Министерство спорта, туризма и молодежной политики Самарской области
Государственное бюджетное учреждение Самарской области
«Агентство по реализации молодежной политики»

ЛИДЕР XXI ВЕКА

Самарский регион

САМАРСКАЯ ОБЛАСТЬ
ЛИДЕР XXI ВЕКА

Победители конкурса «Лидер XXI века»!

2005 год

I региональный конкурс

Аносова (Железникова) Мария, м.р Хворостянский, Федотов Виктор, г.о. Сызрань, Ружело Ольга, м.р. Кинельский, Сидоренкова Оксана, г.о. Чапаевск.

Всероссийский конкурс

Аносова (Железникова) Мария – призер Всероссийского конкурса, обладатель специальной номинации «За служение детству».
Ружело Ольга - призер Всероссийского конкурса, обладатель специальной номинации «Признание коллег».

2006 год

II региональный конкурс

Мельникова Янина, м.р. Пестравский, Аргеев Сергей, г.о. Самара, Мокеева (Зубарева) Олеся, г.о. Самара, Минасян Артем, г.о. Тольятти.

Всероссийский конкурс

Минасян Артем – победитель Всероссийского конкурса в основной номинации «Руководители молодежных общественных объединений»

2007 год

III региональный конкурс

Соловов Дмитрий, г.о. Самара, Абдулов Руслан, Г.о. Тольятти, Кусайко Андрей, г.о. Тольятти, Козлова Екатерина, г.о. Тольятти, Хабарова Валентина, м.р. Сергиевский

2008 год

IV региональный конкурс

Евсеева Юлия, г.о. Отрадный, Кусайко Светлана, г.о. Тольятти, Борзаков Денис м.р. Ставропольский, Горожанкина Марина, г.о. Тольятти

Всероссийский конкурс

Борзаков Денис – победитель Всероссийского конкурса в номинации «Руководитель детских общественных объединений»

2009 год

V региональный конкурс

Евсеева Юлия, г.о. Отрадный, Кусайко Светлана, г.о. Тольятти, Борзаков Денис м.р. Ставропольский, Горожанкина Марина, г.о. Тольятти

Всероссийский конкурс

Козлова Марина – победитель Всероссийского конкурса в номинации «Лидеры общественных объединений в возрасте от 26 до 30 лет»

2010 год

VI региональный конкурс

Герасимчук Татьяна г.о. Чапаевск, Рустамов Александр г.о. Новокуйбышевск, Козловцева Майя, г.о. Новокуйбышевск.

Всероссийский конкурс

Козловцева Майя – специальная номинация «Лидерство – линия жизни»

Министерство спорта, туризма и молодежной политики Самарской области,
Государственное бюджетное учреждение Самарской области
«Агентство по реализации молодежной политики»

Лидер XXI века
Самарский регион

(информационно-методический сборник)

УДК 629

ББК 39.5

Вейс О.А. – составитель сборника
Бондаренко Н.О., Кокарева Т.В., Маширова Е А. – редакционная группа.

Лидер XXI века Самарский регион - информационно - методический сборник. - Самара: ООО "ЦПР", 2010. - 67 с.

Информационно-методический сборник по материалам региональных этапов (2005-2010 гг.) Всероссийского конкурса лидеров и руководителей детских и молодежных общественных объединений «Лидер XXI века».

Сборник изготовлен в рамках проекта «Издание информационно-методических материалов по молодежной политике» п. 1.5. Мероприятий по реализации Стратегии государственной молодежной политики в Самарской области на 2008-2010 годы.

© ГБУ Самарской области «Агентство по реализации молодежной политики»

ISBN 978-5-903123-25-4

Содержание

История, проблемы и перспективы регионального конкурса лидеров и руководителей молодежных и детских общественных объединений «Лидер XXI века»....4

Деловые игры....6

ОПИСАНИЕ ИГРЫ «Год жизни общественного объединения» 7

ОПИСАНИЕ ИГРЫ «Неформальные молодежные объединения»....19

ОПИСАНИЕ ИГРЫ «Атлантида»....27

Самопрезентация....30

Творческая работа (эссе)....31

Выставка....32

Дискуссия....33

Ток – шоу «Достижения и проблемы детских и молодежных общественных объединений Самарской области»....35

Социальное проектирование....38

Деловая игра «Проектный робот»....40

Контрольная работа по социальному проектированию....44

Социальная акция....51

Театрализованная игра: «Хранители жемчуга»....53

Церемонии конкурса....56

Сценарий открытия V Регионального конкурса «Лидер XXI века»....56

Сценарный план церемонии награждения VI Регионального конкурса «Лидер XXI века»..61

История, проблемы и перспективы регионального конкурса лидеров и руководителей молодежных и детских общественных объединений «Лидер XXI века»

История развития регионального конкурса лидеров и руководителей молодежных и детских общественных объединений «Лидер XXI века» в полной мере отражает этапы становления гражданского общества в Самарской области. Начавшись с инициативы общественной организации в 2005 году, в 2010 году конкурс является одной из основных форм по поддержке молодежного и детского движения органами государственной власти.

Бурное развитие некоммерческого сектора в период 2000 - 2004 годов привело к появлению довольно большого числа молодежных общественных организаций (более 200 - по данным управления юстиция в 2003 году). Стали формироваться первые институциональные модели – появляются специализированные программы обучения специалистов молодежных НКО, проводятся выездные смены актива, деятельность объединений всесторонне исследуется различными научными организациями. В результате этого процесса стало закономерно появление конкурса, который бы продемонстрировал вариативность существующих подходов в работе.

В 2005 году Департамент по делам молодежи впервые запланировал проведение регионального конкурса «Лидер XXI века». Разработка процедур конкурса вызвала оживленные дебаты среди представителей некоммерческого сектора. Члены оргкомитета задавались вопросами, которые до сих пор не потеряли актуальность:

- Что является мерилом лидерства?
- Как в условиях 3-4 дней конкурса провести объективную оценку взаимодействия конкурсанта с целевой группой?
- Какой научный подход выбрать при формулировке критериальной базы?
- Что должно стать основной целью конкурса: выявление лидеров, обучающая составляющая конкурса или поддержка уже существующих молодежных объединений?

С этими вопросами оргкомитет приступил к проведению первого конкурса «Лидер XXI века» на территории Самарской области. Конкурс 2005 года стал сплавом образовательной программы и механизма поддержки молодежных и детских объединений. Конкурс состоялся в два этапа: очный, включающий в себя основные испытания, и деятельностный, предполагающий реализацию проектов. На первом этапе конкурса участники продемонстрировали свои навыки публичных выступлений, дискуссий, самопрезентации. Также в программу была включена подготовка социальных проектов. В результате конкурса были определены победители в основных номинациях и дополнительно объявлены победители грантового конкурса мини-проектов, разработанных участниками. Данные проекты были реализованы в течение 6 месяцев после завершения конкурса.

Однако уже в 2006 году конкурс полностью перешел под крыло государственного учреждения Самарской области «Агентство по реализации

молодежной политики». Изменение организатора конкурса привело к стандартизации процедур конкурса и комплексного документального обеспечения всех конкурсных процедур.

Начиная с 2007 года, конкурс стал проводиться с предварительными зональными этапами, которые являются отборочными по отношению к финалу. Зональный этап представляет собой предварительные конкурсные испытания для представителей общественных объединений соседних муниципальных образований. Количество зон варьировалось в разные годы – от 5 до 10.

Данный сборник включает в себя тот опыт, который накопили организаторы за годы его проведения. Безусловно, сборник можно дополнять и дополнять, включая все то множество нюансов, из которых складывается оценка у членов жюри. В настоящий момент для организаторов было важно обобщить накопленный опыт в его многообразии, чтобы предоставить его будущим организаторам, а также коллегам из других регионов, проводящих подобные конкурсы.

Деловые игры

На протяжении 3х лет при проведении конкурса использовалась деловая игра «Год жизни общественного объединения», разработанная Александром Вадимовичем Кострикиным (Член Российско-Германского совета по молодежному сотрудничеству, руководитель рабочей группы по проблемам молодежи, семьи и детства Общественной палаты при Полномочном Представителе Президента РФ в СЗФО. С 2008 года - председатель Санкт-Петербургского отделения Ассоциации работников молодежной сферы. Действительный член Национальной академии ювенологии. Почетный работник сферы молодежной политики.). Деловая игра «Год жизни общественного объединения» является вариантом т.н. организационно-деятельностных игр (ОДИ), теория и практика которых детально разработана Г.П.Щедровицким и его последователями.

Предлагаемый вариант адаптирован для руководителей молодежных и детских общественных объединений России. Эта игра была неоднократно апробирована в рамках обучающих семинаров для руководителей и лидеров молодежных и детских общественных объединений, а также дважды использовалась как конкурсная процедура на финале Всероссийского конкурса руководителей и лидеров молодежных и детских общественных объединений «Лидер XXI века» (в 2003 и в 2005 гг.).

Игра «Год жизни молодежных и детских организаций» направлена на выявление и практическую отработку индивидуального и коллективного принятия решений, навыков взаимодействия в группе, ведения переговоров, умения формулировать предложения и проекты. Игра предполагает и выявляет знания участников о роли и месте различных общественных институтов и их отношении к деятельности молодежных и детских общественных объединений.

Игра может использоваться как элемент тренинга и подготовки руководителей молодежных и детских объединений, как инструмент ранжирования и оценки освоения различных навыков, а также как комплексное диагностическое средство. В качестве организационно-деятельностной игры она будет полезна для планирования деятельности и выработки стратегии общественных объединений. При включении реальных представителей органов власти или бизнеса вместо имитирующих их деятельность групп «подыгрыша» – способствовать стратегическому планированию и развитию взаимоотношений различных общественных структур и институтов того или иного территориального образования.

В 2009 году была использована ролевая игра «Неформальные молодежные объединения», предполагающая погружение участников в различные субкультуры. Автор – Кокарева Татьяна Вячеславовна (режиссер конкурса, педагог дополнительного образования, заведующая эстетическим отделением ДШИ № 5 г.о. Самара)

В 2010 году идея ролевых игр продолжала развиваться и воплотилась в игру «Атлантида», которая уже не имела никакой привязки к деятельности молодежных общественных объединений, но позволяла максимально проявить личные лидерские качества участников, заставляя принимать решения в неожиданных ситуациях. Игра была разработана по заказу ГБУ СО «Агентство по реализации молодежной политики» игротехническим клубом СГАУ «За гранью».

ОПИСАНИЕ ИГРЫ «Год жизни общественного объединения»

Продолжительность – 3,5 – 4 часа (варианты – до 6-12 часов).

Цель: практическая реализация умений и навыков принятия решений, работы в группе, проявление инициативы, знаний порядка работы органов государственной власти и местного самоуправления (МСУ), планирования времени и работы в условиях его дефицита.

Количество участников: от 20 чел., оптимально 60-70 чел.

Количество организаторов:

- 1 ведущий («Руководитель игры»);
- 1-2 помощника;
- до 20 чел – группа «подыгрыша»;
- возможно также дополнительно 5-10 чел. в качестве кураторов микро-групп и помощников.

Необходимые материалы, оборудование:

- бумага А4 (3 пачки);
- бланки игры в достаточном количестве (см. приложение);
- степлеры (минимум 5 штук);
- компьютер с принтером (лучше А3) для выпуска газеты;
- помещения для работы всех групп («подыгрыша» и мест встречи микро-групп участников) – для этого не обязательно должны использоваться отдельные помещения, но для каждой группы «подыгрыша» (условной организации или органа власти) должно быть место для работы, стулья и желательно стол;
- компьютеры для подготовки и заявок сообщений участниками (не обязательно).

Порядок проведения:

Организационное собрание без участников – организаторы определяют группы «подыгрыша» и посредников, знакомят их друг с другом, с правилами и ходом игры, критериями оценки участников, помогают выработать игровые роли. Определяется место расположения групп «подыгрыша», они получают памятки и регистрационные листы, а также необходимые бланки.

Группы «подыгрыша» (они же обычно члены жюри, оценивающие работу участников, либо в каждом месте есть модератор, ведущий переговоры, и члены жюри, оценивающие участников и их материалы), каждая из которых имеет свой объем баллов и принципы их распределения, отражаемые в протоколе соответствующей группы «подыгрыша»:

Регистрационная служба и налоговая инспекция (руководитель игры) – в начале игры каждая группа участников проходит «регистрацию», указывая свой состав и местоположение, в дальнейшем в ходе игры сдает «квартальные отчеты» – сообщает о полученных доходах за условные 3-6-9 месяцев. Годовым «отчетом» является итоговый протокол игры. Можно ввести дополнительные баллы для участников, которые взяли на себя работу по подготовке групповых отчетов для «налоговой инспекции» (по 1 или по 2 балла за подготовленный отчет в зависимости от целей игры). Группа, не сдавшая в установленные сроки квартальный отчет, получает 2 штрафных групповых балла. Сроки участники должны знать сами (по действующему законодательству – до 30 числа месяца, следующего за отчетным кварталом).

Администрация Президента - дает рекомендации на программы от имени полпредов в округах по обращениям с преимуществом поддержки сетей, рекомендации на групповые проекты в программу «Молодежь России», неожиданно для участников в мае-июне учреждает пост помощника Президента по молодежи (заявки принимаются только с рекомендациями не менее 10 МДО (молодежных и детских объединений) или региональных властей, избранный получает 25 баллов и выбывает из дальнейшей игры как участник, но может давать рекомендации).

Государственная дума - принимает законы и бюджет – за каждое принятое предложение 5 баллов. Шансы на принятие предложения увеличиваются, если заручиться рекомендациями. Возможна одна группа с Администрацией президента.

М*инистерство спорта, туризма и молодежной политики* – формирует программу «Молодежь» (по 5 баллов за предложение) и выдает гранты 1,2 и 3 степени – соответственно 2,3 и 4 балла, по 5 грантов каждой номинации. Поддержаны будут в первую очередь проекты, победившие в другие дни конкурса, но этого участники не знают, за подачу заявки с украденной идеей без ссылки на автора снимается 2 балла).

Законодательное собрание региона (Областная Дума) – утверждает законы, программы, бюджеты. За каждое принятое предложение на уровне региона – 3 балла.

Губернатор и администрация региона – формирует свою программу по 2 балла за предложение, распределяет по конкурсу региональные гранты, дает рекомендации по обращениям. Количество грантов, как и в Минспортуризма, но конкурсов 2 – летние программы по 2 гранта каждого вида и инновационные программы – по 3 гранта каждого вида можно объединить с Законодательным собранием региона в одну группу подыгрыша «Регион».

МСУ (мэрия и городской совет) - дает рекомендации, распределяет гранты по 2 балла и отбирает участников на конгресс CLRAE в ноябре – 3 человека получают по 5 баллов, для отбора нужны публикации или реализованные проекты, т.е. выигранные конкурсы.

СМИ (группа помощников из числа волонтеров)- издает газету 1 раз в 2 месяца, т.е. 30 минут, публикует поддержанные материалы, за каждую публикацию – по 2 балла, но нужен информационный повод – например, прошедшая конференция, принятое предложение или реализованный проект. СМИ готовы поддержать бизнес при условии инвестиций 1 млн. долларов). СМИ сами формируют редакционную политику (например, можно брать в публикацию все предложения

участников; можно только те, которые они сами наберут на компьютере; можно ввести ограничения, что публикуется только то, что поддержано властями или что носит характер события и будет интересно читателям. Свежие выпуски газеты вывешиваются на стенде и разносятся по всем группам «подыгрыша» (участники должны сами подойти и прочитать газету на стенде).

Бизнес (например, торгово-промышленная палата) - поддерживает интересные проекты или те, где есть рекомендации или публикации в СМИ – таких проектов бизнес может поддержать по числу групп по 2 балла, а также те, где учтены интересы бизнеса – развитие рынков и имидж бизнеса, 3 проекта по 4 балла. Бизнес готов заключить договор с большой сетью (не менее 8 организаций) и поддержать их каждого по 5 баллов, при этом инвестировать в СМИ.

Международные организации и фонды - проводят 2 грантовых конкурса: по 40 баллов для сетей из 6 организаций и по 5 баллов для отдельных организаций, причем нужен вклад местных или региональных властей минимум 1 балл на организацию – и международный тренинг-курс, на которую каждая группа может отправить своего представителя, при этом он получит 3 балла за рост своего имиджа. Группе, не отправившей человека, можно начислить по штрафному баллу за неиспользованные возможности.

ОПГ (организованные преступные группировки, бандиты, мафия) – об их существовании неизвестно участникам. ОПГ скрывается под обозначением «финансово-промышленная группа», она дает деньги до 4 баллов, но за них начисляются штрафные очки по 4 балла, таким образом, участники, получив средства, в той же мере теряют имидж и «честное имя». ОПГ может предложить поддержать нужного человека на выборах или создать клуб, казино, где охрану она берет на себя (не надо говорить впрямую про наркотики, пусть участники догадаются), а могут и ничего не предлагать, говоря: «Если что будет надо, мы сами вас найдем».

Каждая из групп «подыгрыша» ведет собственный лист регистрации, в котором отмечает все контакты, их результат и фактическое время, что позволяет при возникновении разногласий уточнить, что было на самом деле (были случаи, когда участники вписывали себе несуществующие достижения или подделывали подписи «органов власти»).

Место расположения каждой из групп «подыгрыша» известно каждой из них и руководителю игры заранее и записано в соответствующем бланке, который есть в каждой группе.

При небольшом числе участников может быть всего 3-4 группы «подыгрыша», например, бизнес, СМИ, исполнительная власть и законодательная власть.

Организационное собрание участников. Руководитель объясняет правила игры, раздает памятки участникам и отвечает на вопросы.

Условия игры:

«Год жизни» равен 3 часам, таким образом, 15 минут – это 1 месяц. Необходимо максимально реализовать свои возможности: добиться привлечения ресурсов, сделать известными себя и свою организацию, установить контакты и партнерские связи.

Игровое пространство - это (пределы здания, этажа, территория лагеря…)

Примечание:

При игре с малоподготовленной аудиторией или если игра используется в начале тренинга как средство для создания проблемного поля, можно удлинить игровой «год» до 4 часов, но важно помнить, что дефицит времени является важным игровым условием, в условиях которого участники сами вырабатывают свои стратегии, причем нет «правильной» стратегии или «правильного» и «неправильного» поведения – все является предметом обсуждения исходя из впечатлений участников от процесса и результатов игры. Увеличение времени необходимо также при большом количестве участников и большом числе групп «подыгрыша», большом количестве различных «вводных» событий – при этом, в принципе, игра может продолжаться до 9 или даже 12 часов.

Участники делятся на рабочие группы по 5-6 человек, каждая группа может представлять одну организацию или группу организаций (ассоциацию)

Примечание:

Если при делении используются абсолютно вымышленные организации, то более реализованным окажется творческий и инновационный аспект игры. Если это реальные МДО или регионы (федеральные округа, районы, организации) – тогда больше практический результат для сплочения участников как команды того или иного образования, что полезно для выработки стратегии развития конкретных регионов или организаций. При делении по сфере деятельности участники могут лучше реализовать свое знание проблемы и выработать идеи для дальнейшей реализации в собственной практической деятельности, исходя из понимания своего места в поле структур различной направленности.

Если число участников меньше 40 чел., то делиться на группы нет смысла.

Игра без предварительного разделения позволяет участникам свободно создавать коалиции, ассоциации и другие группы, поощряет индивидуальную активность. Это ближе к реальности, но затрудняет оценку, поэтому в этом случае на вводном собрании надо сказать, что объединения будут поощряться (равное начисление всем членам коалиции общих баллов неденежного характера). Каждая созданная участниками группа «регистрируется» у руководителя по ходу игры, «квартальной отчетности» не требуется.

Период самой игры – 3 часа (12 месяцев по 15 минут) В ходе игры МДО должны сформироваться, распределить обязанности, выработать свою стратегию и реализовать ее в переговорах с другими участниками игры. Каждая группа сообщает о своем местоположении – в противном случае она не играет вообще или имеет 3 штрафных месяца. Каждый участник и каждая группа имеют соответственно индивидуальный и групповой листок учета.

Участники могут создавать новые группы и коалиции, учреждать собственные СМИ, протокол о создании каких-либо новых образований передается руководителю игры. Новые группы получают балл за инициативу и затем распределяют групповые баллы так же, как основные группы. Группы «подыгрыша» уходят в отпуск (кофе-брейк) по графику или по собственному усмотрению (об этом надо договориться заранее).

Вводные в ходе игры осуществляются через публикации в СМИ или записки руководителя игры отдельным группам и участникам. В газете также

отражаются те или иные события, к которым участники могут выразить свое отношение как действиями (обращениями, митингами), так и предложениями тех или иных проектов для решения этих проблем. Актуальность, т.е. использование информации СМИ, оценивается при анализе проектов в органах власти и фондах.

Возможна и дезинформация с последующим опровержением.

Макеты 6-ти номеров газеты делаются заранее, в них в соответствующие «месяцы» сразу же закладывается информация с соответствующими «вводными». Оставшееся место может заполняться материалами, представленными участниками или группами «подыгрыша» (обращения, итоги конкурсов и т.п.).

Примеры вводных:

- решено разработать Стратегию молодежной политики в России;
- решено ввести должность помощника Президента проблемам детей и молодежи (по ювенальной политике);
- проводятся европейский семинар для молодых лидеров и конгресс Европы по участию молодежи в жизни местных и региональных сообществ;
- распределяются гранты Минобразования, фондов, МСУ, регионов;
- скоро выборы в Думу, представители бизнеса хотят избраться в Госдуму (региональные Законодательные Собрания);
- принят в первом чтении закон, существенно ухудшающий положение общественных объединений (естественно, в Госдуме должен быть текст «закона»);
- начато формирование региональных и окружных Общественных палат по примеру Общественной палаты Российской Федерации;
- В Госдуме (облдуме) обсуждаются поправки в КоАП, вводящие штраф за поцелуи и обнимания в общественных местах;
- исчез руководитель фракции ЛДПР («Правое дело», ЕР, лидер «Яблока»);
- запрещена деятельность НБП (КПРФ, «Справедливой России», СПС) за экстремизм (получение денег от иностранных фондов, поддержку Бен-Ладена, …);
- региональные власти готовы отдать под областной (городской) Дом молодежи бывшую водопроводную станцию со старинной водонапорной башней. Общая площадь – 3,5 тыс. квадратных метров. Губернатор пообещал выделить деньги на ремонт и предложил создать на этой базе государственное учреждение или госпредприятие, которое бы также само зарабатывало деньги платными услугами, например дискотеками. Пока нет кандидатуры директора новой структуры. Губернатор сказал в эфире местного ТВ: «А где лидеры наших общественных объединений?»;
- скинхэды (или хулиганы?) забили насмерть студента - активиста международной правозащитной организации, поддерживаемой Советом Европы.

Подведение итогов игры

Каждый участник отмечает все свои контакты и достижения на «Индивидуальном листе участника», прикрепляя степлером полученные лично им рекомендации и ответы.

Группа собирает групповые оценки на групповом листе (он может храниться у посредника-куратора или у одного из участников). По окончании игры каждый проверяет свои личные достижения, заполняется групповой бланк и к нему прикрепляются степлером индивидуальные листы участников данной группы.

Группы, не сдавшие «годовой отчет» в течение 15 минут, считаются не участвовавшими в игре.

Итоги подводятся по следующим показателям:

• привлеченных ресурсов: по 1 баллу за каждые 100 тыс. рублей или по указанным в листах-подтверждениях баллам, при этом возможны различные варианты учета ресурсов, привлеченных группой: 1) ресурсы, привлеченные группой делятся на всех членов группы (этот вариант ближе к жизни, т.к. деньги реально делятся на всех, можно предложить участникам самим разделить эти деньги между собой) 2) каждый получает баллы, соответствующие половине ресурсов группы (этот способ стимулирует кооперацию и создание партнерств);

• участие в программах: за каждое принятое предложение по включению пункта (мероприятия, направления, раздела) в Федеральную программу – 5 баллов, в региональную программу – 2 балла, за внесение предложений по итогам международной конференции 5 баллов; дополнительно могут быть начислены баллы за актуальность предложений, т.е. учет в своей деятельности игровых «вводных» опубликованных в СМИ;

• PR себя и организации – публикации в СМИ, участие в международных мероприятиях и совещаниях – по 2 балла за публикацию;

• кооперация – дополнительно по 1 баллу за каждую созданную коалицию, баллы за умение работать в группе (оценивается посредниками, баллы начисляются за конструктивное взаимодействие, ответственность, инициативу и активность, снимаются за деструктивное поведение и подавление других, соответственно + или – 3 балла на человека);

• коммуникация – дополнительные баллы могут начисляться посредниками только индивидуально за умение представить идею, вести беседу, слушать и аргументировать – отмечаются в протоколах групп «подыгрыша», а затем при обработке разносятся по индивидуальным протоколам участников.

Примечание:

• баллы кооперация+коммуникация могут обобщаться в единую оценку «взаимодействие»;

• баллы участие+PR могут обобщаться в единую оценку «имидж».

Далее приведена таблица баллов, которые можно получить в тех или иных «организациях» (группах «подыгрыша»).

Порядок подведения итогов игры.

В групповые и индивидуальные листы разносится оценка за публикации в СМИ, за коммуникацию, баллы посредников.

Индивидуальные баллы заносятся на групповой лист в соответствующие разделы, таким образом, каждый получает не только личный балл и долю от балла группы, но также профиль ресурсы/участие/имидж/взаимодействие исходя из того, какие именно баллы получил участник. Чтобы получить профиль участника относительно других нужно выполнить ранжирование исходя из максимально и минимально набранных баллов по каждому разделу. Это ранжирование выявляет стратегии направленности на материальные ресурсы, имидж, генерирование идей и участие или взаимодействие с другими МДО.

Профиль может строиться также по соотношению баллов, полученных каждым участников индивидуально и в качестве доли от групповых баллов. Ранжирование участников по этому соотношению позволяет выделить тех, кто придерживался индивидуальной, а кто – групповой стратегии.

Пример: *участник А. набрал всего 36 баллов, при этом:*

• ресурсы – 26 (18 групповых, 8 индивидуальных – 3 предложения);

• участие – 8 (4 групповых, 4 индивидуальных – 1 предложение);

• PR - 2 индивидуальных (публикация в СМИ);

• коммуникация – 2 балла за презентацию своего проекта штрафные;

• 2 балла за индивидуальную связь с ОПГ.

Максимальное число баллов в игре среди всех участников было:

• ресурсы – 32;

• участие – 30;

• PR - 10.

Таким образом, участник А. явно ориентировался больше на привлечение ресурсов, чем на участие, довольно успешно находил средства, иногда не заботясь о средствах (связь с ОПГ), ограниченно проявлял собственную инициативу, при этом пользовался возможностями группы, но не забывал себя, недостаточно использовал возможности создания положительного имиджа в органах власти и в СМИ, в группе был скорее иждивенцем (нет баллов за коалиции, внутригрупповое взаимодействие), хотя когда речь идет о собственном проекте, может эффективно выстраивать стратегию общения.

Объявление результатов. Обмен впечатлениями (организаторы рассказывают о неиспользованных ресурсах).

Будет хорошо, если сначала все группы «подыгрыша» выскажутся о своих впечатлениях, по возможности избегая упоминания конкретных имен участников, особенно в негативном плане.

Затем надо дать возможность участникам задать вопросы и высказать свои впечатления. Во время обсуждения уместно задать участникам вопросы и попросить их всех ответить по кругу. Эти вопросы в дальнейшем могут стать темами для дискуссий в последующие дни, если игра проводится в рамках многодневного тренинга или семинара. Если участников много, можно предложить некоторые вопросы обсудить в группах (первые 3 и последний из перечня ниже), а остальные задать в режиме свободной дискуссии.

Примерные вопросы для обсуждения:

- какой стратегии вы придерживались во время игры? что для вас было важнее – получить средства или установить связи с разными организациями? для себя лично или для группы?
- с кем и почему вы кооперировались в ходе игры или почему не стали кооперироваться?
- использовали ли вы возможности прессы?
- что важнее для МДО – получить те или иные ресурсы для своей организации или добиться их справедливого распределения, создав сообщество МДО региона?
- государственный заказ и гранты для общественных молодежных объединений: каковы формы взаимодействия общественных объединений и органов власти?
- иностранные средства для общественных объединений – благо или опасность влияния?
- обращали ли вы внимание на публикации о тех или иных событиях в стране и в регионе? почему? должны ли МДО реагировать на эти сообщения? как МДО могли бы реагировать на эти события?
- можно ли было создать собственное СМИ? почему этого никто не сделал (а если кто-то это сделал – как он до этого додумался)?
- можно ли было стать помощником депутата? нужно ли это лидеру МДО?
- допустимо ли сотрудничество с бандитами (ОПГ)?
- хорошо ли, что «Дом молодежи» создан как государственная структура? Какова могла бы быть роль общественных объединений?
- насколько игра соответствует реальности, если нет, то в чем именно не соответствует (следует помнить, что впечатления от общения с одним знакомым чиновником многие склонны проецировать на всех чиновников вообще, забывая, что они тоже люди разные и не всегда бюрократы и не всегда компетентные специалисты)?

Участников обязательно нужно после обсуждения «вывести» из игры, всех поблагодарить и снять игровое возбуждение какой-либо разминкой.

ПРИЛОЖЕНИЯ

1. Бланки (не приводятся, могут быть подготовлены организаторами самостоятельно).

Требуемое количество бланков при игре на 60 чел.:

Заявка на встречу (при использовании варианта с разрешениями на встречу через руководителя игры)	200
Расположение групп и участников	10
Индивидуальный бланк участника	60 (по числу участников)
Памятка для участника	60 (по числу участников)
Групповой бланк и инструкция для посредника	по числу групп
Администрация Президента (инструкция и протокол)	2
Бланки отзывов Администрации Президента	20
Госдума (инструкция и протокол)	2
Бланки Государственной Думы	20
Минспорттуризм (инструкция и протокол)	2
Заявка на финансирование в Федеральное агентство	30
Бланки Минспорттуризм и Федерального агентства	15
Регионы (инструкция и протокол)	2
Заявка на региональный грант	30
Бланки региональных властей	10
МСУ – инструкция и протокол	2
Заявка на получение муниципального бланка	30
Бланки региональных властей	10
СМИ (инструкция и протокол)	2
Бизнес (инструкция и протокол)	2
Бизнес – бланки поддержки	10
Международные фонды (инструкция и протокол)	2
Итоги международного семинара	10
Заявка на грант по программе поддержки организаций	25
Заявка в ЕС на грант по поддержке сетей	10
ОПГ (инструкция и протокол)	1
ОПГ – бланк поддержки	25

2. Заготовки для газеты (6 номеров) (не приводятся, могут быть подготовлены организаторами самостоятельно).

3. Сводные таблицы – график игры и расчет баллов.

1. График игры

Тр. факт.	Мес.	Администрация Президента	Госдума	Минспорт-туризма и Росмолодежь	Регионы
10.30	I.				
10.45	II.		текущая поддержка обращений	Форм. Программы	Форм. Рег. Программы
11.00	III.		обсуждение поправок в КОАП	Утв-е программы	Утв-е региональной. Программы
11.15	IV.				Конкурс летних программ
11.30	V.	Сбор предл. на пом-ка		конкурс	Итоги летнего конкурса
11.45	VI.	Утверждение пом-ка			
12.00	VII.		парл-кие каникулы	Итоги конкурса	
12.15	VIII.		обсуждение поправок в ФЗ об НКО	Отпуск	
12.30	IX.	Формирование общественных палат в регионах	Бюджет-1-е чтение		Конкурс – прием заявок
12.45	X.		Бюджет2-е чтение		
13.00	XI.		Бюджет-принятие		Итоги конкурса
13.15	XII.				Рег. Бюджет
13.30	**Ок-е игры**				

МСУ	Бизнес	СМИ	Международные организации
Текущий конкурс	Текущий конкурс		
		1. • конкурс грантов • межд. тренинг • запрет целоваться обсуждается в Думе	Прием заявок тренинг
			Прием заявок 1-й конкурс (соц. и защита прав)
		2 • принята фед. программа • конкурс МО • должность помощника Президента • в Госдуму внесены поправки в ФЗ об НКО и об общ. объед-х	
			Решение по 1 конкурсу
		3 • итоги конкурса межд грантов • итоги конкурсов лето в регионах • конгресс CLRAE	Тренинг-семинар – участники «вернулись»
Заявки на конгресс	готовность к выборам	4 • итоги конкурса МО • 2-й конкурс грантов, рег. Конкурсы • полгода до выборов Бизнес лезет в Думу • начинается создание общественных палат в регионах	
Решение о дел-ции на конгресс (3 чел.)			Прием заявок 2-й конкурс (сети)
		5 • делегация на конгресс	
Конгресс CLRAE			Итоги 2-го конкурса
		6 • итоги 2-го конкурса межд.грантов	

Группа	Всего баллов*	Ресурсы	Участие**	Имидж**	Взаимодей-ствие
Адм-я Президента и	75		50 – по 5 за идею	25 – помощник президента	до +3 за презентацию идеи
Госдума	74		50 – по 5 за идею	3х8=24 за помощников депутатов	до +3 за презентацию идеи
Минспорт-туризма + Росмолодежь	95	45 за гранты	50 – по 5 за предложение в программу или проект Стратегии ГМП		до +3 за презентацию идеи
Регионы	75	45 за гранты	30 – по 3 за идею		до +3 за презентацию идеи
МСУ	65	20 (10 по 2)	30 – по 3 за идею	15 – группа 3 участников конгресса по 5 баллов	до +3 за презентацию идеи
Бизнес	72	20 на мелкие проекты, 12 на средние, 40 на предвы-борный			до +3 за презентацию идеи
Межд. фонд (программа)	135	25=5х5 инд. 80=2х40 сети		30 тренинг (10 групп по 3 балла)	до +3 за презентацию идеи
СМИ	72			6 публ. в номере х 6 номеров х 2 балла	
ОПГ	100=0	25 грантов по 4 балла		по –4 балла (штрафных) за каждый грант ОПГ	
Посредники-кураторы групп					по ±3 каждому за работу в группе
Итого:					

* без учета дополнительных баллов за взаимодействие.

** баллы за участие и имидж даются всем членам группы, баллы за привлечение ресурсов делятся поровну между членами группы (либо всем по половине суммы, либо сумма делится на число членов группы).

ОПИСАНИЕ ИГРЫ «Неформальные молодежные объединения»

Продолжительность – 1,5 – 2 часа.

Цель: изучение и демонстрация знаний об атрибутах, ритуалах и символах неформальных молодежных объединений.

Количество участников: от 20 чел., оптимально 60-70 чел.

Количество организаторов:

• 1 ведущий («Руководитель игры»);

• Ведущие площадок – 2-3 человека на площадку;

• 1-2 человека для каждой группы участников в качестве сопровождающих.

Необходимые материалы, оборудование:

• бумага А4 (1 пачка);

• антураж в соответствии с выбранными субкультурами.

Порядок проведения:

Организационное собрание без участников.

Из состава членов жюри и кураторов конкурсных групп формируются ведущие площадок. Станции определяются исходя из количества участников. Оптимально, чтобы количество площадок совпадало с количеством игровых групп. Игровые группы формируются из числа участников конкурса по 7-10 человек. Площадки определяются исходя из того, какие молодежные субкультуры актуальны в настоящий момент. Например, могут быть использованы следующие субкультуры:

Эмо

Эмо (англ. emo: от emotional - эмоциональный) - молодёжная субкультура, образовавшаяся на базе поклонников одноимённого музыкального стиля. Её представителей называют эмо-киды (emo + англ. Kid - молодой человек; ребенок) или, в зависимости от пола: эмо-бой (англ. Boy - мальчик, парень), эмо-гёрл (англ. Girl - девочка, девушка). Основные черты эмо-стиля.

Мироощущение

Выражение эмоций - главное правило для эмо-кидов. Их отличает: самовыражение, противостояние несправедливости, особенное, чувственное мироощущение. Зачастую эмо-кид - ранимый и депрессивный человек.

Существует стереотипное представление об эмо как о плаксивых мальчиках и девочках.

Несмотря на то, что эмо-кор появился и развивался как подвид панк-рока, ценностные ориентации этих субкультур совершенно различны. В отличие

от классических панков, эмо отличает романтизм и акцент на возвышенной любви. Внимание эмо чаще обращено на глубокие личные переживания, чем на общественные события. Эмо-культура начисто лишена агрессивного мачизма, характерного для хардкора - прямого предка эмо.

Эмо часто сравнивают с готической субкультурой, что обычно вызывает протест как у «готов», так и у эмо-кидов, хотя некоторые соглашаются, что между этими субкультурами есть определённое родство. Некоторые исследователи субкультуры предположили, что эмо подвергаются ещё большему риску самоубийства, чем «готы».

Несмотря на очевидные сходства (романтизация смерти, депрессивность, любовь к чёрному цвету, презрение к мачизму) и общие корни (готик-рок, как и эмо-кор, развился из понк-рока), между этими субкультурами есть много различий.

Имидж эмо

Внешность

Традиционной причёской эмо считается косая, рваная чёлка до кончика носа, закрывающая один глаз, а сзади короткие волосы, торчащие в разные стороны. Предпочтение отдаётся жёстким прямым чёрным волосам. У девушек возможны детские, смешные причёски - два «маленьких хвостика», яркие «заколочки» - «сердечки» по бокам, бантики. Для создания этих причёсок эмо используют большое количество фиксирующего лака для волос.

Часто эмо-киды прокалывают уши или делают «тоннели». На лице и иных частях тела эмо-кида может быть пирсинг (например, в губах и левой ноздре, бровях, переносице).

И юноши, и девушки могут красить губы под цвет кожи, использовать светлый тональный крем. Глаза густо подводят карандашом или тушью. Ногти покрывают чёрным лаком.

Сумка со значками

Типичные прозвища, используемые эмо в Интернете, очень экспрессивны, например: broken_heart, raped_teddy_bear, lonely_star и т.п.

Одежда

Для эмо характерна одежда в розово-чёрных тонах с двуцветными узорами и стилизованными значками. Основными цветами в одежде являются чёрный и розовый (пурпурный), хотя и другие шокирующе-яркие сочетания считаются допустимыми.

Бывают сочетания в широкую полоску. Часто на одежде изображены названия эмо-групп, смешные рисунки или расколотые сердца. Встречаются черты спортивного стиля одежды скейтбордистов и BMX-еров.

Характерная для эмо обувь - кеды типа Converse или скейтерские кеды, а также флипы (тряпичные тапочки в ромбик), слипоны (обувь, похожая на тапочки, но с подошвой, как у кед), вэнсы с узором в шашечку.

Наиболее типичная одежда:

• узкая, обтягивающая футболка;

• узкие джинсы чёрного или пепельного-синего цвета, возможно, с дырками или заплатками;

• чёрный или розовый ремень (часто из кожезаменителя по причине приверженности некоторых эмо-кидов к веганизму) с заклёпками, провисающими цепями и большой бляхой с символикой;

• кеды с яркими или чёрными шнурками, зашнурованными особым способом;

• клетчатая косынка - арафатка на шее.

Присутствуют ободочки с бантиком. Полосатые гетры на руках. Реже встречается одежда унисекс.

Атрибутика

Для эмо характерны следующие атрибуты:

• почтовая сумка через плечо, покрытая заплатками и значками;

• значки, прицеплённые к одежде и, иногда, к обуви;

• очки в широкой яркой или чёрной оправе;

• яркие разноцветные (обычно силиконовые) браслеты на руках, особенно популярны снэпы или панк-атрибутика (напульсники с шипами);

• крупные бусы ярких цветов на шее;

• мягкие игрушки в виде мишек, которым эмо-киды вспарывают животы и зашивают толстыми нитками. Такие игрушки играют роль своеобразных талисманов. Их берут с собой на прогулки, на занятия, с ними остаются дома и спят;

• напульсники на руках;

• символика;

• плаги;

• Розовое сердце, часто с поперечной трещиной или разорванное в клочья;

• Череп с костями;

• Розовый (или чёрный) пистолет или скрещённые пистолеты с надписью «bang-bang» (звук выстрела);

• чёрная пятиконечная звезда на розовом фоне;

• розово-чёрная шаховница;

• футболки с героями детских мультфильмов (например, Микки-Маус).

Характерные жесты

• наклонить голову, чтобы свисала чёлка, и приставить к виску два пальца на манер пистолета;

• сложить руки вместе в виде сердца;

• скривить ноги ступнями внутрь и чуть присогнуть колени;

• фотографировать своё отражение в зеркале.

Хиппи

Хиппи (англ. Hippy или hippie; от разг. Hip или hep, - «понимающий, знающий» (hipster - старое название субкультуры поклонников бибопа) - философия и субкультура, изначально возникшая в 1960-х годах в США.

Расцвет движения пришелся на конец 1960-х – начало 1970-х годов. Первоначально хиппи протестовали против пуританской морали некоторых протестантских церквей, а также пропагандировали стремление вернуться к природной чистоте через любовь и пацифизм. Один из самых известных лозунгов хиппи: «Make love, not war!», что означает: «Распространяйте любовь вместо войны!» или «Занимайтесь любовью, а не войной!».

Символика хиппи

Одним из символов движения хиппи считается старый микроавтобус «Фольксваген», который хиппи традиционно раскрашивали в стиле «Flower Power». На таких микроавтобусах группы хиппи любили ездить по небольшим консервативным американским городкам и шокировать их обитателей разными выходками.

Культура «хиппи» имеет свою символику, признаки принадлежности и атрибуты. Для представителей движения хиппи, в соответствии с их миропониманием, характерно внедрение в костюм этнических элементов: бус, плетеных из бисера или ниток, браслетов («фенечек») и прочее, а также использование текстиля окрашенного в технике «тай-дай» (или иначе - «шибори»).

Примером могут служить так называемые фенечки. Эти украшения имеют сложную символику. Фенечки разных цветов и разных узоров обозначают разные пожелания, изъявления собственных музыкальных предпочтений, жизненной позиции и т.п. Так, чёрно-жёлтая полосатая фенечка означает пожелание хорошего автостопа, а красно-жёлтая - признание в любви. Следует отметить, тем не менее, что эта символика трактуется в разных местах и тусовках произвольно и совершенно по-разному, и «хиппи со стажем» не придают ей никакого значения. Распространённые тексты типа «Значения цветов в фенечках» считаются уделом т.н. «пионеров» (то есть начинающих) и в среде «олдовых», как правило, вызывают ироническую реакцию.

Лозунги хиппи 60-х

• «Make Love, Not War» («Занимайтесь любовью, а не войной»);

• «Off The Pig!» («Выключи свинью!») (игра слов — «свиньёй» назывался пулемет M60, немаловажный атрибут и символ Вьетнамской войны);

• «Give Peace A Chance» («Дайте миру шанс») (название песни Джона Леннона);

• «Hell No, We Won't Go!» («Ни черта мы не уйдём!»);

• «All You Need Is Love!» («Всё, что нужно, это любовь!») (название песни The Beatles).

Готы

Готы – представители молодёжной субкультуры, зародившейся в конце 70-х годов XX-го века на волне пост-панка. Готическая субкультура достаточно разнообразна и неоднородна, однако для неё в той или иной степени характерны общие черты: специфический мрачный имидж, а также интерес к готической музыке, хоррор-литературе, фильмам ужасов и мистике.

Название

Название субкультуры готов и музыкального жанра готик-рок появилось в английском языке в 1980-е. Точное авторство его неизвестно.

Одной из первых групп, получивших ярлык «готической», была Joy Division - так назвали их критики Мартин Ханнетт и Тони Уилсон. По другой версии, названия происходит от Энди МакЭлиотта, вокалиста готик-роковой группы Sex Gang Children, который получил от Яна Астбэри (Ian Astbury) из Southern Death Cult прозвище «Граф Визигот» а его фанаты - «готы». В октябре 1983 Tom Vague ссылался на «Орды Готов» в журнале Zig Zag, с этого времени и название и субкультура надежно закрепились. В то время этот эпитет означал скорее «готский», то есть «варварский», а не «готический», но два значения быстро слились.

Готическая мода

У готов за два десятилетия сложился достаточно узнаваемый имидж. Хотя внутри готической моды существуют многочисленные направления, их объединяют общие черты.

Основные элементы готического имиджа - преобладание чёрного цвета в одежде, использование металлических украшений с символикой готической субкультуры, и характерный макияж.

Типичная атрибутика, используемая готами - анкх (древнеегипетский символ бессмертия, активно используется после фильма «Голод»), черепа, кресты, прямые и перевернутые пентаграммы, летучие мыши.

Макияж используется и мужчинами, и женщинами. Он не является повседневным атрибутом, и, как правило, наносится перед посещением концертов и готических клубов. Макияж обычно состоит из двух элементов: белой пудры для лица и тёмной подводки вокруг глаз. В этом отношении он схож с корпспэйнтом блэк-металлистов.

Прически в готической моде достаточно разнообразны. В эпоху пост-панка основным видом прически были средней длины растрепанные волосы. Но в современной субкультуре многие носят длинные волосы, или даже ирокезы. Для готов характерно красить волосы в чёрный или – реже - рыжий цвет.

Некоторые готы предпочитают одежду, стилизованную под моду XVIII—XIX вв. с соответствующими атрибутами: кружева, длинные перчатки и длинные платья у женщин, фраки и цилиндры у мужчин. Встречаются также общие атрибуты с модой металлистов - частое использование кожаной одежды, цепей и металлических аксессуаров. Иногда используются садо-мазохистские атрибуты, такие как ошейники и браслеты с шипами. Стиль «вамп» особенно характерен для готов.

Особая категория в готической моде - киберготы, которые представляют собой промежуточную моду между готами и риветхедами. Они смешивают готическую атрибутику с эстетикой киберпанка и индастриала.

Готическая мода сформировалась в основном из подражания популярным музыкальным исполнителям.

Готическая музыка

Субкультура готов сформировалась вокруг жанра готик-рок, одного из ответвлений новой волны. Основные группы этого жанра сформировались в конце 70-х - начале 80-х. Со временем влияние готик-рока распространилось на другие жанры. Сейчас в разряд музыки, теми или иными критиками относимой к «готической», входят несколько достаточно разных стилей, пользующихся популярностью в готической субкультуре. В готическом фэндоме не утихают споры по поводу того, каких исполнителей и какие жанры можно считать безусловной готикой, а каких - нет.

Готик-рок появился в Великобритании в конце 1970-х - начале 1980-х как часть более общего жанра пост-панк. Группы первой волны готик-рока - Sisters of Mercy, Bauhaus, Siouxsie & the Banshees , The Cure, Joy Division - были тесно связаны с панк-роком. Однако от панка их отличали существенные музыкальные особенности: более медленный ритм исполнения, меньшая тяжесть, минорная мелодика. Многие группы (например, Sisters of Mercy) использовали драм-машины вместо живых ударных.

Открывшийся в 1982 году в Лондоне ночной клуб Batcave стал культовым местом в истории готики. Здесь организовывались концерты готик-групп 80-х и вечеринки в готическом стиле. Batcave стал главным местом сбора образовавшейся сцены в Лондоне и также привлёк много внимания со стороны средств массовой информации. С расцветом Batcave по всей Великобритании открылись похожие клубы. Готик-рок оставался популярным до конца 1980-х, в нем появилась вторая волна - такие группы как Alien Sex Fiend, Fields of the Nephilim, The Mission, и др.

Подвид готик-рока - дэт-рок (death rock) — представляет собой промежуточное звено между готикой и хоррор-панком. Он отличается более тяжёлым и ритмичным, «панковским» звучанием, а также текстами на тему фильмов ужасов. Его старейшие и наиболее типичные представители - Christian Death и 45 Grave. Жанр был в основном распространен в США.

Дарквэйв (darkwave) - жанр, тесно связанный с готик-роком, сформировавшийся в середине и конце 80-х. Он представляет собой соединение готики с электронной и неоклассической музыкой. Жанр достаточно неоднороден. К пионерам дарквэйва относят голландцев Clan of Xymox, немцев Deine Lakaien, а из проектов 1990-х наиболее известны Diary of Dreams, Sopor Aeternus. Проект Lacrimosa, в настоящее время исполняющий готик-метал, тоже начинался в жанре дарквэйв.

Готик-металл сформировался в начале 1990-х годов из групп дум-метала подвергшихся влиянию готик-рока. Первой готик-металической группой считают Paradise Lost, которые со временем перешли к исполнению более классического готик-рока. К готик-металу также примкнули некоторые группы из других жанров. К таким относится Lacrimosa, одна из наиболее популярных готик-групп, которая начинала как проект в жанре дарквэйв. Другие известные группы в этом жанре - Theatre of Tragedy, Type of Negative, Tristania, Sirenia, Charon. Одно из самых узнаваемых нововведений готик-метала - использование гроулинга (брутального вокала) и женского голоса в дуэте «красавица и чудовище».

Некоторые готик-метал группы, например Tiamat и Paradise Lost, в своих поздних работах перешли от готик-метала к традиционному готик-року. Поклонники «старой школы» готик-рока, обычно не любят эти группы, однако в готическом фэндоме они популярны.

В 2000-е с готик-культурой тесно сблизилась культура поклонников музыки индастриал. Так появились «пограничные» движения, вроде риветхэдов и киберготов. Стоит отметить, что и в музыке многие группы смешивают дарквэйв или готик-метал с индастриалом и EBM, например L'Ame Immortelle, Umbra et Imago, ASP, Das Ich, Untoten, Gothminister, Theatre of Tragedy (в начале 2000-х).

Кроме того, готик-рок и готик-метал оказали большое влияние на Visual kei, благодаря творчеству арт-рок группы Malice Mizer. Взяв у готической музыки углублённую эстетику и имидж, вижуал кэй к нынешнему времени окончательно отделился от глэм-метала и элементы готик-метала и готик-рока стали основными для направления.

Имидж некоторых исполнителей нередко вводит в заблуждение людей, не знакомых с вышеперечисленными жанрами. В разные годы к готик-року или готик-металу пресса ошибочно причисляла такие группы как Marilyn Manson, HIM, и даже Nightwish.

Необходимо отметить, что в игру могут быть введены абсолютно любые станции, в том числе такие специфические как «военно-патриотические объединения», «экологические дружины» и т.д. Расширение спектра станций позволяет максимально разнообразить игру.

Ведущие каждой из станций придумывают собственные задания, которые будут предложены участникам, а также действо, в которое будут вовлечены участники.

Организационное собрание для участников.

Участникам игры предлагается разбиться в произвольном порядке на группы по 7-10 человек. Каждой группе вручается маршрутный лист, в котором отмечается посещение станций. На каждой станции, при выполнении определенного задания, группа получает подсказку, где искать следующую станцию (составляются с учетом конкретной игровой территории). В итоге все участники должны собраться в общем зале, где будут подведены итоги.

Порядок подведения итогов игры.

Итоги игры подводятся в произвольной форме. Целесообразно, сначала дать высказаться участникам. Например, по следующим вопросам:

Какие субкультуры были для вас узнаваемы и понятны?

Какие ритуалы и символы были знакомы?

Какие субкультуры «ощутились» родственными?

Как были восприняты задания? Насколько легко было с ними справиться?

Далее могут высказаться организаторы игры.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ «Атлантида»

Продолжительность – 1,5 – 2 часа.

Цель: выявление командных и лидерских качеств участников.

Количество участников: от 20 чел., оптимально 40-50 чел.

Количество организаторов:

• 1 ведущий («Руководитель игры»);

• 3 мастера игры.

Необходимые материалы, оборудование:

• бумага А4 (1 пачка);

• антураж в соответствии с ролями.

Сценарий игры, вводная информация:

Кратко о городе и людях.

Игровое действие происходит в легендарном городе Атлантида. Его структура подразумевает деление города на сектора (районы). В каждом секторе есть одинаковый ряд должностей (8 человек на сектор) и небольшое количество представителей жильцов сектора (2). Должностные лица взаимодействуют с верхушкой той или иной ветви власти города (роли мастеров). Существует группа послов с континента (1 руководитель делегации и по 2 посла на каждый сектор).

Основной сюжет.

Вначале некоторое время идет ознакомление игроков между собой в секторах, после чего Король и Королева созывают членов Совета Атлантиды на совещание. Монархи принимают решение сократить число секторов, объединив имеющиеся после сокращения их руководителей. Сохранение сектора происходит по принципу сильнейшего, при этом сила определяется баллами, полученными в процессе игры (их начисляют играющие мастера за выполнение заданий, в конце из 8 останется 4 сектора). Далее идет интенсивный процесс набора баллов в сферах охраны, науки, истории, поиска сокровищ и религии. В какой-то момент игры ученые, решив новую задачу, делают вывод: Атлантида скоро затонет. После этого открытия Король и Королева сообщают совету, что сектор защитивший город от катастрофы точно останется не расформированным и сможет выбрать еще один (при игре на 8 секторов) для сохранения (остальные сохраняются по баллам).

Первый способ спасения города. Участникам придется усилить свою деятельность в поисках историй, решении задач, нахождении артефактов и прочую. В результате они придут к результату, описанному далее. Город будет спасен, когда 8 древних камней будут одновременно поставлены на Алтарь Океана. Камни спрятаны на территории игры. На местоположение камней указывают свитки из библиотеки (как и на данный способ спасения). Местоположение Алтаря и способ расстановки камней находят ученые. Камни могут переносить только искатели сокровищ и воры. Установить камни могут только потомки основателей: Восемь Отцов и Матерей Атлантиды (у всех предки указаны в легендах игроков).

Второй способ спасения города. Добиться милости богов. Частью задания является выбор двенадцати человек для жертвы богам. После жертвоприношения боги указывают место нахождения Алтаря Океана и всех 8 камней, помимо этого объясняют, кто должен установить камни (потомки основателей).

Третий способ спасения, но не города, а народа. Договорится с гостями Атлантиды об эвакуации населения в обмен на технологии (задача о строительстве пирамид), знания и сокровища. Гости смогут взять не всех! Этот способ может быть доступен в конце игры, если первые два не увенчались успехом.

Камни

Рассчитываются по одному на сектор. Один у Королевы в медальоне, второй даруют боги при наполнении чаши благодати, третий прячет библиотекарь, четвертый возникает на собранном воедино витраже, пятый спрятан в песках, шестой возле источника воды, седьмой расколот на две части и спрятан в деревьях, восьмой потерян среди щебня. К каждому камню есть свой шифрованный библиотечный свиток, который указывает место поиска.

Гости

Чужаки с континента примерно половину игры претворяются гостями и послами. В определенный момент начинают воровать свитки, артефакты, условия задач, камни, осколки витража и прочее. Будут сильно мешать процессу спасения города. Для контроля за этими персонажами есть стражники в секторах.

Игровая территория

Вся территория это город Атлантида, в определенных сооружениях которого расположены следующие ниже локации.

• Дворец Короля Атлантиды – домик, либо большое помещение с двумя большими тронами, столом совета в стороне и 6ю стульями за ним. Вход должен охранять сменный стражник.

• Храм Посейдона – беседка или небольшое помещение. В нем стоят 8 чаш благосклонности богов и алтарь предсказаний Оракула.

• Площади секторов – площадка поодаль от Дворца. На ней происходит место встречи представителей сектора, хранение их игровых предметов.

• Библиотека – помещение с большим количеством полочек (заполненных свитками) и некоторым количеством столиков (под артефакты).

• Шахта – яма с камнями или гора щебня.

• Песчаный прииск – песочница/пляж.

• Порт – место прибытия и отбытия делегации с континента.

• Тюрьма – большое помещение для отсидки нарушителей закона. Вход должен охранять сменный стражник.

Подгруппы в игре.

Сектора города: Каждый сектор, является, по сути, еще и отдельной группировкой. Внутри есть 10 должностей управления сектором (член Совета Атлантиды, ученый, жрец, искатель древностей, библиотекарь-археолог, дипломат, страж, вор, два жителя). Должности в каждом секторе одинаковые. Основная цель всех 10 управленцев – сохранить свой сектор к концу игры.

Мастера-правители: Обслуживают игровой процесс, всего их 6 человек (Король, Королева, Оракул, Хранитель Тайн, начальник стражи, верховный ученый). Их задача – стимулировать игровой процесс в нужное время и в нужном месте.

Гости с континента: Группа, прибывшая с континента для поиска новых знаний, технологий и сокровищ. Первую фазу игры действуют дипломатическими методами, а с середины второй фазы любыми средствами стараются заполучить необходимые им вещи. Всего 9 человек вместе с играющим мастером (руководителем делегации).

Потомки Восьми Матерей и Отцов Атлантиды: Только они могут спасти Атлантиду самым выгодным путем (без жертв). Большую часть игры информация о них неизвестна и спрятана в шифрованных свитках.

Самопрезентация

Технология самопрезентации не менялась на протяжении всех лет ее проведения. По сути, открывая конкурс, это испытание становится первым знакомством участников между собой и с членами жюри, раскрывая содержание деятельности конкурсанта в общественном объединении и его личный потенциал.

Продолжительность – до 3 минут на самопрезентацию и 2 минуты на ответы на вопросы (для 50 участников – более 4х часов).

Цель: презентация общественных объединений участников конкурса, демонстрация конкретной деятельности, осуществляемой конкурсантами.

Необходимые материалы, оборудование:

• флип-чарт;

• проектор, экран, компьютер;

• необходимые канцтовары;

• реквизит участников.

Порядок проведения:

Участники конкурса в соответствии со своими номинациями по очереди (определяется жребием) проводят свои презентации, отвечают на вопросы членов жюри и конкурсантов.

Творческая работа (эссе)

Творческая работа представляет собой самостоятельные письменные рассуждения конкурсантов на заданную тему. Как и конкурс самопрезентации, творческая работа не менялась на протяжении всего периода проведения конкурса (за исключением формы – 1 год эссе заменялось на газетную статью).

Продолжительность – 30 минут.

Цель: выявление навыков построения умозаключений, владение письменной речью.

Необходимые материалы, оборудование:

• бумага а4 (1 пачка);

• ручки.

Порядок проведения:

Участники конкурса собираются в одной аудитории. Конкурсантам предлагается тема. Без группового обсуждения участники письменно излагают собственное видение предложенной темы.

При оценке работ учитываются два основных аспекта: собственная точка зрения конкурсанта и наличие орфографических и пунктуационных ошибок. При этом, важно не соответствие мнения автора некоему «стандарту» или «идеалу», а умение рассуждать, доказывать свою точку зрения, оперировать фактами.

Выставка

Выставка традиционно является дополнительным элементом к конкурсу самопрезентации.

Продолжительность – в течение конкурса.

Цель: презентация деятельности общественных объединений конкурсантов.

Необходимые материалы, оборудование:

• реквизит участников.

Порядок проведения:

Участникам конкурса предлагается разместить выставочные материалы в пространстве, определенном организаторами. Членами жюри выставка оценивается без участия конкурсантов в свободное от других испытаний время. Члены жюри оценивают информативность, использование выразительных средств и творческий подход к оформлению выставочных материалов.

Дискуссия

Проведение дискуссий было и остается одним из самых неоднозначных конкурсных испытаний. Однако на протяжении всех лет существования конкурса, дискуссия входила в число испытаний. Основной методологической проблемой при проведении дискуссии остается сложность оценки ораторских качеств участников, т.к. крайне сложно подобрать форму, которая позволит в равной степени продемонстрировать участникам свой потенциал. Для этого в разные годы использовались разные технологии, начиная от ток-шоу и заканчивая жестко структурированными вариантами. Неизменно оставалась проблематизационная сессия. Любую дискуссию предваряло краткое выступление с основным понятиями, которыми участникам предстоит оперировать. Каждое понятие получало свое однозначное определение, в результате чего складывался целостный понятийный аппарат.

Продолжительность – 1 – 1,5 часа.

Цель: выявление ораторских способностей, умения аргументировать и отстаивать собственную позицию, организовать дискуссию в соответствии с потребностями участников.

Количество участников: от 20 чел., оптимально 40-50 чел.

Необходимые материалы, оборудование:

• канцтовары и реквизит, согласно запросам участников.

Порядок проведения:

Накануне участникам предлагается самостоятельно определить свою роль в дискуссии согласно предлагаемой схеме. В рамках определенной территории каждый участник может самостоятельно заявить, организовать или принять участие в любой дискуссии. Участники предварительно подают заявки по темам и необходимому техническому обеспечению своих площадок. Заявки по темам подаются до 00:00 на 2 день конкурса. Жюри проводит проверку тем на предмет дублирования. В случае совпадения тем у различных участников – им предлагается объединиться. Заявки по техническому оснащению подаются до 9.00 на 3 день. При этом заявки удовлетворяются в порядке очередности их подачи. Прием заявок идет с 8.00. В течение всего времени, отведенного на дискуссию, участники самостоятельно определяют свой формат участия в дискуссии. Они могут выступить в качестве организаторов дискуссии, модераторов дискуссии, участников дискуссии, зрителей. Дискуссии полностью организуются участниками, без вмешательства жюри и организаторов. Темы дискуссий участниками определяются самостоятельно. В заявке участники указывают круг проблемных вопросов, которые они хотели бы решить в ходе дискуссии (участник должен заявить не менее 3х и не более 5ти вопросов). Формат дискуссии определяется участниками самостоятельно. Дискуссии, в том числе, могут иметь формат мастер-классов и лекций. Участникам разрешен переход между дискуссионными площадками.

Альтернативой подобной «свободной» дискуссии является структурированный вариант.

Продолжительность – 1 – 1,5 часа.

Цель: выявление ораторских способностей, умения аргументировать и отстаивать собственную позицию.

Количество участников: от 20 чел., оптимально 50-60 чел.

Количество организаторов:

• 1 ведущий («Руководитель дискуссии»);

• по 1 наблюдателю в каждую микрогруппу.

Необходимые материалы, оборудование:

• бумага А4 (1 пачка);

• карточки с ролями.

Порядок проведения:

Участники конкурса разбиваются на микрогруппы. За каждой микрогруппой закрепляется наблюдатель. В микрогруппе распределяются роли: генератор идеи, критик, поддерживающий, эксперт, завершитель (подводящий итоге), председатель. Исходя из своих ролей участники действуют в ходе каждого раунда. Дискуссия проходит в 6 раундов. В каждом раунде участники по кругу передают свои роли, что позволяет каждому участнику дискуссии побывать в каждой из ролей. Темы в каждом раунде меняются, что требует постоянной мобилизации со стороны участников.

Ток – шоу «Достижения и проблемы детских и молодежных общественных объединений Самарской области».

Место проведения: общая аудитория для всех участников отборочного тура.

Техническое оснащение: экран, проектор, ноутбук, микрофоны (желательно радио), трибуна, дискуссионные столы для работы дискуссионных групп, оценочные листы на каждого конкурсанта.

Организационные вопросы: для проведения данного конкурсного испытания определяется 1 ведущий, 4 докладчика (провокатора), наблюдатели за каждым дискуссионным столом, секретарь. Все конкурсанты распределяются по равночисленным дискуссионным группам по 5 – 10 человек (в зависимости от кол-ва участников и наблюдателей).

Ведущий ведет всю программу.

Докладчики делают сообщение на 3 – 5 минут первый о роли, второй о достижениях, третий о проблемах и четвертый о перспективах развития детских и молодежных общественных объединений в Самарской области и на конкретной территории.

Наблюдатели (они же члены жюри) наблюдают за участием конкурсантов дискуссионной группы. Оценивают степень участия каждого, вносят оценку в оценочные листы. Наблюдатель имеет право корректировать ход дискуссии за столом. В заключении дискуссионного блока именно он обобщает все сказанное участниками конкурса и передает секретарю ключевую фразу блока.

Секретарь принимает от наблюдателей ключевую фразу и через компьютер выводит ее на экран.

Ход конкурсного испытания:

Все участники конкурсного испытания занимают свои места.

На экране высвечивается общая тема ток – шоу.

Ведущий произносит вступительную слово, в котором обозначает цели и задачи данного испытания, знакомит с ходом и правилами конкурсного испытания, критериями оценки участников. Представляет наблюдателей и объясняет всем их роль.

На экране высвечивается тема первого дискуссионного блока «Роль и место детских и молодежных общественных объединений в современном обществе».

Ведущий предоставляет слово первому докладчику («провокатору»).

После того, как доклад сделан, участники приступают к его обсуждению за дискуссионным столом. Обсуждение длится 10 – 15 минут. За это время каждый из конкурсантов должен высказать свою позицию по данной теме.

Наблюдатель следит за соблюдением темы, корректирует ход дискуссии, если она ушла в другое русло, «поддерживает спорный огонек» за столом.

В заключительной части блока (2-3 минуты до завершения) наблюдатель обобщает все сказанное и определяет ключевую фразу дискуссионного блока, а также участника, который эту фразу кратко представит на общее обсуждение.

По звуковому сигналу (команде ведущего) столы отдают ключевую фразу секретарю. Ключевая фраза – предложение не более чем из 10 слов. Секретарь оперативно выводит данные фразы на экран.

По мере появления фразы на экран представитель дискуссионной группы представляет ее (не более 2 минут). После того, как все фразы высвечены, ведущий предоставляет право ответного слова дискуссионным группам (выступление по желанию). Ответное слово – не более 5 минут.

Дискуссионные блоки 2,3 и 4 проходят по тому же алгоритму.

В заключительной части наблюдатели оценивают работу каждого конкурсанта дискуссионной группы и передают сведения секретарю жюри.

Общие рекомендации по подготовке вводных докладов в рамках ток-шоу «Достижения и проблемы детских и молодежных общественных объединений Самарской области»

В рамках каждого блока предполагается освещение одной из тем. В данных рекомендациях представлены некоторые тезисы, которые можно в рамках каждой темы интерпретировать. Обращаем внимание, что не обязательно включать все тезисы в рамках доклада. Докладчикам рекомендуется также включать в доклад примеры, которые бы иллюстрировали их выступление и затрагивали местную специфику.

Докладчик должен построить свое выступление так, чтобы его могли затем обсуждать за дискуссионными столами, т.е. в выступлении должна быть скрыта провокационная информация, даны спорные тезисы по теме дискуссионного блока. Выступление должно быть живым, привлекательным, с включением личного мнения и опыта докладчика.

Роль и место детских и молодежных общественных объединений в современном обществе:

• ДиМО являются рассадниками «оранжевых революций»;

• ДиМО выполняют важную социализирующую функцию;

• ДиМО «уводят» детей из семьи;

• ДиМО развивают личностные и профессиональные качества молодых людей;

• ДиМО часто работают по схемам, аналогичным сектантским;

• ДиМО прививают позитивные ценности.

Главное достижение детских и молодежных общественных объединений за последние 10 лет:

• ДиМО получили признание со стороны государства и стали пользоваться государственной поддержкой;

• ДиМО создают около 0,7 % рабочих мест в стране;

• ДиМО создали новую систему ценностей для молодежи – ответственность, забота о местном сообществе, эффективное управление;

• ДиМО снизили «градус социальной напряженности» в постперестроечные годы и количество подростков с девиантным поведением.

Проблемы детских и молодежных общественных объединений:

(в рамках данной темы предполагается, что участники будут дискутировать, что из предложенного является проблемами, а что нет. Поэтому приводятся пару суждений, являющихся антитезами, чтобы докладчик оставил выбор для участников)

• Нехватка денег – неумение привлечь ресурсы;

• Нехватка кадров – неумение/невозможность удержать специалистов;

• Отсутствие эффективной поддержки со стороны государства – неумение ДиМО воспользоваться имеющимися возможностями – иждивенческая позиция ДиМО.

Перспективы развития и интегрирования ДиМО в современном обществе:

• ДиМО будут укрупняться и через несколько лет у нас будет одна единственная молодежная организация (например, все молодые люди одного возраста будут входить в РОО «Подростки России»);

• ДиМО исчезнут, т.к. в них не будет необходимости;

• ДиМО будет становиться все больше и больше;

• ДиМО исчезнут под запретом властей;

• ДиМО станут полноправной 4-ой властью общества и наравне с государ-ством будут решать важные социальные задачи.

Социальное проектирование

Конкурс социального проектирования изначально мыслился, как механизм поддержки общественных объединений в режиме конкурса «Лидер XXI века». Однако далеко не всегда удавалось получить ресурсы, чтобы оказать конкретную поддержку тем или иным идеям. В результате, за годы проведения конкурса сложилось 2 основные модели проведения данного конкурсного испытания: теоретическая и практическая.

Теоретическая модель.

Продолжительность – 8-10 часов

Цель: выявление навыков диагностики социальных проблем, построения механизмов их решения, разработка инновационных форм работы с молодежью.

Необходимые материалы, оборудование:

• канцтовары;

• флип-чарт;

• проектор, экран, компьютер.

Порядок проведения:

Участникам предлагается свободная тема для разработки собственных социальных проектов согласно схеме: актуальность (проблема, на которую направлен проект) проекта, цели и задачи проекта, описание деятельности, описание результатов, бюджет проекта. Данное задание выполняется участниками в свободное время на протяжении двух дней конкурса. Итогом их работы становится публичная презентация проекта и его защита. При этом участникам не накладываются ограничения по срокам, тематике, бюджета проекта. Единственным ограничением является условие реалистичности с точки зрения возможностей организации, которую представляет конкурсант.

Основным преимуществом данной модели является легкость в ее реализации. Также она не накладывает дополнительных обязательств на организаторов конкурса и конкурсантов после проведения конкурса.

Практическая модель.

Продолжительность – в зависимости от условий конкурса.

Цель: выявление навыков диагностики социальных проблем, построения механизмов их решения, разработка инновационных форм работы с молодежью, управления проектами.

Необходимые материалы, оборудование, условия проведения:

• канцтовары;

• флип-чарт;

• проектор, экран, компьютер;

• потенциальные доноры, готовые поддержать отобранные проекты (финансовыми, методическими, информационными, иными ресурсами).

Порядок проведения:

Основным отличием данной модели является возможность поддержки проектов и их последующая реализация конкурсантами. Как и в теоретической модели, конкурсанты разрабатывают проекты согласно предложенной схеме. Однако доноры выдвигают свои условия по тематике, срокам и условия реализации проектов. Защита проходит при непосредственном участии доноров. По итогам защиты проектов, доноры подписывают договор о реализации проектов с конкурсантами, либо полномочными представителями организаций участников конкурса.

В разные годы донорами становились государственные учреждения, благотворительные фонды, общественные организации.

Деловая игра «Проектный робот»

Также для оценки навыков социального проектирования использовалась технология Проектного робота, разработанная Сергеев Дмитрий Викторович (руководитель Авторского агентства «Новые социальные и педагогические технологии»).

Цель игры:

Продемонстрировать активу общественных объединений преимущества инициативного подхода к проектной деятельности.

Задачи игрового моделирования:

• практикум целеполагания;

• получение опыта социального проектирования;

• расширение представления о ресурсном обеспечении общественного проекта;

• раскрытие лидерского потенциала участников;

• демонстрация стиля командной работы;

• отработка навыков устной и письменной речи;

• приобретение выставочного опыта;

• освоение техники управления временем;

• осознание необходимости социального партнерства;

• демонстрация уровня проектной культуры участников игры;

• формирование осознанной потребности в саморазвитии.

Участники игры:

В игре принимают участие несколько команд. Состав команды – от 10 до 20 человек. Общее количество команд – не более 20.

Команда должна иметь название, капитана и оформленную на листе ватмана эмблему. Команде, также, рекомендуется из своего состава выделить специалистов по социологии, экономике, дизайну, менеджменту, работе с общественностью, журналистике, и веб-дизайну.

В состав команды допускается включать представителей партнерских организаций для моделирования возможностей социального партнерства.

Для оформления своего стенда команда должна иметь собственный набор канцтоваров и фотографии о своей работе.

Игротехническая команда

Для проведения игры необходима игротехническая команда из специалистов, обладающих успешным опытом проектной деятельности, модерации массовых событий и организации тренингов по курсу управления проектами:

Ход игры:

Каждая команда в ходе игры должна разработать и подготовить социальный проект по заданной теме, продемонстрировав при этом навыки командного взаимодействия и опыт практической работы.

В ходе игры команды за выполнение заданий получают поощрительные баллы. Баллы визуализируются стикерами двух цветов, защищенных печатью игротехнической команды. Стикеры зеленого цвета = 1 баллу. Стикеры красного цвета = 10 баллам. После каждого этапа стикеры наклеиваются на эмблему команды.

Общая продолжительность игры – до 5 часов без учета времени на перерывы и обед.

Установочный общий сбор

Объявление целей и регламента игры. Знакомство с игротехнической командой. Представление капитанов команд. Оформление командных стендов (вывешивание эмблем).

Продолжительность – 15 минут.

Разработка и оформление социального проекта

Групповая работа. Последовательная разработка социального проекта на основе заполнения типовых форм. Продолжение оформления стендов с презентацией своего проекта.

Продолжительность – 80 минут.

Консультации

На этом этапе игры команды получают возможность получить консультацию специалистов по своему проекту и внести в него необходимые изменения. Продолжение оформления командных стендов.

Продолжительность – 45 минут.

Выставка

Выставка проектов. Мультиперекрестная и экспертная оценка проектов. Поиск партнеров и ресурсов.

Продолжительность – 45 минут.

Эмоциональный финал

Подсчет итоговых результатов команд. Заключительный аукцион.

Продолжительность – 30 минут.

Осмысление результатов игры

Обсуждение содержательных итогов игры в группах. Заключительный общий сбор. Формирование банка идей по развитию системы подготовки общественного актива.

Продолжительность – 40 минут.

Разработка и оформление социального проекта

Капитаны всех команд одновременно получают лист формата А4 с заданием №1 по разработке своего социального проекта. Выполнив задание и заполнив первый лист, команды вывешивают его на свой стенд. После чего получают следующий лист с заданием №2. Последовательно выполняя задания и оформляя соответствующие листы, команды не только разрабатывают свой социальный проект, но и оформляют его выставку.

Иногда команды будут получать не один, а два или три листа, для демонстрации навыков делегирования ответственности и командной работы, а также сокращения времени на разработку проекта.

Выполнение каждого задания оценивается в баллах. При этом учитывается, как степень проработки проекта, так и качество оформления листа с заданием.

Время на выполнение каждого задания регламентируется. Если команды выполняют задание раньше установленного времени, они могут получить следующее задание, но дополнительных поощрительных баллов не получают. В случае превышения контрольного времени – команда штрафуется на 1 балл, за каждую минуту превышения. По истечению времени этапа (80 минут) задания по разработке проекта не выдаются! Причем оформление проекта на собственных листах не допускается.

Перечень заданий представлен в таблице:

№	задание
1	титульный лист проекта
2	постановка социальной проблемы и доказательство её актуальности
3	формулировка цели и задач проекта
4	стиль проекта
5	календарный план реализации проекта
6	перечень необходимого оборудования и материалов
7	участники проекта (количество, специализация, уровень подготовки, условия участия)
8	бюджет проекта
9	план сотрудничества с администрацией города
10	письмо-обращение к инвесторам
11	пресс-релиз проекта
12	дизайн сайта проекта
13	план антикризисных мероприятий
14	оценка результатов проекта
15	перспективы развития проекта

Консультации

На этом этапе команды получают возможность получения консультаций у экспертов по своим проектам. Для этого команда должна продемонстрировать лист с выполненным заданием, снятый со своего стенда. Эксперты размещаются в отдельных помещениях. Консультирование проводится в порядке «живой очереди».

По итогам консультаций команда может внести в свой проект изменения и оформить их на новых бланках, полученных в секретариате. Кроме того, в это же время команды продолжают работу по оформлению своего стенда.

Педагоги на этом этапе игры в работе своей команды не участвуют. Для них в это время проводится семинар по социальному проектированию.

Для предотвращения нечестного поведения отдельных участников во время консультирования рядом со стендом команды должен находиться хотя бы один представитель команды.

Выставка

В ходе выставки команды получают возможность провести серию переговоров с потенциальными партнерами с целью привлечения ресурсов для своего проекта. Переговоры проводятся на стендах команд. В случае положительного решения команда может получить до 10 баллов от каждого партнера.

Кроме того, каждая команда получает возможность начислить проектам других команд собственные поощрительные баллы. Они визуализируются стикерами желтого цвета с названием команды = 1 баллу. Каждая команда имеет право присудить 10 поощрительных баллов другим проектам. Свой проект команда не оценивает.

Эмоциональный финал

Эмоциональным финалом игры является заключительный аукцион, где призовые баллы команды могут потратить на приобретение памятных сувениров, сладких призов, торта, билетов на мероприятия, приглашения на образовательные курсы по социальному проектированию и тренинги.

Осмысление результатов игры

После окончания деловой игры команды совместно с игротехниками обсуждают её итоги. В ходе обсуждения участники отвечают на три вопроса:

- Что в социальном проектировании мы умеем делать хорошо?
- Каких практических навыков нам не хватает?
- Как и где нужно обучать общественный актив социальному проектированию?

Итоги работы групп озвучиваются на общем сборе и визуализируются на экране. После выступления команд свое мнение высказывают эксперты.

Контрольная работа по социальному проектированию

Так же в течение трех лет дополнительно проводилась контрольная работа по социальному проектированию. Ниже приводятся задания работы (с указанием правильных вариантов ответа)

Вопросы теста предполагают один правильный вариант ответа, если не указано иное.

За каждый правильно выполненный вопрос участнику присваивается 5 баллов.

1. Фонды обязаны принимать обращения и заявки на финансирование у некоммерческих организаций:

	Да
X	Нет

2. Общая стоимость проекта и объем финансирования, включаемые в бюджет заявки должны быть равны:

	Да
X	Нет

3. Выберите формулировки, которые будут качественно формулировать задачи проекта, направленного на развитие и распространение деятельности добровольческого центра (несколько правильных вариантов):

X	Проведение выездных обучающих программ в 11-ти школах города с целью информирования более 300 учащихся этих школ о деятельности добровольческого центра и их вовлечения в акцию центра «Чистый город».
X	Освещение проекта по созданию в городе добровольческого центра, планов и перспектив его дальнейшей деятельности местными каналами СМИ (областная газета «Волжский комсомолец», городская газета «Чапаевский рабочий» и городское радио) с целью информирования и вовлечения молодежи города в деятельность добровольческого центра.
	Проведение 4 еженедельных встреч по 3 часа с командой из 20 добровольцев центра - представителями детских и молодежных организаций города.
	Актив Добровольческого центра будет сформирован наполовину из ребят, которые уже пришли в нашу организацию после проведения городского Фестиваля, наполовину – из волонтеров командированных руководителями других молодежных организаций города, принявших участие в семинаре.

	Добровольцами будет расклеено не менее 150 афиш с информацией об акции «Чистый город» и приглашением принять в ней участие.
X	Информирование молодежи города об акции «Чистый город» с целью привлечения добровольцев к участию в акции и дельнейшей деятельности добровольческого центра.
	Добровольцами будет распространено не менее 500 листовок с информацией по акции и с указанием координат добровольческого центра. Листовки будут распространяться на улицах города и в учебных заведениях.
	Через личные контакты с журналистами, уже сотрудничавшими с нашей и другими молодежными организациями города, будет обеспечено информирование жителей города о предстоящей акции через местные газеты и радио каналы.
	Создание базы данных добровольцев центра, которые будут принимать участие в дальнейших мероприятиях, на основании анкет, собранных в ходе проекта.

4. Какие из перечисленных организаций не могут выступать донором, то есть объявить конкурс проектов для НКО?

	частное лицо
	учреждение
	фонд
	закрытое акционерное общество
	средство массовой информации
	министерство
	администрация области
X	губернская дума

5. Сколько может быть задач в проекте:

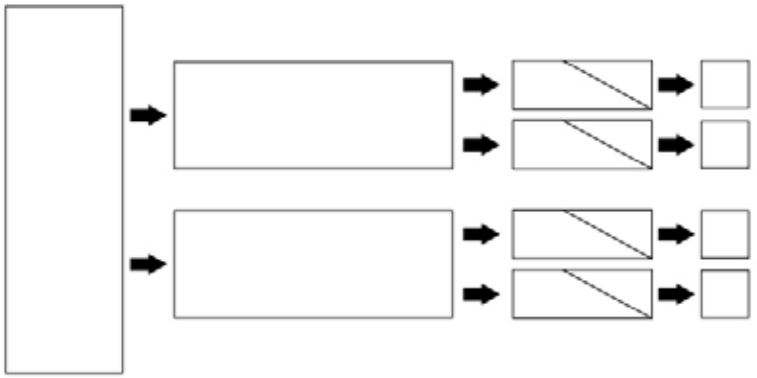
	1
	2
	не более 3-х
	до 4-х
X	сколь угодно много

6. Может ли получить грант незарегистрированная организация:

X	да
	нет

	Описание конкретной ситуации, которая должна быть улучшена и конкретных методов и шагов по ее реализации
	Описание основного смысла деятельности, которая объясняет смысл, миссию и основные направления деятельности учреждения.
X	Описание модели будущей деятельности по одному или нескольким направлениям, рассчитанной на достижение определенных результатов в будущем.

8. Распределите понятия КОНЦЕПЦИЯ, ПРОГРАММА, ПРОЕКТ, АКЦИЯ на схеме, графически отражающей соотношение между основными понятиями проектной деятельности.



9. Из предложенных вариантов выберите тот, который наиболее точно дает определение ЦЕЛИ ПРОЕКТА:

	Цель проекта – это общий предполагаемый итог.
X	Цель проекта – это мечта, которая должна осуществиться к точно определенному сроку.
	Цель проекта – непосредственные результаты или изменения, которые появятся благодаря реализации проекта.
	Цель проекта – это осознанное представление результата деятельности.

10. Грантовые средства, выданные в форме субсидий организации для реализации проекта:

X	налогами не облагаются
	облагаются налогом 18% от общей суммы финансирования
	облагаются налогом 23, 1% от общей суммы финансирования
	облагаются налогом 35% от общей суммы финансирования.

11. Определите порядок шагов проектной деятельности. Расставьте в таблице согласно логической очередности следующие шаги: экспертиза, реальный проект, реализация, оформление идеи, озарение.

1	Озарение
2	Оформление идеи
3	Реальный проект
4	Экспертиза
5	реализация

12. Распределите по порядку этапы процедуры проведения конкурса проектов. Расставьте в таблице согласно логической очередности следующие этапы: подача конкурсных заявок, привлечение конкурсных заявок, подготовка к проведению конкурса проектов, подготовка конкурсных заявок, оценка заявок, поданных на конкурс проектов, заключение договора о целевом расходовании средств.

1	подготовка к проведению конкурса проектов
2	подготовка конкурсных заявок
3	привлечение конкурсных заявок
4	подача конкурсных заявок
5	оценка заявок, поданных на конкурс проектов
6	заключение договора о целевом расходовании средств

13. На основании какого документа ведется разработка социальных проектов, подаваемых на конкурсы грантов:

	Распоряжение руководства
X	Положение о конкурсе
	Результаты мозгового штурма по выработке идей для социального проекта
	Стратегический план организации

14. Отсутствие какого раздела недопустимо при разработке социального проекта:

	Оценка результатов
	Резюме исполнителей
X	Результаты проекта
	Комментарии к бюджету с обоснованием необходимости расходов

15. Из предложенного списка выберите пункты структурирования проекта (нужное - подчеркнуть):

1. целостность
2. цель проекта
3. компетентность авторов и персонала
4. постановка проблемы
5. география проекта
6. задачи проекта
7. планирование
8. управление и кадры
9. оценка результативности проекта
10. сроки выполнения
11. показатели общественного мнения
12. бюджет
13. критерии эффективности
14. предполагаемые результаты
15. развитие проекта
16. ресурсы
17. название проекта
18. содержание и механизм реализации

16. Закончите предложение одной из предложенных формулировок.

При формулировании задач проекта рекомендуется использовать международный критерий SMART, что означает_____

_____

…конкретность, исчисляемость, территориальность, реальность, определенность во времени.

…достижимость, конкретность, измеримость, тиражируемость, привлекательность.

…актуальность, устойчивость в различных ситуациях, общественная значимость, содержательность, экономичность.

17. Под ресурсами организации – заявителя стоит понимать (нужное - подчеркнуть):

Квалификацию и опыт сотрудников организации, вовлеченных в проектную деятельность.

Банковские реквизиты организации – заявителя

Наличие электронной почты и сайта организации – заявителя.

Методические разработки, выполненные под эгидой организации - заявителя

Количество времени, которое участники проекта, вовлеченные в деятельность по данному проекту, могут уделить работе по проекту.

Информация о деятельности организации – заявителя.

Помещение

Наличие оргтехники

Документы, подтверждающие участие организации в иных конкурсах проектов.

18. Закончите предложение одной из предложенных формулировок. Нужное подчеркнуть.

Грантовые средства, выданные в форме субсидий организации для реализации проекта, …

… налогами не облагаются

…облагаются налогом 18% от общей суммы финансирования

… облагаются налогом 31, 1% от общей суммы финансирования

…облагаются налогом 35% от общей суммы финансирования.

19. Определите порядок шагов проектной деятельности. На месте прочерков поставьте цифру, которая показывает очередность шага.

шаг _4_: экспертиза

шаг _3_: реальный проект

шаг _5_: реализация

шаг _2_: оформление идеи

шаг _1_: озарение

20. Распределите по порядку этапы процедуры проведения конкурса проектов. В клетках поставьте цифру, которая показывает очередность этапа.

4	Подача конкурсных заявок.
2	Привлечение конкурсных заявок.
1	Подготовка к проведению конкурса проектов.
3	Подготовка конкурсных заявок.
5	Оценка заявок, поданных на конкурс проектов.
6	Заключение договора о целевом расходовании средств.

21. Соедините понятия с их определениями:

1. Доброволец

А) Единовременная субсидия, присуждаемая на безвозмездной и безвозвратной основе физическим лицам, некоммерческим организациям на осуществление конкретных программ в области образования, искусства, культуры, охраны окружающей среды, на проведение конкретных научных исследований.

2. Благополучатель	Б) Письменное описание проекта, подготовленное в соответствии с требованиями физических или юридических лиц, предоставляющих финансовые средства.
3. Грант	В) Получатель денежных средств или иного имущества на безвозмездной основе на осуществление конкретных программ в области образования, искусства, культуры, охраны окружающей среды, на проведение конкретных научных исследований.
4. Грантополучатель	Г) лицо, получающее благотворительные пожертвования от благотворителей, помощь добровольцев.
5. Заявка	Д) Регулярный сбор основных данных по текущим результатам деятельности проекта, затратам и т.д.
6. Мониторинг проекта	Е) это гражданин, осуществляющий благотворительную деятельность в форме безвозмездного труда в интересах благополучателя, в том числе в интересах благотворительной организации.

1 – Е, 2 – Г, 3 – А, 4 – В, 5 – Б, 6 – Д

Социальная акция

Социальная акция стала частью конкурса в последние четыре года. В отличие от остальных конкурсных испытаний, социальная акция проводится не на загородной базе, а непосредственно после церемонии открытия на улицах города.

Продолжительность – 1,5 – 2 часа

Цель: выявление командных и лидерских качеств участников, умения анализировать и предлагать нестандартные решения социальных проблем.

Количество участников: от 20 чел., оптимально 40-50 чел.

Количество организаторов:

• 1 ведущий;

• Кураторы групп по количеству номинаций.

Необходимые материалы, оборудование:

• канцтовары;

• дополнительные информационные материалы (в случае необходимости).

Порядок проведения:

Участникам конкурса предлагается проведение социальной акции по заданной теме. Как правило, выбираются темы, приуроченные к государственным праздникам, или общественно значимым датам. При этом, в силу естественных ограничений, участники успевают разработать и подготовить акции, направленные на повышение информированности населения города по тем или иным общественно значимым вопросам. Для проведения акций формируются группы из числа участников конкурса (без учета номинаций) – не более 3-4 групп.

Если конкурс начинается 22 июня, то акция посвящена героям Великой Отечественной войны, чьи имена носят улицы областной столицы. Для этого каждой микрогруппе выдается по 1000 листовок с информацией о героях. В течение двух часов группа должна любым придуманным ей способом распространить листовки и рассказать жителям Самары, чье имя носит улица, на которой они живут или работают о жизни и подвиге героев.

12 июня акция становится частью праздника Дня России. Микрогруппам выдается плакат формата А1 с контуром, очерчивающим границы нашей страны, ленты в цвет российского флага. Кураторы ведут группы на так называемые «проходные», «сквозные» площади, где также немало жителей Самары (в отличии от центральных площадей, где в этот день празднично и многолюдно). В течение отведенного времени участники поздравляют их с праздником, рассказывают его историю, узнают, как люди относятся к своей стране и предлагают оставить на плакатах свои отзывы, комментарии, пожелания.

Если финал конкурса стартует 9 апреля, то акция приурочена ко Дню космонавтики. Участники сначала сами посещают музей космонавтики, а потом выходят на улицы города. Здесь у них задача: напомнить жителям мегаполиса о приближающейся знаменательной дате, проинформировать о местах, рассказывающих об истории покорения космоса, куда можно сходить самому или вместе с детьми в выходные дни.

Процедура конкурса состоит из трех этапов:

Подготовительный этап. В ходе данного этапа участники в ходе групповой дискуссии вырабатывают сценарий социальной акции, определяют необходимые ресурсы, распределяют роли, среди членов группы.

Деятельностный этап. В ходе данного этапа участники реализуют собственные акции, попутно собирая у жителей города обратную связь о проводимой акции, и соответствующие подтверждения проведения акции (фотоматериалы, анкеты и т.д.)

Аналитический этап. Данный этап проводится уже на выездной базе, на которой проходят основные конкурсные испытания. В ходе данного этапа участники презентуют итоги своей акции, рассказывают об организации и проведении своих мероприятий.

Оценку участникам акции ставит сама группа, определяя от трех до пяти человек (в зависимости от численности временной микрогруппы), которые наиболее активно проявили себя в ходе всего конкурсного испытания «Социальная акция». Этим участникам и выставляются в зачетной таблице бонусные баллы.

Таким образом, социальная акция позволяет в сжатые сроки оценить организаторские качества конкурсантов, их способности управлять коллективом.

Театрализованная игра: «Хранители жемчуга»

Когда конкурсные испытания подходят к концу и силы конкурсантов уже на исходе, в программе выездного конкурса обязательно проводится вечернее мероприятие, направленное на участие без подготовки. Цель: нестандартно проявить себя, открыть второе дыхание, увидеть, что жизнь идет за пределами конкурса. Предлагаем вашему вниманию разработку одной из таких игр. Ее нам предложила в 2010 г. Кокарева Татьяна Вячеславовна- режиссер конкурса.

Полумрак, горящие свечи, тихая этническая музыка, демонстрация фильма «Музыка природы», мягкие диваны и маты, загадочные, не разговорчивые персонажи, всё это создаёт особую атмосферу, особый ритм и эмоциональный фон. Никакого напряжения.

В процессе игры у участников выявляются азарт, целеустремлённость, отношение к другим, интерес к познанию нового, способность мыслить логически, действовать в предлагаемых обстоятельствах.

Участники:

• Смотрящий;

• Главный Хранитель жемчуга;

• Жрецы;

• Гости.

У входа, на подушках, за низким столиком восседает Хранитель Жемчуга.

Жрецы всюду. У каждого жреца своё задание и награда – жемчуг.

Гостей встречает «Смотрящий». Представляется и разъясняет принципы игры:

(на протяжении игры можно обращаться к Смотрящему за разъяснением правил игры)

Каждому гостю **Хранитель жемчуга** даёт 5 жемчужин.

1игра с любым мэтром стоит - 1 жемчужину.

Выигравший, получает 1 жемчужину в награду, проигравший лишается 1 жемчужины.

Проигравшие все 5 жемчужин, садятся в определённом месте для эмоциональной разгрузки – вдыхают ароматы эфирных масел, смотрят на экран, слушают этническую мелодию.

Победители и, следовательно, обладатели жемчуга продолжают игру до «восхода 5000 звезды», который ознаменует характерный звук (например, удары гонга).

За 3 жемчужины можно дать шанс играть другому, проигравшему всё раннее. Для этого нужно подойти к хранителю жемчуга вместе с тем, кого хочешь

вернуть к игре и «заплатить» 2 жемчужины Хранителю, а 1 жемчужину отдать «вернувшемуся» игроку. Так из трёх жемчужин, проигравший, имеет 1, - а 2 - достаются Хранителю.

По окончании игры победители с помощью Смотрящего подсчитывают свои жемчужины.

У кого жемчуга больше - является главным победителем. Он проходит «обряд посвящения». Жрецы исполняют ритуальный танец и дарят посвящённому жемчужный браслет.

После этого проигравшие участники уходят, а всем победителям и метрам подносят напиток мудрости – чай.

Жрецов, в лиловых капюшонах, можно посещать один раз – они сидят за ширмой или занавеской и встречаются с участниками наедине.

Со жрецами в чёрных капюшонах, можно играть много раз, пока есть жемчужины. За этой игрой могут наблюдать все желающие.

Это обусловлено тем, жрецы в лиловых капюшонах, загадывают разного рода загадки.

А жрецы в чёрных капюшонах играют.

Задания жрецов.

ВОДА.

1. В чашу с водой помещается маленькая чаша – она плавает на поверхности. Жрец и участник по очереди наливают в неё воду из своих стаканов. У кого маленькая чаша утонет – тот проиграл.

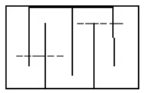
2. Жрец и участник по очереди наливают в сосуд воду из своих стаканов – у кого вода польётся через край, тот проиграл.

3. Задание – Поставь третий стакан с помощью листа. *(за занавеской)*

4. Угадай сколько 1 копеечных монет можно бросить в сосуд, налитый до краёв. Проверь.

БУМАГА.

5. Пройди сквозь листок. (А4, ножницы) *(за занавеской)*



Сложить лист вчетверо, прорезать несколько раз поперечные линии не до конца, начиная то с одного края, то с другого, разрезать по сгибу, не до конца. Расправить. Получится замкнутое бумажное кольцо большого диаметра.

6. Брось лист, чтобы он упал на ребро *(за занавеской)*

Для этого надо всего лишь сложить лист пополам!

7. Как достать монету не замочив рук (тарелка с водой, на дне монета, стакан, бумага, спички) *(за занавеской)*

Положите монету на дно тарелки и залейте ее водой. Как ее вынуть, не замочив рук? Тарелку нельзя наклонять. Сложите в комок небольшой клочок газеты, подожгите его, бросьте в пол-литровую банку и сразу же поставьте ее вниз отверстием в воду рядом с монетой. Огонь потухнет. Нагретый воздух выйдет из банки, и благодаря разности атмосферного давления внутри банки вода втянется внутрь банки. Теперь можно взять монету, не замочив рук.

8. Превратите бумагу в распускающиеся цветы волшебного лотоса

(бумага, ножницы) *(за занавеской)*

Вырежьте из цветной бумаги цветы с длинными лепестками. При помощи карандаша закрутите лепестки к центру. А теперь опустите разноцветные лотосы на воду, налитую в таз. Буквально на ваших глазах лепестки цветов начнут распускаться. Это происходит потому, что бумага намокает, становится постепенно тяжелее и лепестки раскрываются.

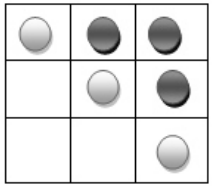
МЕДНЫЕ ТРУБЫ.

9. Жрец и участник по очереди вбивают гвоздь. Кто первым вобьёт – тот победил.

10. Интуиция Где спрятан жемчуг?

11. Удача Где спрятан жемчуг?

12. «Крестики – нолики». Используются монеты разных достоинств. Право первого хода, разыгрывается угадыванием «В какой руке жемчужина?»



13. «Башня из монет». Жрец и гость по очереди кладу монеты. У кого «башня» рухнет, тот проиграл.

14.« Орёл – решка». Гость загадывает, какой стороной упадёт монета.

15. По принципу игры «Камушки» - удержать на перевёрнутой ладони подброшенные ракушки и жемчужины. У кого больше – тот выиграл.

Церемонии конкурса

Открытие, равно как и вручение наград победителям - очень волнительный момент. Поэтому церемониям открытия и закрытия конкурса всегда уделяется особое внимание. Например, дипломы и подарки на конкурсе вручаются «по нарастающей» схеме, т.е. сначала свидетельства всем участникам, затем награды в номинациях, и наконец, в кульминации праздника – награждение победителей.

Предлагаемые сценарии лишь пример творческого подхода в создании праздника. Конечно, необходимо опираться на «местный» материал и текущие события, а также дать возможность участникам импровизировать во время постановки и репетиций. Тем более, что все роли в сценарии исполняют кураторы и члены жюри, вызывая восторг у участников.

Сценарий открытия V Регионального конкурса «Лидер XXI века»

Ролик «Лидер-2006,2007»

Звучит современная ритмичная музыка

Вед 1: Здравствуйте, здравствуйте, здравствуйте!!!

Вед 2: Приветствуем вас на открытии V Регионального конкурса «Лидер XXI века»!

Вед 1: На протяжении 5 лет на конкурсе выявляются талантливые организаторы, люди, сочетающие в себе харизму и набор лучших качеств: ответственность, доброжелательное отношение к людям, динамизм и уверенность - 4 грани настоящего лидера.

Фото-коллаж из фотографий победителей прошлых лет

Вед 2: Посмотрите на победителей прошлых лет: они были лучшими, и не только на Региональном конкурсе, но и на заключительных этапах в Санкт-Петербурге и Казани.

Вед 1: В историю конкурса вошли имена

Фото победителей

Грамотного организатора, безусловного лидера всех студентов г. Тольятти - Минасяна Артёма.

Задорного, энергичного, застенчивого и суперобаятельного - Борзакова Дениса.

Вед 2: Сейчас они находятся среди нас в качестве организаторов, и это ещё раз даёт нам возможность убедиться…

Вед 1: …Конкурс не только выявляет лидеров - он стимулирует к работе, творчеству и единению молодёжных общественных организаций в Самарской губернии и по всей России!

Вед 2: Уважаемые участники, мы поздравляем вас! Вы находитесь в начале интересного пути, который неминуемо приведёт вас к успеху, независимо станете ли вы победителями в этом конкурсе или нет.

Вед 1: Главное не останавливаться, и двигаться…

Вед 2: Двигаться вперёд?

Вед 1: По заданному направлению!

На экране: «Лидер XI века» - маршрут успеха» (где указаны этапы конкурса)

Вед 2: Начальная точка маршрута – «Место жительство».

Вед 1: Уважаемые участники, покиньте свои кресла и пройдите к плакатам, где значатся ваш город или район.

ПЕРЕКЛИЧКА ПО ТЕРРИТОРИЯМ

Вед 1: Нынешний апрель богат значимыми событиями, наряду с традиционным празднованием Дня космонавтики – 12 апреля, мы также отмечаем большое событие – 100-летие со дня основания Детского общественного движения.

Вед 2: Попробуем соединить эти праздники. Прямо здесь и сейчас создадим новые объединения с космическими названиями.

Посмотрите на карточки, которые вы получили при регистрации.

На них - название вашего будущего объединения.

• Марс;

• Юпитер;

• Венера;

• Сатурн;

• Плутон;

• Меркурий.

Вед 1: Сейчас по сигналу, вы объединитесь по названию своей организации.

Для этого у вас будет масса времени - целых 2 минуты!

Вед 2: Внимание, сигнал к действию!

Звук коротких фанфар

Музыкальная заставка

Вед 1: Теперь новым организациям необходимо выбрать место расположения. В какой из отраслей вы будете осуществлять свой замысел.

И обосновав свой выбор, придумать эмблему своей организации.

Для этого у вас - целых 5 минут.

Вед 2: Внимание, сигнал.

Звук коротких фанфар

Музыкальная заставка

Вед 1: Что ж, время движется вперёд. В жизни случаются взлёты и падения, победы и кризисы. Сейчас вам придётся покинуть организацию с космическим названием и объединится в инициативную группу, в которой будут:

• Руководитель;

• Старпом;

• Бухгалтер;

• Методист;

• Администратор;

•Привлечённый специалист.

Всего 7 человек.

Вед 2: На оборотной стороне карточки с названием организации указана ваша должность.

На экране – штатное расписание.

Вед 1: Внимание, сигнал.

Звук коротких фанфар. На экране штатное расписание

Музыкальная заставка

Вед 2: Мы приветствуем вновь созданные организации. Объединились вы для интересного проекта.

Какого именно - вы должны придумать за 1 минуту.

Вед 1: Пока участники совещаются, напомним, что означает слово «проект» -в Большом Энциклопедическом Словаре.

Вед 2: *Проект - (от латинского слова projectus -букв.- брошенный вперёд), -1).совокупность документов, для создания какого-либо сооружения или изделия.2). Предварительный текст документа. 3).Замысел, план.*

Вед 1: *В толковом словаре Даля слово «проект» соотносится с франц. словом «прожект» и означает план, предположение. «Прожектировать» - задумать, загадать, сообразить и предположить к исполнению.*

Вед 2: Прошло достаточно времени - проекты приняты и утверждены внутри организаций. Всем известно, чтобы проект осуществить, необходимо привлечь грантодателей. Они перед вами.

Вед 1: Внимание грантодатели (в простонародии - члены жюри) – каждого из них вам рекомендуют ныне независимые эксперты – победители прошлых лет.

Представление жюри проходит в форме интервью

Музыкальный фон (возможно для каждого члена жюри – свой, в зависимости от текста)

Возможно фото члена жюри на экране)

Вед 2: Итак, мы убедились, что все грантодатели - очень милые люди. Вам, лишь, осталось выбрать и заинтересовать их своими передовыми и оригинальными идеями.

Вед 1: Презентация проекта должна длиться не более одной минуты, в виде девиза или лозунга.

Команды выступают по очереди

«Грантодатели» комментируют происходящее

Вед 1: Жизнь всё время преподносит новые сюрпризы: скажем сложные обстоятельства или большие амбиции провоцируют руководителей уволить 4-х человек:

• старпома;

• бухгалтера;

• администратора;

• привлечённого специалиста.

И вместо них взять на эти должности людей из других организаций, с данной специальностью.

Вед 2: Уважаемые руководители не берите всех подряд, присмотритесь внимательней. И, помните, что в организации должно быть 6 штатных единиц.

• руководитель;

• старпом;

• бухгалтер;

• методист;

• администратор;

• привлечённый специалист.

На экране штатное расписание.

Вед 1:Внимание, сигнал к началу штатного переворота.

Звук коротких фанфар

Музыкальная заставка

Вед 2: Старые организации рассыпались, чтобы объединиться в новые - для великих достижений и умопомрачительных проектов.

Вед 1: Вновь созданным командам предлагается выбрать форму своей новой организации. Подготовить модель униформы для дефиле и прокомментировать, учитывая актуальность, практичность и совершенство данной униформы.

Вед 2: Вам помогут дизайнеры – консультанты:

• Зубарева Олеся;

• Борзаков Денис;

• Кусайко Андрей;

• Козлова Катя.

Вед 2: Успехов, ждём вас на подиуме через 5 минут.

На экране ролики «Les petits mammi feres»

И бодиарт «В мире животных»

Вед 1: Дорогие друзья, вслед за Лондоном, Миланом и Парижем Самара становится мировой столицей моды.

Модели уже на подиуме…

Музыка

Выход моделей

Вед 2: Какой успех! Сколько оваций и адреналина! Такое начало нужно, чтобы преодолеть препятствия, заслужить уважение партнёров и настроиться на победу.

Вед 1: Да именно эта энергия нужна для старта по нашей беговой дорожке, на лучшем маршруте этой весны «V Региональном конкурсе «Лидер XXI века».

Вед 1: Стартуем?

Вед 2: Стартуем!

Участники на старт! Внимание обратный отсчёт.

На экране таймер - обратный отсчёт»

Сигнал. Фанфары!

На экране заставка

«V Региональный конкурс «Лидер XXI века»

Вед 1: «V Региональный конкурс «Лидер XXI века» открыт!!!

Музыка.

На экране - фотографии счастливые лица участников конкурсов прошлых лет.

Сценарный план церемонии награждения VI Регионального конкурса «Лидер XXI века»

Для того чтобы подчеркнуть значимость победы в данном конкурсе, в качестве номинантов на каждую награду предлагаются люди, целые команды, литературные персонажи и т. д., имена которых широко известны и наиболее популярны в текущем (2010) году. Такой подход даёт возможность уйти от стандартных, сухих форм, включить много персонажей и подготовить различные сюрпризы.

На конкурсе царит атмосфера сотворчества, радостного возбуждения от совместно проделанной работы. Расставаться, покидая конкурс, довольно сложно, поэтому лейтмотивом через всю церемонию проходит мысль «о неизбежности расставания», которую воплощает песня из кинофильма «31 июня» (в современной обработке, в исполнении Л. Долиной), создавая хороший эмоциональный фон (вначале «разогревая зрителей», в конце «ставя» смысловую точку).

Хотелось бы отметить камерность данного мероприятия. Большой зал, с классической сценой вряд ли подойдёт для «задушевной беседы» творческих людей, так как камерность предполагает тесный эмоциональный контакт исполнителей и зрителей, что в данном случае и нужно.

Камерный зал. Возможно, без возвышения (сцены).

Экран. Проектор. 2 радиомикрофона на стойках. Зал украшен баннерами соответствующей тематики

Звучат фанфары

Вед.1: Добрый день! Приветствуем вас на церемонии награждения VI Регионального конкурса «Лидер XXI века».

Вед.2: Открыть церемонию предоставляется_____

Церемония открыта!

Звучат фанфары

Вед.1: Начинаем церемонию вручения премий VI Регионального конкурса «Лидер XXI века» 2010!

Вед. 2: Это радостный момент, но, в то же время, мы прекрасно понимаем, что совсем скоро этот удивительный конкурс закончится, и никогда в таком составе мы уже не встретимся – так будем же наслаждаться каждой минутой нашего общения!!!

Вед. 1: Пусть даже если время немного растянется и в июне будет не 30, а 31 день!

Звучит песня из к/ф «31 июня»

На экране фотографии конкурса «Лидер 2010»

Вед. 2: В начале, по традиции, вручаются дипломы участников. Номинантами за лучшую сборную команду 2010 года, являются:

-Олимпийская сборная нашей страны и

-Участники VI Регионального конкурса «Лидер XXI века»

На экране фотографии участников конкурса и олимпийской сборной

Вед. 1: В этом году олимпийская сборная показала не самые высокие достижения. Тогда как участники нашего конкурса превзошли самих себя! Итак, лучшая команда - участники VI Регионального конкурса«Лидер XXI века»!

Вед. 2: С приветом от олимпийской сборной, дипломы участникам VI Регионального конкурса «Лидер XXI века» доставят «главные строители» спортивных объектов в г.Сочи. Популярные телегерои «Равшан и Джамшуд» *поют песню Л. Сергеева «Про Сочи»:*

Да, мы живем не очень.

А очень и не надо.

Картофель есть на грядке,

А рыба есть в пруду,

Но главное, что Сочи-

Столица Олимпиады!

И всем нам будет счастье

В 14-м году!

Вед. 1: Памятные дипломы участников Регионального конкурса вручает

_____

Вед. 2: Продолжаем церемонию вручения наград победителям. Номинация «Успешный старт»

На экране заставка «Успешный старт»

Вед. 1: Здесь представлены все, кто успешно «стартовал» в 2010 году. В связи с главным «прорывом» года формата 3D в номинацию вошли герои фильмов:

• «Аватар»

• «Шрек»

• и (*победитель в номинации «Успешный старт»)*_____

На экране фотографии номинантов

Вед. 2: Приз вручает обаятельный Шляпник из к/ф «Алиса в стране чудес».

Вед. 2: Номинация «Молодость смотрящая мудро»

На экране заставка

«Молодость смотрящая мудро»

Вед. 1: Кто может быть мудрее классиков?! Гениальность этого человека, проверена временем -150 лет в этом году мы отмечаем А.П. Чехову.

Ведущие перевоплощаются в героев рассказа А.П. Чехова« Злой мальчик» (короткая инсценировка рассказа)

Вед. 2: *В номинации* «Молодость смотрящая мудро»

• Злой мальчик

• Добрый мальчик (девочка) _____

(победитель в номинации «Молодость смотрящая мудро»)

Вед. 1: Вручает премию А.П. Чехов

А.П. Чехов: Надеюсь, тот вишнёвый сад, который цветёт в вашей душе никогда не пойдёт с молотка…
Ваш Антоша Чехонте

Вед. 2: Номинация «За служение детству»

На экране заставка

«За служение детству»

Вед. 1: В наш век телевидения и интернета зачастую дети сами выбирают себе кумиров. Посмотрим, кого они выберут на этот раз.

Номинанты:

• Смешарики

• Сериал «Школа»

• South park

• и_____

(*победитель Номинация «За служение детству»)*

На экране фотографии номинантов

Вед. 2: Приз вручает Спанч Боб и Нюша (из мультфильма «Смешарики»)

Звучит песня из кинофильма «Большая перемена»

«Мы выбираем, нас выбирают»…

Спанч Боб и Нюша, вальсируя движутся к микрофонам - поздравляют победителя

Вед. 1: Номинация «Ведущие за собой»

Вед. 2: Как это важно уметь повести за собой людей.

Вед. 1: Главное, чтобы впереди идущий шёл в правильном направлении!

Вед. 2: Интересно, кто же из наших номинантов ни разу не сбился в пути.

Вед. 1: Хочу заметить, что в нашей церемонии отмечаются яркие события этого года. В том числе и нашумевшие выборы на Украине в феврале 2010 года. Номинанты:

• Тимошенко Ю.

• Ющенко В.

• Газовая труба

• *и*_____

Победитель в номинации «Ведущие за собой»

На экране фотографии номинантов

Вед. 2: Для наведения порядка, приглашается _____

_____: *«Побеждает газовая труба… (шутка)…!»*

Победитель награждается.

Вед. 1: Номинация «Зрелость и опыт»

На экране заставка

«Зрелость и опыт»

Вед. 2: Продолжаем украинскую тему. В номинации представлены персонажи Великого русского писателя Н. В. Гоголя (отметившего недавно 200-летие):

• Пан Голова

• Солоха

• *и*_____

(победитель в номинации «Зрелость и опыт»)

На экране фотографии номинантов

Вед. 1: Победителя объявляет знаменитая героиня Н. В. Гоголя Солоха, способная всех помирить, удивить, раскрутить…

Победитель награждается

Вед. 2:Номинация «Признание коллег»

На экране заставка «Признание коллег»

Вед. 1: Номинанты:

Вед. 2: - *Самарская Областная Универсальная Научная Библиотека* - 150 лет созидания и просвещения!

Вед. 1: - Самарская филармония - 70 лет – искусству!

-и _____

(победитель в номинации «Признание коллег»)

Вед. 2: Самарская филармония, в свою очередь, отмечает грандиозное

событие - 170летие Чайковского П.И.

Вед. 1: П.И. Чайковский - 170 лет царит на музыкальном олимпе

Приз вручает белый лебедь_____

Звучит муз из балета «Лебединое озеро»

Победитель награждается

Вед. 2: Упоминая в наших номинациях самые важные события последнего периода, невозможно не сказать о том, что этот год объявлен годом Франции в России.

На экране заставка

«Личный пример»

Вед. 1: В связи с этим в номинации «Личный пример» большое количество французов:

• Эйфелева башня

• Джоконда

• Ж. Депардье

• Шарль Азнавур

• и _____

(победитель в номинации «Личный пример»)

Вед. 2: Шарль Азнавур - французский шансонье и актёр армянского происхождения. Настоящее имя - Шахнур Вагинак Азнавурян. С 5 мая 2009 года является послом Армении в Швейцарии и постоянным представителем страны в штаб-квартире ООН.

Постоянно проживает в Швейцарии, но по-прежнему продолжает считать себя армянином и французом. Победителя объявляет соотечественник Ш. Азнавура _____:

Напоминаю, что и во Франции в 2010 году отмечают год России.

И в такой дивной компании лидирует наш номинант_____

Звучит песня из к\ф «Тегеран 43» (Ш.Азнавур, М.Мотье)

Вед. 1: Внимание: главные награды

Слово предоставляется _____:

Говоря о важных событиях, мы помним о Великой Победе в 45 году.

Звучит песня «Вспомните ребята»

На экране фотографии военных лет и кадры мероприятий организованных ГБУ СО «Агентство по реализации молодежной политики» в честь 65-летия победы в ВОВ

Вместе со мной главные награды сегодня будут вручать те, кто хорошо потрудился на мероприятиях, посвящённых главной теме этого года –

«65-лет Победы в ВОВ»

_____

_____

_____

Примеров приведено предостаточно. Сегодня Вас поставили в один ряд с уважаемыми и даже великими людьми.

…Я говорю это для того, что бы вы чувствовали ответственность за право носить звание победителя, именоваться главным призёром VI Регионального конкурса «Лидер XXI века»…

На экране пульсирует знак вопроса

Слышится звук биения сердца

Побеждают самые достойные…

_____

_____

Звучат фанфары. На экране салют.

Звезды салюта соединяются в надпись: «Лидер XXI века»

Вед. 2: Это ваши первые шаги и вы сделали их в правильном направлении, но есть среди нас люди, которые много лет делают трудное, но очень важное дело, порой жертвуя личным временем, погоней за чинами и деньгами.

Вед. 1: И так радостно когда такие люди собираются вместе!

Вед. 2: Ваши победы – это и их победы.

Ведущие произносят имена организаторов, кураторов, членов жюри. Участники приветствуют каждого аплодисментами

Вед. 1: Приглашаем всех для общей фотографии и говорим: «Продлись, продлись этот счастливый миг…

Вед. 2: …миг встречи замечательных людей!»

Звучит песня из к/ф «31 июня»

На экране фотографии конкурса «Лидер XXI века» разных лет.

Лидер XXI века
Самарский регион

(информационно-методический сборник)

Верстка и макет - Базуева О.В.

PSP

Подписано в печать 20.12.2010
Формат 60x84/16. Бумага офсетная. Печать офсетная.
Объем 4,25 усл. печ. л. Тираж 300 экз.
Заказ № 313 от 20.12.2010.
Отпечатано в типографии ООО "ЦПР"
443013, г. Самара, ул. Московское шоссе, 3.

Министерство, спорта, туризма и молодежной политики Самарской области
Адрес: 443010, г. Самара, ул. Чапаевская, 181–183/12
Телефон приемной: (846) 333-32-54
Департамент по делам молодежи: (846) 340-59-74
E-mail: mstm@samregion.ru
www.mstmp.ru

Государственное бюджетное учреждение Самарской области
«Агентство по реализации молодежной политики»
Адрес: 443068, г. Самара, пр. Масленникова, 7
Телефон: (846) 334-36-50
E-mail: gu-molod@yandex.ru
www.sammol.ru