



**НАЙТИ И ПОДГОТОВИТЬ
ЭКСПЕРТА**

Найти и подготовить эксперта

Специалист в той или иной области сможет более глубоко и полно осветить тему для участников.





НАПИСАТЬ КЕЙСЫ

Написать кейсы

Заранее подобранные и продуманные ситуации помогут связать занятие с повседневной жизнью, сделать материал более конкретным и понятным.





**НАЙТИ ЁМКУЮ
СТАТЬЮ ПО ТЕМЕ**

Найти ёмкую статью по теме

Поможет ведущему в короткие сроки освежить материал в памяти, чтобы провести на его основе занятие.





**ПОДОБРАТЬ
ПРИМЕРЫ**

Подобрать примеры

Заготовленные примеры сделают материал более понятным и помогут при ответе на возможные вопросы участников.



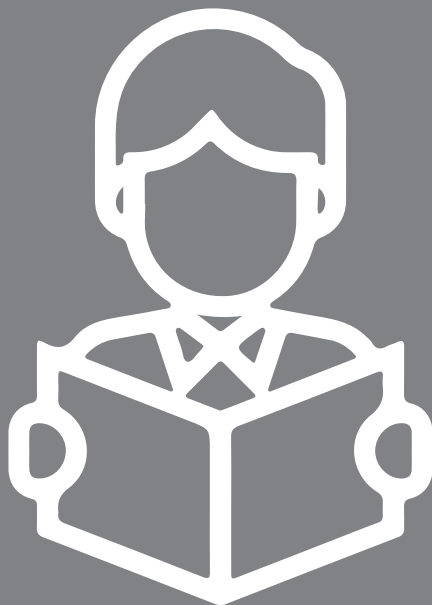


**ПОДГОТОВИТЬ
ВОПРОСЫ**

Подготовить вопросы

Грамотно сформулированные вопросы запускают мыслительные процессы участников, обеспечивают их включение и более глубокое погружение в тему занятия.

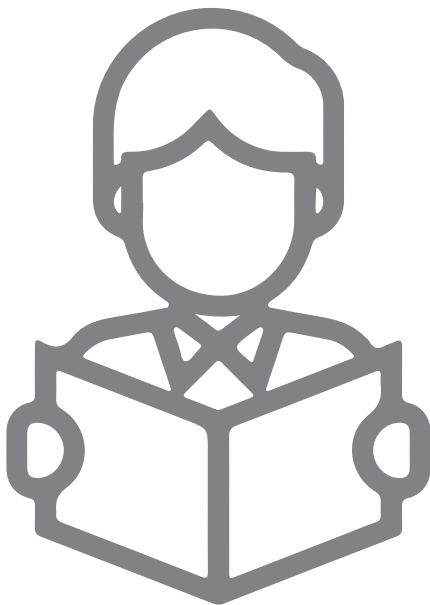




**ПРОЧИТАТЬ КНИГУ
ПО ТЕМЕ**

Прочитать книгу по теме

Поможет ведущему более полно и глубоко погрузиться в тему занятия.

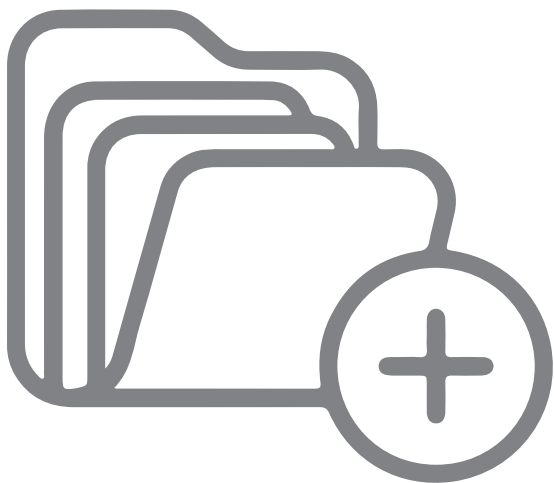




**СФОРМИРОВАТЬ
ДОП. МАТЕРИАЛЫ**

Сформировать доп. материалы

Сюда войдут те материалы, на разбор которых не хватит времени в ходе занятия, но с которыми тоже важно познакомить участников.





**ПОДГОТОВИТЬ
РАЗДАТКИ**

Подготовить раздатки

Заранее сформированные и разложенные раздаточные материалы экономят время ведущего и участников в ходе занятия.





НАПИСАТЬ КАРТОЧКИ

Написать карточки

Заранее подготовленные задания к упражнениям помогут ведущему точнее передать участникам то, что им требуется сделать.





**ПОВТОРИТЬ
ТЕРМИНОЛОГИЮ**

Повторить терминологию

Владение терминами поможет ведущему точнее передавать материал участникам и уверенно себя чувствовать.

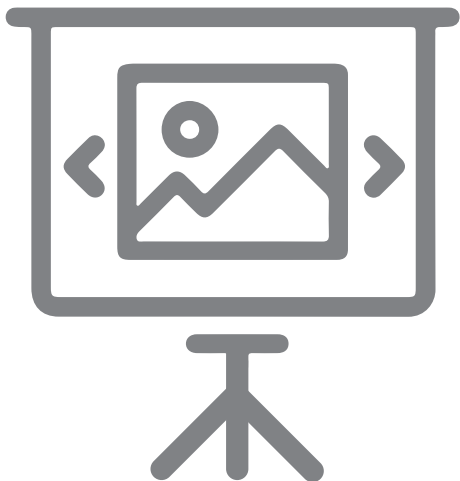




ПОДГОТОВИТЬ СЛАЙДЫ

Подготовить слайды

С одной стороны, презентация поможет ведущему подготовиться к теме, а с другой — будет напоминанием о ключевых идеях и моментах занятия в ходе его проведения.





**ПРОКОНСУЛЬТИРОВАТЬСЯ
С КОЛЛЕГАМИ**

Проконсультироваться с коллегами

Поможет ведущему прояснить для себя те моменты в материале или ходе занятия, которые вызывают сомнения.



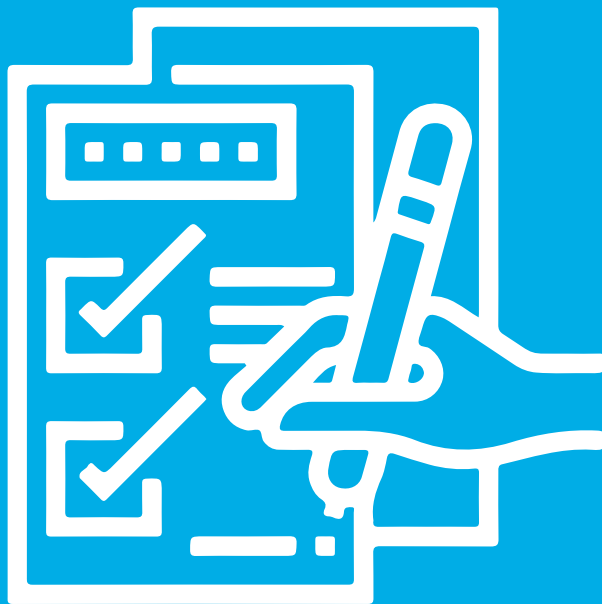


ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Презентация

Помогает ведущему в подготовке и проведении занятия, так как на слайдах можно фиксировать ключевые идеи и добавлять визуальные материалы.





ЧЕК-ЛИСТ

Чек-лист

Помогает ведущему или участникам учесть все моменты и ничего не забыть. Например, чек-лист подготовки к занятию: в нём собраны все пункты, которые необходимо успеть сделать до старта мероприятия.





БЛАНК ТЕСТА

Бланк теста

Экономит время, так как оптимизирует прохождение теста участниками, вносит элемент интерактива.



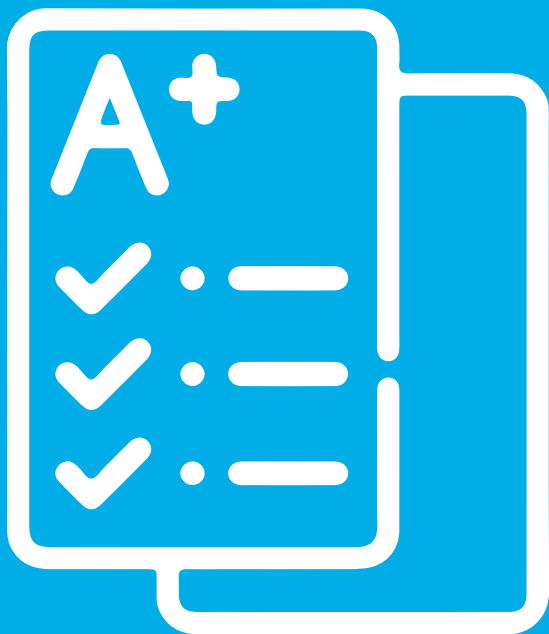


КЕЙСЫ

Кейсы

Заранее заготовленные проблемные ситуации, которые можно предложить решить или разыграть участникам. Помогают лучше усваивать материал занятия. Их можно записать на бумаге или подготовить в формате видеофрагмента, например, из подходящего по теме фильма.

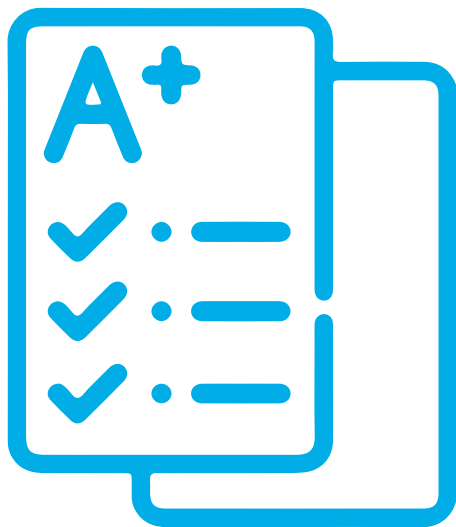


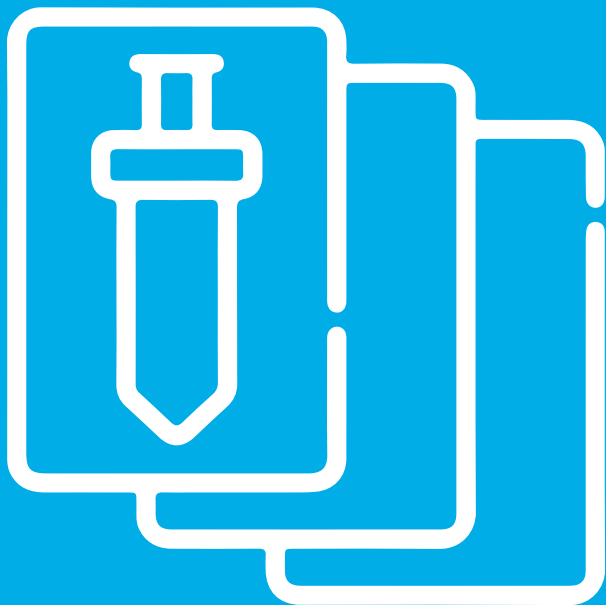


**КАРТОЧКИ
С ЗАДАНИЯМИ**

Карточки с заданиями

Помогают ведущему чётко сформулировать задание и зафиксировать его в текстовом формате. Могут вносить элемент интерактива, например, если предложить участникам вытягивать их вслепую.

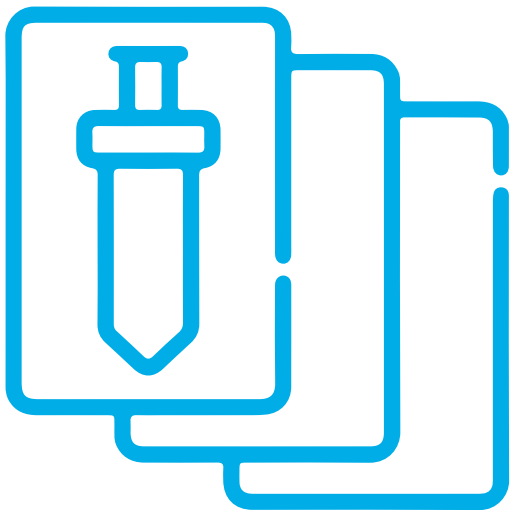




МЕТАФОРИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Метафорические карты

Это многофункциональный инструмент, который помогает разговорить участников, описать себя или своё состояние, прийти к тому или иному решению и т.д. Его можно использовать во время шеринга, фасилитации, проектных сессий.





**ЖУРНАЛЫ/ГОТОВЫЕ
КАРТИНКИ/ФОТОГРАФИИ**

Журналы/готовые картинки/фотографии

Помогают при использовании техники коллажирования. Например, при создании коллажа «Моё настроение сейчас». Особенно хорошо работают с барьерами участников, которые не умеют рисовать или считают, что не умеют.



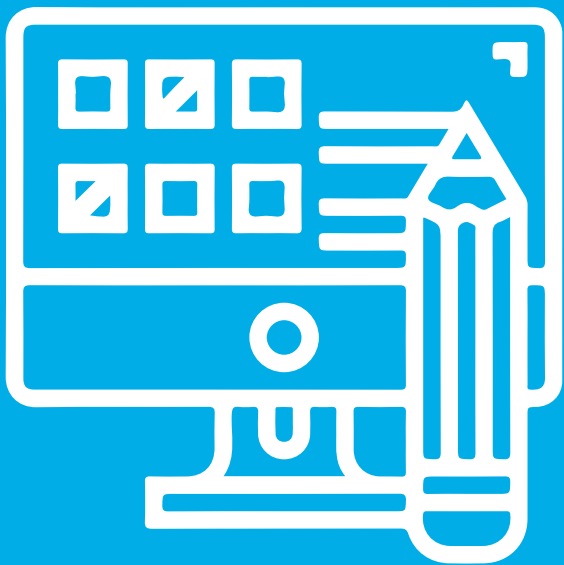


**ШАБЛОН
ДЛЯ ЗАПОЛНЕНИЯ**

Шаблон для заполнения

Экономит время, так как оптимизирует прохождение упражнений участниками. Вносит элемент визуализации и структуры, например, когда надо заполнить схему.

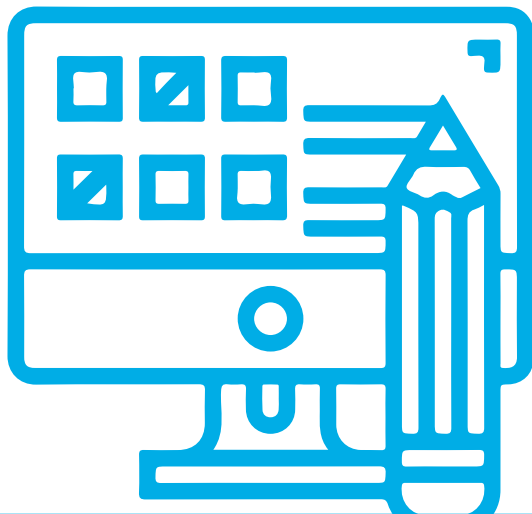




ОНЛАЙН-ОПРОС

Онлайн-опрос

Помогает ведущему быстро и удобно собирать информацию и обратную связь от участников. Вносит элемент интерактива. Может производить вау-эффект, например, когда результаты опроса тут же выводятся на экран в виде графика.

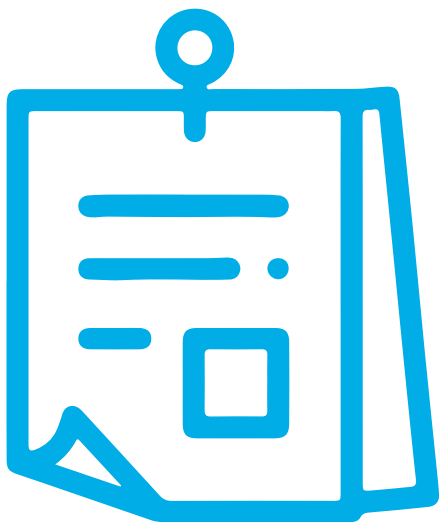


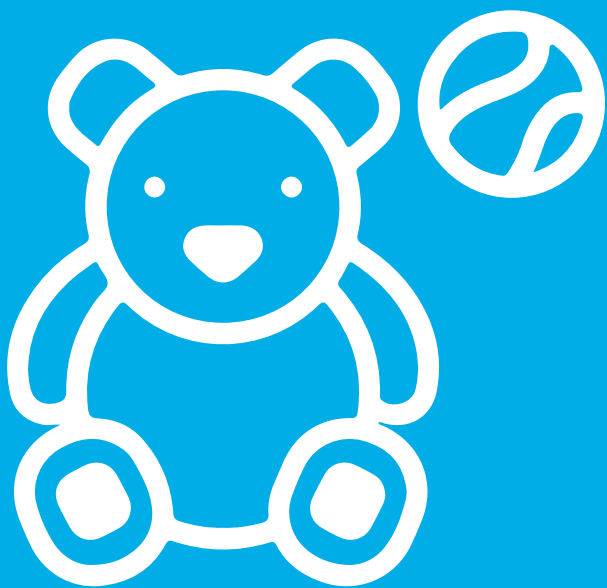


ФАСИЛИТАЦИОННЫЕ КАРТОЧКИ

Фасилитационные карточки

Это бумажные карточки разных форм и размеров с клеевым краем. Помогают ведущему и участникам фиксировать идеи, решения и выводы, возникшие в ходе фасилитации.

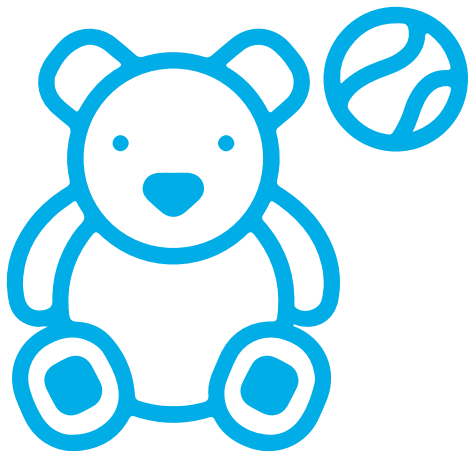


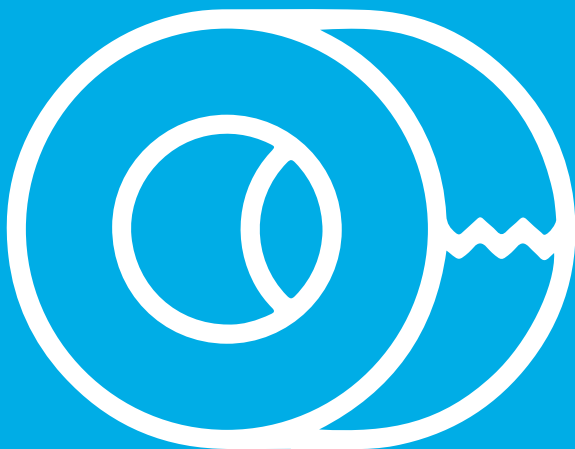


**ТРЕНЕРСКИЙ
МЯЧИК/ИГРУШКА**

Тренерский мячик/игрушка

Вносит элемент интерактива. Позволяет проводить игры и разминки. Даёт возможность разнообразить шеринги, например, если говорить не по очереди, а перекидывая мячик в случайном порядке. Если это игрушка, может стать своеобразным символом группы.

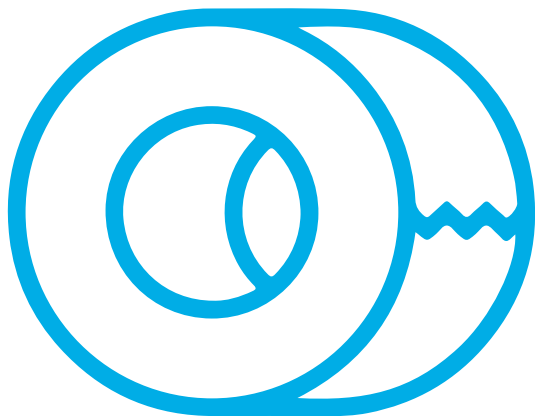


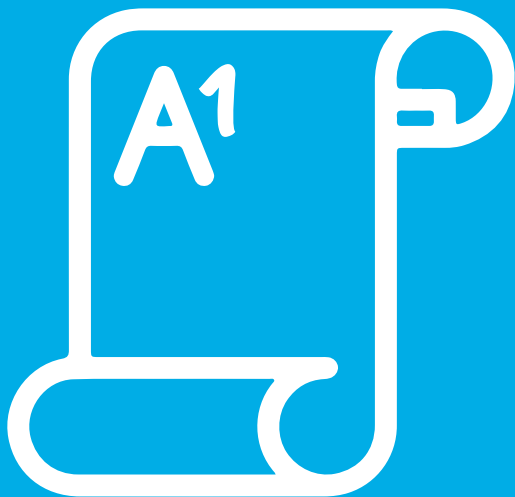


**МАЛЯРНЫЙ
СКОТЧ**

Малярный скотч

Повзголяет крепить на стенах коллажи, заполненные шаблоны, листы ватмана и другие результаты работы группы, чтобы они оставались в поле зрения участников. Помогает проводить игры и разминки, вносит элемент интерактива.

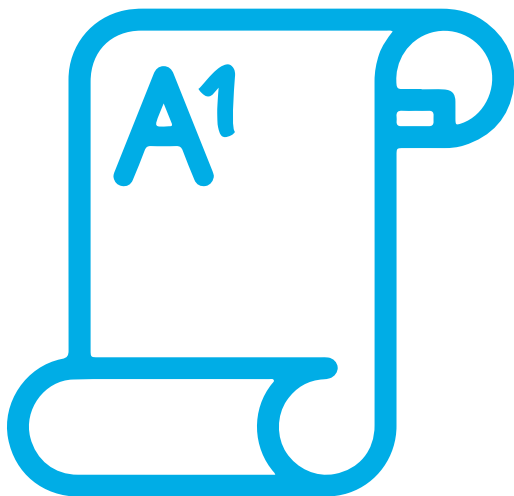




ЛИСТЫ ВАТМАНА

Листы ватмана

Позволяют выйти за рамки привычных форматов тетрадей или А4, расширить простор для творческих идей и ценных мыслей. Очень удобны для создания майнд-схемы.





КЛЕЙ-КАРАНДАШ

Клей-карандаш

Необходимый инструмент для коллажирования и работы с готовыми картинками и изображениями. Подойдёт также для конструирования бумажных объектов в ходе проектных сессий.





СТИКЕРЫ

Стикеры

Помогают ведущему и участникам фиксировать идеи, решения и выводы, возникшие в ходе фасилитации. Часто используются в проведении игр и разминок.





ФЛОМАСТЕРЫ

Фломастеры

Дают участникам больше возможностей для самовыражения в ходе работы группы.





ПРОЕКТОР+ВИДЕО

Проектор + видео

Позволяют ведущему транслировать подготовленные презентации и видео-кейсы участникам, выводить на экран результаты онлайн-опросов.





БЕЙДЖИ

Бейджи

Помогают ведущему случайно не перепутать имена участников, когда он работает с новой и достаточно большой группой.

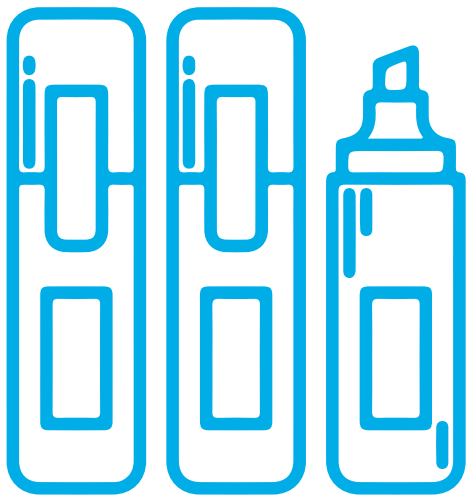




**МАРКЕРЫ
ДЛЯ ДОСКИ**

Маркеры для доски

Помогают ведущему фиксировать на доске идеи, решения и выводы, возникшие в ходе работы группы. Расширяют возможности для визуализации, например, если ведущий рисует заголовки, значки, символы для управления вниманием участников.

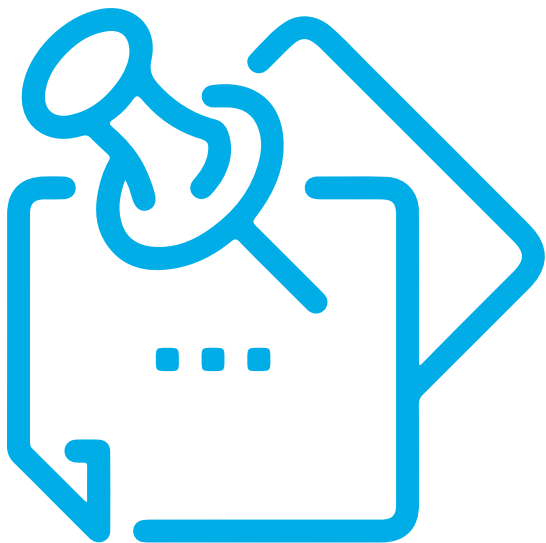




**ИГОЛКИ для
ПРОБКОВОЙ ДОСКИ**

Иголки для пробковой доски

Позволяют фиксировать карточки с заданиями, фасилитационные карточки и результаты работы группы на пробковой доске.

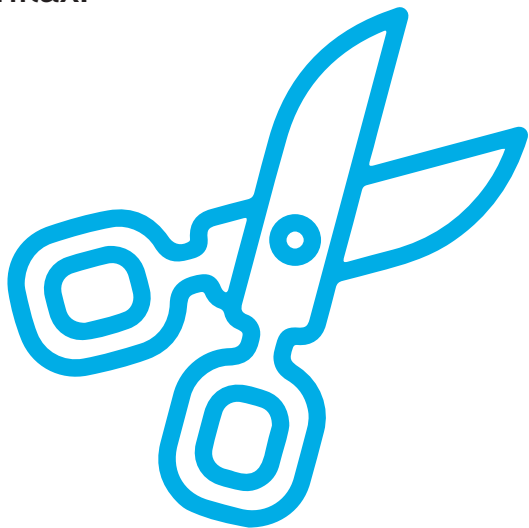




НОЖНИЦЫ

Ножницы

Необходимый инструмент для коллажирования и работы с готовыми картинками и изображениями. Подойдёт для конструирования бумажных объектов в ходе проектных сессий. Часто используется в играх и разминках.



МЫСЛЕННЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

Результат

Участники находят новые или проверяют имеющиеся у них знания через создание воображаемых ситуаций.

Инструкция

- 1** Подберите подходящий для вашей темы эксперимент из уже существующих.
- 2** Предложите участникам индивидуально или в команде в течение нескольких минут вообразить себе экспериментальную ситуацию и подумать, к каким результатам она может привести.
- 3** Обсудите получившиеся варианты с участниками.

Можно также разрабатывать мысленные эксперименты самостоятельно, по аналогии с уже существующими.

Пример

Представьте себе, что некий любопытный учёный может извлечь мозг некоего подопытного человека из тела, поместить его в колбу с питательным раствором и подключить нейроны к компьютеру, генерирующему электрические импульсы, идентичные тем, которые получал бы мозг, находясь в теле, а также реагирующему на нервные импульсы, посылаемые мозгом. Компьютер может симулировать виртуальную реальность: таким образом человек, которому принадлежит мозг, несмотря на отсутствие тела, будет по-прежнему осознавать себя существующим и постигающим окружающий мир, генерируемый компьютером. Может ли мозг тогда гарантированно утверждать, находится ли он в колбе или в черепе?

С помощью такого эксперимента можно выйти с участниками на тему существования объективной реальности: действительно ли она есть, или её создаёт мозг, находящийся в какой-нибудь ёмкости.

МАСТЕР- КЛАСС

Результат

Участники получают новые знания и навыки, перенимая опыт ведущего — профессионала в той или иной области.

Инструкция

- 1** Определите ту область, в которой вы считаете себя специалистом.
- 2** Выберите, чему именно вы хотите обучить участников. Ответьте себе на вопрос: что именно участники будут знать/уметь в результате мастер-класса?
- 3** Подберите ту информацию, которую вы хотите передать участникам.
- 4** Подберите необходимые упражнения для лучшего усвоения знаний и практики.
- 5** Подберите необходимые материалы для упражнений.
- 6** Подберите дополнительные материалы при необходимости.

Пример

Мастер-класс по раскрашиванию кроссовок,
мастер-класс по изготовлению браслетов и фенечек,
мастер-класс по валянию Покемонов из войлока и т.д.

ЛЕКЦИЯ ЭКСПЕРТА

Результат

Участники получают знания и новую информацию непосредственно от специалиста в той или иной сфере.

Инструкция

- 1** Выберите тему, про которую вы хотите рассказать аудитории. Это должна быть тема, в которой вы хорошо разбираетесь и имеете достаточно опыта.
- 2** Подготовьте тот материал, который вы хотите рассказать. Его можно записать как текст или разработать план-схему лекции с ключевыми идеями в определённой последовательности. Чтобы привлечь внимание слушателей, лекцию можно начинать с какого-либо вопроса-проблемы или с интересной истории, связанной с темой.
- 3** Подготовьте презентацию, которой вы будете сопровождать своё повествование. Помните, что в презентации 1 слайд = 1 мысль, не больше 6 строк текста или изображение-ассоциация.
- 4** Потренируйтесь читать лекцию, рассказав её целиком (или наиболее сложные части) самому себе или знакомым.

Пример

Лекции: «Помидор-черри, той-терьер и мини-пиг: история минимализма в генетике», «Как на самом деле выглядели динозавры?», «Можно ли бороться с глобальным потеплением прямо у себя дома?»

ДИСКУССИЯ «КРУГЛЫЙ СТОЛ»

Результат

Участники учатся обсуждать различные ситуации, всесторонне рассматривать проблемы, высказывать собственное мнение, слышать другие точки зрения и находить компромиссы.

Инструкция

Дискуссия направлена на обсуждение какой-либо актуальной темы, требующей всестороннего анализа. Как правило, перед участниками не стоит задача полностью решить проблему, они ориентированы на возможность рассмотреть её с разных сторон, собрать как можно больше информации, осмыслить её, обозначить основные направления развития и решения, согласовать свои точки зрения, научиться конструктивному диалогу. Поскольку дискуссия организуется в прямом смысле за круглым столом, в ней могут принять участие 15–25 чел.

Необходим модератор дискуссии, который будет:

- 1** стимулировать дискуссию, например, задавая вопросы;
- 2** следить за тем, чтобы участники давали возможность друг другу высказаться, не переходили на конфликты;
- 3** фиксировать основные идеи и выводы, к которым пришли участники.

Пример

Пример темы: «Сможет ли робот действительно заменить человека?»

ДИСКУССИЯ «ДЕБАТЫ»

Результат

Участники учатся обсуждать различные ситуации, всесторонне рассматривать проблемы, высказывать собственное мнение, слышать другие точки зрения и находить компромиссы.

Инструкция

Дебаты представляют собой разновидность дискуссии-спора и применяются для обсуждения сложной и противоречивой проблемы, по которой существуют резко противоположные точки зрения. Цель дебатов — научить участников аргументированно и спокойно отстаивать свою точку зрения и постараться убедить оппонентов, используя имеющуюся информацию по проблеме.

Этапы дебатов:

- 1** Ведущий предлагает участникам (на выбор) две или несколько возможных точек зрения на проблему.
- 2** Участники выбирают, какую точку зрения они будут отстаивать, и объединяются в микрогруппы, численный состав которых может быть разным.
- 3** Определяются правила дискуссии, продолжительность обсуждения в группах и регламент выступлений группы в дебатах (каждая группа имеет право на 3 выступления).
- 4** Организуется обсуждение проблемы в микрогруппах:
 - распределяются роли между членами каждой группы;
 - выстраивается система аргументов для убеждения оппонентов;
 - продумываются ответы на возможные вопросы;
 - решается вопрос о том, как распорядиться предоставленным временем.
- 5** Ведущий по очереди предоставляет группам слово, определяя регламент выступления.
- 6** В завершении дебатов проводится совместный анализ результатов дискуссии.

Пример

Пример темы: «Что было раньше: курица или яйцо?»

ПРОТОТИПИ- РОВАНИЕ

Результат

Участники создают прототипы, модели, макеты собственных идей и решений, чтобы проверить их возможности.

Инструкция

- 1** Соберите и подготовьте большое количество материалов для прототипирования: бумагу, картон, зубочистки, пластилин, фольгу, конструктор Лего, стикеры, журналы, маркеры, фломастеры, ручки, клей, ножницы и т.д.
- 2** Подумайте, что будет являться хорошей моделью, демонстрирующей функционал вашей идеи или решения.
- 3** Создайте прототип.

Важно помнить, что прототип — это только тестовый вариант решения. Поэтому чем проще и дешевле его сделать, тем меньше будет затрат и сожалений, если тест закончится неудачей.

Пример

Прототип работы смартфона.



ПРОЕКТНАЯ СЕССИЯ

Результат

Участники вместе создают проект, который поможет решить ту или иную актуальную проблему или ситуацию.

Инструкция

- 1** Объедините участников в рабочие группы.
- 2** Выберите совместно руководителя каждой из групп.
- 3** Предложите группам проблемную ситуацию для решения. Это может быть общая проблема на всех или индивидуальная для каждой из групп.
- 4** Определите время для работы и формат результата: это будет схема, прототип, презентация, коллаж и т.д.
- 5** Проведите презентацию решений.
- 6** Обсудите с участниками результат: Что получилось? Что можно было сделать иначе? Какие дальнейшие шаги по реализации проекта будут сделаны, если предполагается его воплощение в жизнь?

Пример

Рабочие группы школьников создают проект цветового оформления Кубрика. На работу групп отводится 3 часа с 15-минутным перерывом. В результате группы должны представить раскрашенный прототип Кубрика из бумаги и схему-описание, почему выбраны именно такие цвета и формы.

ИНСЦЕНИРОВКА

Результат

Участники на собственном опыте проживают ту или иную ситуацию, что позволяет глубже её понять и проанализировать.

Инструкция

Существует множество вариантов инсценировок. Это и ролевые игры, и проигрывание кейсов, и драматерапия. В самом общем виде, ведущий предлагает участникам разобрать некоторое событие, сделав его постановку. Создаётся список ролей, которые делятся между участниками. Оставшиеся без роли становятся наблюдателями и тоже получают задание, например, отмечать свои ощущения от увиденного или значимые моменты. «Актёры» берут себе некоторое время на подготовку и затем разыгрывают ситуацию.

В зависимости от задач занятия допускается разная степень импровизации во время игры. От этого зависит и то, насколько подробно и детально прописывается разбираемый кейс.

Важной в инсценировках является процедура деролинга — выхода из ролей. Например, фраза ведущего: «Друзья, на этом мы заканчиваем сценку. Маша, ты больше не Вредная старшая сестра, а ученица 10-го класса "Б". Это необходимо, чтобы отношения и состояния из разыгрываемой ситуации не переходили на реальную жизнь участников.

Пример

На занятии по асертивному поведению участникам предлагается разыграть ситуации, в которых один персонаж оказывает давление на другого, которому необходимо отстоять свою точку зрения.

МАЙНД- СХЕМА

Результат

Майнд-схемы позволяют участникам фиксировать идеи и создавать новые решения, анализировать и упорядочивать информацию, принимать решения и т.д.

Инструкция

Попробуйте во время объяснения зафиксировать необходимую вам информацию следующим образом:

- Вместо линейной записи использовать радиальную. Это значит, что главная тема, на которой будет сфокусировано ваше внимание, помещается в центре листа. И действительно оказывается в фокусе внимания.
- Записывать не всё подряд, а только ключевые слова. В качестве ключевых слов выбираются наиболее характерные, яркие, запоминаемые, «говорящие» слова.
- Ключевые слова помещаются на ветвях, расходящихся от центральной темы. Связи (ветки) должны быть скорее ассоциативными, чем иерархическими. Ассоциации могут подкрепляться символическими рисунками.

Пример



Пример задания: нарисуйте майнд-схему, которая поможет ответить на вопрос о том, что подарить подруге на день рождения.

ТЕД ТОКС /СТЕНДАП

Результат

Участники развивают навыки публичных выступлений. Углубляют собственное понимание той или иной темы в тот момент, когда рассказывают её другому человеку. Делятся друг с другом собственным опытом.

Инструкция

- 1** Предложите каждому участнику приготовить небольшое (на 5-7 минут) выступление по выбранной им теме.
- 2** Дайте время на подготовку.
- 3** Проведите сессию стендап-выступлений. Участники выступают по очереди. У каждого есть не более 7 минут (за временем следит ведущий). Его встречают и провожают аплодисментами.
- 4** Обсудите с участниками итоги выступлений: Что понравилось? Чего не хватило? Была ли понятна тема? Как ещё можно было её раскрыть?

Этот формат хорошо подходит для подведения итогов: участник может рассказать о своём опыте, например, по созданию и реализации какого-либо проекта, о своих интересах или открытиях.

Пример

Стендап-вечер на тему: «Как я сделал подготовку домашнего задания более быстрой и эффективной?»

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Результат

Участники создают и сортируют новые идеи на заданную тему, выбирают лучшие. Этот формат может быть частью занятия в формате фасилитационной сессии.

Инструкция

1 Ведущий обозначает проблему, над которой предлагается работать / ситуацию, для которой нужны новые идеи.

2 Основной этап — генерация идей. Здесь важно дать чёткую инструкцию и соблюдать ряд правил:

- Если участников много, объедините их в мини-группы до 5 человек.
- Запишите на доске/флипчарте вопрос, на который нужно ответить в ходе штурма.
- Договоритесь о том, что на этапе генерации критиковать идеи запрещено. Самые сумасшедшие идеи приветствуются и могут после стать предметом обсуждения.
- Идеи можно объединять и улучшать.
- Время на этот этап чётко ограничено.

Идеи можно записывать на стикерах или списком на листе бумаги, чтобы с полученным материалом удобно было дальше работать.

3 Этап сортировки идей (может быть вынесен в отдельное занятие):

- Обсудите и запишите на доске критерии, которым должна соответствовать работоспособная идея.
- Распределите идеи по мини-группам (в идеале, все работают на этом этапе с чужими идеями).
- Договоритесь, что на этом этапе новые идеи не создаются, но можно дорабатывать те, которые уже есть.
- Каждая группа сортирует идеи в 3 кластера:
 - 1) Скорее не подходит под критерии;
 - 2) Подходит под критерии, если доработать;
 - 3) Подходит под критерии.

4 По желанию ведущего дальше может следовать этап доработки идей.

Пример

1 Проблема: как готовиться к ЕГЭ, чтобы с удовольствием и результативно?

2 Сто идей смешных и серьёзных.

3 Критерии:

- не требует больших денежных затрат;
- идея может быть реализована силами школьников;
- время на реализацию — не больше недели.

ШЕРИНГ

Результат

Участники поделились своими мыслями и переживаниями по выбранной теме.

Инструкция

Этот формат подходит как для обсуждения каких-то событий, произошедших в школе, городе или в мире, так и просто для обмена мнениями по какому-то неоднозначному вопросу.

Шеринг может занимать целое занятие или стать завершающей активностью занятия на любую тему.

Шеринг удобно проводить в кругу, чтобы каждый мог видеть каждого, поскольку скорее всего высказываться будут все участники.

Обозначьте тему, немного расскажите о предмете предстоящего разговора. Важно также обозначить правила формата:

- Каждый может высказать свою точку зрения.
- Мы не спорим и не выясняем истину, нам важно поделиться и услышать разные мнения.
- Мы не перебиваем говорящего.

Для помощи участникам на доске можно записать вопросы:

- Когда я впервые узнал об этом?
- Какие чувства у меня вызывает предмет обсуждения?
- На какие вопросы про это мне хотелось бы найти ответы?
- Что мне созвучно или что удивило меня в высказываниях других?

Участники высказываются в произвольном порядке, ведущий спрашивает, кто ещё хотел бы высказаться.

Шеринг завершается кратким подведением итогов от ведущего:

- какие мнения были озвучены;
- благодарность всем, кто высказался.

Пример

В завершающей части занятия по обучению учителей работе в приложении ClassDojo, ведущий предлагает поделиться мыслями и ощущениями на эту тему.

КВИЗ

Результат

Участники проверяют свои знания или догадки на заданную тему, соревнуясь в командах.

Инструкция

Для проведения занятия в формате квиза, ведущему необходимо заранее подготовить вопросы на выбранную тему.

Ответы участники должны отгадать или найти, выполняя специальные задания. В этом случае задания тоже нужно заранее подготовить.

- 1 Объедините участников в группы по 4-6 человек.
- 2 Для удобства подсчёта баллов присвойте номера командам.
- 3 Подготовьте таймер.
- 4 Объясните, что должны делать участники: выбирать ответ из предложенных вариантов; предположить вариант правильного ответа; выполнить задание, чтобы найти ответ на каждый вопрос.
- 5 Поясните участникам, сколько у них есть времени на каждое задание. В классическом варианте даётся одна минута, но можно предлагать разные варианты.
- 6 Задавайте вопросы, фиксируйте баллы.
- 7 Подсчитайте итоговый балл и объявите победителя.

Пример

Квиз от старшеклассников для учителей на тему: «Знаете ли вы современный сленг?»

ФАСИЛИТА- ЦИОННАЯ СЕССИЯ

Результат

Конкретное решение проблемы, разработанный план действий, сформулированная цель или видение будущего какого-либо проекта.

Инструкция

Фасилитационная сессия — это ограниченное во времени структурированное обсуждение, организованное особым способом с использованием техник фасилитации так, чтобы все участники могли поделиться идеями и внести свой вклад в разработку той или иной проблемы.

Участники работают в мини-группах.

- 1** Обозначьте основную тему занятия.
- 2** Обсудите с участниками и запишите на доске, какие проблемы/аспекты этой темы существуют.
- 3** Распределите подтемы так, чтобы каждой группе досталась одна уникальная подтема.
- 4** Группы записывают идеи на карточках/стикерах (1 мысль — одна карточка).
- 5** Группы презентуют свои варианты, передавая по одной карточке, а ведущий фиксирует карточки на доске, комментирует.
- 6** Ведущий предлагает каждому выбрать 5 наиболее интересных вариантов: взять фломастер и поставить точку на карточке с соответствующим вариантом.
- 7** Подсчитайте голоса, тем самым выбрав 5 самых популярных идей. Определите ответственных за реализацию каждой идеи и назначьте дату следующей встречи для реализации идей.

Пример

- 1** Как можно поздравить ветеранов с 9 мая?
- 2** Участники озвучили 7 разных вариантов, значит ведущий объединяет их в 7 мини-групп.
- 3-4** Каждая группа записывает идеи, раскрывающие вариант, который ей достался.
- 5** Каждая группа презентует свои варианты, карточки с записанными идеями фиксируются на доске.
- 6** Каждый голосует за 5 самых интересных идей.
- 7** Выбираем ответственных, назначаем сроки.

МЕТАФОРИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Результат

С помощью ассоциаций, которые возникают при работе с метафорическими картами, участники лучше поймут своё отношение к какой-либо проблеме, смогут обменяться мнениями, найти решения, которых раньше не видели.

Инструкция

В качестве карт можно использовать фотографии, картинки из журналов или купить специальные наборы метафорических карт.

Разглядывая и ассоциируя изображения с собой и своей жизнью, человек может лучше разобраться в себе, понять свои убеждения, стереотипы, ограничения.

Приведём здесь только два примера использования, но их гораздо больше. Вы можете придумать свой собственный способ работы с метафорическими картами.

1 Индивидуальная работа (можно в кругу, по очереди). Карты раздаёт ведущий:

- Сформулируй вопрос.
- Вытащи карту из колоды у ведущего.
- Назови ассоциации.
- Подумай и скажи, как это связано с твоим вопросом.
- Вытащи новую карту, в ней содержится ответ на твой вопрос.
- Назови свои ассоциации с этой картой, в чём здесь ответ?

2 Работа в командах (отлично использовать для погружения в тему, в начале занятия):

- Участники объединяются в группы по 4-6 человек.
- Ведущий раздаёт наборы карт группам.
- Каждой команде нужно выбрать одну карту, которая лучше всего иллюстрирует тему/понятие, обсуждаемое на занятии.
- Все команды по очереди презентуют свою карту и объясняют, почему они её выбрали.
- Ведущий может резюмировать ответы, начать дискуссию, перейти к следующим активностям занятия.

Пример

- 1** Вопрос: на что мне обратить внимание, чтобы не потерять мотивацию учить английский?
- 2** В начале урока на тему «Любовь, влюблённость, отношения» выберите карту, которая наилучшим образом иллюстрирует отношения между людьми.

ПЕДАГОГИ

Объём устойчивого внимания и особенности подачи материала

Рекомендуется смена деятельности каждые 20-30 минут. Встречу лучше начинать с активностей, помогающих обратиться к их опыту.

Среди педагогов может встречаться сопротивление и нежелание обучаться новому, так как возможна позиция: «Я знаю, как правильно».

В силу большой загруженности могут плохо воспринимать информацию, поэтому важно использовать интерактивные форматы работы. Следует избегать таких форм, как групповая дискуссия. Для сбора мнений применять техники фасилитации.

Какие проблемы их волнуют

Педагоги часто переживают профессиональное выгорание. Оно может быть связано с:

- ощущением зависимого положения в школе,
- неуважением со стороны учеников,
- большим количеством отчётности и бумажной работы,
- постоянной сменой требований и стандартов,
- отсутствием баланса между правами и обязанностями,
- напряжёнными отношениями в коллективе,
- неудовлетворительным уровнем заработной платы.

Особенности ценностных установок

- Педагогам важно, чтобы им дали возможность говорить и их слушали.
- Ценность собственного опыта, знаний и навыков.
- Важно быть полезными, причастными к изменениям других.
- Ценность общения с молодыми поколениями.

6-11 ЛЕТ

МЛАДШИЕ ШКОЛЬНИКИ

Объём устойчивого внимания и особенности подачи материала

Устойчивое внимание — 5-7 минут, далее необходима смена деятельности. Общая продолжительность занятия — не более 40-45 минут. Рекомендуется задавать чёткую последовательность действий: сейчас мы делаем это, теперь следующее, скоро будет перемена и т.д.

Младшие школьники обычно любознательны и горят желанием учиться. Развивается самостоятельность (всё делать самим через подражание взрослому), вследствие чего ведущий становится значимой ролевой моделью.

В работе с ними желательно использовать большое количество наглядных материалов, картинок, примеров. Оптимальным форматом будут групповые игры, однако могут возникнуть трудности с работой в команде.

Какие проблемы их волнуют

У первоклассников могут возникать сложности с адаптацией к новым условиям, в которых они находятся.

Ученики 2-4 классов заинтересованы и одновременно переживают из-за оценки взрослого. Если они регулярно получают позитивную обратную связь, формируется ощущение «я могу, у меня всё получится», если негативную — чувство неумелости, неполноценности.

Особенности ценностных установок

- Ценность учебы и новых знаний.
- Ценность игры.
- Ценность общения со взрослым.

12-15 ЛЕТ

СРЕДНИЕ ШКОЛЬНИКИ

Объём устойчивого внимания и особенности подачи материала

Устойчивое внимание — 15-20 минут, далее необходима смена деятельности. Максимальная продолжительность занятия — 1,5 часа с обязательным перерывом. Важны физический отдых (например, разминки) и санкционированные перекусы, так как это период активного роста организма.

У этой возрастной группы ведущая деятельность постепенно переходит с учёбы на общение, становится важным быть в группе, в команде. При этом рекомендуется сосредоточиться на создании безопасной атмосферы.

Хорошо подойдут ролевые и деловые игры, обсуждение конкретных кейсов (текстовых, видео). Можно давать менее чёткие и более творческие задачи, предлагать вопросы и проблемные ситуации, с помощью которых ученики постепенно научатся самостоятельно принимать решения.

Какие проблемы их волнуют

Подростки переживают из-за изменений в своём организме и внешнем виде.

Крайне важным становится не быть отвергнутым группой.

Волнуют вопросы: Кто я? Какой я? Где мои личные границы и автономия? Что я уже могу делать сам, а что — ещё нет?

Вопросы построения отношений со сверстниками, в том числе романтических и половых.

Особенности ценностных установок

- Ценность общения со сверстниками, с группой.
- Ценность поиска себя.
- Ценность собственных интересов и опыта.
- Подросткам важно, чтобы им дали возможность говорить и их слушали.

15-18 ЛЕТ

СТАРШИЕ ШКОЛЬНИКИ

Объём устойчивого внимания и особенности подачи материала

Устойчивое внимание — 15-20 минут, далее необходима смена деятельности. Максимальная продолжительность занятия — 1,5 часа с обязательным перерывом.

Ведущий выстраивает занятия таким образом, чтобы ученики могли отрефлексировать свой выбор и приняли ответственность на себя и за себя.

У старших школьников выражена потребность в сопереживании тем вопросам, которые они решают. Поэтому здесь акцент смещается с игр на дискуссии, фасилитации, шеринги и другие форматы обмена мнениями. Актуальным остаётся решение кейсов, если ситуации приближены к реальности подростка.

Им подходит проектная деятельность. Хорошо работают в команде. Часто тяжело воспринимают критику.

Какие проблемы их волнуют

Волнуют вопросы: Кто я? Какой я? Где мои личные границы и автономия? Что я уже могу делать сам, а что — ещё нет?

Вопросы структурирования и управления собственным временем.

Вопросы выбора профессии и своего будущего места обучения.

Вопросы построения отношений со сверстниками, в том числе романтических и половых.

Особенности ценностных установок

- Ценность общения со сверстниками, с группой.
- Ценность поиска себя и своего места в мире.
- Ценность собственных интересов и опыта.
- Подросткам важно, чтобы им дали возможность говорить и их слушали.

РОДИТЕЛИ

Объём устойчивого внимания и особенности подачи материала

Рекомендуется смена деятельности каждые 20-30 минут. Встречу лучше начинать с активностей, помогающих обратиться к их опыту. Среди родителей возможно большое разнообразие установок по отношению к новому: от открытости и искреннего интереса до сильного сопротивления. Это зависит от индивидуальных особенностей и истории конкретного человека.

Рекомендуется использовать интерактивные форматы, отличающиеся от традиционного родительского собрания. В подборе тем также можно отталкиваться от конкретных проблем, которые озвучивают сами родители.

Для сбора мнений применять техники фасилитации. Групповые дискуссии лучше проводить тогда, когда ведущий уверен в своих навыках модерации. Рекомендуется приглашать опытных экспертов и спикеров.

Какие проблемы их волнуют

Здесь также возможна большая вариативность: от сильной вовлечённости в жизнь ребёнка до крайне спокойного отношения ко всему, что с ним/с ней происходит.

В целом родителей беспокоят следующие вопросы:

- как сохранить контакт с ребёнком,
- как помочь ему быть успешным в школе и в дальнейшей жизни,
- как поддержать его мотивацию,
- как выбрать направления для развития,
- как помочь ребёнку определиться с профессией,
- что делать в ситуации буллинга,
- как избежать вредных привычек и дурных влияний,
- как преодолеть родительское выгорание и т.д.

Особенности ценностных установок

- Родителям важно, чтобы им дали возможность говорить и их выслушали.
- Ценность собственного ребёнка.
- Ценность собственного опыта, знаний и навыков.
- Ценность себя не только как родителя.

РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ДЛЯ ПРОСТРАНСТВА «КУБРИК»

Автор занятия:

Для кого я разрабатываю занятие

Подробнее о каждом типе участников см. карточки «Участники» зелёного цвета

Что я хочу видеть результатом занятия/серии занятий

Что будущие участники уже знают по теме? Как они относятся к этой теме?

Какое название сформулировать, чтобы привлечь участников и добиться желаемого результата занятия?

Какой формат взаимодействия позволит раскрыть эту тему в стиле Кубрика

Подробнее о каждом формате см. карточки «Форматы занятий» жёлтого цвета

Какие материалы нужно подготовить, чтобы занятие прошло максимально эффективно

Подробнее о каждом материале см. карточки «Дополнительные материалы» синего цвета

Что ещё мне нужно сделать, чтобы чувствовать себя максимально уверенным в теме

Подробнее о каждом действии см. карточки «Дополнительные действия» серого цвета

Заметки к занятию