Первые

Общероссийское общественно-государственное движение детей и молодежи «Движение Первых»

Методический сборник для участников

ПЕРВИЧНОГО ОТДЕЛЕНИЯ ДВИЖЕНИЯ ПЕРВЫХ

подсказки и советы о форматах деятельности и активностей для оово и поо

О ЧЕМ? ДЛЯ ЧЕГО?

Данный сборник будет полезен кураторам и участникам-наставникам первичных отделений Движения Первых в образовательных организациях высшего образования (ООВО) и профессиональных образовательных организациях (ПОО), организующим мероприятия или активности для студентов.

В любой момент, когда возникает потребность **спланировать**: программу, встречу с участниками первичного отделения или же с первокурсниками — можно смело обращаться к данному сборнику и выбирать в соответствии с целями и целевой аудиторией формат организации деятельности, адаптировать его под запрос внутри коллектива студентов. Данные материалы — это базис, отправная точка, с которой можно начать самостоятельно собирать свой банк эффективных методов, методов, техник и инструментов организации деятельности.

СТРУКТУРА СБОРНИКА

В сборнике описаны активности на командообразование, знакомство, формы организации деятельности и рефлексии, которые можно проводить как во время различных этапов конкурсов и проектов, так и в рамках регулярной деятельности. Описанные формы могут быть проведены в формате наставник-студенту или студент-студенту.

ТАКЖЕ В НАЗВАНИИ КАЖДОЙ АКТИВНОСТИ ЕСТЬ ЦВЕТОВЫЕ ИНДИКАТОРЫ:

СИНИЙ
для студентов ПОО

КРАСНЫЙ
для студентов ООВО

**если формат отмечен двумя цветами, то он подходит для обеих целевых аудиторий*

РАЗВИТИЕ КОЛЛЕКТИВА

Коллектив — группа лиц, объединенных какой-либо общей деятельностью, работой, учебой, решением определенной общественной задачи. В более широком смысле — люди, объединенные общими идеями, потребностями, интересами.

Более подробно о коллективе, его этапах формирования и деятельности можно ознакомиться в методическом пособии от Движения Первых.

Все материалы способствуют развитию студенческого коллектива, поэтому, каждый формат помечен символом, обозначающим этап формирования коллектива, для которого данный формат будет подходящим и полезным:

01
Становление

02
Стабилизация

03
Развитие

04
Функционирование

СОДЕРЖАНИЕ

Первые

01 ФОРМАТЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

02 КОМАНДООБРАЗУЮЩИЕ АКТИВНОСТИ

03 ИГРОПРАКТИКИ

04 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АКТИВНОСТИ

05 ПРОВЕДЕНИЕ РЕФЛЕКСИИ

Первые

01

ФОРМАТЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В разделе описаны основные форматы мероприятий и виды деятельности, которые можно проводить со студентами и для них

МЕРОПРИЯТИЕ

Мероприятие — организованное действие или совокупность действий, направленных на осуществление определённой цели. Мероприятие фокусируется на конкретной задаче: обучить, развлечь, проинформировать.

Ниже представлены несколько форматов проведения мероприятий. Дальше, каждый формат раскрыт более детально с инструкциями к проведению.

Лекция

это систематическое, последовательное изложение учебного материала, какого-либо вопроса, темы, раздела, предмета.

Пленарное заседание

это форма проведения собрания или сессии, которая предполагает, что на сцене основные эксперты в области обсуждают вопросы, находят решения. Во время пленарного заседания, каждый участник имеет возможность выразить своё мнение, предложить свои идеи и задать вопросы экспертам.

Дискуссия

обсуждение спорного вопроса, проблемы; разновидность спора, направленного на достижение истины и использующего только корректные приёмы ведения спора. Важной характеристикой дискуссии, отличающей её от других видов спора, является аргументированность. Обсуждая спорную (дискуссионную) проблему, каждая сторона, оппонируя мнению собеседника, аргументирует свою позицию. Отличительной чертой дискуссии выступает отсутствие тезиса, но наличие в качестве объединяющего начала темы. Дискуссия часто рассматривается как метод, активизирующий процесс обучения, изучения сложной темы, теоретической проблемы.

Дебаты

это чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями, прения между двумя сторонами по актуальным темам. Цель — убедить аудиторию в правильности своей позиции, представив аргументы и контраргументы в понятном и убедительном формате. Отличие от дискуссии — наличие тезиса, описанной сложной ситуации и наличие 2-х сторон: за и против.

Аквариум

это дискуссионный формат, который позволяет провести небольшие групповые обсуждения в условиях многочисленной аудитории. Формат эффективен для обсуждения популярных тем и выявления разных точек зрения, подходит в качестве альтернативы традиционным дебатам, панельным дискуссиям.

Мастер-класс

цикл занятий по совершенствованию практического мастерства, проводимый специалистом в определённой области творческой деятельности (музыки, изобразительного искусства, литературы, режиссуры, актёрского мастерства, дизайна, а также науки, педагогики и ремесла) для лиц, достигших достаточного уровня профессионализма в этой сфере деятельности.

Ярмарка

это формат мероприятия направленный на углубление знаний по той или иной тематике. Ярмарка, обычно, представлена в формате станций, точек, на которых участникам процесса предлагается изучить предложенный материал и пообщаться с держателем информации.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ФОРМАТОВ

Здесь представлена навигация и распределение каждого формата по целям, задачам и участникам (их ролям) процесса. Форматы можно брать из данного перечня в зависимости от цели и/или запроса.

ПО УЧАСТНИКАМ И ОРГАНИЗАТОРАМ:

СТУДЕНТ — СТУДЕНТУ

- ДЕБАТЫ
- МАСТЕР-КЛАСС
- АКВАРИУМ
- ЯРМАРКА
- ДИСКУССИЯ

ЭКСПЕРТ/НАСТАВНИК — СТУДЕНТУ

- ПЛЕНАРНОЕ ЗАСЕДАНИЕ
- ДЕБАТЫ
- МАСТЕР-КЛАСС
- ДИСКУССИЯ
- ЯРМАРКА
- ЛЕКЦИЯ
- АКВАРИУМ

ПО ЦЕЛЯМ И ЗАДАЧАМ:

СОВМЕСТНО ОБСУДИТЬ:

- ДЕБАТЫ
- ДИСКУССИЯ
- АКВАРИУМ
- ПЛЕНАРНОЕ ЗАСЕДАНИЕ

АКТИВИЗИРОВАТЬ:

- МАСТЕР-КЛАСС
- ЯРМАРКА
- ДИСКУССИЯ
- ДЕБАТЫ

РАЗВИТЬ НАВЫК:

- МАСТЕР-КЛАСС
- ДИСКУССИЯ
- ДЕБАТЫ

ИНФОРМИРОВАТЬ/ПРОСВЕТИТЬ:

- ЯРМАРКА
- ЛЕКЦИЯ

1 ЛЕКЦИЯ

Аудитория:	10–100 человек
Продолжительность:	60 минут
Цель:	передать знания и вызвать интерес к теме

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

- **Вступление: 0–5 мин**

  Приветствие, настрой на работу.

  Краткое объяснение целей лекции:
  «Сегодня мы разберёмся..., в итоге вы сможете...».

  Актуализация: зачем слушателям это важно.

- **Ввод в тему: 5–15 мин**

  Постановка основной проблемы или вопроса.

  Связь с предыдущим материалом / опытом аудитории.

  Краткий обзор структуры лекции: 2–3 ключевых блока.

- **Основная часть:15–40 мин**

  Изложение 1-го блока (примерно 10 мин).
  Теория → пример → короткий вопрос аудитории.

  Изложение 2-го блока (примерно 10 мин).
  Теория → иллюстрация (слайд, график).

  Изложение 3-го блока (примерно 5–7 мин).
  Теория → демонстрация / небольшой разбор ситуации.

  После каждого блока — контроль внимания:
  уточняющий вопрос (1–2 мин).

- **Закрепление: 40–50 мин**

  Подведение промежуточных итогов: выделить ключевые тезисы.

  Краткое практическое задание: ответить на вопрос, обсудить кейс в парах, проголосовать.

- **Вопросы от аудитории: 50–55 мин**

  Открытая сессия вопросов.

  Возможность пояснить спорные моменты.

- **Завершение: 55–60 мин**

  Итог: «Сегодня мы разобрали..., вы узнали..., это пригодится для...»

  Указание на дальнейшие шаги: что почитать / какие материалы изучить.

  Благодарность за внимание.

Существуют вариации проведения лекций:

- **Презентация:**
  лекция, дополненная наглядными материалами, такими как слайды, демонстрационные материалы, заметки на доске.
- **Лекция-дискуссия, лекция-диалог:**
  разновидность лекции, которая предполагает участие слушателей в обсуждении заявленной темы.
- **Демонстрация, демо-встреча:**
  разновидность лекции, когда оратор демонстрирует то, о чём рассказывает. Например, демонстрация устройства или макета, умения, демонстрация решения той или иной задачи.
- **Блиц-доклад:**
  пятиминутное выступление, подкреплённое несколькими слайдами. Выступления объединяются в серии, а окончание очередного выступления обозначается звуковым сигналом. Вопросы от аудитории не предусмотрены.

2 ПЛЕНАРНОЕ ЗАСЕДАНИЕ

Аудитория:	50–500 человек
Продолжительность:	90–120 минут
Цель:	обсуждение важных вопросов, принятие решений и презентация результатов работы

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

- **Открытие заседания: 0–10 мин**
  Краткое выступление модератора/ключевого спикера.
  Обозначение основной темы и актуальности.
- **Вступительное слово: 10–15 мин**
  Постановка основной проблемы или вопроса.
  Связь с предыдущим материалом / опытом аудитории.
  Краткий обзор структуры лекции: 2–3 ключевых блока.
- **Выступления ораторов: 15–65 мин**
  Каждый спикер: 10–12 минут на доклад.
  После каждого выступления — 2–3 минуты на уточняющие вопросы из зала или от модератора.
  Модератор следит за временем, подводит мини-итоги.
- **Дискуссионный блок / сессия вопросов-ответов: 65–80 мин**
  Открытая дискуссия между спикерами по ключевым тезисам.
  Вопросы из зала (по возможности через модератора, чтобы избежать хаоса).
  Короткое резюме от модератора после блока.
- **Итоговое слово: 80–85 мин**
  Модератор подводит итог заседания: фиксирует основные выводы.
  Объявление о дальнейших шагах (например, работа в секциях, публикация материалов).
- **Закрытие: 85–90 мин**
  Благодарность участникам и организаторам.
  Формальное завершение заседания.

Ключевые моменты пленарного заседания:

- **Президиум:**
  В начале пленарного заседания формируется президиум, который представляет организацию или форум. Президиум обычно состоит из руководителей или председателей организации, членов правления, высокопоставленных должностных лиц и других ключевых экспертов из различных областей.
- **Обсуждение вопросов:**
  После представления тем и докладов обычно следует обсуждение ключевых вопросов и проблем, связанных с деятельностью организации или форума. Участники имеют возможность высказать своё мнение, задать вопросы и обменяться идеями. В результате обсуждения могут быть приняты важные решения.
- **Голосование и принятие решений:**
  После обсуждения происходит голосование, на котором участники пленарного заседания высказывают свою позицию и принимают решения.
- **Заключительный акт:**
  На заключительном этапе пленарного заседания формируется заключительный акт или резолюция, в котором фиксируются принятые решения и рекомендации. Заключительный акт является своеобразным итогом пленарного заседания и служит основанием для дальнейшей работы и реализации принятых решений.

3 ДИСКУССИЯ

Аудитория:	8–30 человек
Продолжительность:	45–60 минут
Цель:	развитие командной работы и умения решать задачи совместно

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

- **Вступление модератора: 0–5 мин**

  Приветствие и обозначение темы дискуссии.

  Представление участников (спикеров).

  Озвучивание правил: регламент по времени, порядок выступлений, культура общения.

- **Вводный блок: 5–10 мин**

  Краткое объяснение контекста: в чём проблема или предмет спора.

  Постановка ключевого вопроса/вопросов.

- **Основной дискуссионный блок: 10–40 мин**

  Первый раунд (10 мин): позиционные заявления спикеров (каждый — по 2–3 мин).

  Второй раунд (15 мин): обмен репликами, ответы на вопросы модератора, уточнения.

  Третий раунд (5–10 мин): реакции на аргументы друг друга.

  Модератор следит за балансом времени и вовлечённостью.

- **Вопросы из зала: 40–50 мин**

  Вопросы аудитории спикерам.

  Возможна короткая дискуссия «зал ↔ спикеры» под контролем модератора.

- **Финальные реплики: 50–55 мин**

  Каждый участник дискуссии формулирует краткий вывод (по 1–2 минуты).

- **Заключение модератора: 55–60 мин**

  Подведение итогов: зафиксировать разные позиции, общие точки согласия/разногласия.

  Благодарность участникам и аудитории.

Существуют вариации проведения дискуссий:

- **Круглый стол:**

  формат для проведения дискуссий или обмена мнениями, чаще всего участниками являются люди, глубоко разбирающиеся в теме обсуждения, не более 20–25 человек. Они высказывают свои точки зрения на обсуждаемую тему, а в дальнейшем формулируют либо общее мнение, либо чётко разграничивают разные позиции сторон.

- **Панельная дискуссия:**

  обсуждение заявленной темы несколькими спикерами перед аудиторией. В качестве спикеров чаще всего приглашаются эксперты из одной области. Ведущий направляет разговор и в равной степени распределяет внимание между всеми участниками дискуссии, озвучивает заранее подготовленные вопросы, также предоставляет возможность задавать вопросы слушателям.

- **Групповая дискуссия:**

  обсуждение заявленной темы группой людей. В таких дискуссиях лучше прорабатывать тему, с которой в той или иной степени знакомы все участники. Количество участников не должно превышать 15–20 человек. Формат требует времени и умелой модерации. Для повышения эффективности работы большой группы модератор может использовать технику talking piece, при которой право высказываться закрепляется за тем человеком, у которого в руках особый предмет, например, яркая ручка или игрушка.

- **Публичное интервью:**

  формат публичных встреч и интервью с известными людьми и специалистами в отдельной области. Спикер отвечает на вопросы ведущего, а также на вопросы аудитории.

ДАЛЕЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ ВАРИАНТЫ ПРОВЕДЕНИЯ ДИСКУССИЙ

МИРОВОЕ КАФЕ

Аудитория:	от 12 человек
Продолжительность:	от 40 минут до 3 часов, в зависимости от количества участников, их возраста и решаемых вопросов
Цель:	создать непринужденную доброжелательную обстановку, соблюдать тайминг и инструктировать участников

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

1. Запуск мероприятия ведущим: обсуждение особенностей работы и ожидаемого результата.

   Участники объединяются в группы от 3 до 6 человек.

   Число групп соответствует числу обсуждаемых вопросов. Рассаживаются за столики, как это бывает в обычных кафе.

2. В каждой группе выбирается «глава стола», который не покидает стол в течение всего мероприятия.

   Остальные участники являются «гостями», курсирующими между столиками и включающимися в обсуждения других проблем.

   Задача «главы стола» фиксировать все идеи на листах флипчарта и передавать наработанное следующим группам, поощрять высказывание идей.

3. Участники получают от 10 до 20 минут на поиск решений для поставленной проблемы.

   «Глава стола» модерирует процесс и без критики фиксирует идеи.

4. Участники меняются столами, обычно по часовой стрелке.

   «Глава стола» вводит новых «гостей» в курс дела. Работа продолжается с учётом всех наработок предыдущих «гостей».

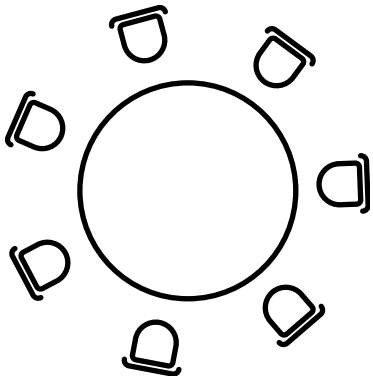
   Продолжительность этого этапа также от 10 до 20 минут. Количество переходов зависит от количества столов, но не более пяти.

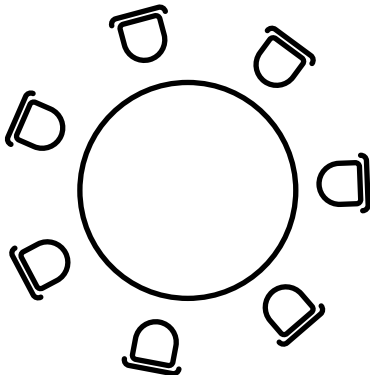
   Время обсуждения постепенно сокращается до 7–10 минут, потом до 5.

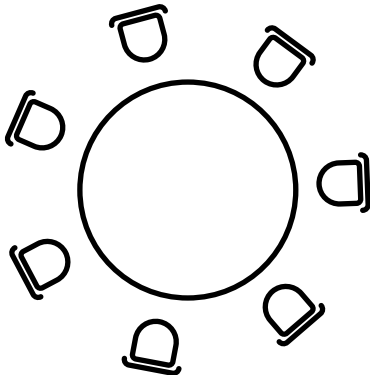
5. Участники возвращаются за те столы, за которыми они начинали работать и подводят итоги, систематизируют идеи, делают выводы и представляют их наглядно на листах флипчарта.

6. Проводится презентация результатов работы «глав столов» и обсуждение.

ПРИМЕР РАССАДКИ







КАЧЕЛИ ВРЕМЕНИ (ФОРСАЙТ-МЕТОД)

Аудитория:	от 12 человек
Продолжительность:	от 40 минут до 3 часов, в зависимости от количества участников, их возраста и решаемых вопросов
Цель:	создать непринужденную доброжелательную обстановку, соблюдать тайминг и инструктировать участников

Это процесс, в котором участники обсуждают и анализируют, как могут развиваться события в определённой области. Цель такого собрания — предвидеть возможные будущие изменения и подготовиться к ним, но основе трендов, технологий, ключевых событий, потенциальных угроз. Более подробно с данным форматом можно ознакомиться перейдя по QR-коду.

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

1. Ведущий озвучивает тему или проблему (например, «Будущее образования»);
2. участники делятся на группы по 4–6 человек;
3. группы обсуждают возможные сценарии развития (30 минут);
4. затем формируют итоговый прогноз или желаемый сценарий (30 минут);
5. представление результатов и обсуждение (30 минут).

ВЫСТУПЛЕНИЕ «ОДНА МИНУТА — ОДНА ИДЕЯ»

Аудитория:	6–25 человек
Продолжительность:	45 минут
Цель:	развитие умения кратко и ясно излагать мысли

Краткое, тезисное представление той, или иной проблемы/темы, для ее дальнейшего обсуждения или же решения

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

1. Ведущий даёт тему для выступления (например: «Как изменить колледж/вуз», «Идея полезного дела»);
2. каждый участник готовит речь на 1 минуту;
3. по очереди выступают, выступления фиксируются таймером;
4. после всех выступлений — обсуждение и голосование за наиболее интересную идею.

КОЛЕСО ИНИЦИАТИВ

Аудитория:	8-30 человек
Продолжительность:	60–75 минут
Цель:	выявить инициативы участников и понять готовность к их реализации

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

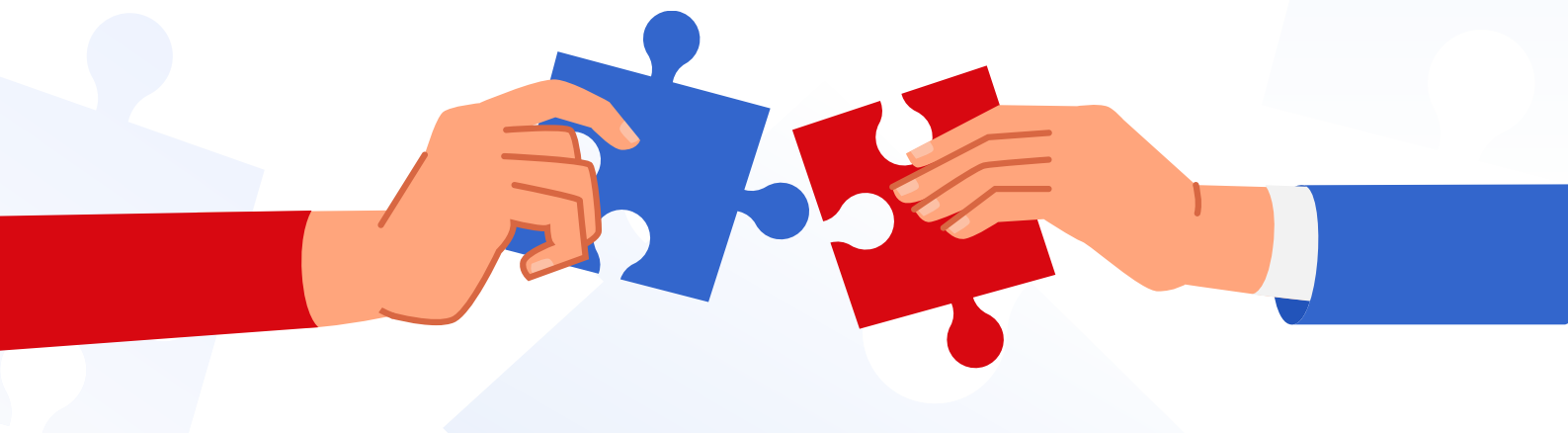
1. На доске рисуется большое «колесо» с секторами по темам (например: экология, творчество,помощь, студенческая жизнь);
2. участники записывают свои идеи на стикерах и прикрепляют к соответствующим секторам;
3. затем добровольцы выбирают идеи и рассказывают, как они бы их реализовали;
4. ведущий помогает сформировать простой план действий: цель, шаги, ресурсы, сроки.

СБОР МНЕНИЙ «ПО УГЛАМ»

Аудитория:	10–40 человек
Продолжительность:	30–45 минут
Цель:	выявить разные точки зрения по теме, активизировать участников

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

1. Ведущий зачитывает утверждение (например: «Волонтёрство должно быть обязательным»);
2. в разных углах зала размещаются таблички: «Согласен», «Скорее согласен», «Скорее не согласен», «Не согласен»;
3. участники становятся в тот угол, который соответствует их позиции;
4. ведущий даёт слово представителям каждой группы: объяснить свою позицию;
5. при необходимости участники могут менять угол после обсуждения.



ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ (РЕКОНСТРУКЦИЯ ОПЫТА)

Аудитория:	6–20 человек
Продолжительность:	60–75 минут
Цель:	выявить инициативы участников и понять готовность к их реализации

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

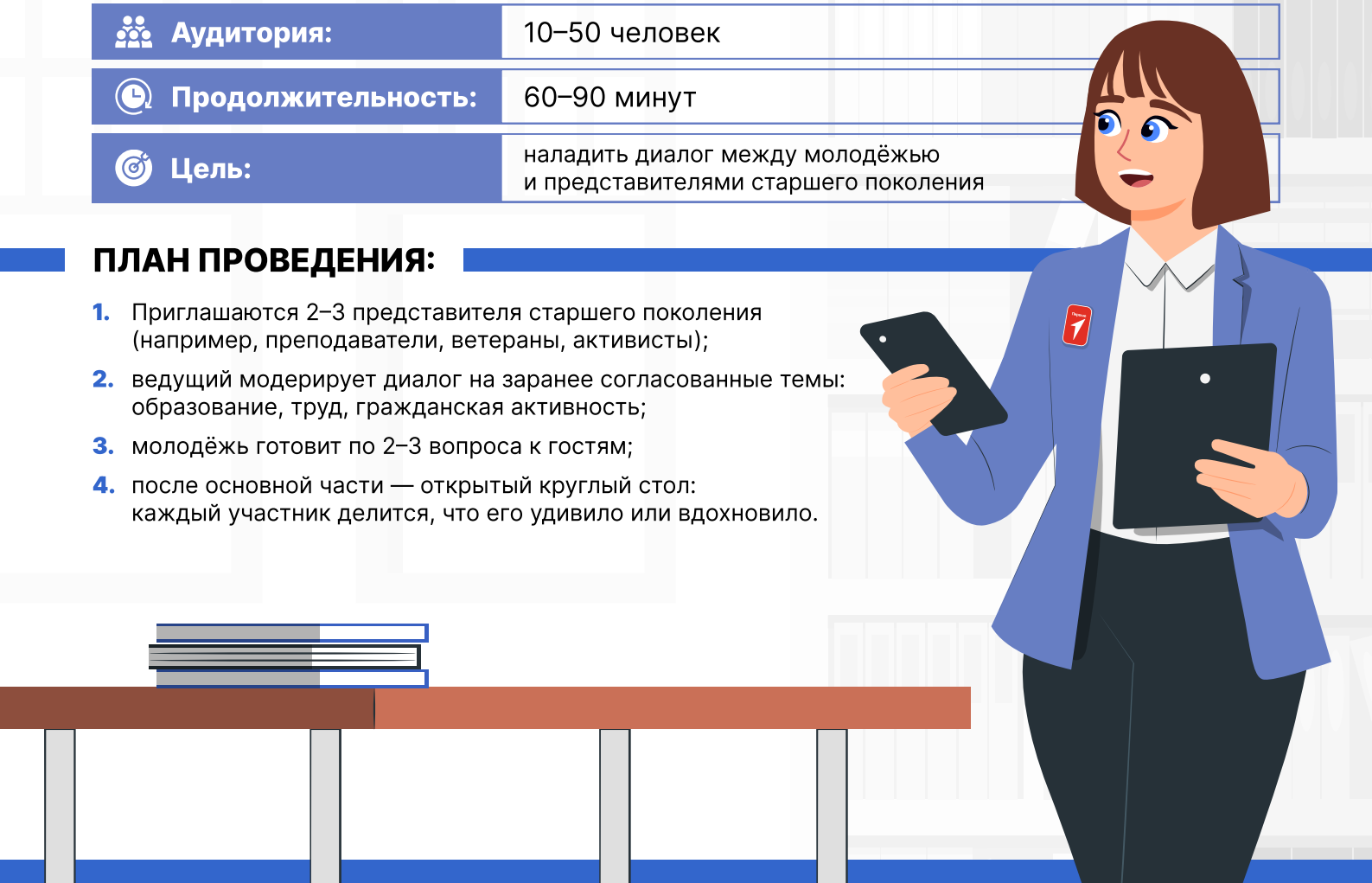
1. Ведущий заранее готовит карточки с ролями (например: студент, родитель, молодой предприниматель, человек с ОВЗ);
2. участники вытягивают роли и получают описание персонажа;
3. в течение 20–30 минут участники разыгрывают день из жизни персонажа в виде рассказа, диалога или сценки;
4. в конце проводится обсуждение: было ли сложно, что удалось понять о жизни другого.

ДИАЛОГ ПОКОЛЕНИЙ

Аудитория:	10–50 человек
Продолжительность:	60–90 минут
Цель:	наладить диалог между молодёжью и представителями старшего поколения

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

1. Приглашаются 2–3 представителя старшего поколения (например, преподаватели, ветераны, активисты);
2. ведущий модерирует диалог на заранее согласованные темы: образование, труд, гражданская активность;
3. молодёжь готовит по 2–3 вопроса к гостям;
4. после основной части — открытый круглый стол: каждый участник делится, что его удивило или вдохновило.



БЕСШУМНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

Аудитория:	до 100 человек
Продолжительность:	90–20 минут
Цель:	позволить участникам сосредоточиться на выступлениях спикеров (докладах, обзорах, лекциях) без посторонних шумов

Формат, позволяющий нескольким спикерам одновременно говорить на разные темы, а участникам мероприятия — выбирать, кого слушать.

Участников необходимо обеспечить беспроводными наушниками с разными каналами. Формат удобен, когда место проведения требует тишины или когда необходима особая сфокусированность аудитории на том, что говорит спикер. Поощряется соблюдение тишины в зале, например, благодарность за выступление спикеру выражается беззвучными аплодисментами.

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

Параллельные сессии в одном помещении. Несколько спикеров могут начинать вещание одновременно или через небольшие промежутки времени, не дожидаясь окончания предыдущей лекции. Участники получают беспроводные гарнитуры, которыми могут управлять: отрегулировать громкость и переключаться с одного спикера на другого.

Выступления спикеров по разным темам. Каждый участник выбирает интересный вопрос и при желании переключается на другую трансляцию в наушниках.

Для бесшумной конференции используют беспроводные наушники с различными каналами. Переключение между каналами даёт эффект тишины.

Например:

- Трёхканальные наушники — позволяют запустить звук на нескольких языках одновременно.
- Наушники с изолированной конструкцией — позволяют участникам сосредоточиться на контенте и не отвлекаться на других спикеров.

4 ДЕБАТЫ

Аудитория:	от 10 человек
Продолжительность:	от 20 до 60 минут
Цель:	структурированный и аргументированный обмен противоположными мнениями двух спикеров или двух команд спикеров, с целью убеждения зрителей или судей.

ЗАДАЧИ ВЕДУЩЕГО:

выполнять роль нейтральной стороны — модерировать дискуссию, представлять спикеров, передавать им слово, следить за соблюдением регламента, тайминга, резюмировать выступления и подводить итоги.

Существует множество различных форматов проведения дебатов, различающихся деталями регламента. Один из самых распространённых — формат Карла Поппера. В нем участвуют две команды из трёх спикеров. Они обсуждают заявленную тему, при этом одна команда утверждает тезис, а другая опровергает.

Регламент состоит из двух основных частей: раунд речей и раунд вопросов, которые могут быть разбиты в зависимости от потребностей дискуссии. Речи бывают конструктивными, где выдвигаются все аргументы, опровергающими, где с помощью доказательств и рассуждений идет опровержение аргументов оппонентов, заключительными, где подчеркиваются основные противоречия, подводятся итоги.

Дебаты слушает судья или судейская комиссия, которые на основании услышанного решают, кто выиграл дебаты. Также судья дает участникам обратную связь, чтобы в следующих дебатах они были более успешными. Тема дебатов может быть известна заранее, тогда у участников есть возможность «домашней подготовки». Или же может быть ситуация, когда команда выбирает утверждение «в закрытую» перед самым началом дебатов.

ПРОВЕДЕНИЕ:

Раунд 0.

Выбор темы. Выбор утверждения.

Раунд 1.

Подготовка:
обсуждение аргументов, свидетельств и вопросов к противоположной команде.
Предоставляется 3 минуты.

Раунд 2.

Аргументы:
первым предлагает свои аргументы в защиту утверждения спикер команды респондентов. Следующим выступает спикер команды оппонентов.
Каждой команде предоставляется по 1 ,5 минуты.

Раунд 3.

Перекрестные вопросы:
спикер команды респондентов задает первый вопрос. Представитель команды оппонентов отвечает. После этого задается ответный вопрос командой оппонентов, на который отвечает команда респондентов.
На раунд перекрестных вопросов дается 5 минут.

Судьи могут использовать следующие критерии для определения победителя: ясность изложения аргументов, логичность в построении аргументов и речи, приведение научных фактов, статистических данных, команда выработала и реализовала единую линию аргументации, свидетельств, вопросов и ответов, команда соблюдает хронометраж в рамках своего выступления и др.

5 АКВАРИУМ

Аудитория:	от 15 человек
Продолжительность:	от 20 до 180 минут
Цель:	создание динамичной и вовлекающей платформы для обсуждения актуальных тем, способствующей обмену мнениями и развитию критического мышления

Формат эффективен для обсуждения популярных тем и выявления разных точек зрения, подходит в качестве альтернативы традиционным дебатам, панельным дискуссиям.

ПОЛЕЗНЫЙ МАТЕРИАЛ

НАВЫКИ, КОТОРЫЕ ОТРАБАТЫВАЮТСЯ УЧАСТНИКАМИ В РАМКАХ МЕРОПРИЯТИЯ:

- постановка вопросов;
- фиксация основных тезисов, которые произносятся в ходе дискуссии;
- обсуждение сложных тем/текстов;
- критическое мышление;
- формулирование собственных тезисов;
- быстрая презентация / тезисные выступления;
- социальные навыки.

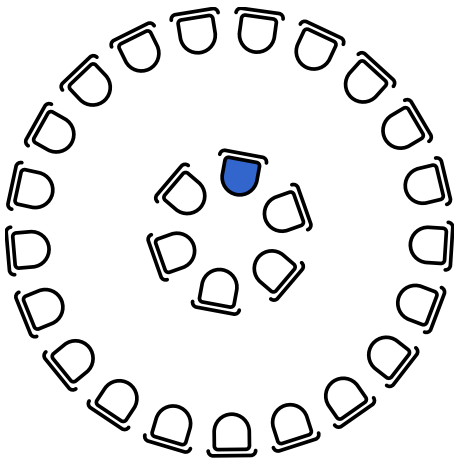
ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ НАБОР ПОЗИЦИЙ

- модератор/фасилитатор;
- эксперты (3-6 человек, имеющих разные взгляды на заданную тему);
- аудитория (оптимально не более 50 человек, возможна адаптация формата под большее количество участников).

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

1. Запуск мероприятия ведущим: обсуждение особенностей работы и ожидаемого результата. В центре во внутреннем круге размещаются участники дискуссии — от 3 до 5 человек, также один стул занимает ведущий и один или несколько стульев оставляют пустыми. Ведущий объявляет тему обсуждения, а участники внутреннего круга её начинают.
2. Во внешних кругах размещаются слушатели, которые могут присоединиться к дискуссии, заняв свободные стулья. В «открытом» формате участники могут присоединиться к внутреннему кругу в любой момент, в «закрытом» — внутренний круг спикеров формируется заново после отдельных блоков дискуссии.

ПРИМЕР РАССАДКИ



6 МАСТЕР-КЛАСС

Аудитория:	от 6 человек
Продолжительность:	30–90 минут
Цель:	Это событие-мастерская, на котором участники вовлечены в активную работу, получая возможность «поделать руками»

Можно проводить как по профильным направлениям — с расширением определённых профессиональных знаний (робототехника, живопись, медицина и тд.), так и по гибким навыкам (проектное управление, дизайн-мышление и др.)

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

- **Формат «профессионалы — студентам»:**
  Педагог-наставник учит студентов тому, что сам умеет, в зависимости от их возраста и предпочтений. Студент должен понимать, что это ему действительно полезно и доступно. Педагог, проводящий мастер-класс, должен быть готов к отклонениям от программы — по запросу слушателей. Важно понять, что действительно интересно аудитории и говорить на её языке о том, что действительно полезно: не надо слишком углубляться в технические нюансы демонстрируемого робота, если перед вами класс с гуманитарной направленностью — важно объяснить ключевое и заинтересовать близкими аудитории примерами. Любой мастер-класс должен заканчиваться неким «артефактом» – собранным роботом, созданной картой, распечатанной 3D-моделью/цифровой моделью.
- **Формат «профессионалы — профессионалам»:**
  Можно проводить мастер-классы для педагогов из других организаций, делиться опытом использования технологичного оборудования, обучать особенностям организации проектной деятельности на занятиях. Как и при работе со студентами следует стремиться рассказывать о том, что слушатели действительно смогут применить в работе, а не акцентировать внимание на конкретном оборудовании.
- **Формат «студент — студентам»:**
  Менее распространённый, но зачастую более эффективный формат. В процессе работы с ребятами постепенно будут выявляться внутренние «дети», которым интересны те или иные темы, в которых они готовы развиваться (когда стесняются спросить у взрослых). Это полезно как ведущему мастер-класса, так и аудитории — информация, рассказанная сверстником и на «своём» языке, хорошо воспринимается и вызывает интерес.
- **Формат «студенты — профессионалам»:**
  Обучающиеся делятся опытом со старшими. Если организаторы мастер-класса понимают, что аудитория адекватно воспримет студентов в роли наставников (не будет задавать вопросы не по теме, комментировать и отвлекаться) – это отличный формат для мероприятия, который разовьёт ораторские качества выступающих, а также покажет слушателям реальный уровень студентов.

7 ЯРМАРКА ВАКАНСИЙ

Аудитория:	от 30 человек
Продолжительность:	1 день
Цель:	продемонстрировать широкий спектр вариантов карьерного роста и дать конкретные рекомендации по трудоустройству, например, о том, как найти работу в определённом секторе

Ярмарки бывают разные по содержанию и формату. Разберём пример ярмарки вакансий, которая может помочь студентам понять куда они хотят пойти после выпуска из колледжа или вуза, а также наметить личный план развития на ближайшие пару лет. Это мероприятие может привлечь партнёров учебного заведения, или же найти новых, локальных представителей организаций, которые смогут предоставить студентам возможность пройти стажировку в их компании/заведении

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

1. Сформировать комитет или группу лиц, которые будут отвечать за планирование ярмарки по чётко распределённым ролям. В зависимости от масштаба ярмарки, нужно будет, чтобы один или несколько человек отвечали за маркетинг, логистику, волонтёров или персонал для проведения мероприятия, секретариат и координацию;
2. найти место для ярмарки и зарезервировать его. Сделать детальный план помещения, выделить площадь для стендов компаний, столиков регистрации и так далее;
3. пригласить компании участвовать в ярмарке. Постараться привлечь компании с открытыми вакансиями из разных отраслей, чтобы охватить широкий сегмент соискателей;
4. распространить рекламные материалы. Можно разместить объявления в местных и региональных газетах и деловых журналах (социальных сетях);
5. разработать профессиональный пакет, который получит каждый соискатель, попав на ярмарку. Информация должна включать карту мероприятия и список представленных компаний;
6. расставить киоски компаний. Можно организовать комнату или специальный участок для собеседований;
7. разместить список вакансий и карту киосков компаний на входе и на ключевых участках по всей площади мероприятия;
8. приготовить именные таблички и указатели.

После проведения ярмарки рекомендуется отправить благодарственные записки или электронные письма всем гостям. Также можно облегчить обмен электронной почтой между студентами и представителями компаний, которые, возможно, не получили контактную информацию друг друга

Первые

02

КОМАНДООБРАЗУЮЩИЕ АКТИВНОСТИ

В разделе описаны формы проведения мероприятий на знакомство и сплочение коллектива, снятие межличностных барьеров

КОЛЛЕКТИВ И КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ?

Да, все верно! Описанные далее активности направлены на создание и развитие коллектива, налаживания взаимопонимания и снятия барьеров между участниками.

Также, стоит отметить, что формы, которые мы считаем полезными в рамках командообразования могут быть скомбинированы и использованы в рамках нескольких этапов формирования коллектива.

Некоторые формы можно использовать в новом коллективе, где студенты ещё не успели близко познакомиться и узнать друг друга, найти общие ценности и точки соприкосновения, а есть упражнения, которые могут быть полезны в процессе развития уже существующего коллектива.

Обращайте внимание на символы возле названий активностей, сверяйте их с этапами формирования коллектива, которые были описаны в начале сборника. Кроме того, в активностях есть небольшие пометки о том, какие упражнения рассчитаны на молодой коллектив, а какие на более опытный и сформированный.

Все активности могут быть адаптированы под вашу целевую аудиторию и ресурсы, которыми вы владеете и можете использовать.

ПОЛЕЗНЫЙ МАТЕРИАЛ

ПОЛЕЗНЫЙ МАТЕРИАЛ

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ФОРМАТОВ

Здесь представлена навигация и распределение каждого формата по целям, задачам и участникам (их ролям) процесса. Форматы можно брать из данного перечня в зависимости от цели и/или запроса.

ПО УЧАСТНИКАМ И ОРГАНИЗАТОРАМ:

СТУДЕНТ — СТУДЕНТУ

- ОБРАЗУЕМ КРУГ
- ДУХ ГРУППЫ
- ЗАЧЕМ МНЕ НУЖНА ЭТА ГРУППА
- ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА
- НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

ЭКСПЕРТ/НАСТАВНИК — СТУДЕНТУ

- ТРЕНИНГ НА ЗНАКОМСТВО
- ПРОЕКТИВНЫЙ РИСУНОК
- СОБЕРИ РАССКАЗ
- ХОРОШИЕ И ПЛОХИЕ ПОСТУПКИ
- ЭМБЛЕМА ГРУППЫ

ПО ЦЕЛЯМ И ЗАДАЧАМ:

ПОЗНАКОМИТЬ:

- ТРЕНИНГ
- ОБРАЗУЕМ КРУГ
- ПРЕДСТАВЬ ПАРТНЁРА
- НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

НАЙТИ ОБЩЕЕ:

- ЗАЧЕМ МНЕ НУЖНА ЭТА ГРУППА
- СОБЕРИ РАССКАЗ
- ХОРОШИЕ И ПЛОХИЕ ПОСТУПКИ

СПЛОТИТЬ:

- ЭМБЛЕМА ГРУППЫ
- СОБЕРИ РАССКАЗ
- ПРОЕКТИВНЫЙ РИСУНОК

РАЗВИТЬ ДОВЕРИЕ:

- ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА
- ДУХ ГРУППЫ

1 ТРЕНИНГ НА ЗНАКОМСТВО

Аудитория:	от 10 человек
Продолжительность:	20–60 минут
Цель:	создать и развить сети полезных связей, поддерживать старые контакты и расширение круга общения для потенциального партнёрства

Деятельность, направленная на решение жизненных и профессиональных задач с помощью круга друзей, знакомых и коллег. Это достигается путём выстраивания долгосрочных, доверительных отношений и взаимовыручки.

Также словом «нетворкинг» могут обозначать формат мероприятия, направленный на знакомство и установление деловых отношений. Такое мероприятие может стать началом конференции, смены, хакатона и пр.. Приведём пример мероприятия такого формата.

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

- **Участники свободно перемещаются в пространстве**

  Ведущий даёт инструкции и задаёт темы для обсуждения.

  Задания и вопросы строятся от простого к сложному. Также они должны соотноситься с общей концепцией мероприятия и плавно подводить к следующему такту.

- **Рассказать преамбулу**

  Что такое нетворкинг? Для чего нам нужно устанавливать связи? Теория «шести рукопожатий»

- **Проговорить правила:**

  1. ходить в пространстве максимально хаотично, а не рядом с теми, кого вы уже знаете;
  2. быть доброжелательными и улыбаться;
  3. следовать инструкциям и быть максимально включёнными.

- **Предложить изучить пространство максимально подробно:**

  Что есть, какие материалы используются, какие объекты есть. Просто максимально свободно перемещаться, осознанно привыкать к пространству.

- **Начать устанавливать первые контакты:**

  Выбрать любых людей и дать им «пять». Поздороваться за руку с человеком, улыбнуться, посмотреть ему в глаза, и главное — назвать своё имя (можно добавить город, увлечения).

- **Попросить объединитесь в группы по 3–4 человека**

  (не забываем здороваться, называть своё имя)

  Расскажите, что вы ожидаете от этого мероприятия, для чего вы приехали. Снова объединитесь в новые группы по 3–4 человека. Расскажите, с какими вопросами к вам обращаются чаще всего, какие ваши сильные стороны. Здесь можно изменить/добавить вопросы в зависимости от возраста участников, формата мероприятия, динамики, следующего такта.

- **Завершение, благодарность участникам, переход к следующей активности**

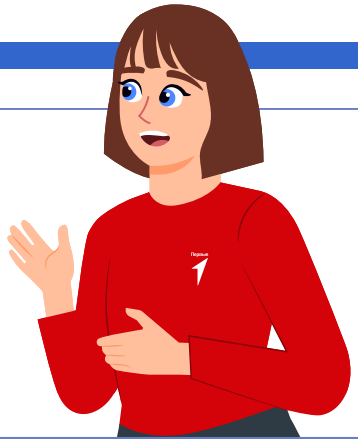
2 ОБРАЗУЕМ КРУГ

Аудитория:	от 10 человек (молодой коллектив)
Продолжительность:	10–15 минут
Цель:	сплотить коллектив и показать их схожие черты и интересы

ПРОВЕДЕНИЕ:

Ведущий:

«Мы все очень разные. Интересуемся разными вещами, увлекаемся различными хобби. Но все-таки между нами есть сходства. Следующее упражнение поможет некоторым участникам открыться по новому и, в свою очередь, узнать что-то новое неожиданное о других».



В начале упражнения необходимо выбрать одного добровольца. Доброволец выходит в центр круга и говорит «Я люблю кошек», например. Фразу можно заменить, например, «Я увлекаюсь...». Тот человек, который разделяет его интересы, подходит к нему и берет его за руку. И в свою очередь говорит: «Я люблю...». И таким образом образуется цепочка. В конце последний участник берет за руку первого и круг замыкается.

3 ДУХ ГРУППЫ

Аудитория:	от 15 человек (молодой коллектив)
Продолжительность:	30 минут
Цель:	настроить команды на будущую совместную работу

ПРОВЕДЕНИЕ:

Участники рисуют на листе ватмана любую фигуру, олицетворяющую группу (например, фигуру человека, здание университета, большое дерево, гору и т.д.). Лист бумаги с нарисованной фигурой лежит в центре круга. У каждого участника есть 1 минута на то, чтобы подумать, какая манера вести себя, какие установки будут полезны для совместной работы, а какие нет. После этого участники должны написать внутри фигуры ключевое слово – название качества, чувства, ощущения, которое кажется им полезным для эффективного взаимодействия в группе. На этом же листе, но за пределами фигуры участники записывают то, чего они хотели бы избежать в групповом взаимодействии. Затем ведущий предлагает подобрать для фигуры имя.

Реквизит: ватман, фломастеры, цветные карандаши.

4 ЗАЧЕМ МНЕ НУЖНА ЭТА ГРУППА?

Аудитория:	от 20 человек (молодой/опытный коллектив)
Продолжительность:	25-30 минут
Цель:	научить принимать во внимание чужое мнение и уметь адаптироваться под команду

ПРОВЕДЕНИЕ:

Ведущий задает игрокам вопрос: зачем вам нужна эта группа? Как группа может помочь достичь индивидуальных целей? (каждый участник называет по 2 цели) Один из участников фиксирует ответы на доске. Затем каждый ответ записывается на двух карточках. Карточки перемешиваются и раздаются участникам. Далее участники, взаимодействуя между собой, обмениваются карточками. Каждый старается найти и получить карточки, на которых записаны его собственные важнейшие цели. На выполнение этого задания дается 15 минут. После завершения этой части упражнения, группа снова собирается в круг , каждый рассказывает окружающим, собрал ли он карточки со своими целями, и перечисляет цели. Затем каждый отвечает на вопросы: Появились ли у кого-нибудь новые цели, изменились ли приоритеты в течение игры. Как группа может помочь в осуществлении этих целей? При этом новые цели и приоритеты добавляют к раннее сделанному списку.

Реквизит: карточки форматом 7х10 см, настенная доска, ручки.

5 ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА

Аудитория:	от 10 человек (опытный коллектив)
Продолжительность:	10 минут
Цель:	настроить команды на будущую совместную работу

ПРОВЕДЕНИЕ:

Участникам загадывается слово или фраза (пример: я учусь в Томском Политехническом Университете). Буквы, составляющие текст, распределяются между членами группы. Затем фраза должна быть сказана как можно быстрее, причем каждый называет свою букву, а в промежутках между словами все хлопают в ладоши.

Реквизит: карточки с буквами.

6 ЭМБЛЕМА ГРУППЫ

Аудитория:	от 20 человек (опытный коллектив)
Продолжительность:	30-40 минут
Цель:	активировать творческую деятельность и развить умение выстраивать ценности команды

ПРОВЕДЕНИЕ:

1 этап

Герб рода

Инструкция: «У дворян, дети которых могли учиться в университетах, были родовые гербы, в которых была зашифрована определённая информация рода. Сейчас такой традиции нет. Но все вы — продолжение своих родителей, как они продолжение своих, те продолжение своих. Чем же вы все связаны, что есть у вас общего? Что такого особого в вашем роду есть? О чем про вас могут сказать соседи и знакомые? Что есть такого ценного в ваших семьях, что вы несёте на себе, что вы передадите своим детям? Что ни в коем случае не можете потерять? Каждая семья уникальна. Может быть ваша — очень трудолюбива; может быть вы все любите природу, туризм; может быть в вашей семье приоритеты высшего образования; а может несколько поколений вашей семьи учились в городе или в вузе/колледже? Нарисуйте это в образах, символах, снабдите девизом».

Если в группе есть студенты — сироты или из неблагополучных семей, то есть смысл сразу сказать об этом: «Конечно, не всем повезло родиться в полных семьях, и кому то из вас, возможно, не захочется вспоминать свою семью. Так станьте Родоначальниками. Создайте свой род на тех ценностях, которые вы хотите видеть в своей семье, в своих детях, внуках». На работу даётся 10 минут. По прошествии 10 минут, снова встаём в круг. Студенты представляют свой герб.

2 этап

Объединение

Ведущему важно поддержать каждого студента и помочь ему сформулировать позитивные черты его семьи, обратить внимание на схожесть гербов: «Посмотрите, насколько вы похожи, кто-то больше, кто-то меньше. Найдите среди всей группы гербы похожие на ваши — символикой, девизом и объединитесь в группы по несколько человек» (необходимо, чтобы получилось от 2 до 4 групп). Инструкция: «Нарисуйте объединенные гербы. Условие: элемент герба каждого участника должен присутствовать на общем гербе группы. На работу дается 5 минут. Далее идет презентация групповых гербов (по минуте от группы).

3 этап

Рисуем эмблему группы

«Чтобы чувствовать себя в другом месте, как дома, человек берет с собой какую-либо вещь. Чтобы Вам было в вашей группе комфортно нарисуйте эмблему группы, опираясь на ваши объединенные гербы. Можно объединять по смыслам, главное, чтобы каждый из Вас мог сказать — Это про меня ». 10-15 минут.

Реквизит: литы А4 на каждого участника, разделенные на 4 части, цветные фломастеры, маркеры, ватманы (1 штука).

7 НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

Аудитория:	от 20 человек (молодой/опытный коллектив)
Продолжительность:	20-30 минут + 10 мину на рефлексию
Цель:	развитие умение распределения ролей и защиту своей позиции в коллективе

ПРОВЕДЕНИЕ:

Готовая речь:

Представьте себе, что в результате кораблекрушения вы оказались на необитаемом острове. В ближайшие 20 лет вы не сможете вернуться к нормальной жизни, в ваши родные края. Ваша задача — создать для себя условия, которые смогли бы вас удовлетворить.

Вам необходимо:

А) освоить остров, организовать на нем хозяйство;

Б) наладить на нем социальную жизнь
создать организацию, распределить функции, роли, обязанности и т.п;

В) установить правила и нормы совместной жизни на острове
в форме 10 основных предписаний;

На это вам дается полчаса и полная свобода действий в рамках пунктов а-в.

Обсуждение (рефлексия):

Что вы чувствовали во время организации жизни на острове? Какую роль вы выполняли на острове? Вы были удовлетворены этой ролью? Если нет, то какая роль вам больше бы подошла? Как воспринималось поведение других на острове?

Реквизит: лист бумаги с инструкцией, ручки

8 ПРОЕКТИВНЫЙ РИСУНОК

Аудитория:	от 5 человек (молодой/опытный коллектив)
Продолжительность:	15 минут
Цель:	развитие творческих умений, принятия решений в ограниченных условиях сообща

ПРОВЕДЕНИЕ:

Ведущий предлагает участникам нарисовать коллективный портрет группы: каждый имеет право нарисовать только один элемент. Данную процедуру целесообразно провести в завершение, чтобы увидеть, какие изменения произошли внутри группы.

Реквизит: ватман, фломастеры, цветные карандаши

9 ХОРОШИЕ И ПЛОХИЕ ПОСТУПКИ

Аудитория:	от 10 человек (молодой коллектив)
Продолжительность:	5-7 минут — работа в группах, 10 минут — обсуждение, составление общего списка) 15-17 минут
Цель:	объяснить, что такое самоуважение и взаимоуважение в команде

ПРОВЕДЕНИЕ:

Участников делят на две команды случайным образом.

Задача одной команды — написать как можно больше поступков, которые позволяют человеку уважать себя больше. Соответственно, задача другой – написать как можно больше поступков, из-за которых уважение человека к себе теряется. «Что вы будете считать в своей группе хорошими поступками и уважать за них, а что — плохими». По желанию каждая команда может подкрепить слова рисунками, сценками о соответствующих поступках. Каждая команда представляет свою тему.

Дальше идет общее обсуждение, участники соглашаются или нет со списком.

В конце ведущий суммирует все сказанное, создается общий список.

Примечание: очень важно обратить внимание на то, что у каждого есть выбор между теми и другими поступками, но каждый раз, выбирая то или другое поведение, мы приобретаем или теряем уважение к себе. Важно осознание участниками группы связи между поступками и самоуважением. Выделение самого понятия самоуважение и обнаружение его связи с взаимоуважением. А это необходимое условие полноценного общения, без которого невозможно развитие сплоченности.

Реквизит: листы бумаги А4 на две команды, ручки, цветные карандаши, фломастеры.

10 ПРЕДСТАВЬ ПАРТНЕРА

Аудитория:	от 5 человек (молодой коллектив)
Продолжительность:	15 минут
Цель:	познакомить студентов в коллективе

ПРОВЕДЕНИЕ:

Играющие разбиваются на пары. Всем дается 3 минуты, чтобы узнать как можно больше о своем партнере, в первую очередь узнается имя (что любит делать в свободное время, что коллекционирует, что любит есть, есть ли у него животные и т.д.). Затем все участники собираются и пары по очереди представляют друг друга.

11 СОБЕРИ РАССКАЗ

Аудитория:	от 10 человек (опытный коллектив)
Продолжительность:	20–30 минут (3-5 раундов активности)
Цель:	наладить работы лидера/капитана команды и его сокомандников

ПРОВЕДЕНИЕ:

В игре принимают участие команды по очереди.

Основная группа (без капитана) остается в комнате, в то время как капитан на время выходит. Группа располагается в ряд, первый из играющих начинает повествование. Произнеся 2-3 фразы, он передает слово соседу и так далее, до тех пор, пока вся группа совместно не построит нечто наподобие рассказа. Затем авторы коллективного повествования перестраиваются, стараясь как можно сильнее изменить исходный порядок их расположения. На выполнение задания группе отводится 3 минуты. Затем капитан команды приглашается в комнату и начинает по порядку обходить игроков, выслушивая фрагменты каждого из них. После того как закончится речь последнего, капитан после минутного размышления выстраивает участников игры в правильной, как ему представляется, последовательности — с тем, чтобы получилось связное (исходное) повествование.

Далее происходит проверка:

выстроенные капитаном участники произносят свои отрывки — и связность или бессвязность того, что получилось, становится очевидной для всех.

Первые

03

ИГРОПРАКТИКИ

В разделе представлены формы проведения мероприятий для вовлечения новых участников в Движение Первых и игровые формы работы для организации деятельности с действующим активом

1 КВЕСТ

Аудитория:	от 10 человек
Продолжительность:	90–120 минут
Цель:	изучить определённую тему по выбранному направлению с помощью командообразования через совместное решение общих задач

Квесты за счёт своей интерактивности, сюжетности, интересных заданий и включённости участников позволяют решать разные задачи, например, проводить патриотическое и духовнонравственное воспитание, профилактику негативных явлений в молодёжной среде, формировать ценности здорового образа жизни.

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ (НА ПРИМЕРЕ ЛИНЕЙНОГО КВЕСТА):

1. Определить цели и задачи квеста. Важно чётко сформулировать цель квеста, выполнение которой означает победу. Цель должна быть лаконичной и понятной игрокам на старте;
2. определить целевую аудиторию, ресурсы, выбрать место проведения игры;
3. определить количество команд. Если квест проводится в помещении, то чем оно меньше, тем меньше и участников;
4. разработать легенду квеста, его формат и правила, написать сценарий;
5. рассчитать количество организаторов и помощников;
6. составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута;
7. подготовить задания, раздаточный материал, необходимое снаряжение и реквизит для квеста;
8. провести квест;
9. обобщить и провести презентацию результатов квеста;
10. провести анализ полученных результатов.

При организации квест-игр необходимо соблюдать такие условия, как безопасность для участников, соответствие заданий и вопросов возрасту игроков, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, наличие просветительской цели, создание атмосферы интерактивного пространства.

2 КВИЗ

Аудитория:	от 5 человек
Продолжительность:	60–120 минут (3-5 раундов вопросов)
Цель:	познавательная деятельность в интерактивном формате

ПРОВЕДЕНИЕ

- Игровой формат командных соревнований, подразумевающий выполнение заданий на логику, на знания, на распознавание изображений, музыкальных и других.
- В разных раундах могут использоваться разные типы заданий (например, с изображениями, песнями, вопросами). Задания могут выполняться как на скорость, так и с чётко ограниченным количеством времени. Формат может быть посвящён определённой тематике, в том числе тематике всего мероприятия, а может объединять различные сферы знаний.
- Также формат может быть организован в стиле известных интеллектуально-развлекательных шоу. Команда, выполнившая большее количество заданий (набравшая большее количество очков), признается победившей.

ОНЛАЙН КОНСТРУКТОР КВИЗОВ

ГОТОВЫЕ КВИЗЫ

3 ДЕЛОВАЯ ИГРА

Аудитория:	от 10 человек
Продолжительность:	60–90 минут
Цель:	имитация реальной ситуации и отношений, позволяющая получить опыт, проанализировать его и применять полученные знания и компетенции в деятельности

ПРОВЕДЕНИЕ

Игровой формат обучения совместной деятельности и навыкам сотрудничества. В основе деловой игры лежит противоречие и конфликт, а проблематика игры должна быть актуальна. Процесс обучения в деловых играх максимально приближён к реальной практической деятельности путём использования моделей реальных отношений. Деловая игра может включать в себя комплекс методов активного обучения, например: мозговой штурм, дискуссию, анализ конкретных ситуаций и т.д. Также формат подразумевает распределение ролей участников в командах.

4 РОЛЕВАЯ ИГРА

Аудитория:	от 12 человек
Продолжительность:	60–120 минут
Цель:	попробовать себя в нестандартных жизненных ситуациях, примерить роли взрослых, проявить творчество, ответственность, сделать выбор

ФОРМАТ:

Ролевая игра предполагает:

- соревновательность;
- индивидуальную или групповую;
- наличие правил, которые регламентируют игровое взаимодействие и в то же время обеспечивают творчество участников в создании собственного образа и выборе способов решения задач;
- более или менее четко обозначенные роли, включающие ролевые предписания, описание целей взаимодействия и отношений к происходящему;
- двуплановость ситуации, т.е. некоторую фантастичность, условность с одной стороны и реальность взаимодействия с другой;
- наделение различных предметов игровыми значениями.

Ролевые игры имеют много разновидностей, которые значительно отличаются друг от друга. В различных источниках встречается множество подходов к их классификации. По масштабам (длительность, количество участников, игровая территория) выделяются малые и большие игры; по месту проведения — кабинетные, полигонные, полевые, городские; по характеру взаимодействия — словесные, театрализованные, интерактивные, боевые.

Существуют и комплексные игры, которые при доминировании одного вида, включают другие виды игр в качестве элементов, эпизодов. Материалом для игры чаще всего служат сюжеты литературных произведений, фильмов, компьютерных игр, исторические события, легенды.

ПРОВЕДЕНИЕ:

- анализ ресурсов для проведения ролевой игры;
- постановка цели;
- написание новой игры или выбор подходящей, реализующей поставленную цель;
- знакомство всех проводящих (обычно – мастера игры) с правилами игры (общие правила, общие и индивидуальные вводные);
- подготовка необходимых ресурсов (реквизит, атмосфера, образы);
- подготовка игровой территории;
- погружение участников в атмосферу игры;
- распределение ролей между участниками, изучение их участниками;
- процесс игры;
- рефлексия с участниками (какие были роли, удалось ли добиться цели и пр.);
- рефлексия с проводящими.

5 ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ

Аудитория:	от 5 человек
Продолжительность:	20–30 минут
Цель:	установить нормы поведения и ценности для команды

ПРОВЕДЕНИЕ

Правила игры.

Эта игра хорошо подходит для того, чтобы настроиться на начало нового проекта. Необходимо написать на доске названия двух категорий: «Значимо» и «Приятно» и попросить участников игрысказать, что, по их мнению, необходимо, чтобы этот проект или семинар был таким. Это может быть что угодно, от «регулярных перерывов» до «прозрачности и честности». Команда может записывать ключевые слова на доске, а затем обсудить их более подробно.

Идеи, которые все сочтут как значимыми, так и приятными, будут занесены в правила поведения для проекта. Составленный таким образом список будет напоминать команде о том, что они должны придерживаться этих ценностей.

Чем полезно это упражнение?

Будь то первый день проекта/мероприятия, начало нового проекта или просто утро понедельника, это упражнение будет отличным способом привести всех студентов к общему знаменателю. Устанавливая нормы поведения и ценности для группы с самого начала и призывая всех соблюдать их с помощью облечённого в письменную форму кодекса поведения, формируется чувство «локтя» в коллективе. А если эта игра проводится виртуально, можно собрать идеи с большего круга активистов.

6 ПАЗЛ ПО БАРТЕРУ

Аудитория:	4–12 человек
Продолжительность:	60–120 минут
Цель:	развитие навыка решения проблем и переговоров

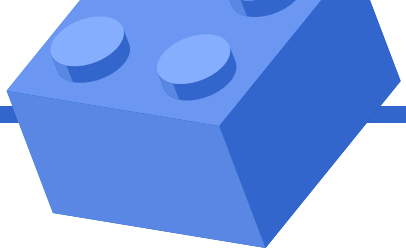
ПРОВЕДЕНИЕ

Правила игры.

Разделить команду на группы по три или четыре человека и выдать каждой группе разные пазлы одинакового уровня сложности. Попросить участников вместе собрать пазл. Подвох заключается в том, что в каждом пазле не хватает нескольких кусочков, которые перемешаны с кусочками другой команды. Командам нужно будет найти способы получить эти недостающие кусочки путём переговоров, обмена кусочками пазлов или даже путём обмена участников. Все решения должны приниматься совместно. Побеждает первая команда, которая соберёт пазл.

Чем полезно это упражнение?

Каждое решение должно приниматься коллективно, что позволяет участникам поработать над навыками решения проблем.



7 СТРОИМ БАШНЮ

Аудитория:	8–16 человек
Продолжительность:	20–30 минут
Цель:	сплочение команды, развитие навыков решения проблем

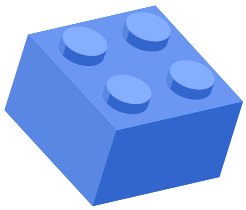
ПРОВЕДЕНИЕ

Правила игры.

Разделить команду на группы по четыре или пять человек и выдать им по 20 соломинок сухого спагетти, метру скотча, метру верёвки и одну зефирку. Каждая команда должна построить как можно более высокую башню, используя только эти материалы. Законченная башня должна удерживать зефир сверху. Поставить таймер на 20 минут и попросить всех отойти от башен, когда время выйдет, после чего выбрать победителей.

Чем полезно это упражнение?

Это задание помогает улучшить навыки решения проблем и коммуникации в команде. Участникам нужно будет подготовить прототип, построить башню и представить её за короткое время, действуя в условиях определённого стресса. Чем лучше они работают вместе, тем выше вероятность успеха.



8 ПОСМОТРИ И ЗАПОМНИ

Аудитория:	4–20 человек
Продолжительность:	30 минут
Цель:	развитие фотографической памяти и командной работы

ПРОВЕДЕНИЕ

Правила игры.

Построить конструкцию из любого блочного конструктора и спрятать её в отдельной комнате. Разделить команду на группы от двух до четырёх человек и дать им достаточное количество кирпичиков Lego, чтобы они смогли повторить конструкцию за 30 минут или меньше.
Один из игроков в команде может зайти и посмотреть на исходную конструкцию в течение 15 секунд, затем он должен вернуться к команде и описать её. В следующий раз быстро посмотреть на конструкцию должен другой участник команды, таким образом, в ходе игры все получат возможность увидеть её. Выигрывает команда, которая первой закончит конструкцию, максимально похожую на оригинал.

Чем полезно это упражнение?

В рамках этой игры команда концентрируется на коллективной работе и коммуникации. Так как только один человек за раз может посмотреть на оригинал, участники могут запомнить разные детали. Чем сложнее конструкция, тем сложнее будет игра.

9 ИГРОТЕКА «ЦЕННОСТИ ДВИЖЕНИЯ»

Аудитория:	от 10 человек
Продолжительность:	15–60 минут
Цель:	погрузить новых участников в ценности Движения Первых

ПРОВЕДЕНИЕ

Справа расположен QR-код на пособие по проведению игры. Оно может быть адаптировано под целевую аудиторию. Игра крайне полезна во время работы с потенциальными или же новыми участниками первичного отделения.

10 РИСОВАНИЕ СПИНОЙ К СПИНЕ

Аудитория:	от 4 человек
Продолжительность:	5–10 минут
Цель:	развить коммуникативные навыки и творческое мышление

ПРОВЕДЕНИЕ

Правила игры.

Разделить команду на группы по два человека и посадить их спиной к спине. Дать одному человеку бумагу и ручку, а другому человеку показать изображение чего-то, что достаточно просто нарисовать (это может быть машина, цветок или дом). Человек, который видел изображение, должен описать его своему напарнику, при этом не называя предмет, который нужно нарисовать. Второй человек должен его нарисовать. Можно описывать форму, размер и текстуру, но нельзя сказать, например, «Нарисуй лилию». Когда все рисунки будут готовы, представить их на всеобщее обозрение и посмотреть, насколько они похожи на оригиналы.

Чем полезно это упражнение?

Эта игра - забавный способ поработать над коммуникационными навыками, в особенности над умением слушать. Кроме того, она даёт участникам коллектива возможность проявить творческое мышление, найдя нестандартный способ описать изображение напарнику.

11 ПРОДАЙ ЭТО

Аудитория:	от 3 человек
Продолжительность:	45–90 минут
Цель:	развитие навыка донести свою задумку убедить аудиторию и смысл, а также

ПРОВЕДЕНИЕ

Правила игры.

Попросить каждого студента принести на встречу/событие случайный предмет. Затем каждый участник должен будет создать логотип, слоган для продажи этого предмета из подручных средств (бумага, маркеры, клей, картон, карандаши). Через 30 минут участники по очереди презентуют свой новый продукт остальным. Если большая команда, нужно разделить её на группы по 2–4 человека для совместной работы над презентацией продукта.

Чем полезно это упражнение?

В игру интересно играть, потому что она позволяет проявить творческие способности и весело провести время.

12 ВИКТОРИНА

Аудитория:	6–20 человек
Продолжительность:	30–90 минут
Цель:	сплочение команды, развитие эрудиции

ПРОВЕДЕНИЕ

Правила игры.

Начать встречу со студентами с быстрой викторины или проводить регулярные викторины онлайн в конце учебного дня. Можно подготовить вопросы о вузе/колледже или выбрать случайные темы, такие как сериалы, музыка или национальные достопримечательности. Чтобы разнообразить викторины, можно назначать ведущими разных студентов.

Чем полезно это упражнение?

Независимо от того, проводится ли викторина с вопросами о вузе/колледже или на стороннюю тему, которая позволяет всем отвлечься от учебы, студенты смогут провести время вместе и сыграть в весёлую и познавательную игру, которая даст возможность сблизиться.

ОНЛАЙН КОНСТРУКТОР ВИКТОРИН

13 СЕЗОННЫЙ ВЫЗОВ

Аудитория:	от 3 человек
Продолжительность:	1 месяц
Цель:	развитие навыка донести свою задумку и смысл, а также убедить аудиторию

ПРОВЕДЕНИЕ

Правила игры.

Создать для команды необязательный для участия челлендж. Задание может быть на тему здорового питания, медитации, ведения дневника или чтения. Создать чат, где команды смогут обмениваться опытом и достижениями и задавать друг другу вопросы, чтобы поддерживать свою мотивацию в течение всего месяца.

Обязательно донести до участников, что участие необязательно. Если кому-то не нравится челлендж в этом месяце, возможно, им больше подойдёт следующий! И всегда полезно узнавать, что студенты думают о предложенных заданиях, чтобы найти идеи для новых челленджей.

Чем полезно это упражнение?

Создание подобных заданий для команды демонстрирует, что объединение заботится о балансе между учебой и личной жизнью. Предлагая квартальный челлендж, коллективу предоставляется возможность пережить что-то вместе. И, кроме того, добиться цели всегда проще, если вас поддерживает команда, и вы понимаете, для чего это делается.

Первые

04

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АКТИВНОСТИ

В разделе описаны дополнительные виды деятельности и формы проведения мероприятий

1 ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ТЕМАМ (ЦЕПОЧКА ВОПРОСОВ)

Аудитория:	8–30 человек
Продолжительность:	45 минут
Цель:	стимулировать последовательное мышление и диалог

ПРОВЕДЕНИЕ:

1. участники садятся в круг;
2. первый участник задаёт вопрос, связанный с темой;
3. следующий отвечает и задаёт свой вопрос следующему участнику (по той же теме);
4. так цепочка идёт по кругу;
5. ведущий контролирует ход, помогает держать тему;
6. тема может быть изменена 3-5 раз за время проведение активности.

2 ПРОГУЛКА С ВОПРОСАМИ

Аудитория:	6–20 человек
Продолжительность:	30 минут
Цель:	стимулировать разговоры и обмен мыслями вне классической обстановки

ПРОВЕДЕНИЕ:

1. участники идут прогулкой по территории;
2. ведущий задаёт вопросы по теме (напр., «Что для тебя важно в учебе?»);
3. пары или тройки обсуждают вопросы в процессе ходьбы (5–7 минут на вопрос);
4. в конце - общий круг , обсуждение интересных итогов диалогов, краткое подведение итогов.

3 СОВМЕСТНОЕ ИНТЕРВЬЮ

Аудитория:	10–30 человек
Продолжительность:	45–60 минут
Цель:	развитие навыков активного слушания и коммуникации

ПРОВЕДЕНИЕ:

1. участники делятся на пары. Один становится интервьюером, а другой интервьюируемым;
2. интервью длится 10 минут, затем роли меняются;
3. после обеих сессий каждый участник кратко рассказывает группе о своём партнёре: кто он/она, какие интересы, что нового узнал;
4. ведущий подводит итоги, отмечает, что было сложным и важным в процессе.

4 ИГРА «УДИВИ СОСЕДА»

Аудитория:	8–30 человек
Продолжительность:	30–40 минут
Цель:	снятие напряжения, развитие эмпатии и навыков общения

ПРОВЕДЕНИЕ:

1. участники садятся в круг или друг напротив друга;
2. задача – за 2 минуты рассказать соседу что-то необычное и интересное о себе (неочевидное, например, хобби или забавный случай);
3. по сигналу пары меняются, и процесс повторяется;
4. в финале каждый делится впечатлениями: кто удивил, что запомнилось.

5 НЕ ЗНАЕШЬ ЧТО ДЕЛАТЬ? ИГРАЙ!

Аудитория:	от 10 человек
Продолжительность:	15-60 минут
Цель:	интерактивная деятельность в/вне первичного отделения

ПРОВЕДЕНИЕ

Справа расположен QR-код на пособие по различным игровым механикам для снятия барьеров и знакомства участников мероприятия. Некоторые мероприятия могут показаться слишком игровыми для студентов, однако, они могут быть адаптированы и на взрослую аудиторию.

6 ТАНЦБАТТЛ

Аудитория:	от 4 человек
Продолжительность:	5–10 минут
Цель:	развить коммуникативные навыки и творческое мышление

ПРОВЕДЕНИЕ

Танцевально-игровой формат командных соревнований, подразумевающий выполнение различных заданий под музыку.

Задания-испытания в каждом раунде должны быть различными: групповыми и индивидуальными, в разных стилях и тематиках, когда каждый участник команды танцует «свое» и когда команда повторяет движения танцевального лидера. Лидеры могут переходить от команды к команде.

В конце мероприятия проводится этап, на котором все команды объединяются и танцуют все вместе. В данном формате мероприятия не обязательно выбирать команду-победителя, можно выбрать лучшего танцевального лидера, а всем командам присудить победу в той или иной номинации.

Эффективен для снятия эмоционального напряжения.

7 ТЕМАТИЧЕСКИЙ ВЕЧЕР

Аудитория:	от 10 человек
Продолжительность:	60–120 минут
Цель:	сплотить коллектив и рассказать о событии

ПРОВЕДЕНИЕ

Мероприятие, посвященное определенной теме. Например, тематический вечер, посвященный развитию космонавтики, вечер научных открытий.

1. определить цель, задачи и тему мероприятия. Нужно решить, чего хотят достичь с помощью вечера и какой формат использовать;
2. выбрать дату и место проведения. Стоит учесть график и предпочтения студентов, а также аренду площадки, так как тематика часто обусловливает специфику пространства;
3. придумайте дресс-код или атрибутику мероприятия;
4. разработать сценарий. Можно сделать интерактивную программу или позволить участникам оставаться зрителями и слушателями. Важно позаботиться о нужном оборудовании и услугах (аудио и видеоаппаратура, заказ диджея, выбор артистов и пр.);
5. продумать оформление и зонирование площадки;
6. организовать развлекательную программу. Это могут быть мини-лекции, музыкальный или танцевальный концерт, выступление иллюзионистов, мастер-классы, чайные церемонии и многое другое;
7. продумать питание. Меню, способ сервировки и подачи, декор столов — всё должно поддерживать выбранную тематику;
8. использовать тематические аксессуары. Это пригласительные открытки, карточки для рассадки и навигации и т. п.;
9. продумать сувениры для студентов. Это могут быть магнитики, ключницы, кружки, блокноты, брелоки и многое другое. Или же они сделают сувенир на самом мероприятии своими руками!

При проведении тематического вечера важно продумать «окружение» действия: перед началом и после мероприятия. Нельзя резко останавливать вечер, можно провести викторины, программы, танцы, песни в фойе и т. д.

8 КИНОФЕСТИВАЛЬ (КИНОВЕЧЕРИНКА)

Аудитория:	от 20 человек
Продолжительность:	60–120 минут
Цель:	формат командных соревнований, подразумевающий создание видеороликов, короткометражных фильмов, трейлеров, социальной рекламы и их совместный просмотр

ПРОВЕДЕНИЕ

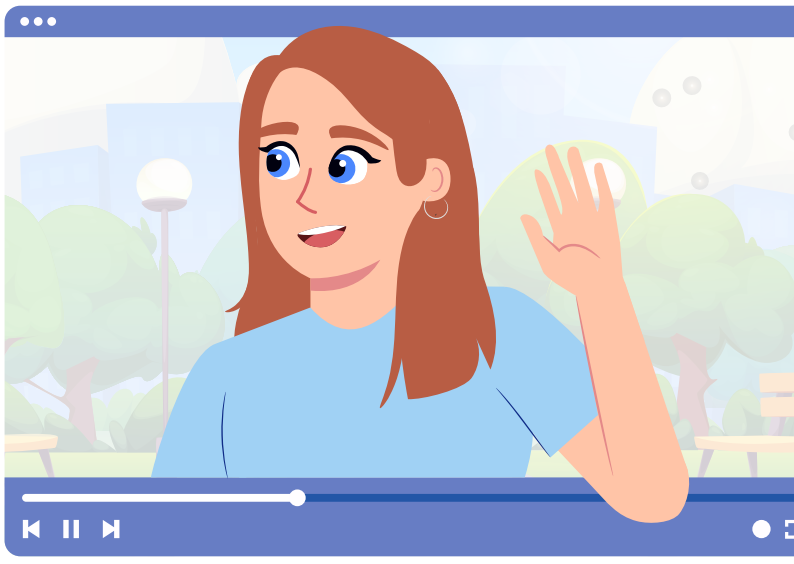
Формат:

кинофестиваль проходит в течение нескольких дней. Каждая команда снимает один видеоролик. Фестиваль состоит из трёх этапов, включающих в себя запуск, создание видео и финальное мероприятие (просмотр).

Заранее происходит запуск события, на котором участникам даются установки, темы (или придумываются вместе). Вводятся временные ограничения длительности роликов, например, от 2 до 3 минут, разъясняется смысл задания. Несколько дней участники придумывают, снимают и монтируют ролики, при необходимости обращаясь за помощью к экспертам.

Далее эксперты просматривают ролики и выбираются лучшие. При необходимости придумываются номинации. Проводится мероприятие в стиле известных кинофестивалей: с ведущим, с просмотром роликов, награждением. Создается атмосфера кино-вечеринки, путем введения дресс-кода, оформления пространства.

Данный вид мероприятия еще можно проводить с просветительской целью, где студенты собираются и просматривают совместно полезные, интересные фильмы на разные тематики. Затем, организаторы устраивают живое обсуждение просмотренного фильма, где студентам задаются глубокие вопросы на анализ просмотренного материала (фильмы можно подобрать на темы: добровольчество, экология, история).



Первые

05

КАК ПРОВОДИТЬ РЕФЛЕКСИЮ?

Что такое рефлексия
и как провести её максимально
полезно и интересно для студентов

ЧТО ТАКОЕ РЕФЛЕКСИЯ?

Рефлексия — мыслительный (рациональный) процесс, направленный на анализ, понимание, осознание себя: собственных действий, поведения, речи, опыта, чувств, состояний, способностей, характера, отношений к себе и к другим, своих задач, назначения и т.д.

[Мещеряков Б. Г., Зинченко В. П. Большой психологический словарь]

Рефлексия может быть: саморефлексией и групповой.

Рассмотрим рефлексию групповую

ГРУППОВАЯ РЕФЛЕКСИЯ

Аудитория:	от 5–10 человек
Продолжительность:	20–60 минут
Цель:	помочь участникам осмыслить виды и способы работы, проанализировать свою активность, выявить дефициты и точки развития, взаимодействие в команде

- **Ведущий:**
  наставник модерирует рефлексию, создает безопасную доверительную атмосферу, где студенты не будут бояться говорить искренне, задает формат обсуждения.
- **Пространство:**
  рассадка в общем круге (отсутствие барьеров между участниками: столов, лишних предметов).

Фокусирующие вопросы:

- «Как пройденный этап влияет на достижение финального результата?»
- «Что было реализовано мной, что делала команда в целом?»

1 ТЕХНИКА «3С»

ПРОВЕДЕНИЕ:

Участникам предлагается поделиться тремя моментами:

- **Счастье:**
  что принесло вам наибольшее удовлетворение, счастье или гордость во время дня/работы над проектом/мероприятием?
- **Страдание:**
  какие моменты были для вас наиболее трудными, вызывали стресс или разочарование?
- **Стремление:**
  на что вы надеетесь в будущем? Какие уроки вынесли, и что бы вы хотели улучшить или изменить?

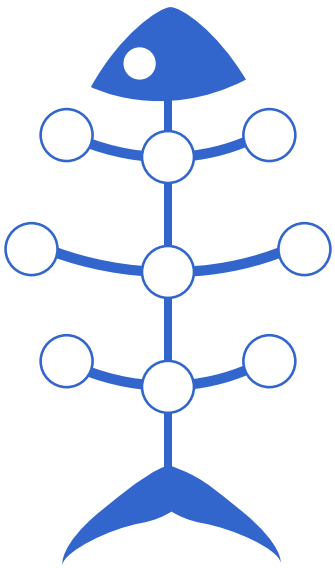
Эта техника позволяет участникам команды осмыслить различные аспекты их взаимодействия и работы, а также разработать планы на будущее с учетом позитивных моментов и преодоленных трудностей.

2 РЫБИЙ СКЕЛЕТ

ПРОВЕДЕНИЕ:

Это инструмент для рефлексии в командной работе, который помогает анализировать причины проблем или факторы успеха:

1. выберите проблему или тему для анализа;
2. нарисуйте диаграмму в виде рыбы со стрелкой (головой рыбы), указывающей на основную тему, и костями, расходящимися от горизонтальной оси (хребта);
3. вместе с командой идентифицируйте ключевые категории, которые могли повлиять на ситуацию, например, «Коммуникация», «Ресурсы», «Процессы»;
4. проведите мозговой штурм и запишите возможные причины или факторы вдоль соответствующих «костей»;
5. приоритезируйте выявленные причины или факторы;
6. основываясь на обсуждении, разработайте план действий для устранения негативных причин или усиления положительных моментов.



3 НЕЗАКОНЧЕННЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ

ПРОВЕДЕНИЕ:

Предлагаем устно/письменно завершить фразы. Их можно распечатать или вывести на экран. Далее обсуждаем их с командами и просим студентов рассказать подробнее о той или иной ситуации.

- Сегодня я узнал...
- Было трудно...
- Я понял, что...
- Меня удивило...
- Я научился...

4 СТАРТ-СТОП-ПРОДОЛЖАЕМ

ПРОВЕДЕНИЕ:

Помогает искать решения и давать корректирующую и поддерживающую обратную связь. Необходимо показать участникам шаблон, разделённый на три области, и переходить к заполнению. Задать команде три вопроса. Каждый участник пишет ответ на стикеры и размещает его в соответствующей области. Затем наставник модерирует общее обсуждение.

Вопросы:

- Что команда должна начать делать?
- Что команда должна прекратить делать?
- Что команда должна продолжить делать?

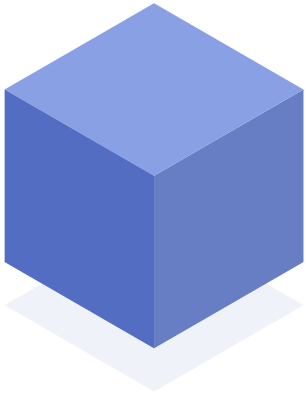
СТАРТ	СТОП	ПРОДОЛЖАЕМ

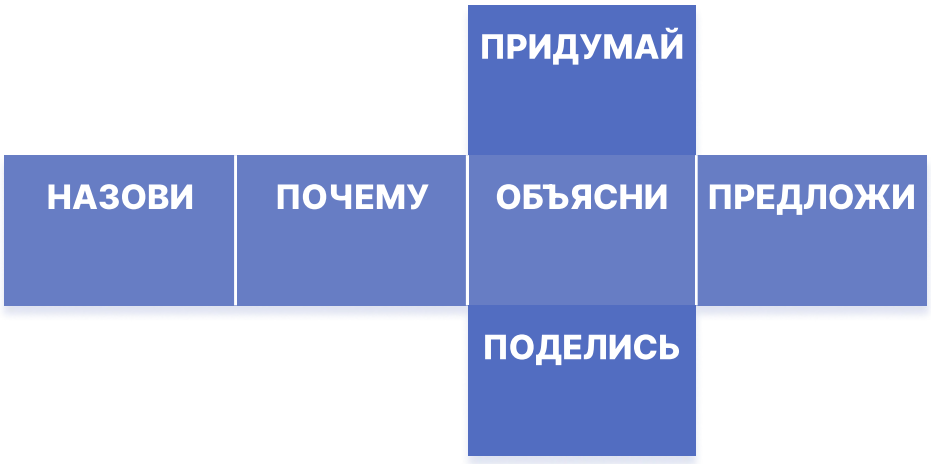
5 КУБ БЛУМА

ПРОВЕДЕНИЕ:

Участник кидает кубик, наставник или другой студент задает вопрос тому, кто его поймал, начиная со слова на выпавшей стороне.
В классическом кубе грани подписаны следующим образом: назови; почему; объясни; предложи; придумай; поделись.

Можно экспериментировать и придумывать другие вопросы/задания для граней.





6 МЕТАФОРЫ

ПРОВЕДЕНИЕ:

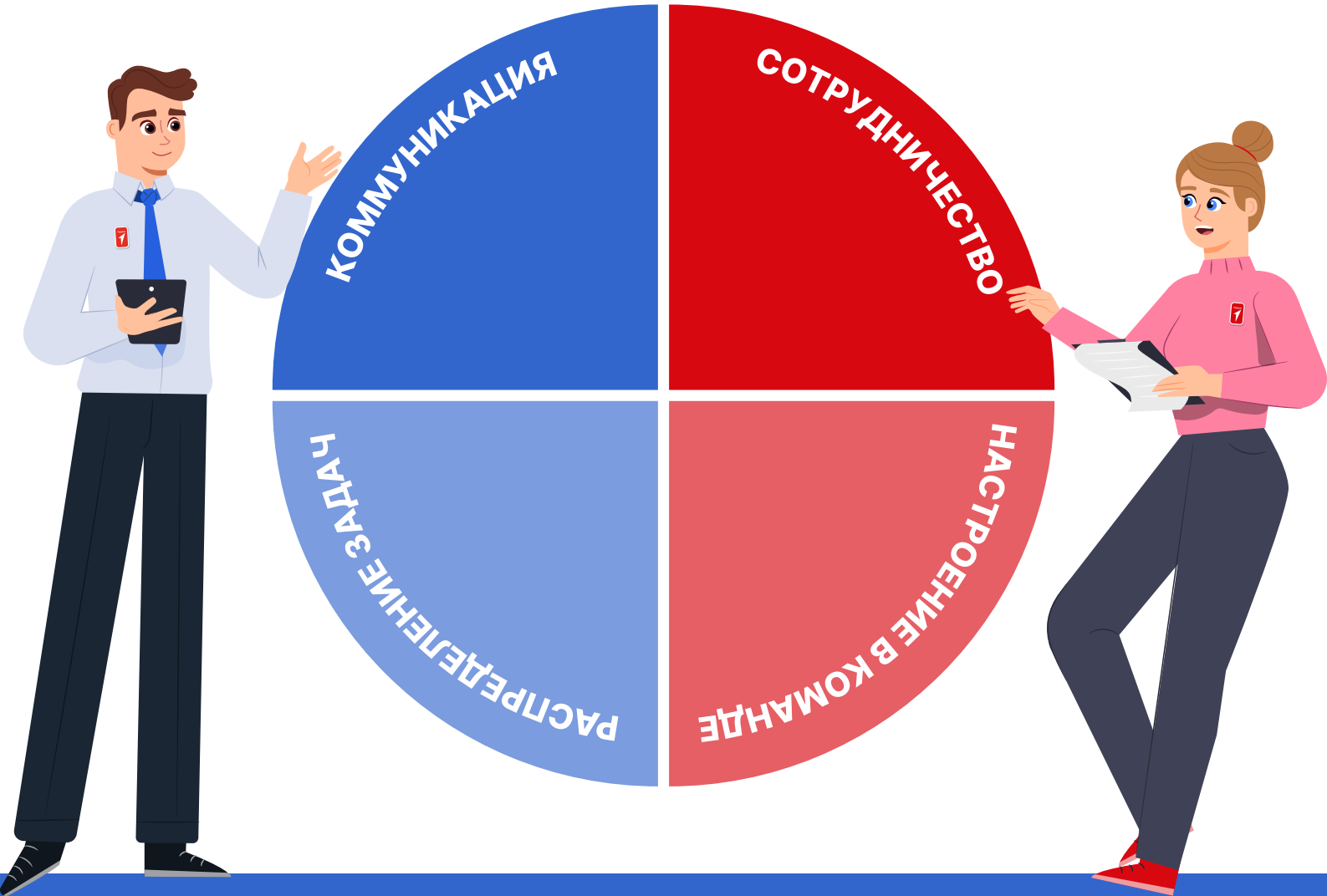
Участники выбирают метафору, которая описывает их опыт работы в команде (например: «мы как футбольная команда» или «как корабль в шторм»), и объясняют, почему они выбрали именно её.

7 КОЛЕСО КОМАНДЫ

ПРОВЕДЕНИЕ:

Позволяет оценить ключевые аспекты работы команды и определить области для улучшения.

- **Шаг 1. Подготовка:**
  Нарисовать круг, разделённый на секторы, каждый из которых представляет определённый аспект (например, коммуникация, сотрудничество, распределение задач, настроение в команде; также можно взять 9 направлений из концепции «Школа — центр социума»
- **Шаг 2. Оценка:**
  Участники ставят отметки в каждом секторе, отражающие уровень удовлетворения (ближе к центру — низкий, к краю — высокий).
- **Шаг 3. Анализ:**
  Обсуждение результатов.
- **Шаг 4. Планирование:**
  Определение действия для улучшения проблемных областей.



8 КРУГ МОЛЧАНИЯ (КОНФЛИКТНАЯ)

ПРОВЕДЕНИЕ:

- Все сидят в кругу спиной к центру. Говорящий разворачивается лицом к центру (или садится в центр круга). Остальным говорить строго запрещено, т.е. говорят только желающие высказаться (они постепенно поворачиваются в круг, втягиваясь в беседу).
- Тема должна сильно затрагивать всех участников. Напряжённость внимания, обстановка провоцирует эмоциональный выплеск и снятие личного эмоционального напряжения, ослабления конфликта.
- Здесь очень значима роль ведущего, нужно уметь грамотно завершить рефлексию, чтобы проблемная ситуация за день была решена, студенты получили эмоциональную разрядку, а не допустить эскалации конфликта.

9 СВОБОДНЫЙ МИКРОФОН

ПРОВЕДЕНИЕ:

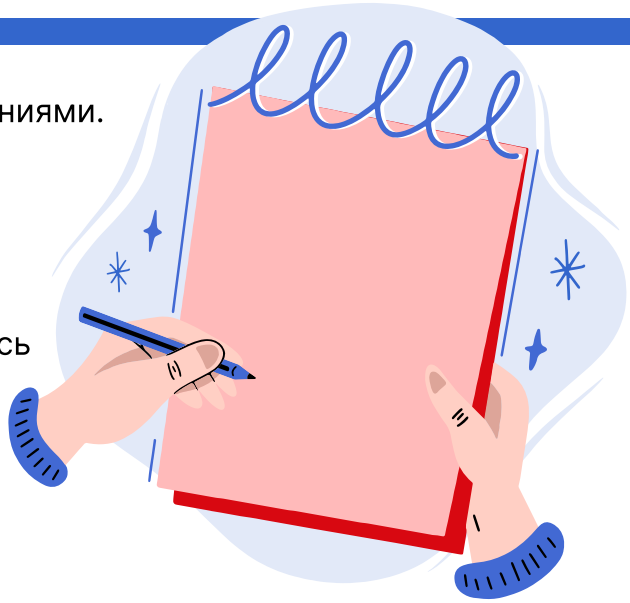
Каждый участник кратко делится своими впечатлениями. Здесь важна искренность и спонтанность.

3–2–1

Каждому участнику необходимо записать:

- **3 открытия** + **2 вопроса**, которые у него остались
- **+ 1 действие**, которое он готов сделать.

Далее можно провести обсуждение в группе или парах — в зависимости от тайминга и настроя участников.



10 ЛОТЕРЕЯ ПЛЮС-МИНУС

ПРОВЕДЕНИЕ:

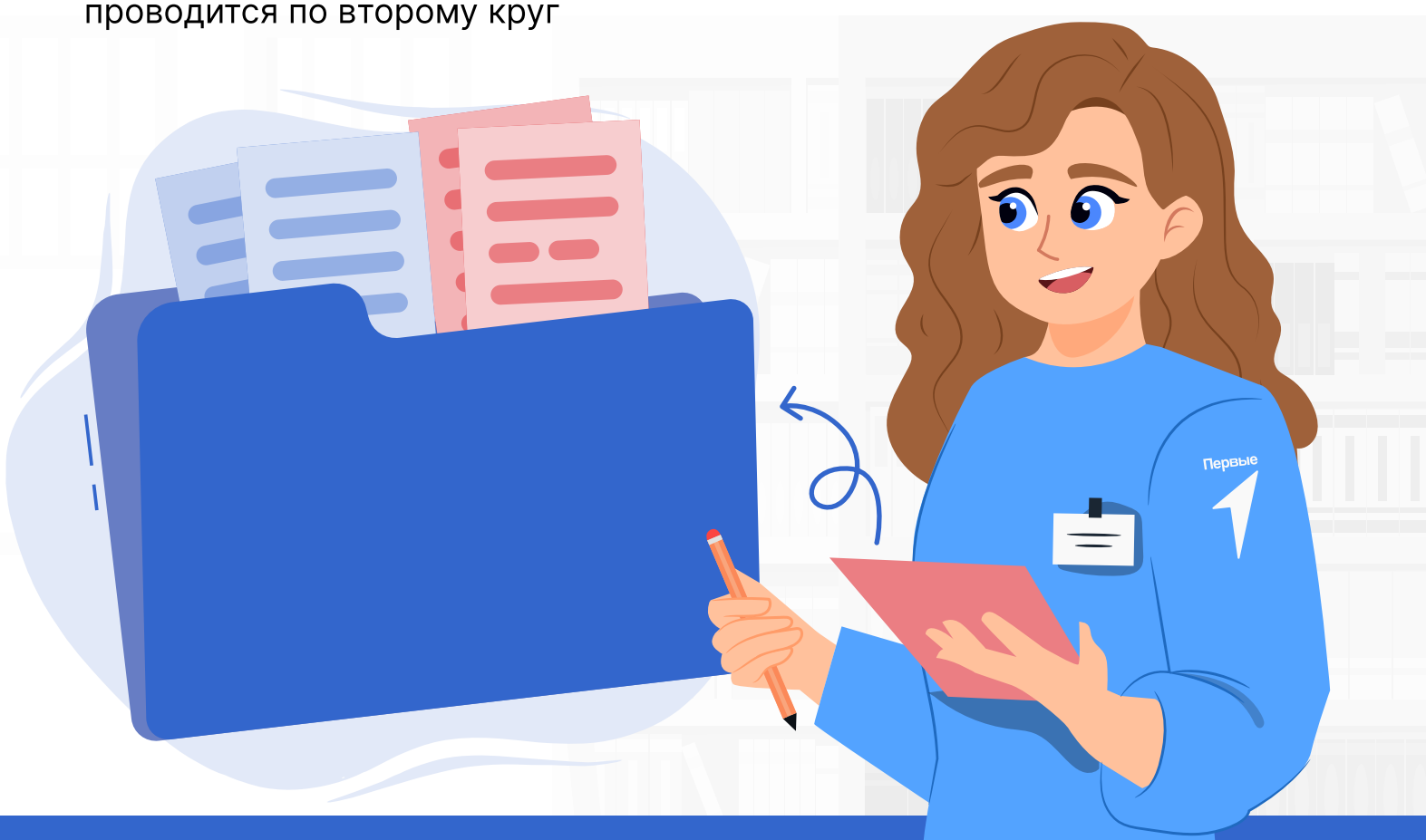
Время:

- 5 мин. на подготовку;
- 5 мин. на объяснение;
- 5 мин. каждому участнику (на ответ);
- 1–5 мин. для прочтения вслух карточек и пояснений.

Материал: карточки двух цветов; папка.

- каждый участник заполняет одну или две карточки разных цветов, отвечая на два различных вопроса (например: «Больше всего меня порадовало...» и «Больше всего меня разочаровало...»);
- карточки собираются в общую папку;
- затем каждый участник вытягивает из папки по одной карточке каждого цвета (если он вытянет свою карточку, то кладёт её обратно), зачитывает вслух её содержание и высказывает своё мнение о прочитанном;
- в случае непонимания нужно обратиться за разъяснениями к тому, кто заполнял данную карточку.

Если по одному вопросу заполнено более одной карточки, лотерея проводится по второму круг



ПОЛЕЗНАЯ ЛИТЕРАТУРА

- Кожуховская, Л.С. Формирование социально-ролевой компетенции студентов средствами педагогических игротехник / Л.С. Кожуховская, И.И. Губаревич. – Минск, 2005.
- Косаревская Т.Е., Р.Р. Кутькина Психологические проблемы адаптации студентов первокурсников к вузу // Методические рекомендации. - Витебск: Изд-во УО «ВГУ имени П.М. Машерова», 2006. 42 с.
- Л.Томпсон «Создание команды». М., Вершина, 2006 г.
- Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками / Б.В. Куприянов, М. И. Рожков, И. И. Фришман. Москва: Владос, 2004. 215 с.
- Леванова Е.А. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия / Е.А. Леванова, А.Г. Волошина, В.А. Плешаков, А.Е. Соболева, И.О. Телегина. 3-е издание. Санкт-Петербург: Питер, 2013. 208 с.
- Карпов А.В. Психология рефлексии / А.В. Карпов, И.М. Скитяева. Москва: Институт психологии. РАН, 2002. 320 с.