

Занятие 2. Учеба и исследования в Европейском союзе

Цели:

- выявление субъективных препятствий для обучения в Европе и их критический анализ;
- повышение осведомленности в области образования и научных исследований в Европе.

Общий план

Активность	Продолжительность	Необходимые материалы
Разминка	10 минут	– Мягкий мячик
Игра «А Баба-яга против...»	1 час 20 минут	– Листы А4 по количеству участников с напечатанной фразой: «Не надо учиться в Европе, потому что...». – Ручки/карандаши. – Флипчарт, бумага для флипчарта, маркеры
«Своя игра»	2 часа 30 минут	– Семафоры для команд (бумажные кружки на палочке) четырех цветов: синий, красный, желтый, зеленый. – Прямоугольники 4 цветов, обозначающие команды: синий, красный, желтый, зеленый. – Названия тем (крупным шрифтом). – Листы А4 со стоимостью вопросов 100, 200, 300, 400, 500 — 4 комплекта. – Вопросы по каждой теме (5*4, крупным шрифтом на отдельных листах плюс один лист с правильными ответами для ведущего). – Презентации по каждой теме. – Гонг. – Призы (как вариант – мармеладные мишки)
Групповая дискуссия «Наш ответ нечистой силе»	30 минут	

Приложения

Вопросы для «Своей игры».

Презентации для «Своей игры».

ХОД ЗАНЯТИЯ

Разминка

Участники сидят в кругу. Ведущий бросает одному из участников мягкий мячик. Тот, у кого мячик в руках, вспоминает, что было на предыдущем занятии, и бросает его любому участнику. Тот, кто ловит, продолжает вспоминать, что было в прошлый раз.

«А Баба-яга против...»

Общая идея игры построена на психодраматических принципах. Участники становятся «нечистой силой», представителями темной стороны. Их задача: предотвратить попадание студентов на учебу в ЕС. В данный момент проходит съезд —

обмен лучшими идеями и практиками. Группы готовят обращения к студентам, почему не надо учиться в ЕС и не стоит даже думать об этом.

Ход игры

1. Введение в роль

Инструкция: «Представьте себя в виде «нечистой силы». Вы можете выбрать любого персонажа, кем бы вам сегодня хотелось побыть. От лица своего персонажа нужно закончить фразу *«Не надо учиться в Европе, потому что...»*

Участники получают листы с напечатанными фразами и пишут продолжение от лица своего персонажа. Затем каждый представляется, рассказывает, какой он персонаж, и предлагает свой вариант завершения фразы.

2. Работа в группах

Ведущий предлагает участникам, завершившим фразы сходным образом, объединиться в группы. Количество групп может быть от 3 до 5, в зависимости от числа участников. После объединения листы с фразами каждой группы вывешиваются на стене отдельно.

Группы получают задание: подготовить агитационное видеообращение (сценку, ролик), в котором попытаться отговорить студентов от обучения в Европе. На подготовку дается 10 минут, затем все группы показывают свои ролики.

По окончании участники снимают роли — продолжают фразу: «Я больше не Баба-яга, я Наташа».

3. Обсуждение

Вопросы для обсуждения:

— Как игралось?

— Какие послания, антимотиваторы учебы в Европе, прозвучали, что за ними стоит, почему эти послания могут быть действенными, как в них обосновывается запрет, что в них «цепляет»? (*Ведущий фиксирует основные субъективные препятствия на флипчарте.*)

— Что эти послания говорят о нашем отношении к получению европейского образования? О наших страхах, тревогах и опасениях? Какой вывод в целом можно сделать?

Ведущий делает вывод, что при обдумывании возможности учиться в Европе включаются наши внутренние запреты, и предлагает разобраться, как же на самом деле устроено образование в Европе.

«Своя игра»

Ход игры

В игре принимают участие четыре команды. Команды обозначаются цветами: синий, красный, желтый, зеленый. Каждая команда получает картонный кружок (семафор) соответствующего цвета.

Основная цель команд: отвечать на вопросы и зарабатывать как можно больше очков. В начале игры у каждой команды на счету по 500 очков. За неверный ответ очки снимаются.

Для ведения счета на доску наклеиваются цветные карточки команд. Рядом мелом записан актуальный счет.

В игре используются четыре темы:

- «Ученый-кипяченый». Наука в ЕС.
- «Не только макароны!» Что такое Болонский процесс?
- «На учебу в Европу!» Как поступить в европейский вуз?
- «Халява, сэр!» Гранты на образование в Европе.

Для каждой темы подготовлены по 5 вопросов на 100, 200, 300, 400, 500 очков и презентация (см. приложение). Текст вопроса (крупным шрифтом) вывешивается на флипчарте.

Начинается игра с темы «Ученый-кипяченый». Открывается вопрос на 100 очков, и ведущий объявляет, что это **аукцион**. Ставки должны быть кратны ста и не ниже номинальной стоимости вопроса. Разрешается повышать сумму, но не выше суммы на счету. Команда, которая предложит большую сумму или первая пойдет ва-банк, отвечает на вопрос.

На подготовку ответа дается одна минута.

Если команда, отвечавшая на вопрос, дает **неправильный ответ**, в игру вступает команда, чей капитан поднял карточку первым. Неправильный ответ обозначается звуком гонга — только после него другие команды могут поднимать карточки. На подготовку повторного ответа команде дается 15 секунд.

После того как на вопрос дан **правильный** ответ, идет демонстрация 1–3-го слайдов презентации темы с кратким рассказом.

Затем на **следующий вопрос** по той же теме (строго по возрастанию стоимости) отвечает команда, которая только что дала правильный ответ. Если вопросы по первой теме закончились, команда выбирает другую тему.

Если команда не дает правильного ответа, отвечает, как и в первом случае, та команда, капитан которой быстрее поднимет карточку после звука гонга (обозначающего, что ответ неверный).

Команда, набравшая максимальное количество баллов, получает приз.

Для участия в проведении игры можно пригласить руководителя международного отдела или специалиста, отвечающего за международные стажировки.

Групповая дискуссия «Наш ответ нечистой силе»

Инструкция: «Вернемся к основным антимотиваторам учебы в Европе, написанным на флипчарте. Теперь вы больше знаете об образовании в ЕС. Какие антимотиваторы можно опровергнуть, считать их неправдой (или не до конца правдой), ложными убеждениями?»

Участники высказывают свое мнение, опровергнутые убеждения зачеркиваются.

Ведущий подводит итог: «На все антимотиваторы ответов сейчас, может быть, пока еще нет, но они обязательно появятся после программы».