



# Вместе КЛАССНО!

## **О проекте**

**«Вместе КЛАССно!» – это мероприятие, предоставляющее пространство для встречи родителей, учительского и административного состава школы и учащихся для обсуждения насущных вопросов и поиска новых совместных решений.**

Оно объединяет, дает пространство для диалога, создает атмосферу принятия и открытого общения всех участников образовательного процесса. «Вместе КЛАССно!» дает возможность участникам раскрыть потенциал друг друга, объединить разные категории участников в процессе творчества, размышления и диалога при решении общей задачи.

Реализация проекта находится в зоне ответственности учителя немецкого языка, который является амбассадором данного проекта и может стать медиатором между всеми участниками школьного процесса. «Вместе КЛАССно!» – часть проекта «Образование для будущего». Проект направлен на развитие школы и каждого участника образовательного процесса, на поддержку тенденций, задающих направления развития школы, таких как дигитализация, обеспечение жизнеспособности и устойчивого развития, поощрение развития чувства личной ответственности у учащихся, междисциплинарное обучение, создание в школе и классе комфортной среды для учеников и учителей.

Все эти ключевые тенденции находят отражение в продуктах проекта, таких как цифровая **браузерная игра Bau!Schule** и **симуляционная игра «Классно с классом»**.

# **Halle!**



## Bau!Schule

НАВЕДИТЕ КАМЕРУ ТЕЛЕФОНА  
НА QR-КОД, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ  
НА СТРАНИЦУ ПРОЕКТА



**Bau!Schule** – цифровая браузерная игра для школьников в возрасте от 12 до 16 лет. Это игра о современной школе, основанная на исследованиях о школе будущего, новейших архитектурных практиках и методических рекомендациях от экспертов и учителей. Игра находится в свободном доступе и имеет две языковые версии: немецкую и русскую. Игра стимулирует учеников брать на себя ответственность, анализировать влияние пространства на людей, воспринимать школу и класс как комфортную среду для учеников и сотрудников, а также развивает креативность, проектное мышление и эмоциональный интеллект.

[GOETHE.DE/RUS/BAUSCHULE](https://goethe.de/rus/bauschule)



## Классно с классом

НАВЕДИТЕ КАМЕРУ ТЕЛЕФОНА  
НА QR-КОД, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ  
НА СТРАНИЦУ ПРОЕКТА



«Классно с классом» – симуляционная игра, посвященная обычной ситуации из школьной жизни, затрагивает всё школьное сообщество. Игра подходит как для школьников в возрасте от 11 до 18 лет, так и для взрослых, которые хотят выучить иностранный язык или освежить свои знания. Ключевой фактор – использование иностранного языка в процессе обсуждения посредством применения типичных фраз. «Классно с классом» помогает ученикам развить навык коммуникации, ведения переговоров, навык аргументации и поиска решений для поставленных задач, а также развивает проектное мышление и креативность.

[GOETHE.DE/RUS/KLASSEMITKLASSE](https://goethe.de/rus/klassemitklasse)

**«Вместе КЛАССно!» – естественное продолжение проекта, шаг в реальный мир для учеников и учителей, дающий возможность применить на практике полученные в ходе вышеупомянутых игр и разработанных к ним проектов навыки анализа, ведения переговоров, презентации и креативного мышления, а администрации и родителям – возможность лучше понять друг друга.**

У вас в руках доступный образовательный материал для самостоятельного использования и масштабируемого проведения мероприятия по повышению качества коммуникации внутри школы. Мы разработали механику, которая позволит всем пользователям стать активными участниками школьных процессов.

**УСТОЙЧИВОСТЬ – РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ПОСЛЕ ЕГО ЗАВЕРШЕНИЯ В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ.**

**МАСШТАБИРУЕМОСТЬ – ПРОЕКТ МОЖЕТ ПРОВОДИТЬСЯ КАК В БОЛЬШИХ, ТАК И В МАЛЫХ ГРУППАХ ВНУТРИ ШКОЛЫ ИЛИ СОВМЕСТНО НЕСКОЛЬКИМИ ШКОЛАМИ.**

Проведение «Вместе КЛАССно!» в школе объединит всех пользователей, чтобы они выступили в роли создателей, критиков и сотворцов новых идей и решений, способных улучшить школьную жизнь. Наша цель – дать каждому участнику возможность высказаться, получить собственное впечатление и внести свой вклад. Диалог и активное участие – основа для позитивных перемен.

Основная ценность проекта – возможность вовлечь всех заинтересованных лиц и дать им почувствовать, что они активные участники процесса и что каждый голос важен.

**БЕРЕЖНОЕ ОТНОШЕНИЕ, УВАЖЕНИЕ, ТАКТИЧНОСТЬ, ДРУЖЕЛЮБНОСТЬ, ОТКРЫТОСТЬ – ОСНОВЫ СОУЧАСТИЯ.**

Партисипативные технологии помогут сделать школу современным, многогранным, динамичным местом, ориентированным на потребности всех пользователей.

## Актуальность для школы

Школа – место, где пересекаются несколько групп пользователей, по-разному вовлеченных в процесс образования и занимающих абсолютно разные роли, при этом все они заинтересованы в оптимизации этого процесса.

Один из важных факторов – вовлечение в социальный диалог групп, ранее в него не включенных. Это способствует построению новых связей внутри разрозненного сообщества, имеющего общие цели. Все пользователи становятся активными участниками, стремятся решать проблемы и делать все процессы комфортными для себя и других. Налаживается взаимодействие между участниками школьной жизни.

Школа становится транслятором социально значимых знаний, основанных на различном социальном опыте.

### **ЦЕЛЬ «ВМЕСТЕ КЛАСНО!»**

Сформировать у каждой группы в целом и у каждого участника ощущение сопричастности и, как следствие, вовлечь в школьные процессы, сформировать чувство ответственности за свою роль в процессе обучения и за устройство школьной жизни.

### **ЗАДАЧИ «ВМЕСТЕ КЛАСНО!»**

- признание важности мнения каждого;
- формирование доверительных отношений;
- создание безопасного пространства для высказывания;
- формирование привычки высказываться;
- нивелирование чувства беспомощности, вызванного отсутствием привычки давать и получать обратную связь в процессе обучения;
- выявление неочевидных проблем у разных групп пользователей школы;
- нахождение неожиданных решений этих проблем;
- формирование навыка совместного принятия решений;
- создание нового культурно-социального опыта, задействующего все категории пользователей.

# Мотивация для каждой группы

## для РОДИТЕЛЕЙ

Лучше понять, что происходит с детьми в школе, чем обусловлено то или иное поведение, успеваемость или ее отсутствие. Узнать, какие проблемы возникают в процессе обучения у всех сторон, поделиться переживаниями.

## для УЧАЩИХСЯ

Получить возможность высказаться в безопасном пространстве, почувствовать, что они тоже важные участники и их готовы слушать. Это мотивирует быть более активными, делиться мнением, высказываться как в рамках подобных мероприятий, так и в процессе обучения, а также формирует чувство ответственности за свою жизнь и обучение.

## для АДМИНИСТРАЦИИ ШКОЛЫ

Познакомиться со всеми пользователями школы и узнать, что их беспокоит, поделиться своим видением различных вопросов, очертить круг своих возможностей, в рамках которых принимаются те или иные решения.

## для УЧИТЕЛЕЙ

Получить возможность в неформальной обстановке поделиться тем, что тревожит, лучше узнать сложности других групп, получить новый опыт, который можно адаптировать и использовать в своей преподавательской деятельности.

## Результат

**Каждая из групп получает уникальный опыт взаимодействия, осознание комплексности всех процессов внутри школы. Администрация школы получает понимание актуальных проблем разных групп пользователей вместе с набором потенциальных решений. Найденные решения могут не учитывать технические ограничения, но в то же время позволяют найти неожиданные, порой легко реализуемые варианты.**

**В перспективе оптимальным видимым результатом мероприятия будет решение одного или нескольких вопросов, озвученных в его рамках. Решение реализуется силами всех участников школьной жизни. Первым шагом может стать локальное и легко реализуемое решение для одного или нескольких небольших вопросов, возникших в ходе мероприятия.**

# УЧАСТНИКИ, ПРОСТРАНСТВО, ИНСТРУМЕНТЫ

## Состав участников



**РОДИТЕЛИ**



**УЧЕНИКИ**

если учеников значительно больше, чем остальных, можно разделить их на 2 равные группы



**УЧИТЕЛЯ**



**АДМИНИСТРАЦИЯ**

*директор, завучи, секретарь, библиотекарь, завхозы*

если участников этой группы меньше 5, она объединяется с группой «УЧИТЕЛЯ»



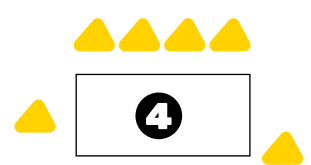
**можно добавлять группы на своё усмотрение**

## Количество участников

Оптимально

**24-40 человек**

(по 6-10 участников за каждым столом).




Количество участников в каждой группе может быть разным, но обязательно присутствие минимум **3 разных групп** и **минимум 5 представителей** от каждой группы. То есть минимальное количество участников – **15**.

**Если количество участников нечетное, то на последнем этапе «РЕФЛЕКСИЯ» модератор (учитель немецкого языка) присоединяется к участникам.**



## Продолжительность мероприятия

 ≈ **90–95 мин.**

У каждой части занятия есть тайминг, но он может незначительно корректироваться в зависимости от количества участников и групповой динамики.

## Техническое обеспечение



**помещение**, в котором есть возможность отдельно поставить столы, а также расставить стулья по кругу для второй части занятия



**отдельно стоящие столы (количество столов по количеству групп)**, за каждым должно помещаться до 10 человек



**стулья** для всех участников



**флипчарт и маркер** или **школьная доска**



**малярный скотч** или **бейджи** для написания имени по количеству участников



**распечатанные таблички на столы** (см. рабочие листы для распечатки в конце документа)



**4–8 маркеров** (1–2 маркера для каждой группы)



**ручки** для всех участников



**5–9 листов бумаги А1** – 1–2 листа на стол, в зависимости от количества участников. Важно, чтобы у каждого человека был доступ к листу с рабочего места



**маленькие наклейки** (любые) или цветные фломастеры



**стикеры для заметок** примерно 5x5 см – 10 стикеров на каждого участника



**формуляр** для заполнения по итогам мероприятия (см. рабочие листы для распечатки в конце документа)

# ПЛАН МЕРОПРИЯТИЯ

## 1 ПОДГОТОВКА

## 2 ЗНАКОМСТВО

- Вступление, основные понятия
- Знакомство – снятие напряжения
- План встречи
- Вырабатываем правила взаимодействия

## 3 ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

- Играем в «Школьных критиков»
- Поиск решений
  - *Мозговой штурм*
  - *Выбор идей и подготовка к презентации*
- Презентация результатов
- Рефлексия тет-а-тет

## 4 ЗАВЕРШЕНИЕ – НЕТВОРКИНГ

## 5 ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

## Подготовка мероприятия

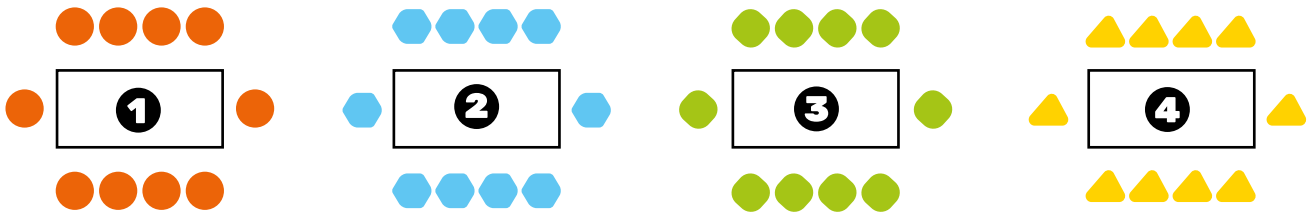
На столах поставьте заранее распечатанные двуязычные таблички (на немецком и на вашем родном языке), их можно сделать, сложив лист бумаги домиком. На табличках напишите наименования групп (зачитайте названия сначала на родном языке, после на немецком), чтобы, заходя в помещение, участники распределялись по своим местам (администрация, учителя, учащиеся, родители). Также на каждом столе поставьте табличку с номером стола от 1 до 3 или до 4 в зависимости от количества групп. Таблички с номерами облегчат процесс смены участников на последующих этапах.

**Перед началом мероприятия разложите на столах скотч, маркеры, ручки, бумагу.**

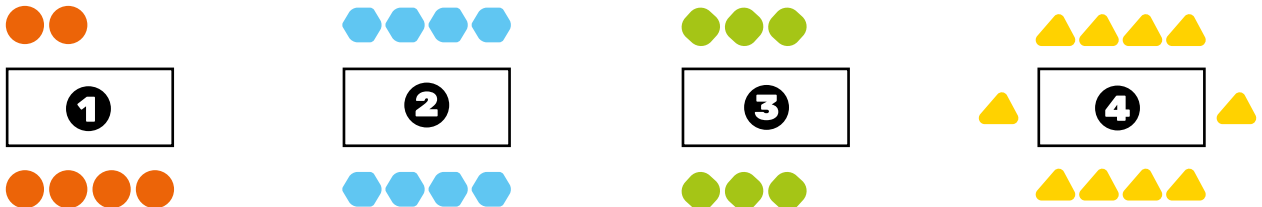


## ИЗНАЧАЛЬНАЯ РАССАДКА


При **РАВНЫХ** по количеству участников групп




При **РАЗНЫХ** по количеству участников групп



# ЗНАКОМСТВО

 ≈ 25 МИН.

## 1. Вступление

 ≈ 7 МИН.

Расскажите о ключевых понятиях партисипативного подхода и о том, что мероприятие «Вместе КЛАССно!» проходит в рамках проекта «Образование для будущего», который развивает главные принципы мировой образовательной практики.

**ПАРТИСИПАТИВНОСТЬ – КУЛЬТУРА УЧАСТИЯ ИЛИ СОУЧАСТИЯ.  
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ СТАНОВИТСЯ АКТИВНЫМ УЧАСТНИКОМ ПРОЦЕССА.  
ЭТО ПОДРАЗУМЕВАЕТ СОВМЕСТНОЕ ТВОРЧЕСТВО, ПОИСК,  
СОВМЕСТНОЕ ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ.**

**НЕФОРМАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ – ПОВСЕДНЕВНОЕ ПОЗНАНИЕ МИРА  
ЯВЛЯЕТСЯ НЕОТЪЕМЛЕМОЙ ЧАСТЬЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА.**

**ЧУВСТВО ЛИЧНОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ – КАЖДЫЙ УЧАСТНИК  
ПРОЦЕССА МОЖЕТ ВНЕСТИ ВКЛАД, ПОЧУВСТВОВАТЬ ПРИЧАСТНОСТЬ  
И ОТВЕТСТВЕННОСТЬ.**

**МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОЕ ОБУЧЕНИЕ – ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ РАЗВИТЬ  
КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ, НАУЧИТЬСЯ НАХОДИТЬ ПАРАЛЛЕЛИ  
В СМЕЖНЫХ ОБЛАСТЯХ И РАСШИРИТЬ КРУГОЗОР.**

«Вместе КЛАССно!» – продолжение серии образовательных продуктов проекта «Образование для будущего». Расскажите о вашем опыте использования игры Bau!Schule и разработанных для нее дополнительных материалах. Предоставьте ученикам возможность поделиться своими впечатлениями и мыслями об участии в игре.

Расскажите о тех ролях, которые ученики брали на себя в рамках игр, и о том, что сегодняшнее мероприятие – отличная проверка и пространство для отработки полученных навыков.

Если вы еще не участвовали в проекте, то можете познакомиться с реализованными играми в разделе «О проекте» (см. стр. 2).

## 2. Знакомство – снятие напряжения

⌚ ≈ 7 мин.

Предложите всем участникам встречи написать свои имена на малярном скотче и наклеить их на себя или приготовить небольшие карточки с именами и воспользоваться бейджами. Желательно, чтобы взрослые писали имена без отчества для создания более горизонтальной атмосферы (если это допускает культура общения вашей страны).

В самом начале участники могут испытывать неловкость, так как встречи в таком составе и формате происходят нечасто, многие не знакомы друг с другом и точно не знают, чего ждать. Поэтому предлагаем начать с нескольких упражнений для установления контакта и снятия напряжения, так называемых **Eisbrecher**.

**АЙС БРЕЙКИНГ / EISBRECHER – РАЗМИНКА, КОРОТКИЕ УПРАЖНЕНИЯ, ПРИЗВАННЫЕ СНЯТЬ НАПРЯЖЕНИЕ И ЭМОЦИОНАЛЬНО ВОВЛЕЧЬ УЧАСТНИКОВ.**

Каждый называет свое имя и предмет, который считал своим оберегом/символом в школьные годы или сейчас, это может быть предмет, с которым связано хорошее воспоминание. Начните с себя, так участникам будет понятнее, что делать.


«МЕНЯ ЗОВУТ ПАТТИ. НА ЛИНЕЙКЕ 1 СЕНТЯБРЯ В ПЕРВОМ КЛАССЕ ДЕВОЧКА МАРИ УГОСТИЛА МЕНЯ КОНФЕТОЙ С ЕЖИКОМ НА ОБЕРТКЕ. ВСЕ ШКОЛЬНЫЕ ГОДЫ Я ХРАНИЛА ФАНИК ОТ ЭТОЙ КОНФЕТЫ – СЕЙЧАС МЫ С МАРИ ЛУЧШИЕ ПОДРУГИ».

«МЕНЯ ЗОВУТ ШАРЛОТТА, Я БЫ НАЗВАЛА СВОИМ ОБЕРЕГОМ БИЛЕТИК ИЗ МЕТРО, КОТОРЫЙ НАШЛА У СЕБЯ В ПАЛЬТО ПОСЛЕ ПУТЕШЕСТВИЯ. С ТЕХ ПОР ВСЕГДА НОШУ ЕГО С СОБОЙ».

«МЕНЯ ЗОВУТ ФРАНК, Я ДУМАЮ... ЭТО РАКУШКА С ОТВЕРСТИЕМ, КОТОРУЮ МЫ С МОЕЙ БУДУЩЕЙ ЖЕНОЙ НАШЛИ В НАШЕМ ПЕРВОМ ПУТЕШЕСТВИИ. СЕЙЧАС Я НОШУ РАКУШКУ КАК ТАЛИСМАН».



### 3. План встречи

 ≈ 5–7 мин.

«Вместе КЛАСсно!» – не формальность, а важный для всех процесс. Расскажите, почему вы организуете это мероприятие, чего ждете от процесса: это может быть небольшая история из личного школьного опыта или другой вдохновляющий пример. Установление личного контакта поможет создать доверительную обстановку внутри групп и между ними.

**СЕГОДНЯ МЫ ПОДЕЛИМСЯ ДРУГ С ДРУГОМ ТЕМ, ЧТО НАС ВОЛНУЕТ В ШКОЛЕ, МНЕ, НАПРИМЕР \_\_\_\_\_**

**(тут может быть смешной или милый пример, настраивающий всех на позитивный лад)**



Расскажите, какие драйверы мотивации участников видите, попросите представителей каждой группы назвать свои, по желанию.

#### **ВОЗМОЖНЫЕ ДРАЙВЕРЫ МОТИВАЦИИ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ:**

- **ВЫСКАЗАТЬСЯ В БЕЗОПАСНОМ ПРОСТРАНСТВЕ;**
- **БЫТЬ УСЛЫШАНЫМ;**
- **ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ СРЕДИ ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ;**
- **ПОТРЕНИРОВАТЬСЯ ГЕНЕРИРОВАТЬ ИДЕИ;**
- **ПООБЩАТЬСЯ В НЕФОРМАЛЬНОЙ ОБСТАНОВКЕ;**
- **ЛУЧШЕ УЗНАТЬ, КОГО ЧТО БЕСПОКОИТ.**




Затем объясните, зачем происходит разделение на группы.

**ЭТО ВОЗМОЖНОСТЬ ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ, АДМИНИСТРАЦИИ, УЧАЩИХСЯ И РОДИТЕЛЕЙ УЗНАТЬ ДРУГ ДРУГА, ЗАДАТЬ ВОПРОСЫ И ПОДЕЛИТЬСЯ МЫСЛЯМИ, НЕ БЕСПОКОЯСЬ О ТОМ, ЧТО ИХ БУДУТ КРИТИКОВАТЬ. МЫ ХОТИМ, ЧТОБЫ КАЖДАЯ ИЗ ГРУПП АКТИВНО НАПРАВЛЯЛА И ПОДДЕРЖИВАЛА ДРУГИХ УЧАСТНИКОВ, А НЕ ПАССИВНО НАБЛЮДАЛА ЗА ПРОЦЕССОМ.**

- ➔ Дайте общий план встречи, чтобы все участники понимали, что их ждет:
  - формулировка проблемы – игра в «Школьных критиков»;
  - мозговой штурм;
  - выбор решений и презентация;
  - рефлексия – обмен впечатлениями.
  
- ➔ Затем расскажите про механику встречи:
  - сначала работа будет идти в замкнутых, привычных для вас командах;
  - затем в смешанных командах;
  - презентовать результаты будут представители каждой команды;
  - рефлексия по результатам задания будет проходить тет-а-тет.
  
- ➔ Спросите, появились ли у кого-то из участников вопросы по плану встречи.

## 4. Вырабатываем правила взаимодействия

 ≈ 5–7 мин.

Сделайте акцент на том, что в первую очередь важен процесс, а потом результат. Следует помнить, что наличие рабочего результата не главное, в отличие от генерирования идей и умения решать проблемы.

Теперь пора сделать кодекс встречи – свод правил, по которым будет происходить дальнейшее взаимодействие в группах.

Перед созданием кодекса расскажите, для чего он нужен. Начните создание кодекса с идеи уважения и равенства. Отметьте, что можно высказывать любые идеи, не противоречащие нормам. Записывайте пункты кодекса на доске, чтобы можно было вернуться к ним в случае разногласий.

**«ЧТОБЫ МЫ МОГЛИ ОБСУЖДАТЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВМЕСТЕ, МЫ ДОЛЖНЫ УВАЖАТЬ ПОТРЕБНОСТИ ДРУГИХ».**


**«СЕЙЧАС МЫ ЗАФИКСИРУЕМ, КАК ХОТИМ, ЧТОБЫ ПРОХОДИЛА ЭТА ВСТРЕЧА, И БУДЕМ ВОЗВРАЩАТЬСЯ К КОДЕКСУ В СЛУЧАЕ СПОРНЫХ СИТУАЦИЙ».**

**«КАК МЫ МОЖЕМ БЫТЬ УВАЖИТЕЛЬНЫМИ К ДРУГИМ, ПОКА ОНИ ДЕЛЯТСЯ С НАМИ СВОИМИ ИДЕЯМИ?»**


**Возможные пункты кодекса (меняйте и дополняйте в зависимости от пожеланий участников):**

- **не критиковать других;**
- **слушать, не перебивая;**
- **активно задавать вопросы по теме мероприятия;**
- **делиться мыслями;**
- **подходить к обсуждению с энтузиазмом;**
- **поддерживать других участников;**
- **сообщать, если испытываете дискомфорт;**
- **относиться уважительно к каждому.**

## ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

 ≈ 45–50 мин.

### 1. Замкнутые команды выполняют задание «Школьные критики», каждая за своим столом

 ≈ 7 мин.

Поставьте таймер на 7 минут.  
Предупредите за 2 минуты до окончания времени.

Предложите каждой команде написать на ватмане (заранее закреплен на столе) ответ на вопрос, **что их волнует в школе / жизни, связанной со школой, с какими проблемами они сталкиваются.**

Обозначьте, что проблему желательно сформулировать максимально четко. Еще раз обозначьте, что это могут быть заметки на любые темы, но через уважительные я-высказывания.

#### ПРИМЕР Я-ВЫСКАЗЫВАНИЯ:

 НЕИНТЕРЕСНАЯ ТЕМА УРОКА

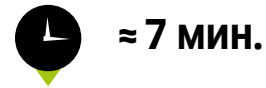
↓  
МНЕ ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНА РОЛЬ ЖЕНЩИН В ИСТОРИИ, НО О НЕЙ НЕТ ИНФОРМАЦИИ В УЧЕБНИКАХ

#### ПРИМЕРЫ ТЕМ:

КАК ОРГАНИЗОВАН ГАРДЕРОБ,  
КОЛИЧЕСТВО ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ,  
ОТСУТСТВИЕ БУЛОЧЕК В СТОЛОВОЙ,  
НЕУДОБНАЯ РАССТАНОВКА ПАРТ,  
УЧЕНИКИ ПОЧТИ НЕ ВЫПОЛНЯЮТ  
ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ



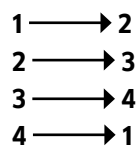
## 2. Первая смена участников. Выполнение задания «Школьные критики» в смешанных группах



≈ 7 МИН.

Поставьте таймер на 7 минут.  
Предупредите за 2 минуты  
до окончания времени.

Все сидящие за столом,  
кроме двух человек,  
перемещаются за другой  
стол слева направо.



Аналогичная схема смены  
участников в случае  
3 групп.

Листы бумаги, на которых только что велась работа, остаются на своих местах.

Если участников в группах разное количество, то это не влияет на количество тех, кто остается за столом, то есть 2 представителя одной группы остаются, а остальные перемещаются за другой стол.

**ЖЕЛАТЕЛЬНО, ЧТОБЫ ПРЕДСТАВИТЕЛИ РАЗНЫХ ГРУПП СИДЕЛИ ЗА СТОЛОМ ВПЕРЕМЕЖКУ – ТАК БУДЕТ ЛЕГЧЕ ПОДДЕРЖИВАТЬ ДИАЛОГ МЕЖДУ УЧАСТНИКАМИ И ИЗБЕЖАТЬ ОБЩЕНИЯ ТОЛЬКО СО СВОИМИ СВЕРСТНИКАМИ ИЛИ КОЛЛЕГАМИ.**



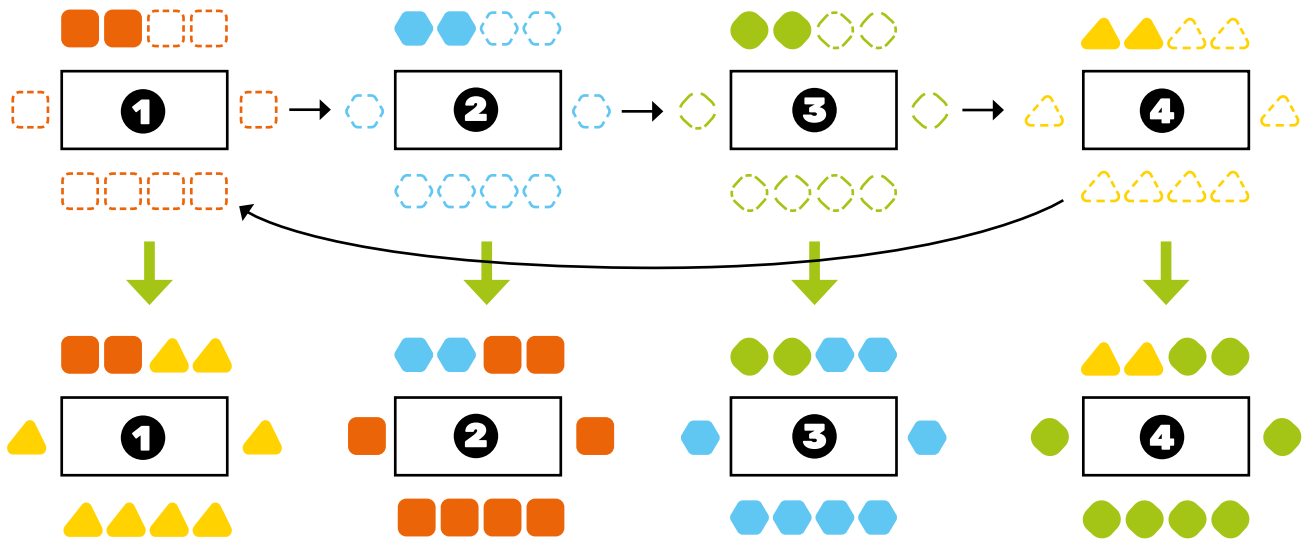
Теперь каждая команда состоит из двух разных групп.

**УЧЕНИКИ + УЧИТЕЛЯ, УЧЕНИКИ + РОДИТЕЛИ, УЧИТЕЛЯ + РОДИТЕЛИ,  
УЧЕНИКИ + АДМИНИСТРАЦИЯ, АДМИНИСТРАЦИЯ + РОДИТЕЛИ.**

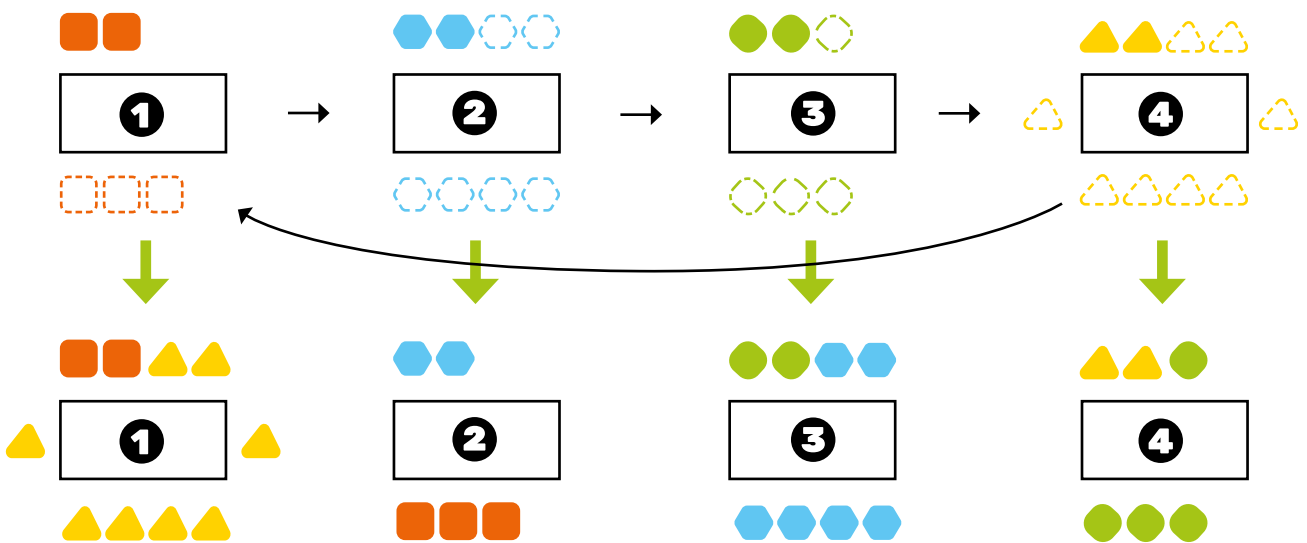
Команды добавляют на лист то, что их волнует в школе. Важно заранее сообщить участникам, поднимают ли они тот же вопрос, который записали в прошлом раунде, или должны назвать что-то новое. Это решение вы как модератор можете принять самостоятельно. Каждый может высказаться, в процессе приветствуется обсуждение. Старайтесь, чтобы все были вовлечены в процесс. Если кто-то не участвует, попробуйте аккуратно еще раз привести примеры вопросов, которые можно написать.

## ПЕРВАЯ СМЕНА УЧАСТНИКОВ. ПОИСК РЕШЕНИЙ


При **РАВНЫХ** по количеству участников группах



При **РАЗНЫХ** по количеству участников группах



### 3. Вторая смена участников. Поиск решений

 ≈ 20 мин.

**Поставьте таймер на 20 минут. Предупредите за 10 и за 5 минут до окончания времени.**

За столом остаются 2 человека из тех, кто пересел на прошлом этапе. Остальные (включая тех, кто изначально был за этим столом) переходят за другой стол справа налево (в противоположном направлении).

1 → 4  
2 → 1  
3 → 2  
4 → 3

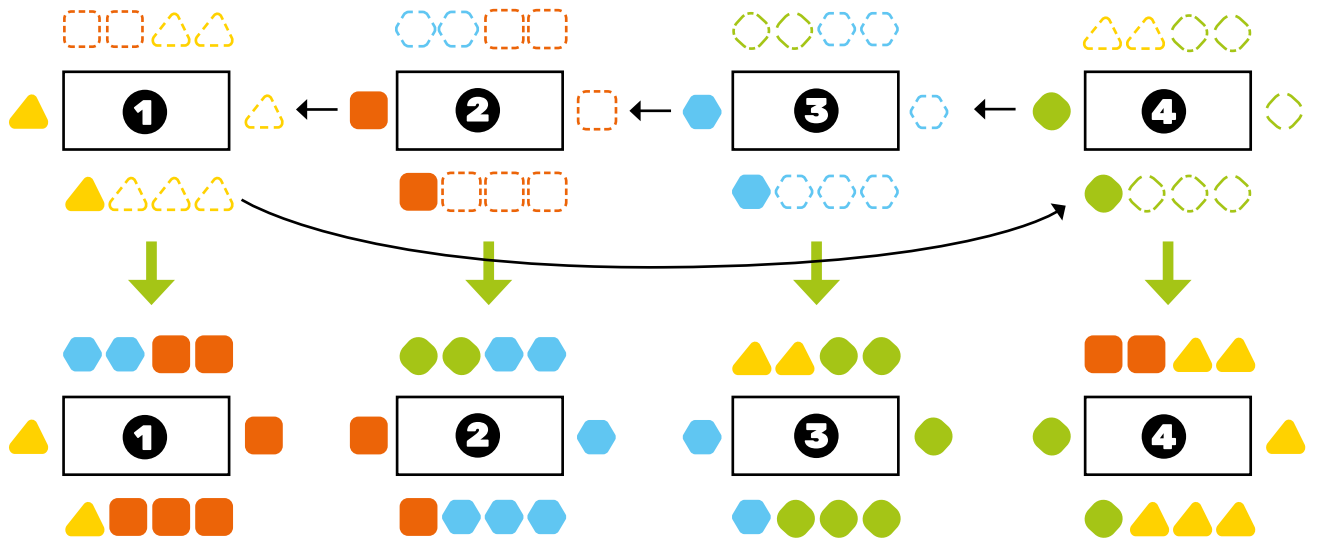
Аналогичная схема смены участников в случае 3 групп.

Теперь за каждым столом сидят представители **3 групп**.

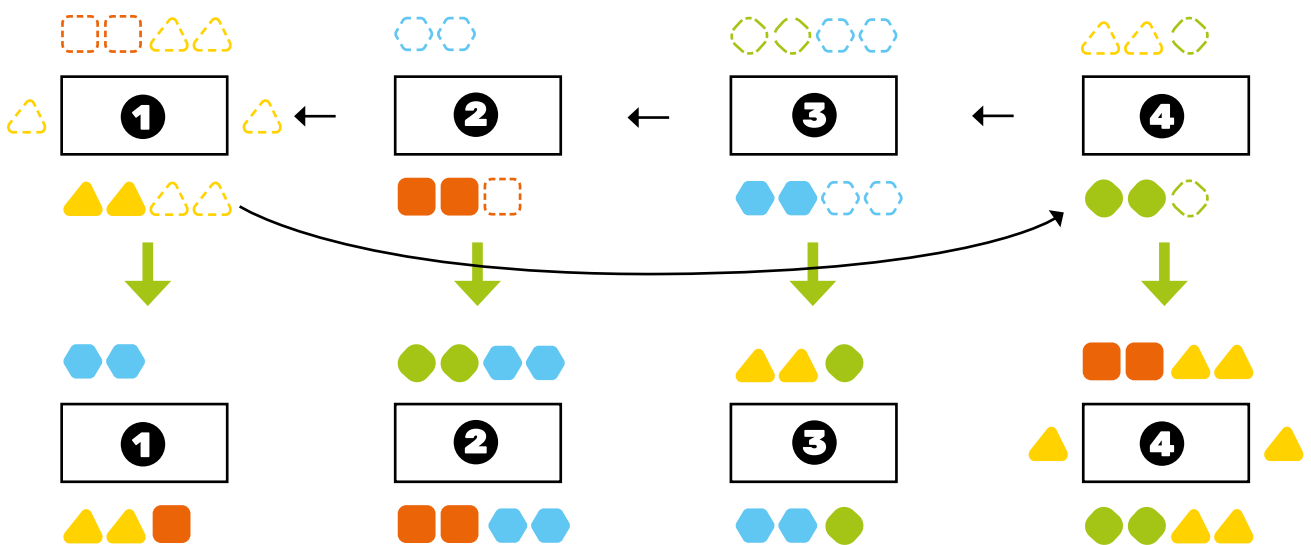
Листы бумаги, на которых только что велась работа, остаются на своих местах.

## ВТОРАЯ СМЕНА УЧАСТНИКОВ. МОЗГОВОЙ ШТУРМ, ПРЕЗЕНТАЦИЯ


При **РАВНЫХ** по количеству участников группах



При **РАЗНЫХ** по количеству участников группах



## 3.1. Мозговой штурм

 ≈ 10 мин.

Переходите к мозговому штурму.  
Объясните, что это такое, обозначьте правила.

**Поставьте таймер на 10 минут.  
Предупредите за 2 минуты  
до окончания времени.**

**МОЗГОВОЙ ШТУРМ – МЕТОД РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ, В КОТОРОМ УЧАСТНИКИ ОБСУЖДЕНИЯ ГЕНЕРИРУЮТ МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ИДЕЙ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧИ, В ТОМ ЧИСЛЕ САМЫЕ ФАНТАСТИЧЕСКИЕ И НЕПРАВДОПОДОБНЫЕ. ЗАТЕМ ИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ВАРИАНТОВ ВЫБИРАЮТ ЛУЧШИЕ РЕШЕНИЯ, КОТОРЫЕ МОГУТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНЫ НА ПРАКТИКЕ.**


**Правила мозгового штурма:**

- не критиковать другие решения;
- генерировать как можно больше идей;
- идеи могут быть самыми фантастическими;
- анализ идей происходит после, а не во время мозгового штурма.

Предложите всем участникам внимательно посмотреть на сложившийся список задач и попытаться найти несколько решений для каждой. Решения записывайте на этом же листе – под задачей. Если места не осталось, дайте стикеры, которые можно наклеить рядом.

Участвуйте в процессе, задавайте наводящие вопросы, поддерживайте участников.

## 3.2. Выбор решений внутри команды и подготовка к презентации

 ≈ 10 мин.

**Поставьте таймер на 10 минут.  
Предупредите за 2 минуты  
до окончания времени.**

После того как решения к ранее обозначенным на листе вопросам найдены, участники переходят к выбору оптимальных (неожиданных, простых, но эффективных) решений. Участники обсуждают возможные решения внутри команды и выделяют путем голосования и обсуждения самые подходящие.


На этом этапе каждый голосует за удачное, на его взгляд, решение задачи, приклеив наклейку или нарисовав смайлик фломастером рядом с соответствующим пунктом. Затем происходит обсуждение и финальный выбор решений для презентации.

Важно сделать акцент на том, что все решения имеют место быть, но некоторые в силу разных причин (каждый внутри команды объясняет свой выбор) в конкретный момент представляются оптимальными.

Для презентации каждая смешанная группа выбирает одного участника. Если было обозначено много проблем, то команде нужно выбрать 3–5 главных, чтобы успеть представить свои решения.

**ЕСЛИ ЭТО ПЕРВАЯ ПОДОБНАЯ ВСТРЕЧА, НЕ НАСТАИВАЙТЕ НА ТОМ, ЧТОБЫ ГОВОРИЛИ ТЕ, КТО ЕЩЕ К ЭТОМУ НЕ ГОТОВ, ТАК КАК ЭТО МОЖЕТ ОСТАВИТЬ НЕГАТИВНОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ОТ ПОДОБНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ.**

## 4. Презентация результатов

 ≈ 20 мин.

План для презентации:

- представиться;
- озвучить проблему;
- представить решения, набравшие наибольшее количество голосов внутри команды;
- перейти к презентации следующего вопроса;
- рассказать, на какие вопросы было сложнее всего найти ответы или достигнуть согласия в команде.

**Поставьте таймер на 5 минут в беззвучном режиме, чтобы резко не перебивать презентующего. Предупредите за 1 минуту до окончания времени, например поднятием руки – заранее обговорите сигнал.**

Отмечайте успехи, подбадривайте, следите, чтобы все внимательно слушали, задавайте вопросы, если презентующий теряет мысль. После каждой презентации предложите всем поддержать друг друга аплодисментами.

**КАК ВЫ ПРИШЛИ К ТАКОМУ РЕШЕНИЮ?**


**КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ПОТРЕБУЕТСЯ НА РЕАЛИЗАЦИЮ?**

**КАКОЕ ИЗ РЕШЕНИЙ МОЖНО ПОПРОБОВАТЬ РЕАЛИЗОВАТЬ В ТЕЧЕНИЕ НЕДЕЛИ?**

**КАКАЯ ИДЕЯ ВЫЗЫВАЕТ НАИБОЛЬШИЙ ОТКЛИК?**

Если остается время, предложите командам задать вопросы друг другу или отметить наиболее удачные решения каждой команды.

## 5. Рефлексия тет-а-тет

 ≈ 10 мин.

- ! Рефлексия проводится в формате интервью тет-а-тет для создания неформальной доверительной обстановки, также это позволяет каждому участнику высказаться и быть услышанным. Объясните, что на этом этапе участники делятся полученными открытиями, своими мыслями, тем, что их удивило.

*Я думала, что мне попался сложный класс, но оказалось, что в учебнике не очень актуальные темы.*



*Я думала, что Шарлотта Мерси очень строгая, а оказалось, мы недостаточно внимательно читаем задания.*



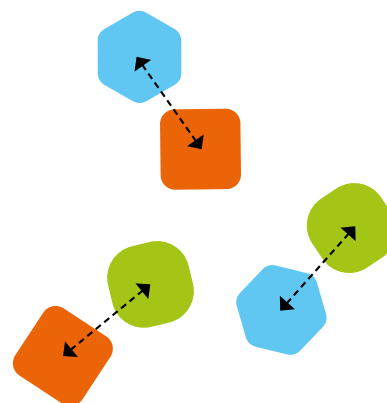
*Я думал, что моя дочь ничем не интересуется, а оказалось, что она выходит за рамки учебной программы.*



## ВАРИАНТ 1

Представители групп собираются попарно в произвольном порядке, но желательно с представителями других групп, и рассказывают друг другу свои открытия.

Вы можете начать с себя, чтобы все слышали и понимали, что сейчас будет происходить.



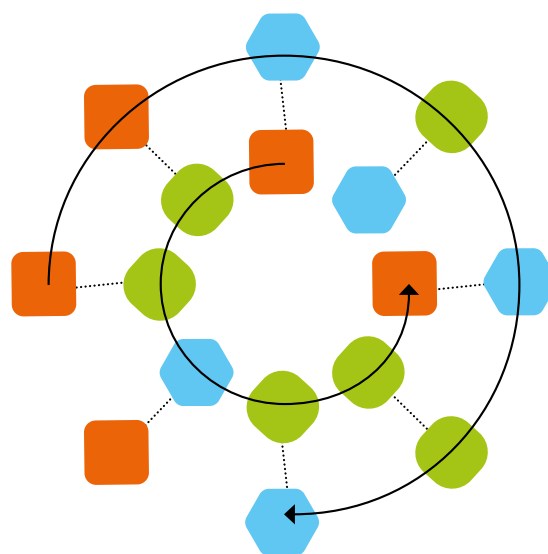
## ВАРИАНТ 2

Поставьте стулья в форме двух кругов (внешний и внутренний) друг напротив друга. Участники садятся вперемежку лицом друг к другу, делятся впечатлениями и пересаживаются в противоположных направлениях на следующий стул, пока не встретятся с первым собеседником.



**Поставьте таймер на 50 секунд, смена происходит по сигналу. Если участников больше 24 человек, то этот этап заканчивается по времени – через 10 минут.**

Участники не успеют поговорить со всеми, но успеют поделиться впечатлениями.



**ПОПРОБУЙТЕ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СТУЛЬЕВ И ПРОВОДИТЬ ЭТОТ ЭТАП СТОЯ. ЭТО ДОБАВИТ АКТИВНОСТИ, ПОЗВОЛИТ РАЗМЯТЬСЯ ПОСЛЕ ПРЕБЫВАНИЯ ЗА СТОЛОМ, СМЕНИТЬ ОБСТАНОВКУ.**

## СБОР МАТЕРИАЛА

Во время рефлексии также собирается письменная обратная связь для анализа. Перед началом рефлексии каждый получает стикеры для заметок, на которых в процессе рефлексии тет-а-тет участники кратко фиксируют услышанное либо впечатление от мероприятия.

По завершении мероприятия участники анонимно приклеивают стикеры на какую-либо поверхность (классную доску, доску объявлений, стену, дверь).

**МОЖНО ДЕЛАТЬ ЭТО В ОБЩЕМ ШКОЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ, ЧТОБЫ СТИМУЛИРОВАТЬ ДРУГИЕ КЛАССЫ УЧАСТВОВАТЬ ВО «ВМЕСТЕ КЛАССНО!».**

## ЗАВЕРШЕНИЕ – НЕТВОРКИНГ



**Продолжительность  
на ваше усмотрение**

После завершения основной части мероприятия вы можете создать обстановку для неформального общения. Это может быть небольшая пауза с напитками (вода, чай, кофе) и снеками (печенье, фрукты). Это время – еще одна возможность продолжить разговор, внимательно рассмотреть стикеры с впечатлениями и мыслями участников и обсудить возможности реализации тех или иных идей.

**ПРЕДЛОЖИТЕ УЧАСТНИКАМ НЕБОЛЬШОЕ ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ, НАПРИМЕР:**

- **ПОДЕЛИТЬСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ ОТ ВСТРЕЧИ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ;**
- **СЫГРАТЬ В ВАU!SCHULE.**

## ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

- ➔ Сразу после мероприятия зафиксируйте в свободной форме, как оно прошло, что получилось удачно, а что стоит улучшить в следующий раз. Также по результатам презентации зафиксируйте проблемы и их решения в развернутом виде.
- ➔ Поделитесь мыслями с другими учителями немецкого, которые также, возможно, будут модерировать «Вместе КЛАССно!». Через собственный опыт вы можете оптимизировать проведение мероприятия, а также мотивировать других учителей присоединиться к проекту.
- ➔ Соберите обратную связь, записанную участниками на стикерах, систематизируйте, записав, что вызвало наибольший отклик, удивление.
- ➔ Данные внесите в соответствующие разделы формуляра, распечатайте его перед мероприятием вместе с остальными дополнительными материалами. Передайте, собранный в формуляре материал администрации и всем заинтересованным. Что-то из «открытий» учтите и обязательно реализуйте в рамках своего урока или в рамках школы при дальнейшей работе. Важно показать участникам, что они были услышаны.



---

**УЧИТЕЛЯ**

---

**АДМИНИСТРАЦИЯ**

---

---

# **РОДИТЕЛИ**

---

---

# **УЧЕНИКИ**

---

**СТОЛ 1**

---

**СТОЛ 2**

---

**СТОЛ 3**

---

**СТОЛ 4**

---


**1. ИТОГИ МЕРОПРИЯТИЯ**

**Что прошло хорошо:**

---

---

**Что можно улучшить в следующий раз:**

---

---

**Что вам особенно запомнилось:**

---

---

**Что было самым сложным:**

---

---

**Есть ли что-то, что вдохновило вас на проведение следующих мероприятий:**

---

---

**2. В СВОБОДНОЙ ФОРМЕ ЗАПИШИТЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ, ЧТОБЫ ПОДЕЛИТЬСЯ С ДРУГИМИ УЧИТЕЛЯМИ НЕМЕЦКОГО, КОТОРЫЕ ТАКЖЕ, ВОЗМОЖНО, БУДУТ МОДЕРИРОВАТЬ «ВМЕСТЕ КЛАССНО!»**

---

---

---

**3. ПО РЕЗУЛЬТАТАМ ПРЕЗЕНТАЦИИ ЗАФИКСИРУЙТЕ ПРОБЛЕМЫ И ИХ РЕШЕНИЯ**

**Наиболее часто встречающиеся проблемы:**

---

---

**Проблемы, о которых вы не подозревали:**

---

---

**Проблемы, которые вызвали дискуссию среди участников:**

---

---

**Проблемы, к которым не удалось найти решения:**

---

---

**Решения, которые все сочли эффективными и которые можно реализовать в течение недели, месяца, года:**

---

---

**Решения, которые вы готовы внедрять в свою работу:**

---

---

**4. СОБЕРИТЕ ОБРАТНУЮ СВЯЗЬ, ЗАПИСАННУЮ УЧАСТНИКАМИ НА СТИКЕРАХ, СИСТЕМАТИЗИРУЙТЕ**

**Что вызвало наибольший интерес:**

---

---

**Что вызвало наибольший отклик:**

---

---

**Что вызвало наибольшее удивление:**

---

---



## **Bau!Schule**

**НАВЕДИТЕ КАМЕРУ ТЕЛЕФОНА  
НА QR-КОД, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ  
НА СТРАНИЦУ ПРОЕКТА**

[GOETHE.DE/RUS/BAUSCHULE](https://goethe.de/rus/bauschule)