются контактами. После, как время на знакомство в парах и обмен контактами вышло, звучит гонг — участники внешнего круга пересаживаются на одно место по часовой стрелке, образуются новые пары — и действие повторяется.

4. Техника генерации идей «Цветок лотоса»

Необходимо определить цель/задачу/проблему, над которой команда будет работать. После определения проблемы, важно записать её в центральную клетку. Далее, нужно выписать факторы, которые влияют на цель (как показано в таблице А).

Объединить команду в малые группы (от двух человек) и закрепить за каждой свой фактор. Каждый фактор перенести в отдельный квадрат с отступом в одну клетку вверх, вниз или по диагонали, как показано в таблице Б.

Каждая малая группа заполняет свои зоны: на фактор нужно придумать 8 решений, которые можно внедрить, чтобы достичь поставленную цель (ту, что записали в центре окружить решениями).

Таблица А

				узнаваемость проекта	заинтересован ность вожатых региона			
				Расширение сообщества Всероссийского проекта «Лига Вожатых»	работа регионального куратора			
					количество пед.отрядов в регионе			

Таблица Б

				узнаваемость проекта			заинтересован ность вожатых региона	
				узнаваемость проекта	заинтересован ность вожатых региона			
				Расширение сообщества Всероссийского проекта «Лига Вожатых»	работа регионального куратора		работа регионального куратора	
					количество пед.отрядов в регионе			
							количество пед.отрядов в регионе	

После того, как работа над формированием решений по каждому фактору будет завершена, группы презентуют свои результаты, участники могут присоединиться к дискуссии. После презентации у каждого будет возможность проголосовать за какие-то решения, прикрепляя к стене стикеры или отмечая понравившиеся идеи.

Таким образом можно получить минимум 64 новые идеи!

4. Методы генерирования идей

1. Мозговой штурм

Наверняка, все знают этот способ. Отметим основные правила мозгового штурма:

Существует три этапа мозгового штурма:

- Подготовительный — участники формулируют проблему, собирают информацию, выбирают ведущего.
- Генерация идей — каждый из участников придумывает как можно больше идей, руководствуясь следующими правилами: принимаются все, даже безумные и фантастические идеи, без какой-либо критики и идеи можно комбинировать, улучшать, дополнять.
- Оценка идей — на этом этапе они сортируются и критикуются, самые живучие прорабатываются дальше, остальные — отбрасываются.

2. Обратный мозговой штурм

Необходимо сформировать проблему, а затем перевернуть её. Придумать всё, что можно сделать, например, лагерную смену для детей ужасной. После того, как мозговой штурм пройдёт,

участникам потребуется вновь перевернуть эти идеи, чтобы извлечь из них пользу.

3. Перевоплощение

Иногда мы слишком привыкаем к своей личности, чтобы придумывать креативные идеи. Эта техника помогает выйти за рамки себя, загрузить воображение на полную и представить, как бы другие люди решали вашу проблему.

Что нужно делать?

- определение главного вопроса;
- упражнение на раскрепощение: например, участники выбирают один из предметов в своей сумочке или кармане, и от этого предмета рассказывают про свой день;
- определение объекта заботы: ребёнок, вожатый, педагог, кто угодно из ныне живущих людей, исторических персоналий или вымышленных героев;
- продумывание и обозначение решений определённого главного вопроса от лица объекта заботы.

4. Ментальные карты

Задача: нарисовать (или написать) образ проблемы в центре. На ветках, которые от проблемы будут отходить — записать свои идеи решения проблемы. Важно включить ассоциативное мышление, постепенно разворачивать каждую ветку на более мелкие ответвления — это позволит детально проработать каждую новую мысль. Используйте рисунки, делайте карту разноцветной — для большей наглядности и задействования образного мышления.

5. Перекрёстная наметка идей

Группа записывает по три идеи, относящиеся к рассматриваемой теме, на трёх отдельных листах бумаги. Затем команды передают свои идеи направо или налево, а его соседи развивают их, добавляя свои пункты и соображения. Эти листы бумаги продолжают своё «путешествие» по столу, пока не пройдут полный круг. После этого организатор коллективного обсуждения может рассмотреть все идеи самостоятельно (или же участники могут обсудить каждую идею вслух) и определить, какую из них стоит реализовать или додумать.

5. Геймификация

Геймификация — концепция, основанная на применении игровых механик, методов, принципов и приёмов к неигровым видам деятельности.

Простыми словами — это рутинные дела, в которые добавляются игровые элементы. Например, каждый вечер многие заходят в магазин у дома после работы. Как правило, это супермаркет. Практически у каждого магазина есть карта лояльности, с помощью которой можно получить баллы, скидку на определённые товары, а также повысить свой уровень кэшбека, покупая больше, в некоторых магазинах за определённую стоимость покупки можно получить коллекционную игрушку. Маркетологи используют игровые элементы, такие как баллы, переходы по уровням, названия локаций для стимулирования продаж.

Таким же образом с помощью игровых элементов педагоги могут вовлечь учеников в образовательный процесс. Рассмотрим структурные элементы, на которые делится игра.

Игровые элементы:

1. Динамика (эмоциональное воздействие, логика событий, особенности взаимодействия).
2. Механика (условия игры: задачи, шансы, условия сотрудничества и взаимодействия).
3. Компоненты (конкретное воплощение двух первых составляющих: баллы, карты, поле).

Можно предложить участникам нетворкинга компоненты игры без правил (карточки из любой игры, игровое поле) или предложить участникам создать игру/событие/мероприятие на основе данных компонентов.

Можно геймифицировать процесс генерации идей. Пример можно найти по ссылке: <https://disk.yandex.ru/d/NUDvIBwf9kyuoA>

6. Анкета для друзей.

В детстве у многих были анкеты для друзей! Кто-то покупал красиво оформленные анкеты в блокнотах и тетрадках, а кто-то рисовал анкеты сам. Участникам нетворкинга можно предложить вспомнить детство и заполнить анкету друзей по итогам встречи. Таким образом в конце нетворкинга у всех участников останутся контакты единомышленников. Пример и шаблон анкеты для друзей с дизайном Всероссийского

проекта «Лига вожатых» можно найти по ссылке (скачивайте и используйте): <https://disk.yandex.ru/i/6xkEt5FFNE5X5Q>

7. Формы обратной связи

1. «Цветная радуга»

Каждый участник приклеивает на бесцветную нарисованную радугу цветной самоклеящийся квадрат (полоску) или разукрашивает кусочек на дуге радуги, соответствующей его настроению после встречи (прожитого дня, проведённого мероприятия).

Пример распределения цветов:

1. красный — я счастлив, что многое сделал с друзьями и с пользой для себя;
2. оранжевый — я многое узнал, но очень устал;
3. жёлтый — я преодолел себя и открыл в себе новые грани моих возможностей;
4. зелёный — я нашёл друзей;
5. голубой — я получил много информации, но мало что запомнил;
6. синий — мне грустно, мне кажется, что я здесь лишний;
7. фиолетовый — я раздражён и хочу домой.

2. «Любит, умеет, знает, надеется»

Участники в течение пяти минут рассказывают о себе по следующим пунктам: люблю; умею; знаю; надеюсь. Данные утверждения должны быть связаны с каким-то делом, которое необходимо проанализировать.

3. «Почта»

В почтовый ящик (коробочка, конверт) каждый участник мероприятия опускает письмо, жетон определённого цвета или открытку с пожеланиями организаторам, группе или себе (в зависимости от того, что необходимо определить организаторам диагностики). Методика позволяет сделать выводы об успешности мероприятия (дела, задания), необходимости исключения указанных негативных сторон деятельности, показывает общее настроение группы (отряда, членов команды).

4. «Чёрный ящик»

Каждый участник пишет всё, что ему не понравилось сегодня и опускает в чёрный ящик (конверт, коробочка). Методика даёт возможность оценить степень увлечения занятием (мероприятием, игрой, делом), показывает эффективность проведения, выделяет отрицательные аспекты, которые необходимо учесть при проведении следующего занятия.

После проведения мероприятия заполните форму по ссылке ниже, мы обязательно соберём подборку и расскажем в социальных сетях Всероссийского проекта «Лига вожатых» о проведении нетворкинга, сбора вожатых или занятии в школах вожатых в регионах:
<https://forms.yandex.ru/u/67a3706e90fa7b261e8e1c28/>

Для того, чтобы качественно осветить проведённое мероприятие в социальных сетях, следуйте рекомендациям к фото и видеоматериалам:

Рекомендации к видео — крупные, средние и общие планы, эмоции участников, совместная деятельность, интервью с участниками мероприятия.

Технические требования:

- горизонтальное;
- full hd;
- разрешение мин 1280 на 720.

Рекомендации к фотографиям: 4-5 качественных снимков с мероприятия (3 горизонтальных, 2 вертикальных); 2 фотографии крупного плана, пару общих, фото в действии.

Технические рекомендации к фотографиям:

- камера фотоаппарата или хорошо снимающего телефона;
- объект съемки не должен быть обрезанным;
- не смазанное фото;
- на фото обязательно присутствуют участники мероприятия.

Важно отвлечь участников, как будто нет камеры, естественная обстановка. Не нужно принуждать участников, важно заинтересовать, сделать так, чтобы у участников были естественные эмоции. Можно предложить участникам сделать пост с впечатлениями о мероприятии с упоминанием группы проекта «Лига вожатых» в социальной сети ВКонтакте: https://vk.com/liga_vo

Желаем успехов!