




 ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
 ПРЕЗИДЕНТСКОГО
 ФОНДА КУЛЬТУРНЫХ
 ИНИЦИАТИВ

С октября 2021 года некоммерческая организация "Содружество увлеченных" при поддержке Президентского Фонда культурных инициатив и храма святого Владимира в Новогиреево провели первый этап Волонтерской школы рамках акселератора молодёжных творческих проектов с использованием игровых технологий.

В рамках проекта учащиеся посещали лекции и семинары, участвовали в организации молодежного фестиваля "Деткон".

Всего проведено 22 занятия, курс посетили 30 человек, 10 человек из которых перешли на углубленный курс с 2022 года.

Программа первого этапа Школы волонтера.

05.10.21	Знакомство со школой
12.10.21	История детского и юношеского движения в России и зарубежом
14.10.21	Границы проекта: объем, сроки, ресурсы, метрики 1. Определение проекта и отличие от процесса. Характерные признаки 2. Модель BOSCARD для описания проекта. 3. Шаблон (канвас), определяющий дизайн проекта. Стейкхолдеры. 4. Границы проекта и цена их изменения. 5. Практика - определение границ проекта Деткона.
19.10.21	Современные детские и молодежные организации, возрастные категории и организационное деление
21.10.21	Целеполагание (SMART и OKR) 1. Определение и области применения OKR. 2. Модель целеполагания SMART. 3. Практика - постановка OKR и SMART для проекта "корпоратив".
26.10.21	Фестивали и фестивальные программы
28.10.21	Работа с задачами 1. Главное - договориться, как работать с задачами. 2. Как превращать цели в задачи и декомпозировать их. 3. Диаграмма Ганта. 4. Практика - построение диаграммы Ганта для большой задачи "разработка

	сайта”.
02.11.21	Вводная лекция о месте и значении игры в жизни человека
09.11.21	Простые игры в помещении
11.11.21	Экономика проекта 1. Постоянные и переменные расходы. 2. Принципы ценообразования. 3. Определение точки безубыточности. 4. Практика - расчёт экономики полигонной игры в Excel. 5. <i>Шаблон финмодели.</i>
16.11.21	Методы учёта ресурсов и ресурсы проекта
18.11.21	Командное взаимодействие 1. Модель ключевых ролей 3Н: Hustler, Hacker, Hipster. 2. Определение необходимых компетенций и подбор команды. Шаблон резюме участника команды. 3. Bus Factor и работа с ним - оцифровка знаний и упрощение задач. 4. Шаблон оформления идеи для совещаний. 5. Практика - рассмотрение идей контента для ВИ-блока Деткона.
23.11.21	Настольные ролевые игры, словесные ролевые игры
25.11.21	Работа над проектными рисками 1. Виды рисков по степени воздействия и вероятности. 2. Четыре тактики работы с рисками. 3. Практика - расписать риски проекта “летний детский лагерь”. 4. <i>Презентация.</i>
30.11.21 вторник	Первая медпомощь
02.12.21 четверг	Формирование аптечки для полевых лагерей, походов и мероприятий
07.12.21 вторник	Настольные игры
09.12.21 четверг	Цифровые инструменты творческого проекта 1. Когда нужны цифровые инструменты. 2. Области применения: координация, коммуникации, маркетинг, дизайн, техническое обеспечение, производство. 3. Экспресс-обзор инструментов по областям. 4. Практика - подбор инструментария для проекта участников. 5. <i>Презентация.</i>
14.12.21 вторник	Дискуссионные игры
16.12.21 четверг	Сервисы и приложения
21.12.21 вторник	Мессенджеры и деловая переписка 1. Что такое деловая переписка. 2. Основные принципы деловой переписки. 3. Особенности деловой переписки в мессенджерах.

23.12.21 четверг	Google документы
28.12.21 вторник	Резервное занятие
03.01.22	Инструктаж к фестивалю "Деткон"
04,05 января	
09.01.21 воскресенье	Фестиваль "Деткон" - анализ <ol style="list-style-type: none"> 1. Доклад организаторов. 2. Фидбек по шаблону: хорошее рационально и эмоционально, плохое рационально и эмоционально. 3. Выделение лучших и худших практик.
11.01.22 вторник	Работа с таблицами Минимум теории, максимум практики. Как сделать таблицу, улучшить, настроить, отсортировать данные, произвести вычисления, распечатать, скопировать, переформатировать. Все, что успеем и только то, что пригодится.
13.01.22 четверг	Таск-менеджеры и корпоралы <ol style="list-style-type: none"> 1. Когда нужны таск-менеджеры. 2. Общие принципы работы ТМ. 3. Виды представления проектов и задач. 4. Обзор самых популярных решений. 5. <i>Демонстрация.</i>
18.01.22 вторник	Работа в команде
20.01.22 четверг	Форма как элемент игры и дисциплины и система специальностей.
25.01.22 вторник	Маркетинг проектов - вводная лекция <ol style="list-style-type: none"> 1. Определения маркетинга. 2. Когда проекту нужен маркетинг. 3. Уровни и виды маркетинга - бизнес-модель, позиционирование, УТП, брендинг, стратегия, реклама, BTL, PR. 4. Маркетинговая воронка. 5. Практика - определение стратегии и инструментов маркетинга для проекта участников.
27.01.22 четверг	Театральные игры
01.02.22 вторник	Слои упаковки проекта <ol style="list-style-type: none"> 1. Что такое маркетинговая упаковка. 2. Четыре слоя упаковки: смысловой, визуальный, технологический, конверсионный. 3. Практика - экспресс-упаковка проекта участников.