

## Азбука современных форм воспитательной работы\*

**Агитационный поезд** – инновационный формат реальных практик небольшого, передвижного коллектива с агитационно-пропагандистской и просветительской работой среди молодежи в виде различных «станций» (интерактивных площадок): лекции, мастер-классы, выставки, занимательные игры и занятия и др.

**Аквариум** – одна из разновидностей деловой игры, напоминающая реалити-шоу. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи.

**Арт-студия** – пространство, где для участников есть возможность рисовать, лепить, заниматься творчеством и посредством этого исследовать различные социальные, психологические и другие вопросы.

**Баркемп** – сеть конференций, которая создается ее участниками. Конференции открыты для всех, проходят в формате докладов, тренингов, презентаций, обсуждений.

**Баттл** – состязание, словесный поединок двух и более участников с целью продемонстрировать превосходство над соперниками в каком-либо направлении.

**Библио-глобус** – мероприятие, посвященное книгам об истории разных стран, путешествиях и путешественниках, культуре, традициях.

**Блогерская конференция** – встреча, организованная совместно с блогерами для освещения в постах мероприятия или проекта.

**Брейн-ринг** – интеллектуальная игра, в которой побеждает самый эрудированный человек (или команда), отвечающий на вопросы ведущего на скорость.

**Брифинг** – это мероприятие, в ходе которого организатор доводит до присутствующих некую структурированную информацию (например, план действий на ближайшую перспективу, короткий отчет о проделанной работе и т.д.).

**Био-шоу** – мероприятие познавательно-развлекательного характера, в основе которого лежит обсуждение вопросов взаимоотношения человека и природы, основ экологии и экологических проблем общества.

**Вахта памяти** – серия мероприятий, направленных на воспитание патриотизма и уважительного отношения к героическим поступкам соотечественников: ветеранам Великой Отечественной войны, воинам интернационалистам.

**Вебинар** – разновидность веб-конференции, проведение онлайн-встреч или презентаций через сеть Интернет.

**Виртуальная выставка** – публичная демонстрация достижений в какой-либо области деятельности учащихся в сети Интернет с помощью виртуальных стендов, а также общедоступных электронных ресурсов, рекомендуемых удаленным пользователям для ознакомления и использования.

**Виртуальная экскурсия** – организационная форма воспитания,

отличающаяся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов (музеи, парки, улицы городов, пр.) с целью создания условий для самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов.

**Виртуальный турнир** – компьютерное моделирование реального состязания в соответствии с его правилами и принципами; набор запланированных игр.

**Виртуальный тьюториал** – совместное обучение посредством видео, с использованием инструментов, которые позволяют вовлекать учащихся в образовательный процесс, сделать мероприятие интерактивным и своевременно получить обратную связь.

**Воркшоп** – это формат обучающего мероприятия в небольших группах, которое помогает участникам быстро получить знания и сразу применить их на практике для формирования определенных навыков.

**Встреча-полилог** – способ обсуждения проблем с участием трех и более сторон, имеющих разные точки зрения на нее, проводится в формах беседы или дискуссии.

**Выставка-презентация** – презентация для массовой публики разработок и достижений учреждения образования и учащихся в различных сферах деятельности.

**Видеофорум** – интерактивный формат мероприятия с возможностью подключения к площадке.

**Дебат-клуб** – площадка для повышения уровня мастерства аргументированного спора.

**Деловая игра** – метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность, поведение, отношение людей путем игры, по заданным правилам.

**Диалоговая площадка** – это пространство коммуникаций, предназначенное для выработки решений по наиболее важным для молодых людей проблемам с участием представителей администрации учреждения образования, местной вертикали власти и институтов гражданского общества.

**Дискуссионные качели** – воспитательное мероприятие в форме ритмичного чередования суждений по предложенной теме. Возможна «переключка» афоризмов, отстаивающих две разные точки зрения обсуждаемой проблемы.

**Дискуссия** – обсуждение спорного вопроса, проблемы; разновидность спора, направленного на достижение истины и использующего только корректные приемы ведения спора. Важной характеристикой дискуссии, отличающей ее от других видов спора, является аргументированность

**Диспут** – публичный спор, специально организованный обмен мнениями, в ходе которого происходит демонстративное столкновение по какому-либо вопросу, проблеме.

**Индукционная мастерская** – педагогическая технология, основанная на продуманной во всех деталях модели совместной деятельности по проектированию, организации и проведению воспитательных мероприятий, отличающаяся стихийностью происходящих событий.

**Интеллектуальный марафон** – соревнование между командами на владение знаниями в различных (или конкретных) областях, которое призвано развивать логическое мышление и интеллектуальные способности каждого из участников.

**Информационная пятиминутка** – краткое ознакомление учащихся с событиями в стране и за рубежом, где помимо изложения материала по теме выступающий предусматривает демонстрацию наглядного материала, комментирует сообщение, обменивается мнениями с группой.

**Информ-дайджест (дайджест)** – краткий обзор актуальной информации, с обсуждением общественно-политических, социальных и других событий, наиболее интересных и значимых материалов периодической печати, информационных радио- и телепередач.

**Интервью мнений** – это форма беседы между двумя и более людьми, при которой интервьюер задает вопросы (не менее трех) своим собеседникам и получает от них ответы.

**Интеллектуальный аукцион** – творческое мероприятие, разновидность квиза, способствующее привитию интереса к познанию, расширению кругозора, росту творческой активности участников, приобретению знаний всеми участниками. Интеллектуальное развлечение. На аукционе «продается» вопрос или приз и его можно «купить»: «покупка» совершается путем предъявления каких-либо знаний, затребованных «продавцом». По сути, это открытое соревнование на лучшее знание темы – приз получает тот, кто ответит последним. Сохраняется атрибутика аукциона: кафедра, молоток, колокольчик.

**Инфо-сессия** – это обучающее занятие, посвященное определенной теме, включающее теоретические и практические методы.

**Интернет-серфинг** – посещение веб-сайтов, поиск информации в сети Интернет.

**Исследовательская лаборатория** – форма организации деятельности по созданию и реализации исследовательских работ, которая связана с решением исследовательской задачи с заранее неизвестным результатом.

**Квест** (квест-игра, интернет-квест) – интерактивная игра (командная или индивидуальная) с элементами приключений и неопределенности для участников, направленная на приобретение (и/или демонстрацию) знаний, умений и навыков по теме игры.

**Квиз** (квиз-игра) – это интеллектуально-развлекательная игра, в которой командам-участникам нужно отвечать на разные по тематике вопросы общие для всех участников (на логику, общую эрудицию, про музыку, кино, литературу и др.).

**Квилт** – креативная форма организации совместной работы по определенной теме, конечным результатом которой является создание информационных стендов, плакатов из лоскутков (стикеров).

**Кворум** – это собрание схожих по положению участников образовательного процесса (принцип «равный обучает равного»), на котором поднимаются вопросы, требующие совместный анализ и корректировку.

**Кейс** (кейс-метод, кейс-технология) – интерактивная форма обучения на

основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная на освоение знаний и формирование у учащихся новых качеств, умений, компетенций. В основе кейса-проблемная задача-ситуация, которую участники должны проанализировать, разобраться в сути проблемы, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

**Коворкинг** – форма организации совместной занятости группы людей, которые собираются для делового и дружеского общения, а также организации рабочего процесса по проблемным вопросам общей деятельности.

**Круглый стол** – собрание заинтересованной в обсуждении той или иной темы аудитории.

**Лаборатория** (исследовательская, проблемная) – форма исследовательской деятельности в образовании, которая используется в ходе проблемных учебных и воспитательных занятий, для углубления и закрепления теоретических знаний и развития навыков.

**Лэпбук** – самодельная интерактивная папка с вкладками и подвижными деталями, в которой помещены материалы по определенной теме.

**Литературный калейдоскоп** – это увлекательная, познавательная информация о писателях и книге как культурном феномене, интересные факты из истории создания литературных произведений.

**Марафон** (лингвистический, правовой, интернет-марафон) – интенсивная программа комплексного развития и обучения, ориентированная на текущие задачи и потребности аудитории.

**Мастер-класс** – интерактивное занятие по совершенствованию практического мастерства, которое проводится экспертом в определенной области профессиональной деятельности. Может проводиться как самостоятельное мероприятие, так и в рамках Дня открытых дверей, выставки, презентации и других форм профориентационных мероприятий.

**Мастерская** (творческая, проблемная, педагогическая) – это форма организации занятий, инновационная технология обучения, которая развивает у участников познавательные, творческие и коммуникативные способности, позволяет осуществить процесс поиска знания путем самостоятельного или коллективного открытия.

**Медиапрограмма** – форма вовлечения молодежной аудитории к обсуждению важных вопросов.

**Митинг-реквием** – мероприятие, посвященное увековечиванию памяти о погибших в годы Великой Отечественной войны, жертвах сожженных деревень, геноцида и т.д.

**Нетворкинг** – это способ выстраивания сети профессиональных или социальных контактов. Основная идея заключается в создании собственного уникального сообщества с помощью круга друзей и знакомых, работающих или имеющих связи в той или иной сфере для максимально быстрого и эффективного решения задач.

**Онлайн-квест** – новый уникальный формат квестов, где задания выдаются командам через специальную игровую систему посредством использования устройств с выходом в сеть Интернет. В этой же системе команда

получает подсказки и вводит коды.

**Открытая кафедра** – уникальный формат проведения публичных лекций; игровая форма воспитательной работы с учащимися с целью развития их социальной и гражданской позиции; один из способов демонстрации личности учащегося, где он опирается на свое воображение, играя роль в воображаемой ситуации «перед всем миром», обращаясь непосредственно к сидящей перед ним публике.

**Открытый диалог** – дискуссионная площадка, позволяющая поднимать самые острые проблемы и задавать волнующие вопросы представителям органов власти, политикам, предпринимателям, общественным деятелям.

**Панельные дебаты** – вид обмена мнениями, отличающийся формализованным обсуждением, которое строится на заранее спланированных выступлениях участников, имеющих прямо противоположные мнения по обсуждаемой проблеме.

**Панельная дискуссия** – форма работы, при которой выступают несколько экспертов, как правило, излагающих разные точки зрения на обсуждаемый предмет, после чего модератор предлагает остальным присутствующим задавать вопросы выступающим.

**Практикум (интерактивный, ситуативный)** – особый вид учебных занятий, имеющих целью практическое усвоение основных положений по определенной тематике, поиск практических путей решения социальных проблем и задач.

**Пресс-релиз (пресс-турнир)** – форма информационного часа, позволяющая активизировать интерес учащихся к периодическим изданиям, расширять кругозор по различным проблемам общества, выделять главное из различного рода информации.

**Проблемная мастерская** – способ организации совместной деятельности, системообразующим элементом которой является проблемная ситуация, способствует самообучению, саморазвитию и самосовершенствованию молодежи.

**Профессиональная проба** – профессиональное испытание или профессиональная проверка, моделирующая элементы конкретного вида профессиональной деятельности, имеющая завершённый вид, способствующая сознательному, обоснованному выбору профессии.

**Рассказ с ошибками** – способ профессионального взаимодействия педагога и учащихся с целью решения образовательно-воспитательных задач через поиск и решение ошибок в поведении героев.

**Свободный микрофон** – ценностно-ориентированная деятельность участников мероприятия в ситуации диалога на заданную актуальную тему, основанная на принципах демократии и плюрализма мнений.

**Селфи-тур** – форма путешествия в небольших группах по необычным маршрутам, с целью сделать снимок себя в различных местах или на определенную тему.

**Смартмоб** – форма самоструктурирующейся социальной организации посредством эффективного использования высоких технологий, в отличие от

флешмоба, подразумевает наличие смысла и цели акций.

**Стрит-баттл** – одна из разновидностей баттла, это соревнование команд по определенному виду деятельности под открытым небом.

**Стэндап (стендап-party)** – это шоу или выступление в форме монолога, отражающего рассуждение о насущных вопросах, актуальных событиях или о проблемах, близких как оратору, так и его аудитории.

**Тугензинг** – коллективное выполнение какого-либо занятия, имеющего общую пользу.

**Устный журнал** – это мероприятие, при проведении которого сведения сообщаются в форме отдельных «страниц». Он может быть тематическим и комбинированным.

**Фестиваль** – массовое празднество, показ (смотр) достижений музыкального, театрального, эстрадного, циркового или киноискусства, а также спортивных достижений.

**Фестиваль молодежных инициатив** – это одна из разновидностей фестиваля, направленного на вовлечение и объединение молодежи в творческую деятельность, раскрытие потенциала молодежи по определенному направлению деятельности или теме.

**Флешмоб** – заранее спланированное мероприятие, в котором большая группа людей появляется в определенном месте и выполняет заранее оговоренные действия (по сценарию).

**Форум** – широкое по времени и охвату мероприятие, проводимое для обозначения или решения каких-либо в достаточной степени глобальных проблем и задач.

**Форум-театр (театр-экспромт)** – методика интерактивной работы, направленная на решение социальных проблем. Главная цель форум-театра – предоставление информации и обретение навыков разрешения существующей проблемы определенным человеком с использованием опыта других людей и с подключением возможностей собственного эмоционального интеллекта.

**Философский стол** – это коллективная интеллектуальная работа по поиску социального значения и личностного смысла различных явлений жизни.

**Хеппенинг** – импровизированная форма взаимодействия ведущего с аудиторией, представляющая собой действия, события или ситуации, происходящие при участии ведущего, но не контролируемые им полностью.

**Час общения** – это форма воспитательной работы, при которой молодежь принимает активное участие в специально организованной деятельности, позволяет создавать в коллективе атмосферу взаимопомощи, доверия, доброжелательного и открытого общения.

**Челлендж** (занятие – челлендж, фото-челлендж, арт-челлендж):

*интернет-челлендж* – разновидность интернет-роликов, в которых человек выполняет задание на видеокамеру и размещает его в сети, а затем предлагает повторить это задание своему знакомому или неограниченному кругу пользователей;

*фото-челлендж* – современная форма соревнования в выполнении определенных заданий с размещением для всеобщего обозрения фотографий

или видеороликов процесса;

**арт-челлендж** – это творческое задание, которое предполагает выполнение рисунка на определенную тему и в определенный срок (на день или неделю), способствующее развитию креативного мышления, творческого потенциала и эстетического вкуса молодых людей;

**заниятие-челлендж** – своеобразная форма соревнования с рядом заданий различного уровня сложности с включением игровых моментов, способствующих росту интереса молодежи к наукам, развитие их интеллектуальных способностей.

**Экологический диктант** – это интерактивный просветительский проект, направленный на популяризацию экологии, повышение экологической осознанности, накопление знаний о бережном отношении к природе.

**Эссе** – это прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции, выражающее индивидуальные впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу и заведомо не претендующее на определяющую или исчерпывающую трактовку предмета.

**Эстафета мнений** – ценностно-ориентационная форма деятельности, заключающаяся в поочередном высказывании мнений молодежи по определенной тематике (один человек или группа начинает эстафету, остальные ее продолжают, все более углубляясь и детализируя предложенную тему).

**Фокус-группы** – форма работы, заключающаяся в организации какого-либо исследования посредством сбора группы для обсуждения поставленной задачи.

**Уроки мужества** – форма обсуждения с учащимися представлений о мужестве, долге, физической и нравственной готовности оказать помощь, чести, ответственности.

*\* – Актуальные направления воспитания личности в системе профессионального образования на основе компетентностного подхода. Программа воспитания: методические рекомендации / О.С.Попова [и др.]; под ред. О.С.Поповой, С.Р.Бутрим. – Минск: РИПО, 2023. – 151 с.*