

Занятие 6. Living European for Russians

Образовательное проектирование

Цели:

- закрепление навыков использования модели Г.Хофстеде для анализа межкультурного взаимодействия;
- знакомство со способами проектирования своего образовательного маршрута с учетом обучения в Европе.

Общий план

Активность	Продолжительность	Материалы
Моделирование ситуаций	30 минут (если было домашнее задание) или 50 минут	
Хартия основных прав ЕС через призму модели Хофстеде	40 минут	Распечатанные отрывки из Хартии основных прав ЕС (см. занятие 3) . Распечатанные описания измерений культуры, входящих в модель Хофстеде (см. занятие 5)
«Машина для выбора траектории обучения в Европе»	1 час 30 минут	Флипчарт, бумага для флипчарта, фломастеры/маркеры. Текст «Что следует учесть при выборе программы обучения». Распечатанные презентации с занятия 2
«Вопрос консультанту»	1 час 15 минут	
Рефлексия	15 минут	

Приложение

Текст «Что следует учесть при выборе программы обучения»

Моделирование ситуаций кросс-культурной коммуникации с европейцами

Студенты показывают сценки, подготовленные в качестве домашнего задания. Если задания не было, упражнение проводится непосредственно на занятии.

Участники делятся на группы и получают задание подготовить ролик (сценку) о возможных трудностях коммуникации московского студента в одной или нескольких европейских странах. Страны обязательно должны быть названы. В ролике должны быть показаны и четко обозначены трудности, а также продемонстрированы пути выхода, решения проблемы.

Остальные участники должны проанализировать, какие измерения культуры позволяют объяснить возникшие трудности.

Хартия основных прав ЕС через призму модели Хофстеде

Участники работают в тех же подгруппах. Каждая из подгрупп получает выдержки из Хартии и интерпретирует их через измерения культуры Хофстеде.

«Машина для выбора траектории обучения в Европе»

Участники делятся на группы по 4–5 человек.

Инструкция: «Вам предлагается создать универсальную машину (гаджет, девайс), позволяющую принять решение о выборе оптимальной программы обучения в Европе для студента-бакалавра. Машина должна действовать по принципу игрушки Магический

Джин (http://www.magazin-n1.ru/shop/UID_1164_igrushka_magicheskiy_dzhin.html) т.е. задавать вопросы с вариантами ответа, после выбора задавать следующий и в конце прийти к правильному ответу-рекомендации. Вы – инженеры, которым нужно изобразить на флипчарте алгоритм вопросов–ответов, который потом передадут программистам. Вам передаются входящие материалы, собранные группой экспертов. Это:

А. Текст «Что следует учесть при выборе программы обучения».

Б. Распечатанные презентации с занятия 2 (На учебу в Европу и Гранты на образование)».

После подготовки каждая команда представляет результат своей работы. Происходит демонстрация принципов работы. В качестве испытуемого выступает представитель другой команды.

Подготовленные «машины» развешиваются на стене/доске.

«Вопрос консультанту»

Участники работают в парах. Один становится консультантом, задача которого порекомендовать своему партнеру наилучшую стратегию получения образования в Европе. Используя подготовленные алгоритмы, консультант расспрашивает своего партнера и предлагает ему оптимальный вариант. Затем они меняются ролями.

Участники могут работать как со своим алгоритмом, так и с любым другим.

В роли «консультанта» участники фиксируют вопросы/темы, которые у них вызвали затруднения. Затем пары объединяются в четверки и составляют общий список затруднений. Эти затруднения обсуждаются всей группой и комментируются ведущим.

Рефлексия

– Что нового узнали/поняли на занятии?