Формы воспитательной работы

**Фрагменты из книги Куприянова Б.В.**

**«Вариативность организационных форм**

**воспитательной работы»**

Классификация форм воспитательной работы

*Таблица 5*

***Вероятностная схема построения вариативной модели***

***форм воспитательной работы***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Диалог | Исследование | Демонстрация | Созерцание | Ритуал | Преодоление | Созидание | Развлечение |
| представление |  |  |  |  |  |  |  |  |
| гуляние |  |  |  |  |  |  |  |  |
| путешествие |  |  |  |  |  |  |  |  |

Анализ содержания и структуры взаимодействия форм, входящих в каждый из типов, позволяет вычленить несколько классов. Так, в типе «представление» выделяются следующие классы:

Представления-ритуал (линейка, вахта памяти),

Представления-ритуал-диалог (митинг, сбор подписей, пикетирование, торжественное собрание),

Представления-диалог (дискуссия, диспут, беседа),

Представления-диалог-демонстрация (рассказ, сообщение, публичное выступление, нравственная проповедь),

Представления-демонстрация-развлечение (концерт, спектакль, демонстрация мод),

Представления-развлечение-созерцание (просмотр кино (видео-, теле) фильма, спортивного или художественного представления),

Представления-преодоление (творческий конкурс, спортивное состязание, интеллектуально-познавательная игра, рыцарский турнир (бой, дуэль, поединок, ринг; марафон, экзамен).

Если для примера мы возьмем такой род форм работы, как «конкурсная программа-представление», то, опираясь на работы С.П. Афанасьева, сможем назвать в качестве «семейств форм воспитательной работы с детским объединением» познавательно-интеллектуальные игры-представления и творческие конкурсы-представления, спортивные соревнования-представления. В то же время всем известные малые формы работы («Концерт-ромашка», «Концерт-молния» и т.п.) следует отнести к типу «созидание-гуляние».

В таком роде форм воспитательной работы с детским объединением как «дискуссия», основываясь на книге М.В. Кларина, можно выделить следующие семейства: «круглый стол», «заседание экспертной группы», «форум», «симпозиум», «дебаты», «судебное заседание». Кроме того, к роду «дискуссия» можно отнести такое семейство форм воспитательной работы, как «собрание коллектива».

Тип «гуляние» может быть разделен на семь классов:

Гуляние-развлечение-демонстрация (ярмарка, танцевальная программа);

Гуляние-развлечение-диалог (вечер общения),

Гуляние-диалог-преодоление (ситуационно-ролевая игра)

Созидание-исследование-диалог (продуктивная игра)

созидание (трудовая акция, подготовка к представлению, подготовка выставки);

гуляние-ритуал (представление в кругу: хороводы у елки, представление у костра),

гуляние-созерцание («Яблоня возможностей»).

В типе «путешествия» мы обнаружили также шесть классов:

путешествие-демонстрация (игра-путешествие);

путешествие-развлечение (прогулка);

путешествие-диалог-организация восприятия (экскурсия);

путешествие-исследование-преодоление (экспедиция, разведка, рейд);

путешествие-преодоление (поход, марш- бросок, поход, пробег);

путешествие-ритуал (ритуальное шествие, парад, карнавальное шествие, факельное шествие).

Предложенная нами классификация форм воспитательной работы не является бесспорной, однако она определяет в качестве источников форм коллективной деятельности детей основные коллективные занятия сельской общины: совместный труд в помощь соседям, совместное развлечение, молитву, сход, путешествие.

Все формы-представления объединяет то, что организация пространства в них предполагает ярко выраженный центр внимания (сцена, трибуна, спортивная площадка и т.п.), характер действий участников определяется наличием выступающих и зрителей, даже если в ходе действия происходит обмен этими функциями.

В типе «представление» выделяются три класса представления-демонстрации, представления-ритуалы, представления-коммуникации. Каждый из классов включает в себя виды. Так, класс представления-демонстрации состоит из таких видов: спектакль, концерт, просмотр, представление-соревнование. Класс представления-ритуалы составляют линейка и вахта памяти. В третий класс (представления-коммуникации) входят митинг, дискуссия, лекция, фронтальная беседа, диспут, четвертый (представление-изготовление или публичное созидание) – кулинарное шоу-представление.

**Статичные формы воспитательной работы**

**(тип «представление»)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Класс** | **Вид** |
| Преобладающий способ взаимодействия | Примеры |
| Ритуал | Линейка |
| Вахта памяти |
| Митинг, сбор подписей, пикетирование, торжественное собрание |
| Коммуникация |
| Круглый стол, заседание экспертной группы, форум, симпозиум, дебаты, судебное заседание |
| Диспут |
| Огонек, урок, встреча с интересным человеком |
| Рассказ, сообщение, публичное выступление, нравственная проповедь |
| Демонстрация |
| Отчетный концерт, тематический концерт, концерт-лекция, демонстрация мод |
| Устный журнал, агит-спектакль, |
| Творческий конкурс, спортивное состязание, интеллектуально-познавательная игра, рыцарский турнир (бой, дуэль, поединок, ринг; марафон, экзамен) |
| Публичное созидание | Кулинарное представление |
| Организация восприятия | Просмотр кино (видео-, теле) фильма, спортивного или художественного представления |
| «Яблоня возможностей» |

1.  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.

Содержанием взаимодействия является формирование эмоционально-ценностного отношения и получение какой-либо информации. Важным представляется замечание С.П. Афанасьева о том, что происхождение линейки связано с построением войск. «В древних армиях перед сражением и после них было принято выстраивать войска и обращаться к ним с призывным или благодарственным словом, так и в древней школе (где обучались практически только мальчики — будущие воины) учеников время от времени выводили на общее построение для поздравлений, для молитв и экзекуций»[[1]](#footnote-1). До сих пор в армии сохранились такие формы, как утренний осмотр, утренний развод, развод наряда для несения службы представляющие собой общие построения.

В работе «Первый звонок» С.П. Афанасьев подчеркивает первостепенную роль ритуалов при проведении линейки. Он напоминает десять достаточно известных ритуалов (подъем государственного флага, исполнение гимна, вынос знамени и штандартов, перекличка, награждение, клятва, присяга, ритуальное приветствие, возложение цветов) и более десятка новых (вручение верительных грамот, символов, амулетов, ритуал «обращения к Повелителю Пятерок», ритуал «изгнания двоек», ритуал «втирания бальзама усердия» и другие) [[2]](#footnote-2).

Большой опыт использования ритуалов был накоплен в пионерской организации. Основываясь на достижениях недавнего прошлого, следует подчеркнуть следующее: ритуал должен обязательно проходить в центре внимания или быть соориентирован на доступность для общего наблюдения. Весьма показателен ритуал выноса знамени. Как правило он предусматривал движение ритуальной группы по всему периметру строя и остановку в центре внимания. Здесь могла происходить передача знамени, смена почетного караула и т.п. Затем, после окончания церемонии ритуальная группа уже могла не обходить строй, чтобы избежать однообразия.

2. 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 5минут. 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.

Митинг — собрание для обсуждения каких-либо значимых вопросов, предполагающее демонстрацию взглядов в виде устных монологических выступлений отдельных ораторов. Торжественное собрание, описанное С.П.Афанасьевым, по сути своей, близко к митингу, отличаясь от последнего характером действия и тем, что оно проводится, как правило, в зрительном зале[[3]](#footnote-3).

3. Дискуссия (в том числе совещание, планерка, рабочее собрание коллектива) — специально организованный обмен мнениями по какому-либо вопросу (проблеме) для получения информационного продукта в виде решения. Различают следующие разновидности дискуссии: «круглый стол», «заседание экспертной группы», «форум», «симпозиум», «дебаты», «судебное заседание», «техника аквариума» (М.В. Кларин). В отличие от диспута, дискуссия более структурированное взаимодействие, требующее, как правило, определения победителя словесного соревнования. Технология проведения такой разновидности дискуссии, как дебаты, благодаря деятельности «Института Открытое общество» приобрело широкий размах в нашей стране. Клубы дебатеров объединились в общественное движение «Парламентских Дебатов», которые обычно определяются как интеллектуальное, образовательное студенческое движение, в основу которого положена имитация классических парламентских прений. Для учащихся общеобразовательных школ, как правило, рекомендуются дебаты Карла Поппера или дебаты Линкольна-Дугласа.

С.В. Светенко так формулирует педагогические возможности этой формы совместной деятельности: развитие логического и критического мышления, умений устной речи и публичного выступления, умений саморегуляции, формирование коммуникативной толерантности, опыта взаимодействия, сопричастность к решению проблем политической, экономической и культурной жизни общества. Участниками дебатов являются две команды оппонентов (утверждающая сторона и опровергающая сторона), судьи, таймкипер (следит за соблюдением временного регламента). В модели парламентских дебатов утверждающая команда называется правительством, а опровергающая – оппозицией. Роли внутри команд распределены так: премьер министр и член правительства, лидер и член оппозиции. Вся структура игры представляет собой порядок речей:

Премьер-министр — конструктивная речь, 7 минут,

Лидер оппозиции — конструктивная речь, 8 минут

Член правительства — конструктивная речь, 8 минут

Член оппозиции — конструктивная речь, 8 минут

Лидер оппозиции — опровержение, 4 минут

Премьер-министр — опровержение, 5 минут.

Предметом обсуждения является предлагаемый правительством проект решения той или иной проблемы (называемый кейсом), оппозиция должна опровергнуть представленный кейс. В конструктивных речах ораторы приводят аргументы, в опровержениях новые аргументы приводить запрещается. В любое время за исключением первой и последней минуты первых четырех речей и в течение последних двух речей разрешены вопросы. Хотя формально времени на подготовку не выделяется. Однако, судья имеет право делать одно- или двухминутный перерыв перед каждой речью. Судья должен объявлять каждое выступление перед его началом и благодарить каждого участника после его речи. Критерием оценки команд является качество утверждения своих аргументов и ответов на аргументы оппонентов. Разновидностью дискуссии можно считать защиту 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. Защита проектов может использоваться при организации коллективного планирования совместной деятельности. Защите проектов обязательно предшествует такая форма как подготовка к представлению — придумывание, разработка и оформление проекта[[4]](#footnote-4).

Общеизвестно, что эффективность дискуссии зависит от соблюдения участниками определенных правил. Вот, что пишет о правилах поведения на деревенской сходке М.М. Громыко: «Словесные оскорбления, произнесенные на сходке, считались позорящими. Оскорбленный должен был непременно искать удовлетворения, иначе все будут над ним смеяться. Он требовал доказательств. Если оскорбитель представлял удовлетворяющие сход доказательства, оскорбленный не имел права мстить. При попытке наброситься на оскорбителя его останавливали. Если же доказательства признавались темными, т.е. не убеждали сходку, то оскорбленный имел право бить клеветника на людях — никто за него не заступался. Драки на сходках были запрещены обычаем. Крестьянское общественное мнение считало уместным драку на базаре или в кабаке».

Диспут *—* специально организованное представление в ходе, которого происходит демонстративное столкновение мнений по какому-либо вопросу (проблеме).Вообще диспут (от лат. disputare — рассуждать, спорить) трактуется в словарях как вид диалогической речи, публичный спор на злободневную научную или разговорно-бытовую тему. По поводу данной проблемы участники диспута и выражают различные мнения и суждения. Развертывается диспут благодаря оценкам, аргументациям, смысловым связям с реальной жизнью, опоре на личный опыт, которым пользуются участники спора. В диспуте имеются элементы монолога и диалога. Диалогические элементы придают эмоциональную окраску дискуссии, а монологические служат для выражения ее логического содержания. В качестве воспитательных потенциалов диспута могут быть названы умения доказательно, аргументировано излагать свою точку зрения, сохранять выдержку и спокойствие, воспринимать критику, с уважением относиться к мнению оппонента. Г. Плоткин предлагает правила для участника диспута, разработанные вместе со школьниками:

1. Каждый имеет право высказать свое мнение. Если у тебя есть что сказать слушателям, пусть они узнают это.

2. Говори, что думаешь, думай, что говоришь! Высказывайся ясно и четко. Не утверждай того, в чем не разобрался сам.

3. Постарайся как можно более убедительно изложить свою точку зрения. Опирайся только на достоверные факты.

4. Не повторяй того, что до тебя было сказано.

5. Уважай чужое мнение. Постарайся понять его. Умей выслушать точку зрения, с которой не согласен. Будь сдержанным. Не перебивай выступающего. Не давай личностных оценок. Правоту доказывай доводами, а не криком. Старайся не навязывать своего мнения.

6. Если доказана ошибочность твоей позиции, имей мужество признать свою неправоту.

7. Пусть главным итогом диспута станет твое продвижение по нелегкому пути постижения истины.

Начинать диспут целесообразно с предложения прокомментировать какой-либо факт, высказывание, видео (кино) фрагмент. Например, Н. Федяева использовала при проведении диспута следующий факт: «48-летний американец Рональд Джонсон, спасая жизнь чужой девочки, отдал ей часть своего легкого …».

В соответствии с этим он и начинает речь, но ее ход зависит во многом от активности собеседников. Активность участников диспута, их творческая деятельность, приводящая к самостоятельному решению обсуждаемых вопросов, может стимулироваться эвристическими приемами ведущего диспута или обучающего (наводящие вопросы, оценочные и побуждающие реплики). Активность учащегося через его участие в обсуждении проблем, представляющих для него интерес.

В целях овладения школьниками культурой диспута можно предложить ряд словесных клише:

Я согласен (согласна), потому что ...

Я не согласен (не согласна), потому что ...

Я выражаю особое мнение, так как ... (Г. Плоткин)

В качестве своеобразного исключения из правил может рассматриваться диспут на тему: «Что первично: чепуха или белиберда?». Такая постановка проблемы обсуждения рассчитана на достаточно интеллектуальный состав воспитанников и служит развитию мышления и устной речи при обсуждении абстрактного и изначально бессмысленного вопроса.

Фронтальная беседа — специально организованный диалог, в ходе которого ведущий руководит обменом мнениями по какому-либо вопросу (проблеме). Беседа предполагает заранее разработанные вопросы. Требования к вопросам: правильность, конкретность, простота и четкость. Вопрос должен будить мысль, заключать в себе проблему, нуждающуюся в обдумывании или в споре. Неудачным может быть не отдельный вопрос, а весь вопросник в целом, если в нем нет системы, «вытекающей из конечных задач анализа». Воспитатель должен ясно представлять себе конечную цель беседы. Одна из распространенных ошибок — обилие вопросов. Одной из разновидностей фронтальной беседы является огонек. Изначально данная форма использовалась педагогами Всероссийского детского лагеря «Орленок» в рамках коллективно-творческой деятельности. Поэтому смысловыми моментами огонька становились коллективные переживания, а важнейшей функцией огонька являлась аналитическая функция. Как показывает анализ практики воспитательной работы, огонек имеет психотерапевтическую и рефлексивную функции. Использование термина «психотерапевтическая функция» обусловлено такой особенностью огонька как доверительность, а также спецификой его организации (вечер, расположение участников по кругу, ограниченность пространства, живой огонь в центре). Все это создает атмосферу созерцательного спокойствия, уюта, доверия и открытости. Рефлексивная функция выражается в том, что разговор на огоньке всегда предполагает диалог, когда каждый участник общения выступает как личность, обладающая собственными взглядами и убеждениями, нормами и ценностями. Предметом обсуждения являются поступки, чувства, мысли участников огонька. В соединении с атмосферой доверия такие условия вызывают желание разобраться в себе, окружающих, ситуации, обеспечивают некое состояние самоуглубления и самопонимания. Используя форму «огонек», педагог может решить следующие задачи:

– информирование по поводу пространства и сообщества, где находится ребенок, видов деятельности и возможностей самореализации в нем;

– авансирование предстоящего взаимодействия, то есть создание положительного восприятия предстоящего взаимодействия, заинтересованности и желания участвовать в нем;

– организация анализа и рефлексии;

– оптимизация межличностных отношений в группе (предполагает создание и поддержание ситуации взаимопонимания и доверия в рамках огонька с ее переносом на остальные моменты жизни коллектива, принятие группой каждого ее члена, решение проблем в межличностном взаимодействии);

– обеспечение эмоциональной поддержки отдельных детей, при необходимости организация психотерапевтической помощи;

– ценностное ориентирование (несмотря на то, что возникающие в ходе обсуждения переживания и отношения достаточно кратковременны, они могут стать этапом в формировании ценностных отношений воспитанников).

Отдельной разновидностью беседы является «Встреча с интересным человеком», в рамках этой разновидности формы возможны несколько контекстов:

– «ток-шоу» — интенсивная, агрессивная беседа, по актуальной неоднозначной проблеме;

– беседа «от всей души» — внимательный, заинтересованный разговор о личном значении тех или иных событий, как правило, прошедших.

Фронтальная беседа может быть организована с использованием игры. Например, урок («Урок творчества», «Урок добра», «Урок фантазии», «Урок мужества», «Урок Мира» и т.п.), имитирующий школьное аудиторное занятие. Ведущий приобретает роль учителя, остальные участники — учеников, а правила такой игры соответствуют правилам обычного школьного урока.

4.  Лекция (рассказ, сообщение, нравственная проповедь) — представление, демонстрирующее в виде монолога совокупность взглядов по какому-либо вопросу. Сущностное назначение лекций состоит в квалифицированном комментировании какой-либо проблемы, которое позволяет слушателю сориентироваться в информации. В ходе лекции школьниками формулируются сложные вопросы человеческого бытия, проблемы нравственного выбора. Анализируя правила устного выступления, И.М. Юсупов называет принципы, лежащие в основе речевого воздействия на сознание: доступность информации, аргументированность доводов, интенсивность, ассоциативность, наглядность, экспрессивность, ясность выражений. Лекция дает возможность слушателю концентрировать свое внимание на ос­новных моментах представляемого материала. Непосредственное общение позволяет по ходу процесса сориентировать изложе­ние для более доходчивого восприятия именно данной аудиторией; сама методика чтения лекции допускает элементы диалога (встречные вопро­сы и дополнительные разъяснения лектора, риторические вопросы, работа над планом и записью лекции), при доминанте монолога. Лекция должна быть для слушателя прозрачна в информационном смысле. С самого начала определяются тема разговора, задача предлагаемого монолога; заявляемый оратором тезис снабжается аргументами, примерами, поддержками (высказываниями известных мыслителей или авторитетов в этой области знания); окончание лекции связано с повторением задачи, всех основных тезисов. Большие возможности создает использование проблемного подхода, лекция в этом случае может строиться как последовательное продвижение к ответу на заданный вопрос. Как известно, хорошая лекция соответствует формуле: «завлечь, увлечь и развлечь». Поэтому немаловажно уделить внимание динамике изложения (ритму лекции), узнаваемости примеров и ассоциаций. В этом смысле лектор обязан быть адекватен аудитории, разговаривать на языке, принятом в этом обществе. Здесь значительного успеха добиваются те ораторы, которые сочетают высокие образцы речевой культуры с элементами молодежного и подросткового сленга. Лекция производит большее впечатление и лучше усваивается, если лектор обладает хорошей дикцией, последовательно и сжато излагает материал, акцентирует внимание слушателей на его главнейших положениях и формулировках. Лекция не что иное, как демонстрация информации, отсюда первостепенное значение имеет использование различных видов наглядности. В качестве средств управления вниманием слушателя могут использоваться: работа над планом, запись материала, работа над обобщениями, составление синхронистических таблиц. В наше время хорошую лекцию трудно себе представить без мультимедийной презентации.

5. Концерт—представление, предполагающее демонстрацию выступающими для зрителей художественных номеров (танец, песня, декламация, театральная миниатюра и др.). Понятие «концерт» (ит. «Concerto» oт латинского concerto — состязаюсь) имеет два толкования. Первое — это музыкальное произведение виртуозного характера для одного, реже, для двух–трех солирующих инструментов и оркестра, написанное обычно в сонатной циклической форме. Второе — публичное исполнение музыкальных произведений по определенной, заранее составленной программе. Такие концерты различаются по видам исполнения: симфонические, камерные, сольные, хоровые, эстрадные и др. В самодеятельном творчестве школьников концерты чаще всего подразумевают выступление перед аудиторией родителей, гостей, сверстников. В наших размышлениях о способах бытия воспитательного сообщества есть такие способы как «гастроль» и «витрина». Гастролировать могут не только детские хореографические студии, драматические кружки, но и самый обычный класс, когда школьникам есть что показать зрителям и есть желание куда-нибудь выехать, выйти с концертом. «Витриной» мы назвали такой способ бытия, когда в детский коллектив приглашаются гости. В этом случае концерт или спектакль показывают в помещении своего класса или в школьном актовом зале.

Многое зависит от уровня подготовки и умения составить концертную программу. В практике работы классных руководителей встречаются отчетные годовые концерты, когда все ребята демонстрируют свои успехи в художественном творчестве за прошедший год. В понятие «отчетный концерт» также входит концертное выступление всего лишь одного коллектива. В этом случае творческий коллектив показывает развернутую программу в одном или двух отделениях, подготовленную собственными силами. Концерты, посвященные какой-нибудь теме, празднику, знаменательной дате, а также жизни или творчеству какого-либо человека, называются тематическими. Например, темы войны и мира могут быть широко представлены в программе песнями и музыкальными произведениями военных и послевоенных лет. Тематические концерты могут быть посвящены календарным датам, традиционным праздникам (Новый год, День защитника Отечества, Международный женский день и т.д.).

Несмотря на широкую известность концерта как формы совместной деятельности, следует 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.

6. Просмотр кино- , видео- , телефильма, спектакля, концерта, спортивного матча— представление, в ходе которого участникам демонстрируется зрелище, подготовленное профессионалами.В данной форме присутствует две функции взаимодействия — зритель и организатор просмотра. Следует различать просмотр концерта (спектакля, фильма и т. п.), подготовленного кем-либо, и спектакль (концерт), где выступают сами воспитанники. Основанием для такого разделения являются признаки формы совместной деятельности. Воспитательные потенциалы складываются из двух обстоятельств: содержание демонстрируемого и характер взаимодействия в процессе просмотра. Первая сторона особенно важна при просмотре кино, видеофильмов, спектаклей, вторая связана с совместным переживанием эмоционального подъема (например, на концертах и спортивных соревнованиях). Кроме того, для целого ряда детских объединений классного руководителя (театральные студии, хореографические коллективы, спортивные секции и т.п.) просмотр является способом наблюдения образцов профессиональной деятельности. Методика использования просмотра в социальном воспитании включает подготовку, собственно проведение и организацию обсуждения. Прежде всего, важен педагогический обоснованный выбор объекта просмотра. Наличие современной видеоаппаратуры создает большие возможности для педагога-воспитателя. Подготовка к просмотру предусматривает эмоциональный настрой будущих зрителей, установление содержательных связей между объектом просмотра и имеющимся у школьников опытом. Обычно рекомендуется информирование школьников как об особенностях данного вида искусства, спорта, так и характеризовать данное конкретное произведение (спортивное событие). В случае, если объект просмотра связан с содержанием образовательной программы детского объединения, обычно рекомендуется сформулировать комплект вопросов, позволяющих зрителю целенаправленно изучать демонстрируемый объект, подготовиться к содержательному анализу. Организация обсуждения направлена на то, чтобы помочь воспитаннику уяснение непонятных моментов (мотивы поведения героев).

7. Представление-соревнование (конкурсная программа)—совместное действие, предполагающее демонстрацию зрителям соревнования между участниками в чем-либо. В основу соревнования может быть положена профессиональная или близкая к ней деятельность, практически любой жанр искусства. Так как сущность соревнования состоит в сравнении уровня мастерства, конкурсные программы являются стимулом к развитию различных сфер личности школьника (практически-деятельностная, когнитивная, эмоционально-волевая), содействуют самосовершенствованию подростков. В ходе представления-соревнования функциями участников являются следующие: соревнующиеся, судьи, ведущий, зрители. Местом проведения данной формы могут быть зрительный зал со сценой или спортивная площадка. Методика проведения этой формы (С.П. Афанасьев) требует соблюдения ряда правил. Первое правило — четкость формулировки параметров соревнования (заданий, правил, критериев оценки выступлений конкурсантов). В правилах или задании должны быть четко оговорены время подготовки, размеры конечного продукта, возможность использовать помощь присутствующих, заготовок, перечень запрещенных и разрешенных материалов.

Второе правило — необходимо с самого начала представить зрителям всех участников взаимодействия, параметров соревнования. Третье правило — эмоциональная инструментированность программы. Каждое представление, а особенно соревнование, стремится к шоу. Предпосылками реализации этого правила являются наличие значимых для команд призов, эмоциональное ожидание зрителями результата соревнования. Четвертое правило — ведущий конкурсной программы должен быть общительным, изобретательным

Пятое правило — сочетание импровизации и предварительной подготовки. При подготовке к конкурсной программе целесообразно провести просмотр номеров, заранее подготовленных конкурсантами. Так как задаваемые со сцены эстетические образцы имеют сильное воздействие на зрителей, необходимо исключить из выступлений элементы антикультуры (пошлость, банальность, не компетентность). Шестое — правило стилевой целостности, которое требует, чтобы название программы, одежда участников, оформление зала, конкурсные задания, правила соревнований соответствовали контексту представления. При проведении представления-соревнования могут быть использованы различные игровые контексты взаимодействия: «дуэль» «турнир», «бой», «поединок», «защита», «сражение», «смотр», «аукцион». Так, например, проведение рыцарского турнира — соревнования фехтовальщиков, органично провести в антураже средневекового состязания европейских рыцарей. Нередко разнообразные конкурсные программы ошибочно называют КВНом. К представлениям-соревнованиям относятся интеллектуально-познавательные игры, которые при использовании в системе создают условия для развития информационной и операционной составляющих личности школьника. Ключевыми отличиями интеллектуально-познавательной игры от других представлений-соревнований являются: наличие специальных вопросов на которые следует отвечать соревнующимся и игрового сюжета, игровой интриги (С.П. Афанасьев). Примерами контекста избранного для творческих конкурсов может быть посвящение какому-либо литературному персонажу или историческому герою (Шерлок Холмс, Жанна д’ Арк, Доктор Айболит и т.п.), соревнование двух коллективов («Два корабля», «Две парикмахерские», «Две поликлиники» и т.д.). Наиболее часто используемое в практике спортивных объединений представление-соревнование — спортивная эстафета. Эта форма является достаточно популярной. Вспомнить хотя бы КВН, рыцарский турнир (демонстративное соревнование в искусстве владения игровым оружием, соревнование фехтовальщиков, проходящее в антураже средневекового турнира благородных рыцарей), познавательно-интеллектуальную игру, спортивные командные игры. Спортивные игры могут быть как традиционные, так и шутливые: «Дворницкие баталии», «Велородео», «Ботлбол».

Гуляние как особый тип форм воспитательной работы

Второй тип форм воспитательной работы с детским коллективом мы назвали **статически динамическим,** или **«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». Словари определяют гуляние как «массовое празднество на свежем воздухе…времяпрепровождение большого количества людей под открытым небом с развлечениями, танцами и т.п.».

Обратимся к работе «Мир русской деревни». «Обычай помочей — приглашение знакомых людей для помощи в срочных работах, с которыми семья не успевает справиться самостоятельно». Помочи могли быть проявлением благотворительности общины по отношению к людям, попавшим в трудную жизненную ситуацию (пожар, смерть кормильца, уход работника в рекруты и т.д.), а могли быть элементом взаимопомощи и совместного труда. К последним относятся «дожинки» — совместное завершение жатвы, «навозница» — совместный вывоз навоза, «вздымки» — строительство избы «всем миром», «капустки» — совместная с соседями и знакомыми заготовка квашеной капусты. «Благодаря взаимопомощи многие трудные дела превращались в праздник», — пишет М.М. Громыко.

По всей вероятности, в данной форме жизнедеятельности — «коллективная работа-гуляние» — отражаются особенности мироощущения наших предков. «Мужчины и женщины, в особенности девушки, на сенокос убирали себя в самое хорошее одеяние как на самый торжественный праздник, в то время как на уборку хлеба надевали самое худшее. Причину этого различия современник видел в том, что на сенокосе собирались в один стан, а на жатве каждая семья работала отдельно»[[5]](#footnote-5). Анализ выше цитируемой работы дает возможность назвать разновидности «помочей-гуляния»: молодежные посиделки (с работой или без), братчина — «совместная трапеза полноправных членов однодеревенской общины», хоровод («Березка», «Колосок», «Русалки» и т.п.). «Летом — улица, или хоровод в широком смысле этого понятия, то есть весь комплекс молодежных развлечений под открытым небом, а зимой посиделки»[[6]](#footnote-6).

Вышеназванные явления в результате исторической трансформации дали три класса форм организации деятельности детского объединения: развлечение-демонстрация, совместное созидание, развлечение-коммуникация. Во втором типе, так же 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.

**Формы воспитательной работы**

**(тип «созидание-гуляние»)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Класс** | **Примеры** |
| Развлечение-демонстрация | Ярмарка, базар, рынок, вечер альтернатив, |
| Елка, Костер |
| Дискотека, стар-тинэйджер, бал |
| Развлечение- коммуникация | Капустник, кабачок, заседание клуба, ассамблея, пир, посиделки |
| Миг, БРИг, Рейнжерка |
| Инновационная игра, ОДИ |
| Совместное созидание |
| Субботник, атака, десант |
| Подготовка к представлению |
| Подготовка выставки |

Характерной чертой этого типа форм является то, что одного центра внимания нет. Центры внимания разбросаны на площадке, и каждый участник может выбирать себе занятие по вкусу, либо центр внимания перемещается согласно алгоритму данной формы. 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.

**8. Танцевальная программа** (дискотека, бал) — специально организованное на одной площадке развлечение, предполагающее танцы.

В энциклопедическом словаре Ф.А. Брокгауза и И.А. Ефрона в соответствующей статье сообщается: «бал (французск. bal, итальянск. ballo, немецк. Ball от ballare — танцевать) — в настоящее время означает собрание многочисленного общества лиц обоего пола для танцев. Балы отличаются от других танцевальных собраний известным блеском, более строгим этикетом и заранее определенным порядком. Начало их восходит к празднествам при французском и бургундском дворах. Настоящую свою форму балы сохраняют со времен Людовика XIV, когда они привились и во всех немецких резиденциях. С тех пор балы составляют существенную часть большинства придворных празднеств. Для балов выработался мало-помалу, первоначально во Франции, определенный церемониал, который, несмотря на свою стеснительность, с небольшими изменениями был принят повсеместно, и лишь в новейшее время несколько упрощен. Начало им (балам) положено Петром I заведенными тогда ассамблеями. … Екатерининские балы отличались особенным блеском и пышностью …. С тех пор балы вошли в жизнь, как обычное увеселение. Балы торжественные (bals par и s) даются обыкновенно при дворах и в домах вельмож…».

Когда в начале 21-го века педагог берется за организацию столь хлопотного мероприятия, важно понимать какие педагогические задачи можно решить. Нам представляется, что проведение бала может содействовать:

- воспитанию повседневной культуры межличностного общения,

- предъявлению эстетических образцов проведения свободного времени,

- оптимизации межличностных отношений в юношеских коллективах.

Вариант проведения танцевальной программы в виде бала является весьма привлекательным, однако классный руководитель сталкивается со значительными трудностями: незнание учащимися правил поведения на балу, невладение современными школьниками, соответствующими танцами (полонез, котильон и проч.). Использование бала в качестве танцевальной программы целесообразно в случае, когда в классе последовательно изучается быт (этикет, танцы, развлечения) какой-либо бальной эпохи. Еще один вариант проведения бала связан с конкурсом бального танца, когда желающие представляют на суд жюри свое мастерство.

Важно помнить про то, что конкурсы, предложенные здесь, являются тематическими и отражают атмосферу бала: поведение, разговоры, способы взаимодействия. Организаторы могут менять суть конкурсов в зависимости от тематики, которой они захотят придерживаться в процессе проведения мероприятия (например, собрать осенний букет и объяснить его составляющие и т.д.). Но важно помнить, что конкурсы не должны противоречить форме, они должны быть красивыми, этичными, эстетичными, галантными, интеллектуальными и т.д.

Бал — явление достаточно специфичное и требующее усилий от участников, поэтому исходя из разнообразия интересов и эмоциональных настроев участников следует предусмотреть различные варианты занятий. Проще говоря, не все готовы танцевать в соответствии с бальным стилем, либо вообще, длительное время, в то же время у этих ребят имеется потребность проводить свободное время, общаться со сверстниками, с одноклассниками, приятелями. Поэтому в рамках бального действия предполагается организация нескольких площадок по интересам:

- бальная зала, где разыгрывается основное танцевальное действие,

- шахматный салон, где предлагается посостязаться в древней игре в шахматы;

- салон «Игра слов» предназначен для любителей стихосложения (здесь можно сочинить стихотворение о любви, написать оду— посвящение прекрасной даме; одним словом, продемонстрировать свой поэтический дар);

- салон «Остроумия» — на той площадке, где предоставляется возможность блеснуть своим умом и рассказать какой-либо анекдот. Есть одно ограничение: анекдот должен соответствовать балу (тематика, настроение, герои и т.д.).

Значительно чаще в практике деятельности классного руководителя используется дискотека. Достаточно важен и не прост подбор музыкальных композиций, так как многие ребята различаются по своим музыкальным вкусам. Одним из приемов подбора композиций и исполнителей является проведение в детских объединениях хит-парада. Отбор музыки зачастую поручают специальным музыкальным ведущим – ди-джеям (DJ). Как правило, ди-джеями становятся учащиеся старших классов, выпускники, студенты, молодые педагоги. Главное требование — хорошее знание молодежной субкультуры, владение данными ведущего. Ди-джей обеспечивает настроение танцующих при помощи остроумных комментариев и динамичного ведения, объявления различных конкурсов. Сегодня, в ситуации развитости системы молодежного досуга и наличия во многих семьях современной аудиоаппаратуры к техническому обеспечению дискотеки школьниками предъявляются высокие требования: хорошее звучание (объемный звук), прожекторы, стробоскопы, оформление помещения адекватно молодежной субкультуре. На дискотеку с аппаратурой «made in Shkolniy podval» второй раз уже никто не пойдет.

В отличие от коммерческих центров досуга в практике работы классного руководителя дискотека решает воспитательные задачи, даже в случае объективной ориентированности этой формы на рекреацию и релаксацию. Прежде всего, дискотека способна задавать образцы позитивного времяпрепровождения — отдыха без спиртного, наркотиков, драк и проч. Существует разновидность танцевальной программы, включающая соревновательность, это так называемый стартинейджер, который может успешно использоваться для оптимизации межличностных отношений, создания чувства «Мы». Такое мероприятие целесообразно проводить на параллели классов или среди старшего (среднего звена) небольшой школы (седьмые, восьмые, девятые и т.д.).

При проведении дискотек важное место занимает обеспечение безопасности участников, так как именно подобные мероприятия вызывают интерес у молодежи проживающей рядом. Крайне необходимо предусмотреть характер пропускного режима. В ряде случаев, целесообразно заранее уведомить органы внутренних дел.

**Ярмарка (народное гуляние)***—* развернутое на определенной площадке совместное развлечение, предполагающее вовлечение участников в различные аттракционы. Примерами данной формы являются разработки проведения Новогоднего праздника, выполненные в МЦ «Вариант» под руководством С.П. Афанасьева:

«Новый год на Дерибасовской. Праздничная ярмарка-гуляние»,

«Зимняя ярмарка»,

«Двенадцать месяцев»,

«Новый год в международном аэропорту».

Интересны находки педагогов средней школы № 17, которые проводили аналогичные мероприятия: «Тверской бульвар», «Манхеттен», «Арбат», «Елисейские поля». Приведенные факты свидетельствуют, что игровой идеей (материалом), положенной в основу разновидностей «гуляния», могут быть улица, район города, где проходит развлечение, а также место, предназначенное для этого специфического времяпрепровождения. Вариантом проведения гуляния является «Вечер альтернатив», популярный в Костромском областном лагере старшеклассников им. А.Н.Лутошкина «Комсорг». Особенность «Вечера альтернатив» состоит в том, что гуляют участники своими отрядами (временными коллективами). Исходя из определенного нами признака формы, обозначим процедуры, акты и ситуации, присущие ярмарке-гулянию. 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. Несколько иной механизм вовлечения участников в аттракционы предусмотрен в методической разработке «Новый год на Дерибасовской». Здесь старшеклассники тратят свои жетоны, получая за них карточки со словами. Тот, кто сможет собрать из полученных слов целую фразу или несколько фраз, становится победителем и получает специальный приз.

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.

**9. Вечер общения в импровизированном кафе** — специально организованное на одной площадке развлечение, имитирующее застолье.

Очевидно, что прообразом вечера общения в импровизированном кафе являются братчина и молодежные посиделки в российской деревенской традиции. Данная форма решает экзистенциальные задачи: обеспечение отдыха и приятного времяпрепровождения для воспитанников. Воспитательные задачи вечера общения в импровизированном кафе является оптимизация межличностных отношений в детском объединении, формирование опыта совместного социально приемлемого проведения свободного времени. Данная форма предполагает такие атрибуты кафе, как столики (не более восьми), приглушенное освещение, угощение и т.д. Методика организации вечера общения в импровизированном кафе предполагает организацию приема пищи, неформального общения, показа художественных номеров (различного уровня импровизации, как специально подготовленных, так и разыгранных здесь без предварительных репетиций), игр-развлечений, совместного пения и/или танцев. В зависимости от задаваемого контекста эта форма может выглядеть как античный симпозиум, заседание английского клуба, деревенские посиделки, петровская ассамблея, аристократический салон, официальный прием, былинный пир, купеческое чаепитие, девичник (мальчишник), театральный капустник и т.п. Организационно ход вечеринки находится в руках у распорядителя, который вовлекает участников в совместное действие, определяя характер взаимодействия, движение центра внимания (от одного столика к другому). Последнее обстоятельство трактует такое размещение столиков, чтобы из-за любого из них можно было бы увидеть действие за другим столиком. Кроме того, целесообразно оставить площадку для демонстрации заранее подготовленных, сложных номеров либо для танцев. Немаловажно также решение таких проблем: как рассадить участников вечера, что приготовить в качестве кушаний и напитков.

Развлечения на вечере общения могут включать конкурсные задания, которые, как правило, бывают кратковременными и охватывают всех участников (либо в качестве зрителей, либо — исполнителей). Конкурсных заданий в ходе программы должно быть не более десяти. Самыми органичными вариантами развлечений на вечере общения являются также игра в фанты и лотерея. Использование фантов предполагает вначале какие-либо шутливые испытания, где у проигравших изымаются личные предметы. Чтобы игра в фанты привлекала максимум присутствующих необходимо сделать испытания разнообразными и попытаться собрать фанты у всех. Соответствуют духу вечера общения в импровизированном кафе пародии, шаржи и розыгрыши.

При проведении этой формы возможно использование элементов ролевой игры: распределение индивидуальных и командных ролей. Командой становятся участники, сидящие за одним столиком. В вечеринке может присутствовать соревновательность, однако конкурсное начало должно быть ненавязчивым. Совместное общение участников вечера имеет специально организованную часть, это может быть рассказ о каких-либо забавных событиях, приключениях. Так как интересный рассказ сымпровизировать многим школьникам в достаточной степени сложно, организаторы применяют домашние заготовки, словесные игры: «Блокнот интерпретатора», «Алфавитная концовка», «Поспорим с Великими», сочинение необыкновенных историй и т.п. Используется такой вариант проведения вечера общения, когда совместное общение строится как реакция на монологи ведущего, либо отдельного специально подготовленного гостя.

**10. Ситуационно-ролевая игра** как форма организации совместной деятельности — это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и в имитации предметных действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации, и регламентированное правилами игры.

Ситуационно-ролевая игра характеризуется тем, что все участники деятельности делятся на игроков и организаторов, чаще называемых «мастерами игры», функция зрителей для данной формы не предусмотрена. Остановимся на возможностях ролевых игр в воспитании (образовании) учащихся. Прежде всего, ролевые игры способны транслировать участникам ценности, причем процесс этот достаточно латентен. Как это ни странно, можно выделить две ценностные платформы, которые так или иначе работают через ролевые игры. Для лучшего понимания воспользуемся условными названиями: «эффективный коммуникатор» и «благородный рыцарь», «благородная дама». Надо отметить, что платформы — если не взаимоисключающие, то достаточно непохожие. Для «эффективного коммуникатора» характерны: нацеленность на результат, достигаемый «здесь и сейчас»; детальное видение ситуации взаимодействия, активность, инициативность, предприимчивость, мобильность участника; терпимость к чужой мировоззренческой ориентации, самостоятельность и ответственность при принятии решений; ориентированность на поиск и привлечение внешних ресурсов. Ценностная платформа «благородный рыцарь» в своей крайней форме выражается в том, что некоторые молодые люди, имеющие проблемы в сфере социального взаимодействия замыкаются мысленно в образе «прекрасного эльфа», «брутального супергероя с двуручным мечом в одной руке и щитом-бронедверью — в другой». И в том и в другом случае бегство от социальных реалий в свой вымышленный мир. Нередко слышатся упреки к педагогам, использующим ролевые игры, именно в плане риска для детей заиграться.

Еще одна возможность ролевых игр состоит в обучении участников деловому общению, что предполагает освоение целого ряда умений: ориентация в межличностных отношениях, в различных ситуациях, конструирование способов решения коммуникативных задач, освоение репертуара социальных ролей (подчиненный руководитель, исполнитель, участник команды и т.п.). Можно сказать, что ролевые игры могут формировать у подростков опыт реализации собственных потребностей в рамках той или иной социальной роли, обобщенный образ решения ориентационной задачи в различных ситуациях взаимодействия, включающий осознание собственных ценностей и целей, анализ ситуации, оформление альтернатив выбора, прогнозирование последствий того или иного выбора, волевой мобилизации.

У ролевой игры есть замечательная возможность — стимулировать активность участников. Данное явление происходит за счет таких моментов, как:

- переживание азарта, приключений, эмоциональной напряженности, соперничества, успеха и поражения, собственной востребованности, престижности игрового статуса, занимательности мысленного и практического решения игровых задач;

- снижение тревожности и опасений за возможный неуспех во взаимодействии, возможности построения положительного образа «я» в собственном сознании, предоставлении возможностей быть принятым, одобренным взрослыми или сверстниками;

- возможности проявить свои сильные стороны, индивидуальные способности, самостоятельность, получить удовольствие от процесса и результата игрового взаимодействия, реализацию им собственных способностей и возможностей.

Не будет большим секретом утверждение, что достижение успеха участника в ролевой игре зависит от сознательности участия (анализ и рефлексия собственное поведение), отсюда возникают педагогические возможности стимулирования самопознания и самосовершенствования школьников.

Ограничения использования ролевых игр в воспитании можно сформулировать так:

- процесс и результат ролевой игры создают возможности для анализа и рефлексии школьником собственного поведения, в то же время без специально организованных когнитивных выходов названный потенциал реализоваться не может,

- интенсивность процесса ролевой игры обусловлена высокой степенью эмоциональности участников, с другой стороны это обстоятельство препятствует включению воспитанников в анализ и рефлексию собственной игры,

- в ходе ролевой игры происходит формирование социальной компетентности, однако решение игровых задач требует от участника наличия соответствующего опыта, то есть овладение способами взаимодействия сопряжено с преодолением трудностей (рассогласование между требуемым и наличным уровнями подготовленности к решению задачи);

- достижение успеха в ролевой игре обусловлено «скольжением на грани правил», поэтому ярко выраженное стремление к выигрышу приводит участника к нарушению правил игры и разрушением структуры игровых отношений.

Существуют несколько разновидностей ситуационно-ролевой игры: малая игра (МИГ), большая ролевая игра (БРИГ), игра-эпопея.

В малой ситуационно-ролевой игре (МИГе) традиционно участвует от 12 до 30 человек. Игра проходит от 3 до 6 часов. Другое название этого вида игр — «кабинетки», поскольку игровое взаимодействие организуется в каком-либо помещении. Особенностью является то, что каждый игрок участвует в малой ролевой игре индивидуально. Исходя из ролевого предписания он устанавливает с другими игроками различные отношения — от сотрудничества до конфронтации. Модель игрового ролевого взаимодействия в данном случае предстает в виде нескольких игровых конфликтов, называемых «завязками». Каждый игрок изначально является участником одного или нескольких конфликтов, имеет определенные ролевым предписанием задачи и игровые средства. Иными словами, перед участием в игре каждый игрок получает описание своей роли, называемое «индивидуальная вводная». Игроку предлагается определенный разработчиком игры игровой образ (игровое имя, возраст, профессия, основные события жизни и т.д.), игровые задачи (собственные интересы в игровых конфликтах), игровые средства, с помощью которых можно решить задачи. Модель игрового взаимодействия предусматривает несколько вариантов развития и завершения игровых событий.

Особо выделяется военизированная игра на местности, называемая «рейнджерка». Оптимальное количество участников от 50 до 70 человек. Время проведения — от 3 до 7 часов. Структура игры рассчитана на участие игровых групп. В основе «рейнджерки» обычно лежит простая фабула. Это может быть двусторонний конфликт, например конфликт между разбойниками Робин Гуда и войсками шерифа Шервудского леса. Другой вариант состоит в организации соревнования, например в обнаружении и захвате важного объекта десантными отрядами нескольких государств. Третий вариант состоит в сочетании двух первых. Основными игровыми средствами в данном случае является игровое оружие, а также особый вид условных воздействий на игрока, называемый «магия». «Рейнджерка» может содержать моменты, предполагающие применение туристических и спортивных навыков: полоса препятствий, «веревочный» курс, ориентирование на местности, переправа через реку и т.д. 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. Ситуационно-ролевая игра может проводиться как отдельное мероприятие или выстраиваться серией игр. Ролевые игры — весьма трудоемкая вещь, для ее проведения даже на уровне досуговой формы (без ясной педагогической цели, а в режиме «провести интересно время») требуется много усилий. Начать нужно с самой разработки игры, искусством написания ролевых игр владеет не такое большое число людей. Причем написание игры процесс сложный и, несомненно, творческий. Следует весьма серьезно отнестись к мнению, что ролевые игры это один из современных видов самодеятельного художественного творчества и любительского искусства. Единственное, что в этом смысле упрощает задачу организатора ролевой игры, так это появившиеся издания и интернет-коллекции разработок. Однако, даже получив текст игры, организатору придется потратить много усилий для того, чтобы адаптировать игру к той группе, которая реально у него имеется (это и мужские, женские роли, и несоответствие количества ролей и числу участников) и т.п.

*Рис.5*

**Алгоритмы педагогической технологи ролевой игры**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 3 | 1 | 2 | 1 |
| 3 | 4 | 2 | 5 | 2 |
| 4 | 6 | 5 | 4 | 3 |
| 6 | 7 | 4 | 6 | 4 |
| 7 | 8 | 6 | 7 | 5 |
| 8 | 9 | 7 | 8 | 6 |
| 9 | 11 | 8 | 9 | 7 |
|  |  | 9 | 10 | 8 |
|  |  | 10 |  | 9 |
|  |  |  |  | 10 |

Иная, значительно боле сложная, работа потребуется в случае использования ролевой игры как педагогического средства. Значительные усилия, которые в Костроме были потрачены на создание педагогической технологии ролевых игр, привели к следующему набору технологических задач:

- авансирование — создание позитивного ожидания ролевой игры (1),

- информирование участника о возможностях игры в плане его развития и саморазвития (2),

- опробование — тренировка перед ролевой игрой (3),

- инструментирование — погружение в мир конкретной игры (4),

- ориентирование — помощь в определении собственной неигровой задачи участия в ролевой игре (5),

- собственно ролевая игра (6),

- вербализация игровых ощущений — проговаривание игры (7),

- внешняя оценка успешности участия в ролевой игре (8),

- анализ игры — восстановление ее хода, действий игроков, толкование развития игры в том или другом направлении (9),

-рефлексия участников по поводу собственного участия в игре (чувства, мысли, действия) (10),

- упражнение — отработка тех или иных действий, вызвавших в игре наибольшие проблемы (11).

Технология предусматривает осуществление выше описанного набора в виде трех–пяти алгоритмов, где задачи повторяются в определенной последовательности (см. рис.5).

Как известно, необходимым компонентом педагогической технологии является педагог, который должен сочетать владение сложным инструментом и реализацию игровой педагогической позиции.

**11. Продуктивная (инновационная) игра** — совместная деятельность по созданию информационного продукта (по решению какой-либо практической проблемы), предполагающая обмен мнениями, в том числе и специально организованное их столкновение, демонстрацию промежуточных результатов. Воспитательными возможностями продуктивных игр являются: развитие таких групп умений, как: анализировать различные проблемы, разрабатывать способы решения этих проблем, кратко формулировать основное содержание проекта, отстаивать собственные разработки в дискуссии и т.п. Продуктивная игра может использоваться при планировании деятельности класса в начале учебного года: выработка интересных идей, усиление креативности детей, выделение новых лидеров, формирование резерва детского самоуправления; детальная разработка плана с учетом специфики детского объединения.

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.

Наши размышления позволяют заключить, что при всем разнообразии продуктивных игр, возможны следующие виды «продуктов» в чистом, несмешанном варианте:

- исследовательские,

- социальные,

- экзистенциальные.

Продуктивные игры научного содержания реализуются в атмосфере, похожей на повседневность научно-исследовательской лаборатории, опытно-экспе­риментального хозяйства, биостанции и т. п., стро­ятся на совокупности таких ценностных ориентиров, как:

рационализм — убеждение в приоритете разума и логически обоснованной мысли над непосредственным житейским опытом;

ценность познавательной деятельности человека, спо­собности логически мыслить, постигая смысл и связь явлений, уяснять законы развития мира, общества и сознательно находить целесообразные способы их преобразования;

примат истины — идеал познания, заключающийся в совпадении мыслимого с действительностью, в пра­вильном понимании, знании объективной действитель­ности;

научный детерминизм — убеждение в закономерной взаимосвязи и причинной обусловленности всех явлений.

Продуктивные игры *социального содержания* могут стать понятны черезэнциклопедию коллективных дел И.П. Иванова, где «социальное творчество» определяет­ся как взаимодействие детей и взрослых, которые «вместе создают то, на что способны, обустраивают мир по своему разумению, становятся рачительными хозяевами окружающей и собственной жизни». Продуктивные игры социального содержания *(социальное проектирование)* преобразовывают общности и общество (вносят позитивные изменения в окружающую социальную среду за счет реализации социальных инициатив); коммуникации (обеспечения и развития се­ти социальных отношений, информационного обмена и взаимодействия между субъектами социальной среды); анимации (повышения интенсивности, личной значимости и привлекательности межличностных отношений в окружающей социальной среде) (Т.В. Козырева).

Социальные проекты конструируются вокруг таких ценностных ориенти­ров, как:

коммуникабельность (от позднелат. — соединимый, сообщающийся) — легкость вступления в межличностное общение, инициатива на начальном этапе взаимодействия;

предприимчивость, способность своевременно решать актуальные задачи, субъективное ощущение свободы в решении актуальных задач, находчивость, практичность, обладание практической сметкой, изобретательностью и энергией, способность изыскивать возможности и идти на преднамеренный риск;

самостоятельность независимость, свобода от внешних влияний, принуждений, от посторонней поддержки, возможность проявления субъектом своей воли, отсутствие ограничений и стеснения;

организационная и управленческая компетентность — знания, опыт по обра­зованию социальной структуры, привлечению ресурсов, координации действий отде­льных элементов системы, достижение взаимного соответствия функционирования ее частей в процессе решения какой-либо задачи;

конвенциональность — стремление к добровольному соглашению субъектов на предмет принимаемых на себя обязательств;

законность (легальность) стремление дейс­твовать в рамках устанавли­ваемых государством пределов, готовность взять на себя определенные обязательства и не нарушать их.

**Продуктивные игры экзистенциального содержания** строятся вокруг проектов собственного бытия, существования. Примером экзистенциального проекта может быть назван «Личный комплексный план» в рамках ленинского зачета в комсомоле, то есть продуктивные игры экзистенциального содержания помогают выстраивать, проигрывать проекты самовоспитания, ценностно-смыслого самоопределения, выбора варианта жизни (В.Н. Дружинин). Здесь принципиален «вербализованный опыт мышления относительно смысла жизни отдельного человека и человечества в целом, организованный в рамках стратегии самооценки и стратегии избирательности и глобализации (судьбоносности) по отношению к внешним событиям» (Т. И. Попова).

Продуктивные игры отличаются:

особой атмосферой эвристической средой (в студии часто практикуются эксперименты, многократные попытки решить творческую задачу различными способами, использовать нетрадиционные средства);

возникновением и су­ществованием яркой инобытийности отчужденного от обыденности мира (драматургического, хореографического музыкального произведения; решения актуальной научно-исследовательской проблемы; специфических отношений общей заботы);

отношениями настоящих единомышленников, связанных определенным мировоззрением, единством творческих (идейно-художественных, социальных, на­учных) принципов;

высокой степенью собственной внутренней свободы участников сообщества, по­нижением значения официальной стороны отношений, раскрепощенностью;

содержательностью, набираемой долгими размышлениями, трудной, кропотли­вой репетиционной работой, поисками неоднозначных решений, особым эмоциональ­ным проживанием образно задуманного в процессе совместной художественной де­ятельности.

Как правило, алгоритм продуктивной игры предполагает следующие процедуры: общий сбор-старт (первое пленарное заседание), работа по группам, общий сбор-финиш (последнее пленарное заседание). На первой встрече осуществляются постановка проблемы и объяснение правил игры, на заключительной — группы демонстрируют созданные информационные продукты; подводятся итоги. Более сложный вариант проведения продуктивной игры включает промежуточные сборы участников, которые призваны подвести итоги промежуточного этапа работы и наметить задачи следующего шага. Поэтому для успешного проведения продуктивной игры требуется одно помещение, способное вместить всех участников совместной деятельности и несколько помещений (по количеству рабочих групп).

Продуктивная игра может считаться достаточно сложной формой, так как она включает в себя в качестве промежуточной или итоговой процедуры такую форму, как «защита проектов».

Близкой к продуктивной игре можно считать позиционные (организационно-деятельностные игры — ОДИ). Задачами, которые решают ОДИ принято считать помощь участникам в организации собственной деятельности (осознание собственной позиции — самоопределение и проектирование собственной деятельности). По структуре организации пространства и времени ОДИ мало отличается от продуктивной игры: пленарные заседания и групповая работа. В организационно-деятельностной игре большая роль принадлежит игротехнической команде — организаторам совместной деятельности. Эту роль могут играть только специально подготовленные взрослые. ОДИ и продуктивная игра могут продолжаться несколько дней. В этом случае каждому дню, как правило, формулируются задача и тема.

12. Трудовая акция (субботник) — ограниченная по месту и времени специально организованная предметно-практическая трудовая деятельность детей. Термин «субботник» не является научным, однако он — результат культурно-исторического процесса, поэтому его использование вполне допустимо. Смысл субботника как социокультурного явления состоит в добровольном совместном труде в свободное время, направленном на улучшение окружающей предметной действительности. Воспитательный потенциал трудовой акции предполагает решение таких педагогических задач, как формирование у школьников опыта совместного труда, преодоления трудностей, ответственности за порученное дело, самостоятельности в решении предметно-практических задач. Для трудовой акции возможны такие названия как «атака», «десант». Атака представляет собой быстрое исправление недостатков, выполнение трудового задания, рассчитанное на один–два часа. Трудовой десант может быть более длительным и может предусматривать выезд на какой-либо объект. Сам по себе субботник может и предполагать игру, однако возможно превратить уборку территории, закрепленной за классом младших школьников, в секретную миссию по задержанию диверсантов-фантиков. Интересным представляется описанное С.П. Афанасьевым и С.В. Комориным коллективное дело «Бунт», сочетающее в себе митинг и трудовую акцию. Методика проведения трудовой акции предъявляет требования к эмоциональному состоянию участников. Авансирование участия школьников связано с осознанием и принятием необходимости помощи тем, кто в ней нуждается (например, одинокие ветераны, дошкольники, сверстники — воспитанники интернатных учреждений и т.д.). Личностная значимость трудовой акции может быть связана с принятием роли хозяина своего города, учреждения, помещения, закрепленным за детским объединением. Начало трудовой акции должно быть четко обозначенным, поддержание позитивного эмоционального настроя участников трудовой акции осуществляется за счет музыкального сопровождения, выступления агитбригады. В качестве последействие возможен выпуск боевых листков. Непременными требованиями к проведению трудовой акции является безопасность проводимых работ, соответствующая одежда, необходимый инвентарь и его достаточное количество, достаточное число объектов приложения сил участников акции, равномерность распределения заданий.

Изготовление объекта демонстрации — специально организованная деятельность по созданию экспонатов или информационного продукта для последующей демонстрации кому-либо. В воспитательных целях изготовление выставки, газеты, летописи и т.д. используется для приобретения детьми опыта совместной деятельности, развития эстетического вкуса, формирования художественно-прикладных умений, эмоционально-ценностных отношений. В плане организации пространства и времени эта форма чаще бывает дискретной: разработка идеи будущего продукта («мозговой штурм» или другой вид совместного придумывания), непосредственное осуществление (изготовление элементов, их стыковка, внесение корректив).

Изготавливаемыми объектами демонстрации могут быть различные экспозиции (выставка, музей, галерея), предметы (газета, шкатулка, сундук, портфолио, информационный банк). В зависимости от увлечения классного коллектива изготовление экспозиции может являться периодическим занятием, связанным с демонстрацией основных результатов деятельности. В данном случае особо важными становятся требования к дизайну (размещение экспонатов, оформление помещения и т.п.).

Все экспозиции должны соответствовать современным требованиям (Е.В. Борейко): лаконичность (следует избегать перегрузки экспозиций), эстетичность (оформление должно быть красиво, со вкусом, чтобы усиливать эмоциональное воздействие на посетителей, способствовать лучшему восприятию материала), конструктивность (необходимо так подготавливать экспозиции, чтобы они вызывали чувства, мысли, готовность к каким-либо действия), региональность (экспозиция должна быть конкретной, наглядной и построенной на местных краеведческих материалах), историчность (показывать явления, идеи, формы и методы человеческой деятельности в развитии). Экспозиция обязательно должна иметь свой художественный образ, раскрывающий ее основную идею. Функции участников взаимодействия ярко просматриваются, если учесть, что в основе данной формы лежит предметно-практическая деятельность. При изготовлении выставки необходимы те, кто организует совместное и индивидуальное творчество и те, кто непосредственно выполняет задания. Наиболее ярко специфика использование этой формы проявляется в таких классах, где жизнедеятельность воспитательной общности строится вокруг создания и поддержки детского музея. Здесь изменение экспозиции представляет собой значимое событие в жизни детского коллектива, отмеряющего определенную веху развития не только наличного состава детей, но всей истории музея. Предпосылками для внесения изменений в экспозицию являются пополнение коллекции за счет поисковой работы, экспедиций, а также переосмысление концепции музея.

Еще один вариант объединяющей класс деятельности связан с созданием детского пресс-центра, для которого создание газеты представляет собой ключевой вид занятий; в этом случае добавляется еще несколько этапов: распределение корреспондентских заданий, самостоятельная или групповая работа по написанию статей, обсуждение принесенных материалов. Свои особенности имеет также изготовление информационных продуктов типа: банк данных, портфолио и т.п. По процедуре данный вид изготовления объекта демонстрации похож на деятельность пресс-центра, однако вместо написания материалов здесь присутствует исследовательская деятельность. В ходе индивидуального или коллективного поиска выявляются основные сведения о проблеме и стандартные доводы «за» и «против» решения той или иной проблемы, факты, примеры, цитаты.

 Подготовка к представлению — специально организованная совместная деятельность по придумыванию, разработке и реализации замысла какого-либо концерта, спектакля и т.п. Возможно выделение каждого этапа как отдельной формы работы: придумывание (разновидности: «мозговой штурм», «принудительное ассоциирование», «классификация» и т.п.), реализация замысла (репетиция). В методической литературе данной форме отказывается в самостоятельности, она рассматривается как первая часть представления. На наш взгляд, это не совсем справедливо, так как режим (структура) взаимодействия в достаточной степени отличаются. Большие воспитательные потенциалы имеет форма, включающая в себя элементы просмотра представления, обсуждение просмотра, подготовку к представлению и показ собственного мини-спектакля. Это так называемый незаконченный спектакль. Основной алгоритм формы следующий:

1) показ театрального представления, который носит проблемный характер, действие спектакля останавливается в самый кульминационный момент;

2) в детских объединениях идет обсуждение увиденного;

3) разработка сценария, репетиция;

4) показ вариантов окончания спектакля детскими объединениями.

При помощи незаконченного спектакля можно решать задачи нравственного воспитания подростков, старшеклассников. Одним из кульминационных моментов подготовки к представлению является генеральная репетиция, основными задачами которой являются:

– отметить продолжительность (время) представления и каждого элемента в отдельности;

– выстроить окончательно последовательность эпизодов программы;

– выверить акустические возможности зала, сопоставив акустику инструментов. Отредактировать звуковую режиссуру через акустическую аппаратуру (пульт и звуковые колонки) и баланс звучания в оркестре (оркестровые нюансы, звучание соло и групп);

– наметить расположение участников на сцене (станки, пульты, микрофоны;

– режиссерская отработка поведения артистов на концертной сцене (выход и уход исполнителей и т.п.);

– световое оформление концерта и каждого эпизода в отдельности (работа с режиссерами по свету).

**13. Представление в кругу** — ритуальное развлечение, которое разворачивается вокруг какого-либо предмета (новогодняя елка, пионерский костер и т.п.) и предполагает перемещение участников по кругу. Представление в кругу происходит, по нашему мнению, из хоровода. Вот несколько выдержек из книги М.М. Громыко:

«В самый день праздника молодежь... шла в лес «завивать венки»; на лесной поляне собирались парни и девушки из нескольких соседних деревень: водили хороводы, играли в игры («горелки», «столбики»)...празднование на лесной поляне включало элементы: костер, приготовление определенного набора блюд, завивание венков...»[[7]](#footnote-7).

«Большое оживление в Троицкий хоровод вносил обычай исполнения роли березки одною из девушек. Сначала готовили настоящее деревце: срубали березку с двумя вершинами, свивали их венком и на образовавшуюся «голову» надевали кокошник или платок. Две ветки отводили в качестве рук и надевали кофту, юбку, фартук. Наряд завершался лентами, бусами и полевыми цветами. Под юбку наряженной березки подбегала девочка 10-12 лет «пошустрее», с репутацией хорошей плясуньи»[[8]](#footnote-8).

**14.** **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 так: «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 — оформлен как ритуальное действие с предметами, символизирующими разные пути в достижении цели. После проведения «Яблони возможностей» можно провести огонек или другой вариант беседы.

Формы воспитательной работы типа «путешествие»

Третьей выступает такая разновидность форм воспитательной работы, как «путешествие», динамико-статичный тип форм совместной деятельности. В типе «путешествия» можно обнаружить шесть классов: прогулка (путешествие-развлечение), экспедиция (путешествие-исследование-преодоление), экскурсия (путешествие-коммуникация и путешествие со специально организованным восприятием), ритуальное шествие (путешествие-ритуал), поход (путешествие преодоление).

Следует отметить, что имитация путешествия давно и прочно вошла в народную культуру. Многие деревенские праздники, по свидетельству М.М.Громыко, сопровождались шествиями. Это «колядки», хороводное передвижение на Троицын день, хождение из дома в дом перед Рождеством и другими праздниками. Вообще, ритуальное шествие является одной из древнейших форм отправления религиозных культов.

Остановимся более подробно на формах воспитательной работы рожденных из путешествия и его имитации.

**Динамичные формы воспитательной работы**

**(тип «путешествие»)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Преобладающий способ взаимодействия** | **Примеры** |
| Демонстрация | «Найди клад», «Тропа мужества» |
| Развлечение | Прогулка |
| Коммуникация  Организация восприятия | Пешеходная экскурсия, экскурсия в музей |
| Исследования  Преодоление | Разведка, экспедиция, рейд |
|  | Марш бросок, поход, пробег |
| Ритуал | Парад, карнавальное шествие, факельное шествие |

**15. Игра-путешествие** (путешествие-демонстрация) имеет и другие названия: «маршрутная игра», «игра на преодоление этапов», «игра по станциям», «игра-эстафета». Мы прибегли к определению С.П. Афанасьева, так как оно, считаем, наиболее удачно. 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 участницами;

- 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 назовем 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 последействие. Подготовка к восприятию игры-путешествия включает в себя эмоциональный настрой и постановку понятных для школьников задач. Последействие 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 последействия.

**17. Экскурсия** — специально организованное передвижение участников с целью демонстрации им какой-либо экспозиции. А.Е. Сейненскийпредлагает понимать под экскурсией «форму организации учебно-воспитательного процесса, позволяющего проводить наблюдение и изучение различных предметов и явлений в естественных условиях или в музеях, на выставках». Автор указывает, что для успешного проведения экскурсии необходимо составить подробной план, разработать маршрут, сформулировать задания и вопросы для учащихся. Конечно, сегодня благодаря широкому применению электронных образовательных средств распространены виртуальные экскурсии. Такого рода мероприятие следует рассматривать в качестве «организации просмотра».

Участники экскурсии делятся на тех, кто организует наблюдения, консультирует, сообщает необходимые сведения, и тех, кто самостоятельно наблюдает, ведет записи, осуществляет фото- и видеосъемки, магнитофонные записи. Отсюда вытекают и основные воспитательные задачи, которые могут быть решены при помощи экскурсии: усвоение школьникамикакой-либоинформации, развитие ряда умений предъявлять информацию, переживание собственных отношений к социокультурному объекту. В первом — информационном случае, демонстрируется нечто субъективно новое для экскурсанта — специально созданная экспозиция (музей, выставка), или естественный объект — уникальный природный ландшафт, архитектурный памятник (здание, городской ансамбль, памятные места, связанные с тем или иным историческим деятелем, событием и проч.), производственное предприятие. Образовательная функция экскурсии реализуется, когда подготовка и проведение экскурсии является важной составляющей деятельности детского объединения (краеведческие кружки, общества юных натуралистов). Особое место занимает экскурсия в воспитательной работе, организуемой в музеях. В этом смысле интересен опыт Политехнического музея в Москве, где дополнительная образовательная программа предполагает цикл экскурсий, которые сочетаются с лекциями, практическими занятиями в лабораториях, самостоятельной работой школьников. Еще один специфический вид экскурсий связан с поездками (походами) группы детей по определенному маршруту: «Города Золотого кольца России», «Пушкинские места», «Оборона Москвы» и т.п. В этом случае в ходе цикла экскурсий требуется серьезная работа педагога по интеграции полученной воспитанниками информации. В случае, когда экскурсоводами являются сами воспитанники, а экскурсия проводится для гостей учреждения, воспитательная задача решается, прежде всего, в сфере организации опыта. Юные экскурсоводы присваивают роль хозяев своей школы, выступают как знатоки своих традиций и обычаев. Экскурсия может носить и шутливо-ироничный характер, например, «Закоулочная экскурсия», описанная С.П. Афанасьевым и С.В. Комориным, является воспоминанием воспитанниками при выпуске о годах, проведенных в школе.

**19. Экспедиция**— коллективное путешествие куда-либо, посещение каких либо объектов с исследовательской целью. Самостоятельность экспедиции как отдельной формы совместной деятельности, несмотря на несомненное родство экспедиции с экскурсией и походом, определяется существенным отличием — наблюдением (экскурсия) и исследованием (экспедиция); поход же может быть просто развлечением. Совместное проживание может быть на одном месте: лагерь либо движение по маршруту (пешком, на судах по реке, и т.п.). Объектами исследования в ходе экспедиции могут стать археологические памятники, флора и фауна заповедника, фольклор определенного региона и т.п. Нередко экспедиционное задание является заказом каких-либо организаций. Кстати, первые экспедиции проводились совместно с научно-исследовательскими институтами. Сегодня нередко в экспедициях организуемых образовательными учреждениями принимают участие в качестве консультантов научные сотрудники различных НИИ. Серьезность работ в экспедиции требует от школьников специальных знаний и умений. Воспитательные потенциалы экспедиции составляют такие педагогические задачи, как: дополнение и закрепление школьных знаний по различным предметам (история, биология, география и т.п.), развитие исследовательской компетентности, формирование у подростков образа родного края и чувства Родины (всего того, что Д.С. Лихачев назвал «нравственной оседлостью»), осознание собственной пользы при решении социально значимых научных и практических задач, формирование социальной ответственности, знание проблем своего края.

Как отмечают специалисты, подготовка к экспедиции включает в себя: отбор детей — по их подготовленности к решению исследовательских задач и внесенному ими вкладу (участие в проведении опытов, наблюдений, экспериментов); выбор темы — по желанию руководителя и ребенка, учитывая наличие возможностей для выполнения работы; работу с литературными, информационными, лабораторными источниками; анкетирование учащихся, родителей, общественности; выдвижение местной проблемы, которую необходимо решить; определение цели исследования; определение путей решения и составление плана проведения работ; распределение заданий; составление графика выполнения работ.

В рамках экспедиции целесообразно проводить съемку видеоматериалов фильма о ходе и результатах исследования.

Этот этап характеризуется разнообразной деятельностью школьников: проводится анализ выполненных работ, делаются обобщения, составляются сводные таблицы, информационные листки, экологические карты, списки литературы, банки данных.

На этом этапе исследования ученики выступают на школьных, районных, городских научно-практических конференциях, публикуют статьи в газете, выступают по местному телевидению, участвуют в различных конкурсах.

*Контракт*

*между руководителем и участником экспедиции (примерный)*

*Я, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (ФИО), руководитель экспедиции, обязуюсь организовать и проводить еженедельные занятия по подготовке к экспедиции. Обязуюсь предпринять все возможное, чтобы занятия были интересными и увлекательными. Обязуюсь организовывать и проводить не менее двух однодневных поездок (экскурсий) в месяц (пропуски со стороны руководителя возможны только по уважительным причинам). Также обязуюсь организовывать встречи со специалистами и просто интересными людьми.*

*Я, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(ФИО), участник экспедиции обладаю следующими правами: быть выслушанным, ездить в поездки и экспедиции, правами на уважение, на помощь, на выбор темы исследования, на разрыв контракта; беру на себя следующие обязанности: соблюдать права других членов клуба (право других быть выслушанными, в том числе и руководителя экспедиции, право других на уважение), работать в экспедиции, изучать выбранную мной тему, своим поведением способствовать созданию дружеской атмосферы общения, не мешать подобному общению других, не употреблять в период экспедиции наркотики, алкоголь, никотин (курить), регулярно посещать занятия по подготовке к экспедиции и, по возможности, не пропускать их без уважительных причин.*

Направлениями работы в экспедиции могут быть: естественнонаучные (орнитологическое, геоботаническое и природоохранное и т.п.), культурологические (этнографическое, краеведческое, фольклорное, археологическое и др.), поисковые.

Близкой к экспедиции следует считать такую форму, как **разведку интересных дел** (РИД), возникшую в рамках технологии коллективно-творческой деятельности. Основное назначение РИД состояло в выявлении объектов, требующих заботы юных коммунаров. Разведка проводилась перед планированием работы коммунарского объединения.

**20. Поход**— дальняя прогулка или путешествие, специально организованное передвижение на определенное (достаточно протяженное) расстояние, в ходе которого предполагаются остановки (привалы). Поход как форма организации совместной деятельности обладает рядом воспитательных возможностей. Во-первых, позволяет осуществлять диагностику личности и коллектива в особых экстремальных условиях. Совместное путешествие может привести к улучшению межличностных отношений в группе. Здесь у школьников формируются целый набор нравственных качеств: ответственность, взаимопомощь, развивается способность к саморегуляции. В-четвертых, при определенном педагогическом обеспечении в результате похода происходит расширение кругозора его участников. И, наконец, происходит формирование ценностных отношений к природе и историческому наследию пространства, охваченного движением группы. При проведении похода трудно переоценить значение безопасности жизни и здоровья участников путешествия. Обеспечить безопасность можно в случае: соблюдения всеми участниками похода правил техники безопасности, правильной организации питания, грамотной организации движения группы, обеспеченности необходимым снаряжением (в том числе и медицинской аптечкой) и одеждой, соответствующей сезону. Особенность похода не только в длительности, но и еще и в том, что в его ходе создается особая культура совместного преодоления бытовых трудностей, совместного выживания. Поэтому для повышения воспитательного эффекта данной формы на этапе подготовки целесообразно выработать своеобразный кодекс совместной жизнедеятельности. Кодекс может включать в себя такие правила, как: «…Правило ответственности: каждый участник похода несет свою, определенную долю ответственности: он отвечает за свои действия, за работу, за свое поведение, обеспечивающие безопасность себя и других.

Правило свободы: при наличии ответственности за выполнение целей и задач у участника похода всегда есть выбор способа деятельности, пути решения задачи. Инициатива поощряется. Правило здорового образа жизни: все участники похода ведут здоровый образ жизни — воздерживаются от алкоголя, никотина, наркотиков…».

Организация похода требует распределения между всеми участниками обязанностей: санитара, коменданта, начпита, фотографа, корреспондента, и т.п. Выполнение этих обязанностей имеет значительный воспитательный потенциал. Характерной чертой всех форм совместной деятельности типа «путешествие» является наличие оформленной схемы маршрута. В походе, как и в игре-путешествии, схема движения обычно называется маршрутным листом. Однако в игре маршрутный лист — во многом атрибут игры. В походе маршрутный лист необходим, указывают Ю. Козлов и В.Ященко, 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.

Таким образом, видно, что большую роль в реализации воспитательных возможностей похода и обеспечении безопасности жизни и здоровья участников играет подготовительная работа. Она связана со всесторонним изучением района путешествия, организационно-хозяйственным обеспечением, решением административных вопросов (разрешение на проведение похода дает руководитель учреждения). 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-) видеоматериалов, отснятых в ходе путешествия, оформление выставки, альбома и другие.

**21.  Парад (карнавальное шествие)** — ритуальное передвижение участников с целью демонстрации внешней красоты костюмов, строя и т. п. Данная форма в настоящее время используется достаточно редко, хотя долгое время была непременным атрибутом празднования в школе 23-го Февраля. В лагерях старшеклассников Костромской области карнавальное шествие нередко предваряет собой праздничное гуляние (ярмарку). В этом случае каждое временное объединение изображает делегацию какой-либо экзотической страны. Наиболее выигрышно выглядят, пусть даже и в несколько комично утрированном образе, группы, изображающие индийцев, шотландцев, японцев или китайцев, испанцев, швейцарцев или баварцев, аборигенов Аляски и т. д.

1. Афанасьев С.П. Последний звонок: Как организовать праздник для выпускников: Методическое пособие. — Кострома, 1995.- С.10. [↑](#footnote-ref-1)
2. Афанасьев С.П. Первый звонок: Что делать в школе 1 сентября: Методическое пособие. — Кострома: «Эврика-М», 1999.-С. 24-43 [↑](#footnote-ref-2)
3. Афанасьев С.П. Последний звонок: Как организовать праздник для выпускников: Методическое пособие. — Кострома, 1995.- С.11. [↑](#footnote-ref-3)
4. Светенко**,** Т.В. Путеводитель по дебатам / Т. В. Светенко. - М. : РОССПЭН, 2002. - 139 с. [↑](#footnote-ref-4)
5. Громыко М.М. Мир русской деревни. — М.: Мол. гвардия, 1991.- С.40 [↑](#footnote-ref-5)
6. Там же С.182 [↑](#footnote-ref-6)
7. Громыко М.М. Мир русской деревни. — М.: Мол. гвардия, 1991.- С. 346 [↑](#footnote-ref-7)
8. Громыко М.М. Мир русской деревни. — М.: Мол. гвардия, 1991.- С.352 [↑](#footnote-ref-8)