

# Netwerk workshop

## Hand-out Carrière Coaches

### 1. Introductie (10 min.) - Welkom en vooruitblikken

- Vertel de leerlingen dat jullie het vandaag met elkaar hebben over Netwerken. Vraag of ze weten wat dat is. En geef een voorbeeld: wanneer heb jij gebruik gemaakt van je netwerk en wat heb je hieraan gehad?
- Vertel daarna het doel van vandaag. Dat is: "Aan het eind van deze workshop weten jullie waarom het belangrijk is om een netwerk te hebben en welke mensen je kunnen helpen bij het vinden van een (bij)baan of stage. Je begrijpt hoe je jouw netwerk kan gebruiken om op de juiste manier contact te leggen met de juiste personen in jouw netwerk. Ook snap je welke invloed jouw (online) gedrag heeft op de mogelijkheden om via jouw netwerk een (bij)baan of stage te vinden.
- Vertel dat de workshop 2 uur duurt, met een pauze van 10 minuten.

### 2. Spel "Zoek het uit" (30 min.) - Inzicht in je netwerk

- Het spel (25 min.): Alle leerlingen en de coach leggen hun ingevulde netwerkkaart voor zich op tafel. Draai om de beurt een kaartje om, waarop steeds een hulpvraag staat die begint met: "Ik ben op zoek naar iemand die..." Beantwoord de vraag als volgt: kijk naar je netwerkkaart en controleer of je iemand in je netwerk hebt die je kan helpen. Als dat niet zo is: Heeft iemand anders iemand in zijn/ haar netwerk die kan helpen? Vraag vervolgens aan de ander hoe je die persoon het best kan benaderen. De antwoorden schrijf je op bij opdracht 2A.
- Reflectie (5 min): Vraag de leerlingen wat ze hebben geleerd over hun netwerk door dit spel.

### 3. Pitch! (35 min.) - Een verpletterende eerste indruk

- Een eerste indruk is belangrijk als je nieuwe mensen aan je netwerk wilt toevoegen. Daarom is het nu tijd om een verpletterende pitch neer te zetten.
- Maken (10 min.): In tweetallen bereiden leerlingen hun eigen pitch voor, door opdracht 2.2A in te vullen.
- Oefenen (25 min.): Kies één leerling uit die de pitch als eerste gaat oefenen. De andere 3 leerlingen gaan naar opdracht 2.2B, zij bedenken tijdens de pitch een tip en een top, voor zowel houding als inhoud. Vraag aandacht en respect voor de pitcher!
- Na de pitch: Reflecteer en evalueer. Vraag eerst de pitcher hoe het ging. Bespreek daarna de tips en tops die de andere leerlingen hebben opgemerkt.
- De volgende leerling is aan de beurt om te pitchen.
- Neem aan het einde van deze ronde de werkboekjes van de leerlingen in.

### Pauze (10 min.)

### 4. Netwerkfinale (30 min.) - Oefenen met netwerken

- In deze ronde gaan de leerlingen verder aan de slag met wat ze eerder hebben geleerd.
- Alle leerlingen en coaches zijn in een ruimte, de leerlingen krijgen een bingokaart.
- Het is de bedoeling dat leerlingendoor gesprekken te voeren, de juiste vragen te stellen en goed naar de ander te luisteren, zo snel mogelijk de kaart vol krijgen. De leerling zet in elk vakje de naam van de persoon waarmee ze gesproken hebben. Dit mogen ook medeleerlingen zijn.
- Het is de bedoeling dat de leerlingen hun pitch doen bij elk gesprek
- Leerlingen vinden het vaak lastig om op coaches af te stappen, help ze door ook het gesprek aan te gaan met hen.
- Leerlingen hebben bingo als zij de hele kaart vol hebben.
- Degene die als eerste bingo heeft krijgt een klein presentje. Dit onderdeel zal worden gefaciliteerd door iemand van JINC.

### 5. Afsluiting (5 min.)

Wat heb je geleerd, wat vond je ervan en wat ga je ermee doen?

### Optioneel: Energizer (5 min.) - Even herpakken

- Het kan wel eens voorkomen dat je de aandacht van de leerlingen er niet meer weet bij te houden. De concentratie en focus in de groep is dan weg. Het kan helpen om even kort iets heel anders te doen.
- Tijdens deze energizer gaan we elkaar spiegelen.
- Een leerling is de leider, kies deze leerling strategisch. Bijvoorbeeld diegene die het minst gefocust is.
- Als het niet voor veel afleiding zorgt bij andere groepen gaat iedereen staan, anders blijven jullie zitten.
- De één beeld uit en is de leider, de andere is spiegelbeeld en dus de volger.
- Het is belangrijk de bewegingen langzaam te doen zodat de ander kan volgen.
- Wissel daarna de rollen.

