

## **Сучасний підхід до позакласної виховної роботи. Нові форми позакласної виховної роботи**

Позакласна виховна діяльність спрямована виховання гармонійної особистості та заснована на законах творчості, які передбачають залучення дітей до реальної співтворчості, інтелектуального діалогу, гармонізації спілкування, успіху, можливості почуватися вільно. Позакласна діяльність сприяє розвитку незалежного мислення, розробці прийомів співтворчості та інтелектуальної напруги, передбачає експериментування дітей, ігри, гнучке й гармонійне поєднання індивідуальної, групової та колективної діяльності, самостійної та педагогічно скерованої.

Одна з особливостей позакласної діяльності як педагогічного процесу полягає в тому, що дитина не боїться отримати незадовільну оцінку. Спираючись на унікальність і неповторність кожної дитини, педагог має розвинути отримані знання, перетворити їх у соціальний досвід. Завдяки цьому нейтралізується функціональний підхід до дитини, фрагментарність у вихованні, інтелектуальні перевантаження.

Педагогічний процес у позакласній діяльності сприяє формуванню у дітей почуття власної винятковості під час пошуків і створення творчих ідей. Діяльність педагога в цьому процесі має бути органічно пов'язана з діяльністю дітей, їх, настроєм і внутрішнім станом.

Уся система виховної роботи у навчальних закладах середньої освіти має базуватися на "Основних орієнтирів виховання учнів 1-11 класів загальноосвітніх навчальних закладів України", програмі, що затверджена наказом № 1243 МОН, молоді та спорту України від 31.10. 2011 р. Впровадження даної програми розраховано на весь період виховної діяльності з учнями 1-4, 5-9, 10-11 класів з урахуванням їх вікових, індивідуальних та психолого- педагогічних особливостей.

У "Основних орієнтирів виховання учнів..." зазначено, що основою сучасного виховного процесу є людина як найвища цінність, а провідною

тенденцією виховання стає формування системи ціннісного ставлення особистості до соціального і природного довкілля та самої себе.

Метою виховання, наголошено у документі, є Формування морально-духовної життєво компетентної особистості, яка успішно самореалізується в соціумі як громадянин, сім'янин, професіонал.

Зміст виховання складає науково обґрунтована система загальнокультурних і національних цінностей та відповідна сукупність соціально значущих якостей особистості, що характеризують її ставлення до суспільства і держави, інших людей, природи, мистецтва і самого себе.

Особлива увага приділяється організації виховної діяльності учнів з урахуванням їх вікових та індивідуальних особливостей. Для кожної вікової категорії дітей прийнятними є використання індивідуальних (консультації), групових (тренінги, дискусії, дебати, ділові та рольові ігри), масових (проекти, свята, концерти) форм діяльності.

Так, учні 1-4 класів, беручи участь у спільних видах діяльності, вчать будувати свої взаємини з однолітками, входити в колектив ровесників; у них виникає потреба до взаємовимогливості та взаємодопомоги. Тому перед педагогом-вихователем постає важливе завдання: вирізняти мотиви вчинків, роз'яснюючи дитині їх сутність і правильність в різних типових життєвих ситуаціях, даючи їй можливість емоційного "переживання" разом із практичним застосуванням отриманих знань. Слід допомогти дитині розвиватись від елементарних навичок поведінки до такою рівня, для якого необхідні самостійність у прийнятті рішень, і моральний вибір.

Так, пріоритетними у проведенні форм виховної роботи для учнів 1-4 класів є активні методи, що спрямовані на самостійний пошук істини та сприяють формуванню критичного мислення, ініціативи і творчості: ситуаційно-рольова гра, сюжетно-рольова гра, гра- драматизація, інсценування, гра-бесіда, гра-мандрівка, екскурсія, ігрова вправа, бесіда, тематичний зошит, усний журнал, групова справа, оформлення альбому, уявна подорож, конкурси,

ігри, школа ввічливості, демонстрація, розповідь, моделювання, інсценізація, вікторина, екскурсія, хвилини з мистецтвом, година спостереження, година милування тощо. Враховуючи нову Соціальну позицію підлітків 5-9 класів, завданнями педагогів є розвиток вольової поведінки учнів, навчання умінню володіти своїми емоціями, усвідомлювати їх тощо. Рекомендовано спрямовувати виховну діяльність учнів даного віку на формування їхнього вміння оцінювати власні можливості, ставити мету, навчатися розробляти власні програми самовдосконалення.

Рекомендованими формами виховної роботи для учнів 5-9 класів є відверта розмова, тренінг, гра-експрес, рольова гра, вікторина, веселі старты та естафети, колективна творча справа (КТС), проект, колективне ігрове спілкування, похід, спартакіада, турнір, гра-анкета, колаж, ігрова програма, пошукова гра, екологічна стежка, художня галерея, конкурс-ярмарок, трудовий десант, інтелектуальна гра тощо.

Працюючи з учнями 10-11 класів слід звернути увагу на розвиток мислення старшокласників, на становлення нових мотивів професійного та життєвого самовизначення, допомагати їм визначати та складати плани свого індивідуального розвитку.

Слід враховувати їх вікові особливості (потребу в життєвому самовизначенні, спрямованості на майбутнє, визначенні свого життєвого шляху, майбутньої професії), рекомендовано проводити такі форми уроків, як: диспут, брифінг, відверту розмову, етичний тренінг, конкурс, ділову зустріч, етичний тренінг, тестування, екологічний десант, турнір ораторів, моделювання розвивально-виховних ситуацій, проект, брейн-ринг, сократівську бесіду, філософський стіл, дебати, бенефіс, колаж, презентацію, прес-шоу, круглий стіл, прес- конференцію, фоторепортаж, презентацію-захист, відкриту кафедру, тематичний діалог, захист проектів, поетичну вітальню, самотестування тощо.

Інтерактивні форми передбачають обов'язкове включення аудиторії, яка стає учасником дійства, і його умови потребують від глядача певних дій, знань,

вчинків. Інтерактивні форми дають змогу одночасно як подавати інформацію й формувати певні навички, так перевіряти наявний рівень знань та вмінь.

### **Переваги інтерактивних форм роботи:**

- мають високу результативність у засвоєнні знань та формуванні практичних вмінь і навичок:
- дозволяють за той самий проміжок навчального часу збільшити обсяг виконаної роботи;
- сприяють формуванню вміння співпрацювати в команді;
- розвивають гуманні, толерантні стосунки між учасниками навчально-виховного процесу;
- активізують власний досвід, знання та вміння учасників навчально-виховного процесу, розвивають пам'ять та здатність до самоконтролю.

**Інтерактивні форми роботи:** пропонує для розгляду соціальну проблему, а кожен персонаж гри виконує певну соціальну роль. Головний герой - "жертва" ситуації, інші персонажі - його оточення: сім'я, школа, члени суспільства.

Можлива участь лікаря, міліціонера, психолога, вчителя. Кількість персонажів зумовлена сценарієм, конкретною ситуацією. Джокер - головна дійова особа форуму-театру. Він веде захід від початку до кінця, від нього залежить успішність форуму-театру. Під час участі в форум-театрі глядачі мають можливість не лише познайомитися з важкою ситуацією, як у інтерактивному театрі, або отримати інформацію, як під час тренінгу, а й розробити алгоритм, створити модель успішної поведінки в складній, на перший погляд безвихідній, ситуації.

**Змагання команд КВН** - найпопулярніший серед молоді жанр. Він легкий, рухливий, емоційний, гумористичний. Дуже важливим у цьому жанрі є "здоровий" гумор, який має викривати вади легковажної поведінки, сценічна культура, жвавість, гнучкість мислення.

**Художньо-прикладні форми.** Ідеться про відомі конкурси малюнка,

виставки квітів, захист технічних проектів тощо. Ці форми здатні містити візуальну інформацію, впливати на свідомість завдяки образотворчим засобам, до того ж адресовані великій і різномірній аудиторії.

Потрібно знайти сучасні ідеї щодо художньо-прикладного жанру (це може бути створення авторських малюнків на футболках, проектів пам'ятника, зйомка рекламного ролика, конкурс графіті чи показ тематичної модної колекції тощо) і широко використовувати їх.

**Читацька конференція** — важливий засіб пропаганди художньої та науково-популярної літератури серед учнів. Конференція допомагає учням глибоко зрозуміти зміст та образи твору, особливості мови та стилю, більше знати про особистість письменника, дати правильну естетичну оцінку подіям, описаним у творі. Структура проведення читацької конференції залежить від теми, класу.

**Тематичні вечори**— присвячуються суспільно-політичним подіям, державним святкам, пам'ятним і знаменним датам у житті народів України. Цінність тематичного вечора полягає в тому, що в його підготовці та проведенні беруть участь самі учні, вони проявляють ініціативу, самостійність, ерудованість у доборі теми, запрошують гостей, оформляють приміщення, готують книжкові виставки, художню самодіяльність, підбирають кінофільми тощо..

**Інтерактивні ігрові форми** передбачають обов'язкове включення аудиторії, яка стає учасником дійства, і його умови потребують від глядача певних дій, знань, вчинків. Інтерактивні форми дають змогу одночасно як подавати інформацію й формувати певні навички, так перевіряти наявний рівень знань та вмінь.

**Ігрова програма** є основним засобом вираження у цій формі є гра. Саме через гру подається зміст, за допомогою неї моделюються різні ситуації, у яких формуються й відпрацьовуються необхідні навички. Ця форма у допомагає створити атмосферу активних, позитивних дій, яскраво виразити ідею

програми. Сюжет ігрової програми (як і у випадку тематичного концерту) потребує певної логіки і сценічного рішення.

**Інтерактивна акція.** На відміну від ігрової програми, не мають певного сценарію, а лише сценарний план. Це низка заходів інформаційно-просвітницького спрямування (наприклад, розповсюдження спеціальної літератури, буклетів, пам'яток, тематичних календарів, наліпок; "обмін" знань на "товар"; презентація організацій, діяльність яких спрямована на попередження негативних явищ в освітньому середовищі тощо). Ці заходи можуть бути як окремим заходом, так і складовою частиною тематичного концерту або ігрової програми. Інформаційні матеріали можна розповсюджувати в рамках проведення будь-якої з театралізованих форм (на початку або після закінчення заходу).

**Ток-шоу.** Інтерактивна програма (від англ. talk show — розмовне шоу), в якій один або декілька запрошених учасників ведуть обговорення запропонованих ведучим тем. Як правило, при цьому присутні запрошені у студію глядачі. Іноді глядачам надається можливість задати питання або висловити свою думку.

В умовах закладу освіти: "уявна телепередача", але з обов'язковим запрошенням до участі в заході спеціалістів відповідного профілю, залежно від питання, яке виносить на обговорення, а також експертів - людей, в житті яких були подібні ситуації. Спілкування учасників ток-шоу з аудиторією повинно бути діалогічним, рухливим, цікавим.

**Тематична дискотека.** Розважальний захід пізнавально-профілактичного спрямування. Для отримання "вхідного квитка" на дискотеку висуваються певні умови, пов'язані з тематикою заходу (наприклад, дати відповідь на питання; пригадати приказку тощо).

Під час такої дискотеки можна поширювати інформацію з обраної тематики, розповідати про відомих музикантів, які постраждали або загинули внаслідок соціальних "хвороб" або про тих, які активно виступають за,

наприклад, здоровий спосіб життя, безпечну поведінку, дотримання прав людини тощо. Такий захід може стати своєрідним діагностичним інструментарієм для з'ясування вже наявного рівня обізнаності учнів з обговорюваної проблеми.

**Гра станціями (квест).** Інтерактивний жанр, де учасникам пропонуються рухатися від "станції" до "станції" і, зупиняючись, отримувати чи демонструвати свої знання, набувати чи демонструвати певні навички. Для проведення превентивної та профілактичної роботи можна влаштовувати станції, які за темою відповідають різним аспектам соціальних проблем та негативних явищ в освітньому середовищі.

**Фут-квест.** Гра, яка включає в себе послідовність пунктів (чекпоінтів або чеків), що знаходяться десь у місті/селищі, і в яких гравцям треба побувати під час гри. Кожен чек хитро зашифрований і отримати орієнтир на наступний можна тільки з попереднього. Команди формуються або самими учасниками, або агентом, який знаходиться на старті. Склад команди повинен включати не менше 3-х осіб, максимальна кількість учасників визначається організаторами гри.

Команда обирає собі назву, кожен учасник реєструється, команда отримує перше завдання - і гра почалася. З собою треба мати необхідні атрибути гри, а саме: ліхтарик (залежно від періоду доби), компас, мобільний телефон, карту міста/селища і найголовніше гарний настрій.

Тематика фут-квестів може бути різноманітною. Головне - вдало підібрати завдання, заздалегідь продумати та перевірити на безпечність маршрут, розташування чекпоінтів (обрані станції можуть, наприклад, символічно відображати тематику фут-квесту тощо).

**Флеш-моб** (англ. flash mob — "спалахуючий натовп") — це заздалегідь спланована масова акція, зазвичай організована через Інтернет або інші сучасні засоби комунікації, у якій велика кількість людей оперативно збирається у громадському місці, протягом декількох хвилин виконує заздалегідь узгоджені

дії (сценарій), і потім швидко розходяться. Найважливіші типові правила руху флешмобу:

- Начебто спонтанне дійство. Заборона збиратися або привертати увагу на місці до акції, одночасний початок і закінчення акції її учасниками. Після акції потрібно миттєво зникати з місця дії в різні сторони, і робити вигляд начебто нічого й не було.

- Сценарій повинен привносити абсурдність у те, що відбувається.

- Жорстке дотримання сценарію.

- Не викликати агресивної реакції. Не порушувати законів і моральних засад, не показувати ніяких політичних поглядів. Флешмоб-акції, що не дотримуються цього вже будуть екстрім-мобом або політ-мобом.

**Інтелектуально-пізнавальні форми.** Найчастіше це варіанти інтелектуально-пізнавальних телевізійних програм. Стандартний підхід: використання сценаріїв вже існуючих інтелектуально-пізнавальних телевізійних програм: "Що? Де? Коли?", "Слабка ланка", "Брейн-ринг", "Найрозумніший" тощо. Незмінним залишається 'зміст, основа якого "запитання - відповіді" та винахідницький підхід до підбору форм постановки запитань:

- саме запитання може містити в собі часткову інформацію;

- воно може бути поставлене у формі малюнка, пантоміми;

- до запитання можна додати варіанти відповідей тощо.

- орієнтація на інтереси учнів, використання сучасних технічних засобів.

Пошук форми проведення, яка надасть можливість глядачам приймати не пасивну, а активну участь у програмі разом з учасниками команд.

**Вечори запитань і відповідей** — одна з ефективних форм організації виховання учнів, це цікавий і живий засіб роз'яснення учням різноманітних питань внутрішнього і міжнародного життя України, виробництва, науки, техніки, культури, спорту, явищ природи.

**Сократівські бесіди** — колективні роздуми над життєво важливою



світоглядною проблемою. Сократ пропонував учням систему запитань, послідовні відповіді на які приводили до істини. Запитання для обговорення також можна взяти з бесід Сократа (Платон. Твори. Т. II) та з сучасного життя.

На початку сократівської бесіди проводиться розминка, учням пропонуються жартівливі вправи, цим самим задається хороший настрій. Коли емоційна напруга досягає найвищого рівня, бесіду слід завершити, щоб учні не перевтомилися. Найкращий варіант фіналу — письмові твори про свою думку з обговорюваної проблеми. Сократівські бесіди не потрібно проводити часто, зате постійно і регулярно, що виробить в учнів звичку до аналізу життєво важливих проблем.

При проведенні сократівських бесід бажано використовувати музичний фон, репродукції картин, фрагменти з творів художньої літератури.

**Відкритий мікрофон** — це форма публіцистичної діяльності учнів у школі. Звичайно учні критикують негативні сторони життя школи, розмірковують над життєво важливими проблемами. Вчитель повинен допомогти учням добре підготуватися, взяти участь у відкритому мікрофоні. Темі виступів можуть бути сформульовані таким чином: "Що я хочу сказати...", "Чому в мене болить душа", "Увага, проблема", "Прошу слова". Виступи можуть бути побудовані за схемою: "Теза — аргумент — ілюстрація". Для організації відкритого мікрофона створюється робоча група, яка бере на себе організаційну, технічну та естетичну підготовки, встановлює кількість ораторів, забезпечує тишу під час виступів.

**Публічні лекції** - це лекції для школярів, на яких присутні вчителі, іноді батьки. Вони тривають 15—20 хв. і проводиться під час великої перерви. Щоб зацікавити слухачів, лекція повинна бути інформаційно-насиченою, з яскравими прикладами, впливати на настрій слухачів, мати продумане оформлення. Тематика лекцій може бути найрізноманітнішою: "Людина і природа", "Людина і краса", "Людина і гроші", "Людина і одяг", "Людина і мода", "Людина і мистецтво", "Життя і смерть" та інші.

Публічна лекція — це завжди узагальнена інформація наукового, філософського плану, вона розвиває мислення учнів, учить замислюватися над проблемами життя, філософськи їх обмірковувати. Корисно періодично вносити елементи новизни в зміст, методiku проведення й оформлення лекцій

**Проекти (дослідження)** - це самостійне дослідження різних тем, що проводиться учнями протягом тривалого періоду часу, в кінці якого вони представляють певний результат.

**Переваги проектів:**

- допомагають побачити зв'язок між індивідом та зовнішнім світом;
- вчать самоорганізації для ведення будь якої діяльності, планування власного часу і роботи за графіком;
- дозволяють керувати процесом спілкування під керівництвом педагога;
- створюють можливості для взаємодії як один з одним, так і з різними людьми поза навчальним закладом;
- вчать представляти і захищати публічно результати своїх досліджень і свою думку, що є важливими навичками і в особистісній сфері, і в професійній діяльності, зокрема щодо реалізації та захисту прав людини (прав дитини).

Позакласна виховна робота має величезні можливості для залучення дітей до формування особистості, більше ніж звичайні шкільні заняття. Величезна різноманітність позаурочних виховних методик і прийомів дозволяє робити це всебічно.