

## **Технология конструирования форм воспитательной работы**

Е.И.Ромашкова, кандидат педагогических наук, методист

Н.Г. Пономаренко, заместитель директора по учебно-воспитательной работе,  
заслуженный учитель РФ, МАОУ Гимназия №23, г. Владимир

Овладение искусством созидания новых форм воспитывающей деятельности, как и всякий творческий процесс, сопровождается объективными трудностями. Однако наш опыт подсказывает, что можно выработать гибкий алгоритм действий, который помог бы педагогу эффективно управлять процессом собственного мыслетворчества.

Одним из подходов, позволяющих овладеть логикой конструирования и описания различных форм воспитывающей и досуговой деятельности, с нашей точки зрения, является творческое воспроизведение разнообразных явлений жизненной реальности, оттиск реалий окружающего мира в игровой плоскости с привнесением дополнительных авторских правил. Эту технологию мы назвали имитационной. Может показаться, что в этом названии и сущности данной технологии заложен нетворческий, репродуктивный подход. Ведь имитация (от лат. *imitatio* - подражание) определяется как воспроизведение, подделка, повторение, репродукция, калька, перенос, копия, т.е. некий плагиат, но ... только не в отношении явлений окружающей действительности - первоисточнике всех творческих идей.

Наш опыт позволяет предложить обобщенный пошаговый алгоритм **разработки и описания** формы, моделируемой в логике имитационного воспроизведения объектов окружающей жизни:

**1.Название формы.** Предполагает обозначение конкретизированного названия с учетом содержательного наполнения, вне которого процесс конструирования реальной модели изначально невозможен.

**2. Ключевая форма.** Совпадает с избранным объектом имитационного конструирования, т.е. определенного жизненного явления или понятия, взятого из окружающего мира. Большим потенциалом для последующей работы над игровой репродукцией обладают объекты, имеющие широкий ролевой функционал участников, отличающиеся спецификой назначения и определенным набором действий (например, суд, банк, аукцион, виды спорта и др.). Утвердиться в удачном выборе ключевой формы помогает составление «гнезда» **близких форм** – перечня возможных вариантов практического использования формы с различной содержательной «начинкой».

**3. Понятийный анализ** избранного объекта с целью изучения его сущностных проявлений и свойств. С этого шага начинается конкретная «примерка» избранного объекта к возможности рождения будущей имитационной модели. Началом такого анализа выступает развернутый ответ на вопрос «Что мы о нем знаем?», происходящий на уровне актуализации житейских представлений об объекте и выстраивания своеобразного ассоциативного ряда. Иногда жизненных представлений бывает явно недостаточными, чтобы провести качественный анализ объекта. В этих случаях незаменимыми помощниками становятся словари, энциклопедии, специальные книги. Обращение к ним в любом случае даст позитивные результаты, поможет уточнить наши представления, отыскать нужную игровую лексику.

**4. Ассоциативный ряд.** Воссоздание ассоциативного ряда в связи с исследуемым объектом целесообразно вычленив и рассмотреть как отдельный фрагмент развертывания мыследеятельности на данном этапе моделирования. Ассоциация (от лат. associatio - соединение) - это связь, благодаря которой появление одного элемента в определенных условиях вызывает другой, с ним связанный. Призывая ассоциативное мышление к себе в помощники, мы оставляем объект имитационного анализа в качестве отправной точки поиска, своеобразного оператора структурирования

ассоциаций. Это значит, что не нужно стремиться к возникновению сложных опосредованных ассоциативных цепочек, создаваемых по принципу «бега ассоциаций», когда два производных от первоначального объекта образа связываются между собой и порождают третий. Всякий раз мы возвращаемся к стартовой позиции – изначально заданному объекту понятийного и ассоциативного анализа. Чем большим творческим потенциалом обладает педагог, тем более ярким и самобытным воссозданным им ассоциативным рядом. Однако в качестве исходного рабочего материала «вполне подойдет» ассоциативная цепочка, созданная из общепринятых ассоциаций, пересекаемых с вариантами стереотипного массового сознания.

Например, на этапе первичного осмысления понятия «автобус» («трамвай», «троллейбус», «дилижанс» и т.п.) при попытке сконструировать новую форму познавательного дела, первая из ощущаемых реакций – оценить происходящее как нелепую затею. Но уже на первой минуте понятийного погружения («автобус – это вид общественного транспорта, имеющий определенный маршрут следования ...») творческое подсознание начинает «выдавать» обширный ассоциативный ряд: автобусная остановка, пассажиры, кондуктор, билеты, «заяц», штраф, место в салоне, вид из окна и т.д., который существенно дополняет ранее извлеченную смысловую «картинку», вырабатывая мощный импульс для продолжения развития творческой мысли.

**5. Полезный потенциал.** Определяется как возможность реализации широкого круга педагогических задач, которые помогут снять (ослабить, нейтрализовать) имеющие противоречия воспитательного характера.

**6. Роли.** Обозначаются точно установленные функции участников игрового действия (конкретных учащихся, класса, приглашенных лиц), выполняющих определенные роли, поручения, задания организаторов, необходимые для обеспечения достоверности имитационного замысла, или выступающих в качестве зрителей, экспертов и т.д.

**7.Историческая справка.** Этот этап описания модели не является обязательным. Обращение к исторической справке оправдано, если исходный аналог творческого произведения имеет интересную (поучительную) историю, о которой полезно знать участникам для более глубокого и точного его воссоздания.

**8.Механизм реализации.** Данный этап конструирования новой формы представляет собой непосредственное определение и озвучивание ее существенных особенностей. Его осуществление начинается с наметки предметного смысла игровых действий, узловых моментов будущей интриги. Этот этап позволяет ответить на следующие вопросы: к чему должны стремиться участники, что является результатом их действий, каково назначение и содержание подготовительной работы, будет ли использоваться соревновательная канва происходящего, каковы единые непротиворечивые правила и детали игровой фабулы. Полностью выстроить механизм реализации возможно после завершения разработки общего замысла модели с учетом всех возникающих нюансов развития игровой ситуации. Желательно, чтобы итогом проделанной творческой мыследеятельности стал письменный вариант описания модели.

**9.Игровой толковый словарь.** Его создание предполагает освоение лексического пространства моделируемого объекта. Особая лексика, используемая при разработке модели, выполняет, как минимум, три основные функции: 1)общего фона, обеспечивающего правдоподобность и узнаваемость творческого произведения реальной жизни; 2) импульса для появления новых сюжетных ходов, правил, возникающих при обыгрывании вводимых специальных терминов и условных реплик; 3)усиления эмоциональной привлекательности, «магнетизма» предстоящего события.

**10.Оборудование и реквизит.** Этот фрагмент описания формы является результатом продумывания звукового, визуального и музыкального ряда, мизансцены, элементов костюмов участников, спецэффектов; включает

указания по подключению театрального инструментария, необходимого оборудования и реквизита.

Подчеркнем, что варианты описания форм, созданные с опорой на технологический алгоритм имитационного воспроизведения, намечают лишь общую канву ее описания, один из возможных вариантов образа будущей модели. Понадобится немало усилий, замешанных на различных видах творческой энергетики организаторов, чтобы описанная идея обросла сценарной партитурой, была переведена в стадию подготовки и реализации предметного замысла.

У педагогических находок, сопровождающих творческий поиск новых форм, не бывает несущественных деталей и мелочей. На конечный результат работает все, начиная с выбора названия формы.

Предложенный способ организации творческой мыследеятельности при разработке новых моделей, конечно же, является не единственно возможным. Но наш опыт позволяет утверждать, что данный подход является «рабочей» технологией, позволяющей достигать профессиональных целей. В течение ряда лет она была успешно апробирована в нашей гимназии силами межкафедральной творческой группы педагогов, занимающейся созданием банка форм творческого взаимодействия с учащимися в логике практического осмысления аксиологического подхода к воспитанию. Результат этих изысканий по моделированию форм и их практическому использованию нашел свое отражение в создании школьного банка форм воспитывающей и досуговой деятельности.

Формы, созданные с опорой на игровое воспроизведение жизненных явлений, являются обильными по формату применения. Они могут быть включены как «малыми формами» в привычные, освоенные формы организации внеурочных занятий, и становиться самодостаточными способами оформления их содержания.

Неисчерпаемое многообразие вариантов творческого конструирования удобно показать в сравнении с устоявшимися, распространенными в школьной практике формами воспитательной работы.

***Традиционные формы познавательной воспитывающей деятельности:*** обзоры научно-популярных статей в периодической печати, олимпиады, ученические конференции, турниры знатоков, лекции, беседы, встречи с интересными людьми, экскурсии в музеи, посещение выставок, недели книги и др.

***Имитационные формы познавательной воспитывающей деятельности:*** академия нескучных наук, ассорти умных забав, аукцион знаний, банк познавательных вкладов, биатлон с вопрос-мишенями, бильярд познавательный, блицкриг полководцев мысли, бокс знатоков, бридж с вопросами, гонка за лидером, гранд-викторина, домино изобретательства, защита своих ошибок, интеллект-бой, интеллектуальный треугольник, информбюро, ипподром для знатоков и любителей, катапульта вопросов, кафе ученическое, кроссворд-информация, круговорот знаний, кубик – словарь, лекторий ученический, лестница научно-технического восхождения, листопад вопросов, лифт нового поколения, логос-бой, ломбард для знатоков, лото пословиц и поговорок, марафон интеллектуальный, панно из фрагментов знаний, перекресток истины, познавательные олимпийские игры, пресс-конференция, рулетка знаний, троллейбус для любознательных пассажиров, энциклопедия Нобелевских лауреатов, эрудит- хоккей, и др.

Наш опыт показывает, что овладение секретами творческой мыследеятельности по конструированию новых моделей воспитательной работы со школьниками – решаемая профессиональная задача современного педагога. Быть волшебником, любящим дарить детям радость, умеющим удовлетворять их потребность в духовно-душевных «раз – влечениях» (т.е. «разных влечениях» души, интерпретация С.А.Шмакова), с опорой на экспрессивность, выразительность, романтическую окрашенность, смысловую многомерность, непросто, но этому можно и должно учиться.

Для каждого педагога, работающего со школьниками в качестве классного руководителя, организатора воспитательной работы и досуга, учителя-предметника очевидна практическая ценность создания методической копилки, содержащей новые идеи и находки, которые могут быть реализованы как на уроке, так и во внеурочной деятельности учащихся.

Создать школьную копилку форм внеурочной деятельности – значит, прежде всего, собрать воедино разнообразные идеи будущих форм, которые заложены уже в названии формообразующих оболочек. Стержнем для такой коллекции может стать каждый из объективных признаков классификации форм, а также и другие формальные основания, например, алфавитный принцип.<sup>1</sup>

В качестве иллюстрации практического использования технологии имитационного моделирования приведем пример из школьной коллекции форм воспитательной работы по одному из направлений ВД, сконструированной в логике предложенного алгоритма.

### **Строительство дома Жизни( социальное направление)**

**Ключевая форма:** строительство.

**Гнездо близких форм:** строительство дома Дружбы, строительство центра детского творчества, строительство публичной библиотеки, строительство парка аттракционов и развлечений, строительство дома Мечты и др.

**Понятийный анализ:** строительство – возведение зданий, сооружений, жилых домов.

**Ассоциативный ряд:** новостройка, подъемный кран, кирпич, строители, прораб.

**Полезный потенциал:** улучшение психологического климата в среде одноклассников, создание атмосферы радостных ожиданий, теплоты и доверия, воспитание эмпатии.

<sup>1</sup> Возможный вариант такой коллекции идей представлен на сайте ГИМЦ г. Владимира <http://gimc.ru/>

**Роли:** строители (жильцы) дома, прораб, эксперты госприемки.

**Механизм реализации:** школу часто называют вторым домом, ведь каждый ребенок школьного возраста день за днем проживает здесь свою жизнь. Однако далеко не каждый ученик чувствует себя в своем классе, в школе дома. А между тем очень многое зависит от самих ребят. Игровая фабула данной модели основывается на том, что создать Дом Жизни, где все будут жить по сказочному счастливо, в любви и согласии, можно только из «строительного материала» с особыми свойствами: доброты, понимания, взаимопомощи, терпения, такта, юмора и др. Очень важно, чтобы эта форма досуга не стала только развлекательной, но несла в себе социально-нравственные ценности, имеющие личностный смысл для каждого и обогащающие взаимоотношения одноклассников. План-проект постройки дома составят его будущие жильцы. Каждое из значимых качеств межличностных отношений и правил совместного проживания проявится в отдельном конкурсе-кирпичике будущего дома. Эти бутафорские кирпичи, выполненные из плотной бумаги (картона), а также средства, заменяющие цементирующий раствор, составляют основные стройматериалы.

Играть могут несколько команд, но цель у всех одна – построить общий дом. В младшем и среднем школьном возрасте, когда состязательность имеет особую привлекательность, команды могут поочередно «укладывать кирпичи» после выполнения конкурсных заданий.

Однако духу главной идеи данного дела больше соответствует вариант единой команды – «всенародной» стройки, при котором участники по желанию выполняют игровые задания. Дом в буквальном смысле растет у всех на глазах по мере того, как кирпич за кирпичом выкладывается его макетная модель. Строительные кирпичи, определяющие содержание игровых заданий, могут быть такими: понимания, взаимопомощи, любви, мудрости, дружбы, улыбки, здоровья, чистоты, хозяйственности. Всю конструкцию здания венчает крыша хорошего настроения. Для ее возведения каждый получает конверт с разными гримасами (в основном с изображением



положительных эмоций). Прислушиваясь к себе, своему внутреннему состоянию, каждый участник строительства выбирает соответствующее «фото», приклеивает его на общий ватманский лист и подписывает. Через несколько минут групповая фотография на память готова.

### **Игровой толковый словарь:**

**«План-проект»** - макет будущего школьного дома, основанный на ценностях его строителей.

**«Строительные кирпичи»** - черты межличностного общения в коллективе и правила совместного общежития, выделенные жильцами и воплощенные в игровых конкурсах.

**«Цементирующий раствор»** - кнопки, скотч, магниты и т.п. для скрепления кирпичей.

**«Прораб»** - производитель работ - непосредственный руководитель работ на стройке.

**Оборудование и атрибуты:** макет будущего дома; бутафорские кирпичи, выполненные из плотной бумаги; клей, кнопки, скотч, магниты; музыкальное сопровождение.

Приведенный фрагмент методической коллекции форм<sup>2</sup> может быть полезен не только с позиции выбора идей для воспитательной практики, но и как пример возможного описания форм для создания школьной методической копилки.

Особый смысловой акцент разработанной коллекции сделан на многообразие форм и способов предъявления воспитаннику ценностного выбора. Ведь стать личностной ценностью может только эмоционально привлекательная отношенческая позиция, а для обеспечения этого условия важно не только содержание, но и внешняя оболочка предъявления социальной или нравственной нормы.

---

<sup>2</sup> Полная версия коллекции форм внеурочных занятий с использованием технологии имитационного моделирования размещена на сайте ГИМЦ г. Владимира <http://gimc.ru/>