



Erasmus+

OGÓLNY OPIS BLOKU

UMIEJĘTNOŚĆ SIECIOWANIA

Umiejętność sieciowania (6)

OPIS:

Umiejętność sieciowania w pracy członka Młodzieżowej Rady (MR) lub Parlamentu Młodzieży (PM) jest ważna zarówno w wewnętrznej pracy członków MR/PM, jak i w kontaktach ze środowiskiem zewnętrznym. Sieciowanie umożliwia połączenie doświadczeń, wiedzy i umiejętności różnych osób np. członków MR/PM i wytworzenie nowych rozwiązań, uczenie się wzajemnie od siebie, realizację wspólnych celów. Ważne dla członków MR/PM jest też budowanie relacji z przedstawicielami innych organizacji i instytucji – umożliwia szybkie wykorzystanie kontaktów i kompetencji w razie potrzeby. Bardzo istotna jest też możliwość sieciowania przedstawicieli grup młodzieży, którą reprezentują w pracy RM/PM ich członkowie.

MINDSET: Związany z rolą networkera, który chcemy obudzić w uczestnikach i do którego chcemy ich zachęcić

WIEDZA:

- Rozumie rolę networkingu w działaniach MR/PM
- Zna swoją wartość i możliwości oraz wie, co i jak może zaoferować innym
- Zna metody pracy służące sieciowaniu

UMIEJĘTNOŚCI:

- Potrafi słuchać i łączyć różne doświadczenia i tematy.
- Potrafi stworzyć ludziom bezpieczną przestrzeń do dzielenia się doświadczeniami
- Umie moderować spotkanie i równoważyć śmiałość/nieśmiałość poszczególnych uczestników.
- Jest w stanie poradzić sobie z odrzuceniem (metoda 100 odrzuceń)
- Potrafi łączyć ludzi w funkcjonalne sieci w ramach swojego zespołu oraz w kontaktach z partnerami zewnętrznymi.

POSTAWY:

- Proaktywnie odkrywa mocne strony członków rady młodzieżowej
- W każdej osobie i każdej organizacji widzi zasoby do wykorzystania w pracy PM/MR
- Docenia potęgę networkingu

Umiejętność sieciowania

GOALS OF THE BLOCK

(What specifically do we want to achieve with the block)

Przygotowanie członków MR/PM do sieciowania osób, grup, organizacji poprzez:

- wzbogacenie wiedzy uczestników nt. sieci i sieciowania,
- doświadczenie przez uczestników sytuacji koniecznej komunikacji i współpracy z innymi.
- zdobycie doświadczenia we włączaniu w działanie różnych osób i odkrywaniu ich zasobów,
- dokonanie przez uczestników gry analizy własnych i grupowych działań sprzyjających i utrudniających osiągnięcie celu,
- zidentyfikowanie umiejętności, postaw ważnych w grze, które są istotne dla osoby sieciującej,
- sformułowanie wniosków ważnych dla networkera,
- spisanie działań osoby sieciującej.

MATERIAL

(that will be necessary to prepare the block)

Flipchart + flamastry
Ilustracje/zdjęcia/karty metaforyczne (np. DIXIT) – w liczbie trochę większej od liczby uczestników
kartki samoprzylepne
Koperty – po jednej na uczestnika
Wydrukowane, pocięte kartki (25 kawałków) z informacjami dla uczestników.
Kartki A4

LENGTH IN MINUTES

(how much time will be necessary for the block)

15 min. + 30 min. + 45 min. + 45 min + 10 min. = **145 min.**

SUMMARY

(list od individual activities)

- Wprowadzenie, krótki Icebreak
- Wprowadzenie teoretyczne
- Gra 24 kawałki
- Analiza działań podczas gry
- Podsumowanie kompetencji networkera

Wprowadzenie, krótki Icebreak



~ 15 min.	Wprowadzenie, krótki Icebreak
cel	<ul style="list-style-type: none">• Przygotowanie się uczestników do udziału w szkoleniu• Poznanie się uczestników szkolenia.
materiały / przygotowanie	Flipchart, markery, Ilustracje / zdjęcia / karty metaforyczne (np. DIXIT) – w liczbie trochę większej od liczby uczestników
Aktywności	<ul style="list-style-type: none">• Poznanie się uczestników między sobą, poznanie prowadzącego• W razie potrzeby krótki Icebreak: <p>Prowadzący rozkłada na podłodze różne zdjęcia/karty metaforyczne/ilustracje i prosi uczestników, aby każdy z nich wybrał jedno, które w jakiś sposób wyraża to, jak się teraz (lub niedawno) czuje. Następnie każda osoba opisuje skojarzenie ze swoim obrazem i dzieli się swoim nastrojem..</p>
podsumowanie	Prowadzący wskazuje jak ważne dla sieciowania jest stworzenie warunków do poznawania się ludzi

Wprowadzenie teoretyczne



~ 30 min	Wprowadzenie teoretyczne
cel	<ul style="list-style-type: none">• Wzbogacenie wiedzy członków MR/PM nt. sieci i sieciowania
materiały / przygotowanie	<ul style="list-style-type: none">• Flipchart + flamastry• kartki samoprzylepne
Aktywności	<p>Prowadzący wprowadza uczestników w nowy blok - informuje o metodzie, jaką będą pracować (warsztat - metody doświadczalna), zapoznaje uczestników z celami bloku i harmonogramem zajęć.</p> <p>Prowadzący pyta uczestników, jakie mają osobiste oczekiwania od tych zajęć i prosi, aby je napisać na karteczkach - po jednym na jednej karteczce. Następnie porządkuje je w podobne obszary i odnosi się do nich - mówi, które będą spełnione, a które nie i dlaczego.</p> <p>Prowadzący omawia kompetencje networkera posługując się Materiałem pomocniczym nr 1 Networker</p>
podsumowanie	<p>Prowadzący pyta, czy uczestnicy widzą siebie w takiej roli, czy mają doświadczenie łączenia innych ludzi, a jeśli tak, to rozmawia z uczestnikami o tym, jak można je wykorzystać w pracy MR/PM</p>

Gra 24 kawałki



~ 45 min	Gra 24 kawałki
cel	<ul style="list-style-type: none">• Doświadczenie przez członków MR/PM sytuacji koniecznej komunikacji i współpracy z innymi.• Zdobyć doświadczenia we włączaniu w działanie różnych osób i odkrywania ich zasobów
materiały / przygotowanie	<p>Materiały: Koperty – po jednej na uczestnika Wydrukowane, pocięte kartki (25 kawałków) z informacjami dla uczestników. Kartki dla każdego uczestnika mają być włożone do koperty. Kartki A4 Flipchart i flamastry</p> <p>Przygotowanie: Logistyka: Liczba uczestników: 10-24 Czas trwania gry: 30 min. Czas przygotowania: 10 min. Liczba instruktorów potrzebnych do przygotowania: 1 Liczba instruktorów wymaganych na jedną grę (minimum): 1 Środowisko: w pomieszczeniach zamkniętych</p>

Gra 24 kawałki



~ 45 min	Gra 24 kawałki
aktywności	<p>Gra jest wariantem Farmerów lub Obelisku ZIN. W tej grze nie podaje się żadnych informacji oprócz zadania i zasad (poniżej). Uczestnicy siedzą w kręgu, prowadzący rozdaje im kartki z zadaniem i mówi, że mają 40 minut na wykonanie zadania. początkowa faza jest bardzo dramatyczna, bo prowadzący nie mówi nic więcej, nie zadaje pytań, i co najwyżej powtarza, że wszystkie potrzebne informacje są na kartkach. Prowadzący musi oprzeć się na naciskach uczestników, którzy "nie wiedzą", co mają robić i będą ciągle pytać trenera, o co właściwie się ich prosi. Prowadzący musi nadal powtarzać, że mają 40 minut na wykonanie zadania, a wszystko, co mają zrobić już im przekazał, a to czego potrzebują, znajduje się na ich kartkach. Prowadzący obserwuje uczestników podczas gry - ich zachowania, podjęte role, procesy zachodzące w grupie, drogę do osiągnięcia celu</p> <p>Prowadzący grupie (do 24 osób) rozdaje uczestnikom koperty, w których są kartki z informacjami. Każdy z graczy posiada 1-2 informacje.</p> <p>Zadanie dla grupy (napisane na flipcharcie): -Zajdźcie odpowiedź na pytanie: <i>W jakiej kolejności grupa Jana odwiedziła wymienione kraje?</i></p> <p>Zasady: -zadaniem gracza jest precyzyjnie odpowiadać na zadawane mu przez innych pytania, również sam je zadaje -gracz nie może nikomu pokazać lub przeczytać informacji ze swojej kartki</p>
podsumowanie	Po upływie 40 minut Prowadzący przerywa grę (jeśli uczestnicy nie znaleźli rozwiązania) lub kończą ją wcześniej, gdy uczestnikom szybko udało się je znaleźć.

Analiza działań podczas gry



~ 30 min	Analiza działań podczas gry
cel	<ul style="list-style-type: none">• Dokonanie przez uczestników gry analizy własnych i grupowych działań sprzyjających i utrudniających osiągnięcie celu• Zidentyfikowanie umiejętności, postaw ważnych w grze, które są istotne dla osoby sieciującej• Sformułowanie wniosków ważnych dla networkera
materiały / przygotowanie	flipchart + flamastry
Aktywności	<p>Czego nauczyła nas gra - analiza Prowadzący mówi, że teraz uczestnicy zajmą się omówieniem gry i wyciągnięciem z niej wniosków dla osoby sieciującej ludzi i organizacje w pracy MR/PM.</p> <p>Prowadzący kieruje analizą wg następujących punktów: -osobista ocena udziału w grze uczestnika + informacje zwrotne od innych uczestników i Prowadzącego, -ocena zespołu jako całości - wypowiedzi uczestników + informacja od Prowadzącego, -jak łatwo/trudno było uczestnikom realizować rolę networkera w czasie stresu i presji związanej z zadaniem., - jakie mają doświadczenia z angażowania członków, którzy nie mieli ważnych informacji do wykonania zadania.</p>
podsumowanie	<p>Prowadzący podsumowuje doświadczenia z gry: podkreśla, jak ważna jest umiejętność postawienia się na miejscu innych i wykorzystania ich potencjału w pełni, a nie tylko zasobów, które są oczywiste.</p> <p>Prowadzący namawia do dyskusji nad sposobami utrudniającymi takie nastawienie i sposobami na jego ograniczenie, i odwrotnie - nad znalezieniem mechanizmów, które wspierają kompetencje, o których mówiliśmy. Prowadzący zapisuje pomysły na flipcharcie w 2 kolumnach.</p>

Podsumowanie wiedzy



~ 10 min	Podsumowanie wiedzy, umiejętności i postaw ważnych w sieciowaniu
cel	<ul style="list-style-type: none">• Wyciągnięcie wniosków dla osoby sieciującej z wykładu, udziału w grze i innych doświadczeń• Spisanie działań osoby sieciującej
materiały / przygotowanie	Flipchart + flamastry kartki samoprzylepne
Aktywności	<p>Prowadzący pyta uczestników jakie ich zdaniem ważne czynności wykonuje osoba sieciująca, a jakie powinna mieć przy tym postawy.</p> <p>Wypisuje zgłaszane propozycje na 2 częściach plakatu. Podkreśla, jak ważne są postawy np. szacunek do kompetencji każdego z uczestników sieci pozwala na skuteczne zaangażowanie go i zmotywowanie go do dzielenia się swoimi zasobami.</p>

Materiały pomocnicze

Materiał pomocniczy nr 1.

Networker

Networker to osoba, która jest głęboko przekonana, że każdy człowiek ma w sobie jakieś unikalne dary, którymi może się dzielić z innymi. Jest otwarty na każdego człowieka i jego wyjątkowość, aktywnie odkrywa i wydobywa mocne strony i możliwości ludzi, z którymi się styka oraz proaktywnie tworzy i poszukuje możliwych połączeń z innymi ludźmi i organizacjami. **Networker potrafi myśleć i wczuwać się w cechy i potrzeby jednostek i całych organizacji, upraszczać te potrzeby do zrozumiałych całości i form wyrazu,** i w tej prostocie łączyć je z innymi ogniwami sieci, które albo same to oferują, albo mają te możliwości, ale nie realizują jeszcze w pełni swojego potencjału.



Materiały pomocnicze

Materiał pomocniczy nr 2

Karty z informacjami dla graczy

Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Niektóre informacje, które otrzymaliście, są bez znaczenia i nie pomogą wam w rozwiązywaniu zadania.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Po przestudiowaniu map menedżerzy postanowili zastąpić wszystkie samochody z wypożyczalni samochodami terenowymi.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Pierwszym krajem, który odwiedziła grupa Pawła, była Słowacja.
Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Przed stworzeniem rozkładu Pawła poprosiła o informacje pracowników biura przewodników.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	W trakcie podróży często pojawiały się problemy z komunikacją i nieporozumieniami kulturowymi.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Grupa Piotra odwiedziła Węgry jako ostatnia.
Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Trudno było zdecydować się, która grupa była najlepsza z punktu widzenia znajomości języków obcych.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Służba meteorologiczna przepowiedziała jasny i wilgotny dzień.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Zadaniem grupy jest odpowiedzenie na następujące pytanie: „W jakiej kolejności grupa Piotra zwiedziła wybrane kraje?” Wasza grupa ma wszystkie potrzebne informacje.

Materiały pomocnicze

Materiał pomocniczy nr 2

Karty z informacjami dla graczy

Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Pavla i Petra były zadowolone z tego, jak grupy poradziły sobie z barierą językową i kulturową.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Wszystkie cztery grupy równocześnie odwiedziły różne kraje i wymieniły się na końcu odwiedzin każdego kraju.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Zanim wymieniono samochody z wypożyczalni, zostały przetestowane – wykazano, że nie są zdolne do jeżdżenia po nieutwardzonych drogach.
Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Paweł spotkał się z Piotrem, aby przedyskutowali plan podróży, ale Pavla przygotowała rozkład.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Paweł odwiedził Czechy jako trzeci kraj w czasie swej podróży.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Nowe słowniki do pokonania bariery językowej w poszczególnych krajach najwdocniej nie były zbyt pomocne.
Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Każdy menedżer IBM odwiedził cztery kraje w różnej kolejności.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Każdy menedżer IBM miał swój ulubiony kraj i przygotował plan podróży tak, aby swój ulubiony kraj odwiedził jako pierwszy.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Częścią składową seminarium IBM były także ekskursje do czterech krajów, kiedy to uczestnicy podzielili się na cztery grupy prowadzone przez czterech menedżerów.

Materiały pomocnicze

Materiał pomocniczy nr 2

Karty z informacjami dla graczy

Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Choć Roman nie prowadził żadnej z grup, znacząco wspomógł rozwiązywanie problemów tego dnia.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Grupa, która wcześniej wstawała na śniadanie, rozpoczęła swą podróż w Polsce.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Grupa Pawły nie była w Czechach jako ostatnia.
Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Grupa Pawły to ta, która tego dnia wstawała wcześniej na śniadanie.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Grupa Petry podróżowała po Polsce jeszcze przed Słowacją.		
Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Piotr, Petra i Paweł spędzili pierwszy wieczór dyskutując o państwach odwiedzonych tego dnia i przeglądając mapy.	Zawartą informację możesz innym osobom tylko powiedzieć - nie pokazywać!!!	Opracowanie rozkładu było trudne, ponieważ Piotr i Pawła chcieli rozpocząć podróż w tym samym państwie.		