

Электронная картотека форм воспитательной работы

№	Название	Методика проведения
1.	Акция	Сбор вещей, канцелярских принадлежностей, игрушек для детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации. Проведение игр, развлекательных мероприятий для воспитанников ДОУ. Оказание помощи детям в семьях социального риска и малообеспеченным.
2.	Анкетирование	Проводится отбор материала. Важна его актуальность и значимость для аудиторов. В анкете отвечают на вопросы, и по сумме ответов определяется диагностика.
3.	Беседа	Устное изложение материала, комментарии фактов, их анализ, коррекция восприятия фактов и их оценка. Беседа с одним ребенком индивидуально.
4.	Викторина	Викторина – это познавательная игра, состоящая из вопросов и ответов на темы из различных областей науки, техники, литературы и искусства. Викторины имеют большое значение для расширения кругозора учащихся. При подборе вопросов необходимо учитывать возрастные особенности и подготовленность детей.
5.	Выставка	Традиционные мероприятия, организуется выставка цветов и плоды фруктов и овощей.
6.	Дела	Общая работа, важные события, осуществляемые и организуемые членами коллектива на пользу и радость кому-либо, в том числе и самим себе
7.	Десант	Десант – трудовая акция, проводимая для помощи другим людям в важном деле. В десанте участвуют добровольцы, и проводится он: по просьбе тех, кто нуждается в помощи; по заданию органов самоуправления; по собственному почину.
8.	Диспут	Специально организованное представление в ходе, которого происходит демонстративное столкновение мнений по какому-либо вопросу (проблеме).
9.	Дискуссия	Специально организованный обмен мнениями по какому-либо вопросу (проблеме) для получения информационного продукта в виде решения. М.В. Кларин предлагает различать следующие разновидности дискуссии: «круглый стол», «заседание экспертной группы», «форум», «симпозиум», «дебаты», «судебное заседание»[20, с. 187-188]. Не вызывает сомнений предложение А.Г. Кирпичника считать частным случаем дискуссии собрание коллектива. Общеизвестно, что эффективность дискуссии зависит от соблюдения участниками определенных правил.
10.	Деловая игра	Деловая игра - моделирование реальных ситуаций по определенным правилам, с помощью которого отрабатываются навыки принятия решений. Формы деловых игр могут быть разными. Один из ярких примеров Деловая игра «Выборы». В рамках этой игры распределяются следующие роли: 1. Кандидаты (не менее 3-х). 2. Члены избирательных комиссий. 3. Члены группы поддержки кандидатов (рекламные агенты, артисты, ТВ журналисты, СМИ и т.д.).

		4. Избиратели. 5. Наблюдатели (члены главной избирательной комиссии). У каждой группы свои задачи, поэтому во время подготовки необходимо проводить как совместные занятия со всеми участниками, так и отдельные занятия с каждой группой. Особенность деловой игры выборы состоит в том, что учащиеся, участвуя в ней, учатся правовой компетентности.
11.	Вечер общения в импровизированном кафе	специально организованное на одной площадке развлечение, имитирующее застолье. Методика организации достаточно полно представлена С.П. Афанасьевым в выпусках №5 и №6 серии «Новогодняя тусовка». Разновидности данной формы: «вечеринка», «посиделки», «салон», «клуб», «прием», «ассамблея». Данная форма предполагает такие атрибуты кафе как столики, приглушенное освещение, угощение и т.д. Однако возможны и «посиделки без угощения» — «Алфавитные концовки»
12.	Защита проектов	Представление в ходе, которого участники или группы демонстрируют какие-либо проекты. Достаточно популярной является такая разновидность этой формы как «Защита фантастических проектов». Функции участников взаимодействия: ведущий, зритель-коммуникатор, демонстратор. Защите проектов обязательно предшествует такая форма как подготовка к представлению — придумывание, разработка и оформление проекта.
13.	Изготовление выставки (газеты, книги, летописи)	Специально организованная деятельность по созданию экспонатов или информационного продукта для последующей демонстрации кому-либо. Функции участников взаимодействия ярко просматриваются, если учесть, что в основе данной формы лежит предметно-практическая деятельность. Именно поэтому логично предположить, что при изготовлении выставки необходимы те, кто организует совместное и индивидуальное творчество и те, кто непосредственно выполняет задания. С точки зрения организации пространства и времени видно, что эта форма является дискретной. В воспитательных целях изготовление выставки, газеты, летописи и т.д. может использоваться для приобретения детьми опыта деятельности, формирования эмоционально-ценностных отношений, а также для отдыха.
14.	Игра - путешествие	Имеет и другие названия «маршрутная игра», «игра на преодоление этапов», «игра по станциям», «игра-эстафета». Мы прибегли к определению С.П. Афанасьева, так как он кажется наиболее удачным. Назначение игры-путешествия вариативно: эта форма может использоваться: для информирования воспитанников; служить средством отработки каких-либо умений (организаторских, коммуникативных, решать изобретательские задачи и др.); предназначаться для контроля соответствующих знаний, умений и навыков, в этом случае она может проводиться с

		использованием соревнования между командами участниками; способствовать осознанию взглядов, отношений или ценностей через «проживание» воспитывающих ситуаций, организации коллективного планирования деятельности коллектива. Игра-путешествие, применяемая как форма организации соревнования, поможет педагогу сделать шаг на пути сплочения коллектива. Вообще игра-путешествие одна из самых богатых по потенциалу форм. Рассмотрим набор актов, ситуаций и процедур взаимодействия, характеризующих игру-путешествие. Главное, что отличает игру-путешествие, является процедура целенаправленного движения групп участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе. Исходя из вариантов организационного воплощения данной процедуры, существует несколько модификаций игры- эстафеты. Первая модификация — маршрутный лист четко обозначает порядок движения команды и расположение площадок. Вторая — в маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены. В этом случае места действия разбросаны по определенной территории и задача команды состоит в том, чтобы за ограниченное время найти и пройти как можно больше площадок. Третья модификация — порядок движения известен только проводнику. Возможны модификации игры-путешествия по количеству участников в командах. Игра-путешествие может предполагать участие команды, состоящей из одного-двух человек, а может — и до восьмидесяти. Особая процедура — это передвижение команд. Участники могут передвигаться перебежками, особенно если в качестве критерия выдвинута быстрота прохождения маршрута. Команды могут двигаться медленно и осторожно (с закрытыми глазами, взявшись за руки или в сумерках на свет фонарика). Следующая по значимости процедура состоит в организации деятельности на площадке. Деятельность на площадке может быть организацией целенаправленного восприятия информации, выполнением задания, спонтанного реагирования на ситуацию. При определении порядка прохождения командой площадок важно помнить, что однотипные задания и действия быстро утомляют участников. Поэтому часто практикуется чередование площадок, рассчитанных на восприятие информации, с такими, которые бы предусматривали выполнение заданий. Вообще, организаторам игры-путешествия можно посоветовать разработать эмоциональную партитуру деятельности и строго («по нотам») разыграть ее в ходе игры-путешествия. Общую организующую функцию могут выполнять звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено, и команде следует передвигаться далее по маршруту. Третья процедура — это общий сбор участников
--	--	--

		игры-путешествия, который проводится дважды. Мы условно назвали процедуру первого сбора — «сбор-старт», а последнего — «сбор-финиш». На сборе-старте участники получают необходимую информацию, включающую в себя легендарное обоснование деятельности и правила игры (в т.ч. способ оценки результатов деятельности команды на площадке). На сборе-финише подводятся итоги, награждаются (если необходимо) победители. Реализация игрой-эстафетой педагогической цели зависит и от того, как участники будут подготовлены к восприятию предстоящей деятельности, а также от того, как будет проведено последствие. Подготовка к восприятию игры-путешествия включает в себя эмоциональный настрой и постановку понятных для школьников задач. Последствие должно создать условия для выхода эмоций (как положительных, так и отрицательных), и, кроме того, содержать подведение итогов для каждого участника игры-путешествия. Таким образом, алгоритм проведения игры-путешествия включает в себя: 1. Подготовку участников к восприятию игры-путешествия. 2. Сбор- старт. 3. Движение команд по маршруту. 4. Участие команд в организуемой на площадках деятельности 5. Сбор-финиш. 6. Организация последствия.
15.	Инсценировка сказки	Проводится среди учащихся 1-6 классов. Готовятся костюмы, декорации, представление. Определяются победители.
16.	Информационные часы	Форма просвещения учащихся, направленные на воспитание гражданской, нравственно- правовой и информационной культуры учащихся.
17.	КТД	(проводится 1 раз в месяц с разновозрастными группами) Методика организации КТД 1 стадия - предварительная работа коллектива (учитель определяет конкретные воспитательные задачи КТД, намечает исходные направляющие действия, увлекает школьников перспективой интересного и полезного дела. 2 стадия - коллективное планирование (работа в микрогруппах по планированию КТД) 3 стадия – коллективная подготовка КТД 4 стадия- проведение КТД 5 стадия – коллективное подведение итогов КТД (что было хорошо? Что не получилось? Почему? Как сделать, чтобы было лучше?). 6 стадия – ближайшего последствия КТД (реализация выводов и предложений при подведении итогов проделанной работы. Каждое выбранное КТД будет успешным при выполнении следующих условий: 1 Развитие отношений творческого содружества между воспитателями и воспитанниками.

		2 Развитие отношений творческого содружества между воспитанниками старших и младших поколений. 3 Развитие отношений творческого содружества между самими воспитанниками.
18.	Классное собрание	Цель классных собраний – помочь в решении проблем, развивать у учащихся способность решать эти проблемы самостоятельно. Задачи: вызвать детей на откровенный разговор друг с другом, инициировать честную дисциплину среди школьников. Очень важен неосуждающий тон дискуссии. Структура классного собрания может быть следующей. 1. Представление обсуждаемой проблемы (классным руководителем или учащимися). 2. Изложение информации по проблеме. 3. Начало дискуссии: «Что нам необходимо сделать для того, чтобы...», «Результат получился таким, потому что...» 4. Предложение решения проблемы. 5. Выбор решения. 6. Обсуждение предполагаемого результата решения. 7. Закрытие собрания. Процедура классного собрания предполагает и особые условия. Школьники должны сидеть по кругу, видеть говорящего не менее важно придерживаться установленных временных границ. Для учащихся начальной школы достаточно 30 минут, а для старших школьников – 45 минут.
19.	Клубы по интересам	Клубы по интересам – это объединения постоянного состава на длительный срок на основе совместной деятельности. Клубы могут иметь различную направленность. Это могут быть спортивные клубы, литературные, музыкальные, клубы любителей песни, театральные клубы. Интересно может построить свою работу клуб интернациональной дружбы, интеллектуальный клуб. В клубной организации есть своя структура – руководитель клуба, совет клуба, члены клуба. Как правило, клуб имеет свой девиз, свой устав, регламентирующий права и обязанности членов клуба, свою песню и ритуалы. Клубная деятельность в большей степени привлекает подростков. Она дает возможность находиться среди единомышленников и друзей.
20.	Концерт	публичное исполнение музыкальных произведений, возможно в сочетании с хореографией, декламацией и другими номерами». Другими словами, концерт- это, представление, предполагающее демонстрацию выступающими для зрителей художественных номеров (танец, песня, театральная миниатюра и др.). Несмотря на широкую известность концерта как формы воспитательной работы, позволим себе обратить внимание на такую деталь, как ритм совместного действия. Если в спектакле он основывается на алгоритме, заложенным автором пьесы, то сложность концерта как раз и состоит в том, чтобы разные номера выстроить в последовательные части: завязка, развитие, кульминация, развязка и финал. В последнее

		время часто устроители шоу программ используют в качестве финала сейшен — финальную песню, которую поют все участники по строчке или куплету.
21.	Конкурсная программа	Зрелище, подготовленное профессионалами. В данной форме присутствует две функции субъектов взаимодействия — зритель и организатор просмотра. Мы различили просмотр концерта (спектакля, фильма и т.п.), подготовленного кем-либо и спектакль (концерт), где выступают сами воспитанники. Основанием для такого разделения являются признаки формы воспитательной работы. Также, по нашему мнению необходимо отличать от концерта и спектакля такую форму совместной организации деятельности, какой является подготовка к представлению. представление, предполагающее демонстрацию зрителям соревнования между участниками в чем-либо. В российской деревне, по свидетельству источников, использованных М.М. Громыко, соревнование происходило в конной езде, кулачном бою, различных играх с мячом и т.п. Разновидности: конкурсная программа на сцене [1, с. 57] или спортивные игры на площадке. Эта форма является достаточно популярной.
22.	Круглый стол	День борьбы с курением.
23.	Клуб веселых и находчивых	Клуб веселых и находчивых – это соревнование двух или нескольких команд от 5 до 10 человек. Команды можно формировать из одного или нескольких классов, остальные участники – болельщики. Для оценки результатов конкурсов избирается жюри (3-5 человек). Организатором воспитательной работы или учителем заранее объявляется тематика КВН. Тематику КВНов могут определять и сами учащиеся. Каждая команда готовит приветствие для соперников и домашнее задание. Перед каждым конкурсом ведущий подробно, четко объясняет условия конкурса и количество очков за правильный, оригинальный ответ. Жюри знакомится с критериями оценки каждого конкурса и получает оценочные листы. КВН начинается с приветствия команд. Далее проходит разминка, после которой следуют конкурсы: конкурс капитанов, конкурс на лучшее домашнее задание, конкурс художников и прочие. Для болельщиков организуются специальные конкурсы, тем самым они могут принести дополнительные баллы своим командам. Тематика и содержание конкурсов могут быть самыми разнообразными, например, предметные: литературный, математический, экологический конкурсы и другие, или комплексного характера, из разных областей знаний.
24.	Линейка	Линейка (торжественная церемония) — ритуальное представление, предполагающее построение участников в шеренгах на какой-либо площадке. Выход на линейку имеет на наш взгляд, второстепенное значение. Функции субъектов взаимодействия следующие: ведущий линейки (находится в центре внимания);

		выступающие (с монологами или короткими представлениями выходят в центр внимания); зрители; исполнители ритуальных действий.
25.	Лекция (публичное выступление)	Представление, демонстрирующее в виде монолога совокупность взглядов по какому-либо вопросу.
26.	Мероприятия	События, занятия, ситуации в коллективе, организуемые педагогами или кем-либо для воспитанников с целью непосредственного воспитательного воздействия на них.
27.	Митинг	Собрание для обсуждения каких-либо значимых вопросов, предполагающее демонстрацию взглядов в виде устных монологических выступлений отдельных ораторов.
28.	Операция	Поздравление Ветеранов Великой Отечественной Войны.
29.	Просмотр кино-, видео-, телефильма.	Просмотр кино-, видео-, телефильма, спектакля — представление, в ходе которого участникам демонстрируется
30.	Представление в кругу	Ритуальное развлечение, которое разворачивается вокруг какого-либо предмета (новогодняя елка, пионерский костер и т.п.), предполагающее перемещение участников по кругу.
31.	Продуктивная (инновационная игра)	Совместная деятельность по созданию информационного продукта (по решению какой-либо практической проблемы), предполагающая обмен мнениями, в т. ч. и специально организованное их столкновение, демонстрацию промежуточных результатов. Специалисты при характеристике продуктивных игр наделяют их рядом черт:— наличие сложной задачи, принципиально новой для участников игры;— разделение участников на небольшие (8 — 12 человек) группы, которые поэтапно разрабатывают варианты решения поставленной задачи;— прохождение каждой группой всех процедур (диагностика задачи, диагностика ситуации, диагностика и постановка проблем, определение целей, выработка решений, разработка проекта, разработка программы реализации) в ходе игры с обсуждением результатов работы группы на общей дискуссии после каждой процедуры;— наличие в каждой группе консультанта, специальным образом организующего работу группы с использованием соответствующих логико-технических, социально-технических и психологических средств. Как правило, алгоритм продуктивной игры предполагает следующие процедуры: общий сбор-старт (постановка проблемы, объяснение правил), работа по группам, общий сбор-финиш (подведение итогов). Поэтому продуктивная игра может считаться достаточно сложной формой, так как она включает в себя в качестве промежуточной или итоговой процедуры такую форму как «Защита проектов». Объединяет все формы статично-динамичного типа то, что они разворачиваются на одной площадке без зрителей, процедуры (способы) движения могут быть жестко или не жестко заданы.
32.	Поход	Дальняя прогулка или путешествие [32, с.573], специально организованное передвижение на определенное (достаточно

		протяженное) расстояние, в ходе которого предполагаются остановки (привалы). Поход как форма воспитательной работы, по мнению Ю. Козлова и В.Яценко, обладает рядом педагогических потенциалов. Во-первых, использование похода позволяет осуществлять диагностику личности и коллектива. Совместное путешествие может привести к улучшению межличностных отношений в группе. В-третьих, при определенном педагогическом обеспечении в результате похода происходит расширение кругозора его участников. И наконец, формирование ценностного отношения к природе и историческому наследию пространства охваченного движением группы. Характерной чертой всех форм воспитательной работы типа «путешествие» является наличие оформление схемы безопасности жизни и здоровья участников путешествия. Обеспечить безопасность можно в случае: - соблюдение всеми участниками похода правил техники безопасности, - правильной организацией питания, - грамотной организацией движения группы, - обеспеченность необходимым снаряжением (в том числе и медицинской аптечкой) и одеждой, соответствующей сезону. Большую роль в реализации воспитательных возможностей похода и обеспечении безопасности жизни и здоровья участников, играет подготовительная работа. Являясь самостоятельной частью воспитывающей деятельности, подготовительная работа представляет собой совокупность отдельных форм. Так, подготовительная работа, направленная на увеличение познавательного эффекта похода может включать беседу, исследовательские задания, заочное путешествие (по карте предстоящего маршрута). Накануне похода проводятся также инструктаж по технике безопасности, упражнения в выполнении ряда предстоящих участникам действий. По итогам похода желательно провести ряд мероприятий: беседа — обсуждение итогов похода, просмотр кино(фото) видео материалов, снятых в ходе путешествия, оформление выставки, альбома и другие маршруты. В игре-путешествии, как и в походе схема движения обычно называется маршрутным листом. Однако, в первом случае маршрутный лист во многом — атрибут игры. В походе маршрутный лист необходим — указывают Ю. Козлов и В.Яценко, как один из способов профилактики в обеспечении безопасного проведения похода; документ группы на маршруте, дающий в частности, право льготного проезда на железнодорожном транспорте; отчетный документ, который является основанием для оформления туристских значков и разрядов. При проведении похода трудно переоценить значение
33.	Парад (карнавальное шествие)	Ритуальное передвижение участников с целью демонстрации внешней красоты костюмов, строя и т.п.

34.	Представление–соревнование (конкурсная программа на сцене или площадке)	Представление предполагающее демонстрацию зрителям соревнования между участниками в чем – либо (КВН, Рыцарский турнир и т.п.)
35.	Подготовка к представлению	Специально организованная совместная деятельность по придумыванию, разработке и реализации замысла какого – либо концерта, спектакля и т.д. Возможно выделение каждого этапа, как отдельной формы работы: придумывание («мозговой штурм», «принудительное ассоциирование», «классификация» и т.п.) и реализация замысла (репетиция).
36.	Просмотр кино	Видео- , телефильма, спектакля — представление, в ходе которого участникам демонстрируется зрелище, подготовленное профессионалами. В данной форме присутствует две функции субъектов взаимодействия — зритель и организатор просмотра
37.	Подвижные игры	Это соревнования в ловкости и мастерстве их участников. Место проведения таких игр – спортивный зал или спортивная площадка. Участники соревнуются в ловкости, скорости, приемах владения спортивными предметами. Составляется сценарий игры-соревнования, определяется состав жюри, создаются команды-участницы. Команды готовят приветствие, выбирают себе название и придумывают эмблему. Руководит командой капитан. Конкурсы могут быть объявлены участникам заранее или непосредственно в момент игры. Особое место в 5-6 классах имеют динамичные игры на переменах, между уроками – подвижные перемены. Цель этих игр – организовать отдых детей на переменах, снять умственное напряжение, увеличить двигательную активность ребенка в период школьных занятий.
38.	Посиделки	Приглашаются родители, гости. На этих посиделках они делятся своим опытом, традициями своего дома.
39.	Рейд	Оказание помощи, пожилым, одиноким, ветеранам. Обследование жилищно-бытовых условий детей социального риска и оказание помощи.
40.	Ролевая игра	(англ. Role-playing game - RPG) — игра развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия вместе создают или следуют уже созданному сюжету. Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры. Таким образом, сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации. Каждый из них ведёт себя, как хочет, играя за своего персонажа. Примеры простейшей детской ролевой игры — «дочки-матери», «казаки-разбойники». Действие ролевой игры происходит в мире игры. Мир игры может выглядеть

		как угодно, но именно он определяет ход игры. Сюжет, предлагаемый мастером игры, и описываемый им мир составляет основу ролевой игры. Мир может быть полностью придуманным, основываться на каком-нибудь художественном произведении (книге, фильме или пьесе). Достижение цели не обязательно является основной задачей ролевой игры, а в некоторых ролевых играх её вообще нет. Главной задачей может выступать развитие персонажа, правильный отыгрыш или исследование мира.
41.	Субботник	Ограниченная по месту и времени специально организованная предметно-практическая трудовая деятельность детей.
42.	Спектакль	Спектакль — представление, предполагающее демонстрацию выступающими для зрителей целостного театрального действия. Как справедливо указал С.П. Афанасьев, уже много столетий существует такая форма как «рождественский спектакль»: «в стародавние года на Рождество актеры- профессионалы и актеры любители играли сцены из жизни Христа» [29, с. 1]. Разновидностями спектакля являются Устный журнал (газета), выступление агитбригады, т.е. демонстрация какой-либо информации (актуальных проблем) в художественной форме. Спектакль предполагает реализацию участниками таких функций, как актеры (выступающие) и зрители. В самом театральном сценарии (пьесе) заложено развитие сюжета: завязка, восхождение, кульминация, развязка. Поэтому педагогу-организатору следует учитывать заложенный пьесой эмоционально-содержательный алгоритм. Спектакль может проходить не обязательно в зрительном зале. Однажды в лагере старшеклассников «Трубач» мы проводили спектакль не в зале, а на открытой площадке, расположенной на высоком берегу реки. Зрители находились на противоположном — низком берегу. Так как голосовых возможностей актеров явно не хватало, мы установили мощные динамики. То есть двигались и жестикулировали одни актеры, а озвучивали их другие.
43.	Ситуационно – ролевая игра	это специально организованное соревнование в решении задач взаимодействия и в имитации предметных действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации, и регламентированное правилами игры. В наших работах представлены разновидности ситуационно-ролевой игры: малая игра (МИГ), большая ролевая игра (БРИГ), игра-эпопея. Как показывает наш опыт практического использования и эмпирического изучения ситуационно-ролевой игры, последняя характеризуется тем, что. Во-первых, участники деятельности выполняют функции — игроков (в малой игре от 13 до 20, оптимально 15, в большой игре от 30 до 300 и более, в игре эпопея 100- 700), организаторов, чаще называемых «мастерами игры», функция зрителей для данной формы не предусмотрена. С помощью ситуационно-ролевой игры можно развивать

		коммуникативные способности, способствовать самопознанию и самоопределению участников как субъектов взаимодействия, стимулировать интерес к познавательной деятельности в сфере истории, литературы, культурологии и т.д. По времени оптимально, что бы малая ситуационно-ролевая игра (игровое ролевое взаимодействие) длилась от одного часа до двух, большая до 12 до 3 суток, игра-эпопея одну-две недели. Классический вариант проведения данной формы предполагает ознакомление участников с правилами игры, общей легендой и индивидуальными вводными, непосредственно само игровое ролевое взаимодействие, обмен впечатлениями после игры. Наша собственная опытно-эспериментальная работа свидетельствует, что эффективность использования ситуационно-ролевой игры обеспечивается следующим алгоритмом: авансирование, информирование, опробование, индивидуальное ориентирование, инструментирование, игровое ролевое взаимодействие, вербализация игровых ощущений, реконструирование (анализ), рефлексия, упражнение в коммуникации. Весьма интересным в плане происхождения ситуационно-ролевой игры как формы детского времяпрепровождения представляется следующая выдержка: «Взятие снежного городка, увековеченное в известной картине В.И.Сурикова (по непосредственным наблюдениям художника), бытовало преимущественно на Урале и в Сибири. Эта сложная затея, включавшая в равной мере и элементы игры, спектакля и спортивного состязания, предварялась, как и катание с ледяных гор, участием молодежи в строительстве специального сооружения... Одна партия занимала крепость. Другая — шла на приступ. Осаждающие были конными и пешими. Последние лезли на стену, срываясь под хохот зрителей со скользкой ледяной поверхности, а верховые должны были по одному прорваться в ворота. Осажденные метлами, хворостинами, нагайками хлестали лошадь, пугали ее, чтобы заставить отступить обратно... Потом победители шли торжественно по селению...»
44.	Синема-технология	Технология проведения:- выбор социально-значимого художественного или документального фильма;- подбор аудитории (не более 30 человек);- произведение анонса (освещение темы фильма и социальной проблемы которая в нем видна);- экспликация (просмотр);
45.	Созидание-гуляние	Такое двойное название связано с этнокультурным аналогом форм коллективной (соборной) жизнедеятельности русской общины - совместный труд в помощь соседям: «помочи» и совместное гуляние после «сделанного дела». Вышеназванные явления в результате исторической трансформации дали три класса форм организации деятельности детского объединения: развлечение-демонстрация, совместное созидание, развлечение-коммуникация. Во втором типе, также как в

		первом сохраняются демонстрация и коммуникация, а вместо ритуала появляется совместное созидание. Созидание роднит с ритуалом то, что в основе обоих способов взаимодействия лежит предметное действие (в первом случае реальное, во втором – символическое). Класс развлечение – демонстрация включает такие формы как ярмарка, представление в кругу, танцевальная программа; совместное созидание – трудовую акцию, подготовку к представлению, подготовку выставки. Третий класс второго типа (развлечение-коммуникация) содержит в себе продуктивную и ситуационно-ролевую игры, вечер общения в импровизированном кафе.
46.	Созерцание–размышление	«Яблоня возможностей» предполагает самостоятельное осмысление проблемы выбора, эту форму хорошо использовать как средство проблематизации перед началом нового учебного года, когда проблема формулируется так: «Что мне может дать будущий учебный год?», или наоборот, «Что мне дал прошедший год?». «Яблоня возможностей» может использоваться в практике работы классного руководителя и в свете введения профильной и предпрофильной подготовки. Для проведения мероприятия выбирается небольшое закрытое помещение. В его центре устанавливается дерево с висящими на нем «яблоками», выполненными из бумаги. На оборотной стороне каждого яблока имеется надпись, формулирующая возможность – определенный «успех», который можно достичь при участии в большой игре. Каждый участник рассматривал яблоки, не переговариваясь при этом с другими. Присутствующий педагог может только лаконично отвечать на адресованные ему вопросы. Рассмотрев яблоки, подросток имеет право выбрать наиболее привлекательное и унести его с собой. В случае, если участник не находит привлекательных вариантов, он может придумать свой и надписать его на оборотной стороне «чистого» яблока. Чтобы сформировать у воспитанников состояние сосредоточенности, настроить их на созерцание и осмысление предложенных вариантов участия в совместной деятельности, целесообразно использовать особенности освещения (сумеречное время суток, свечи), музыкальное оформление, а также ритуальные моменты. Так, при входе в помещение подростков могут встретить педагоги или старшеклассники, исполняющие роль сказочных мудрецов, которые объяснят цель посещения каждым «Яблони возможностей», правила работы. Момент входа в помещение был оформлен как ритуальное действие с предметами, символизирующими разные пути в достижении цели. После проведения «Яблони возможностей» можно провести огонек или другой вариант беседы.
47.	Танцевальная программа (дискотека)	Специально организованное на одной площадке развлечение, предполагающее танцы. Существует разновидность танцевальной программы включающая

		соревновательность — это, так называемый «Стартинейджер».
48.	Торжественное собрание детского коллектива	Собрание для чествования каких-либо значимых дат или событий в жизни детского коллектива, предполагающее устные монологические выступления отдельных ораторов. Воспитательные возможности торжественного собрания детского коллектива состоят в формировании социального опыта (освоении социально приемлемых схем поведения) совместного позитивного переживания. Участниками торжественного собрания являются ведущий (с несколькими помощниками), выступающие, зрители-слушатели, каждый из которых потенциально может стать выступающим. Ведущий и выступающие находятся в центре внимания (на возвышении, например на трибуне или за столом президиума). Торжественное собрание проходит в зале, классной комнате, или другом месте, где обеспечивается доступность наблюдения за центром внимания. Можно порекомендовать следующую партитуру торжественного собрания: встреча участников, открытие (объявление об открытии, гимн или песня, выборы президиума), выступление пяти подготовленных ораторов, выступление желающих. Встреча участников весьма важная процедура она может включать в себя регистрацию, вручение эмблем. Торжественное собрание должно быть посвящено одной теме. Большую роль в эффективности торжественного собрания играют речи выступающих, имеющие свои особенности, как в информационном, так и аффективном планах. Коммуникация, разворачивающаяся на торжественном собрании, воздействует за счет ассоциативности предъявляемой информации (новом ракурсе рассматриваемого явления), следовательно, при подготовке необходимо найти свежие, эксклюзивные сведения, интересные повороты в интерпретации произошедшего. Для обеспечения эмоциональной составляющей выступлений на торжественном собрании важно, чтобы речи были короткими, яркими, доходчивыми, рассчитанными на мгновенный эффект, продолжались не более 5 минут. Педагог при проведении данной формы должен быть готов выступить оратором и продемонстрировать яркость речи и индивидуальность мысли. С другой стороны торжественное собрание – «одноразовая форма», ее не следует проводить чаще одного – двух раз в году.
49.	Тренинг	Вид группового и индивидуального обучения. Его особенность заключается в том, что его участники учатся, выполняя практические задания тренера. Отличительной чертой тренинга является моделирование и решение практических задач. Технология проведения тренинга: сбор и анализ предварительной информации (диагностика по проблеме)- подготовка тренинга (конкретизация целей, задач, определение методов)- проведение тренинга

		(реализация программы)- оценка эффективности (обратная связь)
50.	Турнир	Турнир – состязание в определенном виде деятельности, проводящееся, как правило, по круговой системе, когда все участники имеют между собой личную встречу, с целью выявить лучшего победителя.
51.	Утренник	Утренник проводится для дошкольного возраста и учащихся начальных классов. На утреннике организуются развлекательные мероприятия, участники проявляют выдумку и творчество. Велико желание детей включиться ими как отдых и развлечение.
52.	Уголки (Работа в группах)	Данная форма работы может быть использована как в учебных, так и в воспитательных целях. «Уголки» - последовательно выстроенные в классе маленькие станции, на которой при наличии различных вариантов решений определенной проблемы необходимо выбрать один, но верный. В каждом уголке может находиться только одна группа, смена позиций происходит по истечению оговоренного времени (не более 7 минут). Технология проведения:- выбор социальной проблемы - организация тематического сопровождения- подготовка руководителей «уголков»- организация групп учащихся и их индивидуальных маршрутов по уголкам. - прохождение по уголкам- рефлексия (учащиеся обсуждают все социальные проблемы, которые они решали в уголках)- театрализация понравившейся социальной ситуации.- подведение итогов.
53.	Устный журнал (газета), выступление агитбригады	Т.е. демонстрация какой-либо информации (актуальных проблем) в художественной форме. Спектакль предполагает реализацию участниками таких функций, как актеры (выступающие) и зрители. В самом театральном сценарии (пьесе) заложено развитие сюжета: завязка, восхождение, кульминация, развязка. Поэтому педагогу-организатору следует учитывать заложенный пьесой эмоционально-содержательный алгоритм.
54.	Фронтальная беседа («Встреча с интересным человеком», «Зимний огонек»)	Специально организованный диалог, в ходе которого ведущий руководит обменом мнениями по какому-либо вопросу (проблеме). Фронтальная беседа может быть организована с использованием игры. Например, урок («Урок творчества», «Урок добра», «Урок фантазии» и т.п.), имитирующий школьное аудиторное занятие. Ведущий приобретает роль учителя, остальные участники — учеников, а правила такой игры соответствуют правилам обычного школьного урока. Весьма показательным является изменение, которое произошло с телепередачей «Час пик». Задуманная как фронтальная беседа (участие в беседе телезрителей осуществлялось с помощью телефонных звонков), передача превратилась в демонстративную индивидуальную беседу (телевизионные аналоги — «Женские истории», «Абазур»). Вызывает интерес технологический анализ телепередачи «Смак». Данная телепередача является представлением, демонстрирующим

		индивидуальную беседу (с интересным человеком) в ходе предметно-практической деятельности.
55.	Фестиваль	Например, исполняются песни военной и послевоенной поры.
56.	Шоу-технологии	Шоу - театрализованная игра представление. Школьные игровые мероприятия, проводимые в форме шоу имеют три особенности:- деление участников на выступающих «сцену» и зрителей «зал»- соревновательность на сцене (соревновательность подразумевает оценивание и подведение итогов.)- заготовленный заранее сценарий. Реализация данной формы работы предполагает три части:- запуск (задать, озадачить, актуализировать);- основная часть (задания, конкурсы, оценивание),- финал (общая песня, ритуальное действие).
57.	Экскурсия	Специально организованное передвижение участников с целью демонстрации им какой-либо экспозиции. А.Е.Сейненский предлагает понимать под экскурсией «форму организации учебно-воспитательного процесса, позволяющего проводить наблюдения и изучение различных предметов и явлений в естественных условиях или в музеях, на выставках и проч.»[38, с.609]. Автор указывает, что «для успешного проведения экскурсии необходимо составить подробный план, разработать маршрут, сформулировать задания и вопросы для учащихся». А.Е. Сейненский так определяет функции участников экскурсии: с одной стороны -организация наблюдений, консультирование, сообщение необходимых сведений, с другой — самостоятельное наблюдение, ведение записей, фото и видеосъемки, магнитофонных записей. Как показывает анализ литературы, наиболее часто упоминаются авторами учебные, производственные и краеведческие экскурсии. Экскурсия может быть и шутливо-ироничной. Подобный вариант ее проведения («Закоулочная экскурсия») описан С.П. Афанасьевым и С.В. Комориным [8, с. 19].
58.	Экспедиция	Коллективное путешествие куда-либо, посещение каких либо объектов с исследовательской целью. Родство экспедиции с экскурсией и походом, несомненно, мы бы даже позволили себе заметить, что экспедиция занимает среднее положение, между этими двумя формами. В Российской педагогической энциклопедии экспедиция кратко характеризуется в статье об экскурсии. Однако мы бы все же рискнули настаивать на тезисе о самостоятельности экспедиции как отдельной формы воспитательной работы. Это связано, прежде всего с тем, что нам представляется существенным отличие между наблюдением (экскурсией) и исследованием (экспедицией), что же касается похода, то последний может быть просто развлечением.
59.	Ярмарка (народное гуляние)	Развернутое на определенной площадке совместное развлечение, предполагающее вовлечение участников в различные аттракционы. Во-первых, это свободное

		движение участников по всему пространству, где расположены площадки — аттракционы. Вовлечение в аттракционы обычно обеспечивается следующим образом: за участие в аттракционах выдаются жетоны, которые можно обменять на что-либо вкусное или полезное. Существует возможность развернуть целую экономическую игру. Известны случаи, когда в самом начале и финале ярмарки жетоны обменивались на настоящие деньги. Во-вторых, следует определить специфику аттракциона как специфического конкурса, не требующего особых умений, длительного времени на выполнение задания. В-третьих, ярмарка обычно начинается общим сбором, где объясняются правила игры, могут быть названы призы, которые ждут участника, набравшего наибольшее число жетонов. В-четвертых, финал ярмарки может проходить в виде аукциона — распродажи, где участники смогут освободиться от оставшихся у них жетонов, приобретая памятные призы и сувениры. Алгоритм проведения ярмарки включает в себя: общий сбор, который может сопровождаться линейкой, карнавальным шествием, свободное движение участников по пространству, свободный выбор аттракциона и участие в нем, финальный сбор, с аукционом или без него.
--	--	--

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ Расширяет кругозор учащихся, формирует потребность в самообразовании, способствует интеллектуальному развитию и овладению научными знаниями. Воспитательное влияние на учащихся оказывается через вне урочные формы познавательной деятельности, которые осуществляются в экскурсиях, в ходе проведения устных журналов, лекториев, научных вечеров, викторин, конкурсов, смотра знаний, турнира эрудитов, обзора периодической печати, встреч с представителями разных профессий.	
формы деятельности	атрибуты формы
<u>Устный журнал</u> - разнообразная информация в виде сменяющих друг друга «прочитываемых» страниц	☐ название журнала; ☐ страницы и их перелистывание; ☐ читатель, имитирующий процесс «чтения»; ☐ редакция журнала.
<u>Теоретическая конференция</u> - самостоятельно подготовленные	☐ программа конференции; ☐ регламент времени для

сообщения учащихся по интересующим вопросам.	выступления; ☐ президиум конференции; ☐ тезисы выступлений докладчиков.
<u>Турнир ораторов</u> – игровая форма состязательной деятельности учащихся.	☐ наличие «публики»; ☐ группа экспертов; ☐ правила ораторского выступления (например, «тезис-аргумент - иллюстрация»); ☐ голосование публики; ☐ несколько туров конкурса.
<u>Интеллектуальный аукцион</u> - игровая форма продажи интеллектуально-художественных ценностей, где «платой» являются предъявленные знания о предмете.	☐ книги, репродукции, учебные пособия; ☐ эксперты, оценивающие предъявляемые знания; ☐ вручение «покупки» победителю.
<u>Палитра увлечений</u> - серия индивидуальных рассказов учащихся про свои любимые занятия в свободное время и демонстрация предмета увлечения	☐ художественное и предметное иллюстрирование увлечений детей; ☐ рассказы учащихся о своих занятиях; ☐ рекомендации и советы по вопросу источников знаний.
<u>Словарь</u> – последовательное рассмотрение отдельных терминов из самых разных областей в их художественной, публицистической форме или в форме жизненных примеров; примеры подбираются по словарям: толковому, философскому, этическому, экономическому и др.	☐ выставка словарей; ☐ термины для анализа, представленные на доске или на плакате в его орфографии и орфоэпии; ☐ учащийся, рассказывающий о значении слова; ☐ «читатели словаря» - ученики, демонстрирующие употребление слова в речи.
ТРУДОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ Направлена на создание, сохранение, приумножение материальных ценностей в виде самообслуживающегося, общественно-полезного и производственного труда, сочетающего бескорыстную, и оплачиваемую работу и формирующего уважительное отношение к материальным ценностям как средству существования человека. Игровые формы трудовой деятельности помогают привлечению учащихся к трудовому усилию. Ими могут быть "трудовые десанты", "операции", "работа по секрету", "рейд добровольцев" и др.	
<u>Дерево выпускников</u> - посадка саженцев на прилегающей территории как память о выпускниках и их подарок будущим учащимся.	☐ присутствие всех выпускников в момент посадки; ☐ ритуальные действия вокруг высаженных саженцев как посланцев в будущее.

<u>Выставка "Наши умелые руки"</u> - экспозиция поделок, предметов домашнего обихода, продуктов художественно-прикладного творчества и конструкторской работы учащихся.	☐ экспозиция, подобранная по содержательному принципу; ☐ призы за интересные работы; ☐ книга отзывов.
<u>Трудовой десант</u> - коллективное участие ребят в каком-либо мероприятии (уборка мест захоронений воинов, братских могил...)	☐ Определение объекта трудовой деятельности; ☐ чёткое время проведения; ☐ наличие трудовых средств (инвентаря); ☐ подведение итогов.
ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ Развивает эстетическое мироощущение, потребность в прекрасном, способность к художественному мышлению и стимулирует художественную самостоятельность учащихся. Художественно-эстетическая деятельность принимает самые разные организационные формы: концерты, конкурсы, творческие выставки, тематические экспозиции, "час с искусством", "новые диски", "наши любимые художники", посещения театральных спектаклей, концертов, вернисажей, а также экскурсии в художественные музеи, к художественным архитектурным достопримечательностям. К художественной деятельности привлекают учащихся литературно-художественные вечера, балы, фестивали...	
<u>Литературная гостиная</u> свободное непринуждённое общение на основе чтения литературных произведений и авторских стихов (вариант – Музыкальная гостиная)	☐ имитация интерьера гостиной; ☐ детали эстетического оформления, символизирующие общение с искусством; ☐ хозяйка "гостиной"; ☐ нарядные костюмы.
<u>Малый конкурс музыкантов</u> соревновательная форма концерта пианистов, гитаристов, баянистов и т.д.	☐ артисты, претенденты на призовые места; ☐ жюри; ☐ слушатели концерта, участвующие в оценке музыкантов; ☐ призы.
<u>Юбилей художника</u> Литературно-художественная композиция, создающая портрет великого таланта, юбилейная дата которого отмечается в стране, мире.	☐ портрет художника (музыканта, певца, поэта, писателя, актёра и т.д.); ☐ даты жизни юбиляра; ☐ репродукции его произведений; ☐ рассказ о жизни и деятельности; ☐ группа учащихся, представляющая творческое лицо юбиляра.
<u>Сувенир</u> Подарок группы учащихся детскому саду, дому ребёнка, школе-интернату в виде	☐ коллективная самостоятельность; ☐ акт преподнесения сувенира; ☐ мотивировка сувенира: ради

духовного продукта деятельности	создаётся.
<u>Вечер караоке</u> Хоровое и индивидуальное пение, исполнение наиболее любимых песен.	☐ вступительное слово о роли песни в жизни человека; ☐ символический знак общения с прекрасным (скрипичный ключ, свеча, солнце...) ☐ ритуальное заключительное пение, как символ единства всех любителей песни.
<u>Пять минут с искусством</u> Кратковременное общение с поэзией, музыкой, живописью.	☐ выбор произведения и жанра искусства; ☐ оформительские средства; ☐ объявления (можно заготовить варианты объявлений: "пять минут поэзии", пять минут музыки" и т.д.); ☐ задания учащимся по подготовке материала; ☐ сценическая подача произведения искусства.
НРАВСТВЕННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ Формирует нормы морали, принятые в обществе, способствует пониманию их значимости. Знание норм морали служит для подрастающего поколения основой нравственных действий, поведения, формирует привычку следовать этим нормам в повседневной жизни. Учащийся учится анализировать нравственные поступки, соотносить их со своими, осуществлять выбор нравственных решений. Педагоги развивают у учащихся способность осмысливать жизненные явления, критически воспринимать противоречивые политические идеи, самостоятельно искать истину. Этому способствуют такие формы работы с учащимися, как сократовские беседы, публичные лекции, референдумы, "выпускной ринг" и т.д.	
<u>Философский стол</u> Дискуссия, содержанием которой могут стать проблемы жизни современной действительности; в ходе дискуссии формируются мировоззренческие позиции участников, развиваются интеллектуальные способности.	☐ круглый стол, за которым сидят участники; ☐ тема, обсуждаемая в ходе дискуссии («Смысл жизни», «человек и его назначение»...) ☐ зажженная свеча - "пламя мысли"; ☐ философская и другая литература; ☐ фиксированное время (от 30 мин до 1,5 часа).
<u>Открытый микрофон</u> Форма публицистической деятельности, при которой учащиеся выступают перед коллективом с каким-либо вопросом, имеющим отношение к организации жизни в лицее, колледже, общежитии.	☐ тема публичного выступления; ☐ объявление о времени проведения; ☐ жесткие временные рамки выступающего; ☐ чёткое изложение идей и предложений; ☐ рабочая группа по подготовке; ☐ содержание выступлений заранее не известно.

<u>Сократовские беседы</u> Коллективное раздумье над какой-то жизненно важной проблемой, поочередная постановка вопросов, учитывающих условия главного вопроса (сократовский метод, состоял в предъявлении ученикам системы вопросов, последовательные ответы на которые приводят к истине).	☐ ведущий сократовской беседы; ☐ вопросы для обсуждения из бесед Сократа или из современной жизни; ☐ начальный этап - разминка; ☐ финальная часть беседы (письменное изложение учащимися на отдельных листках своего мнения по обсуждаемой проблеме); ☐ наличие некоторой философской подготовки педагога (книга Платона "Антология Сократа").
<u>День гения</u> Последовательные содержательные мероприятия в течение дня, посвящённые одной личности великого человека, связаны с юбилейной датой.	☐ программа дня Гения; ☐ гости Дня; ☐ разные формы работы вокруг юбилейной даты; ☐ письменные формы для юбилейной даты; ☐ бюллетень, плакат, выставка письменных работ, стенгазета.
<u>Ничто, нигде, никогда</u> участники коллективно или по микро группам составляют вопросы типа "Что нигде не должно повториться?", на которые отвечают по жребию несколько групп знатоков.	☐ знатоки из разных областей знаний: техники, науки, искусства; ☐ болельщики; ☐ пресса.
СПОРТИВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ Способствует здоровому образу жизни, формирует силы, выносливость, пластичность и красоту жизни. Организуется данная деятельность в форме ежедневных гимнастических упражнений, весёлых игр, спортивных олимпиад, спартакиад. В процессе занятий спортом формируется убеждение, что здоровье и красота - признаки культуры человека.	
<u>Малые олимпийские игры</u> Спортивные состязания по разным видам спорта (могут продолжаться от нескольких дней до недели).	☐ участвуют все желающие; ☐ определение видов спорта; ☐ судейские бригады; ☐ атрибуты Олимпийских игр: флаг, огонь; ☐ круг победителей для участия в Больших Олимпийских играх. ☐
<u>Большие Олимпийские игры</u> Спортивные состязания по разным видам спорта победителей Малых Олимпийских игр.	☐ торжественное открытие игр; ☐ соревнования, по видам спорта; ☐ судьи и комментаторы; ☐ болельщики; ☐ чемпионы в разных видах спорта; ☐ закрытие и награждения.

<u>Турнир Дружбы</u> Спортивная командная игра по футболу, волейболу, баскетболу между двумя дружественными коллективами.	☐ две команды-участники; ☐ названия команд, капитаны команд; ☐ открытие турнира, приветствие команд; ☐ судья.
<u>Туристическая эстафета</u> Подготовленности к туризму, овладение туристскими умениями и навыками.	☐ система заданий по проверке туристических умений; ☐ создание нескольких команд; ☐ маршрут эстафеты и её этапы; ☐ судейская бригада и контролёры на этапах; ☐ приз победителю.
ЦЕННОСТНО-ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ Направлена на осмысление общечеловеческих и социальных ценностей мира, на осознание личной причастности миру во всех проявлениях. Данная деятельность требует особой подготовки к её организации. Беседы о проблемах жизни общества и личности, диспуты, "круглые столы", вечера вопросов и ответов проводятся каждый раз по-новому в целях укрепления положительного отношения учащихся к деятельности и её содержанию. К системе форм ценностно-ориентировочной деятельности относятся также стенная печать и радио как гибкие, эмоциональные формы воздействия на общественное мнение.	
<u>Разговор при свечах</u> Дружеские беседы о проблемах жизни, актуальные для юношества.	☐ свечи и ритуал зажигания и гашения свеч; ☐ музыкальный фон разговора; ☐ сформулированный вопрос разговора; ☐ высказывания учащихся.
<u>Круглый стол</u> Дискуссионная форма, коллективное размышление над вопросом, в котором выступают "на равных".	☐ имитация круглого стола; ☐ перечень вопросов для обсуждения; ☐ ведущий "круглого стола", поддерживающий логический ход беседы.
<u>Этический театр</u> Драматизированное представление на основе литературного материала, освещающее этические проблемы жизни человека.	☐ актёры; ☐ сценическая игра; ☐ театральная программа с указанием действующих лиц и исполнителей ролей; ☐ театральная афиша; ☐ декорации к спектаклю.
<u>Стенд "Познай себя"</u> (вариант: "наедине с собой") - сменяемая психологическая информация о развитии человека. Ряд	☐ советы психологического плана; ☐ рекомендации психологической литературы; ☐ тесты и оценки результатов тестов,

психологических тестов для самопроверки.	сопровождаемые советами по самовоспитанию.
<u>Тематическая стенгазета</u> Стенгазета, посвящённая одному вопросу, письменная форма влияния на общественное мнение ученического коллектива	☐ название газеты, отражающее суть проблемы; ☐ разнообразные суждения учащихся по поставленному вопросу; ☐ суждения из научно-популярной литературы по поставленному вопросу.
ОБЩЕСТВЕННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ Содействует социализации учащихся, формирует гражданскую позицию, приобщает к активному преобразованию действительности. Ребята участвуют в укреплении и утверждении демократических норм жизни через проведение митингов, линеек, актов солидарности с различными прогрессивными силами, школьных лекториев, пресс-центров.	
<u>Ярмарка «в фонд милосердия»</u> Сбор денег в фонд милосердия через реализацию изделий труда учащихся.	☐ отбор изделий учащихся; ☐ элементы ярмарочного базара: музыка, костюмы, ценники; ☐ извещения о сумме собранных денег.
<u>Центр общественного мнения(ЦОМ)</u> Выявление мнения коллектива по отдельным вопросам внутриколледжной жизни и представление этого мнения для всеобщего обсуждения.	☐ группа представителей разных групп (комнат, блоков, этажей); ☐ проведение анкетирования или тестирования по группам (комнатам, блокам, этажам); ☐ оформление анализа материала для обозрения; ☐ выводы и рекомендации ЦОМа.
<u>Бюллетень</u> Письменное извещение о про исходящих или происшедших событиях, фактах, результатах деятельности или результатах психологического изучения.	☐ педагогически интерпретированная информация о происшедшем; ☐ место вывешивания для всеобщего ознакомления с информацией.
<u>Телемост «учащиеся-педагоги»</u> Предложения от учителей и учеников о перестройке (реформе) системы воспитания, если предложения одной из сторон принимаются, то укладывается «кирпич» согласия на строительство «моста» (всё можно изобразить на листе ватмана, доске ит.д.) и так до завершения строительства.	☐ педагоги; ☐ учащиеся; ☐ родители; ☐ общественность; ☐ пресса.
<u>Окна нашего роста</u> Сатирический, юмористический	☐ имитация рамы окна; ☐ регулярно сменяемые картинки,

публицистический материал, отображающий в картинках, примерах, цифрах и графиках жизнь ученического коллектива.	тексты, графики; ☐ сообщения об успехах индивидуальных и коллективных.
СВОБОДНОЕ ОБЩЕНИЕ Осуществляется как досуг учащихся, когда общение освобождено от предметной цели, а содержанием и целью деятельности является общение с «другим человеком» как ценностью. Свободное общение принимает оригинальные формы такие, как «огоньки», вечера отдыха, дискотеки, посиделки, «именины», встречи друзей, прогулки. Часто рождаются формы свободного общения, не поддающиеся однозначной методической характеристике. Их создают обстоятельства и специфические условия.	
<u>Посиделки (вариант: вечерки)</u> Стилизованная под старинный лад беседа за столом с самоваром и угощением или куделей.	☐ элементы народного костюма; ☐ самовар, чай с сушками, бубликами, пряниками, ватрушками; ☐ литературный и музыкальный материал для беседы.
<u>Арбузник</u> Вечер отдыха, посвящённый какому-либо торжеству, завершающийся угощением	☐ песни и танцы народные; ☐ арбуз как символ даров и как центральный элемент вечера; ☐ концертная программа; ☐ игра-соревнование на приз «первый кусок арбуза»; ☐ конкурс ораторов, произносящих речи в честь арбуза.
<u>Вечера дружбы</u> Весёлое знакомство, рассказы о себе и товарищах, проявления художественных дарований как визитная карточка для коллектива.	☐ пригласительные билеты участникам вечера; ☐ представление каждого участника вечера; ☐ вручение дружеских сувениров; ☐ подвижные, интеллектуальные, психологические игры.
<u>Диалог молодёжных групп</u> Разрешение вопросов, которые ставят друг перед другом участники диалога об отношениях к жизни, труду, музыке, театру, реформам и т.д.	☐ рокеры; ☐ металлисты; ☐ пионеры; ☐ скауты; ☐ арбитр.
<u>Эстафета вежливых мальчишек (ЭВМ)</u> Набор проблемных ситуаций, которые должны вежливо разрешить мальчики; девочки делают мальчикам приятные сюрпризы: исполняют песни, угощают сладостями, дарят подарки.	☐ набор разнообразных ситуаций; ☐ участники эстафеты; ☐ жюри, в составе которого девочки.

