

## **Методические рекомендации по применению различных форм воспитательной работы, способствующих социализации воспитанников**

Любую форму воспитательной работы можно отнести к одной из следующих трех больших групп: **мероприятия, дела, игры**. Первые и вторые различаются по субъекту организации деятельности (взрослые или дети).

**Мероприятия** - это события, занятия, ситуации в коллективе, организуемые педагогами или еще кем-либо для воспитанников с целью непосредственного воспитательного воздействия на них.

**Дела** - общая работа, важные события, осуществляемые и организуемые членами коллектива на пользу и радость кому-либо, в том числе и самим себе.

Целый ряд форм воспитательной работы имеет признаки игры.

### ***«Живая газета»***

Участники газеты (7-10 чел.), сначала обсуждают программу номера, придумывают его композицию. Газета может затрагивать международные события, рассказывать о новостях в стране, в родном крае, городе и обязательно о своем образовательном учреждении. Главное- выбирается идея, которую газета будет защищать, и явления, против которых она будет выступать. У газеты могут быть постоянные рубрики: «Шар земной», «Держава», «Родной край», «Аргументы и факты», «Спрашивай- отвечаем», «Поздравляем», «Это интересно», «Очевидное- невероятное» и т. д. «Живая» газета может использовать традиции радио и телевидения, жанры живого слова- сказку, басню, загадку, былинку, частушку, куплеты. Газета может быть сатирической, политической, экологической, веселой, озорной- разной.

### ***«Клуб фантызеров»***

Фантызеры - это не то же самое, что и фантазеры. Фантазеры - это люди, которые умеют и любят мечтать, воображать, придумывать, в общем - фантазировать. А фантызеры - это люди, которые умеют и любят играть в «фанты». В свою очередь, «фанта»-это старинная, народно-аристократическая игра.

Обычно игра в фанты проходит в два этапа. На первом этапе у участников игры отбираются различные предметы, которые и называются фантами. Предметами могут быть расчески, носовые платки, часы, ремни, колечки, бантики и т. д. Отбираются эти предметы двумя способами. Первый- когда всем собравшимся просто говорят: «Дайте, пожалуйста, какую -нибудь вашу личную вещь». Второй способ- когда вещи отдают не просто так, а проигрывают. Проиграть вещи можно в любую игру. Например, в игру на развитие внимания «Птица, рыба, зверь». В этой игре ведущий указывает рукой на любого участника и произносит, например: «Зверь». Если участник в течение трех секунд не называет любое млекопитающее существо, то у него забирается вещь.

Затем начинается второй этап фантызирования, в котором требуется также и фантазирование. Кто-то из игроков, обладающий наиболее развитым воображением, встает спиной к собравшимся. Ведущий достает из коробки предметы и спрашивает: «Что сделать этому фанту?». Игрок придумывает для хозяина предмета веселое задание. Затем все определяют, кто же хозяин фанта, и ждут, когда хозяин выкупит свою вещь. А выкупить ее можно лишь способом- выполнив предложенное задание.

### ***«Проблема на ладошке»***

Предлагаемая форма работы «Проблема на ладошке» призвана помочь ребенку стать субъектом и стратегом собственной жизни, помочь ему в самореализации.

Методика проведения занятия проста. Дети садятся в круг. Каждый ребенок поочередно держит на ладонке предмет, символизирующий Жизнь (или проблему), и высказывает свое личное отношение к ней.

В качестве иллюстрации приведем один из возможных вариантов такого занятия, небольшой фрагмент. Педагог держит на ладонке предмет (свечу, мяч, цветок...) и обращается к детям: «Я смотрю на этот мяч. Он круглый и небольшой, как наша Земля в мироздании. Земля- тот дом, в котором разворачивается моя жизнь. Что бы я сделал с моей жизнью, если бы полностью был властен над ней?».

Цель данной формы- создание ситуации, порождающей потребность в философствовании. Результат- мысль каждого участника, которую не следует сдерживать. Не важно, будет ли она изложена ясно, логично или у кого-то будет похожа на нечленораздельный лепет. Важно, чтобы для каждого ребенка произошло прозрение относительно его связей с миром, другими людьми. Должно прийти понимание, что наши проблемы не могут существовать только внутри нас, ведь наша жизнь протекает в мире людей.

### ***«Перестроечный процесс»***

«Перестроечный процесс»- игра командная. Играют в не две и более команд. Задача команд очень простая- построится в одну линию согласно прозвучавшему распоряжению при этом звучат такие:

- построится по росту в порядке увеличения;
- построится по весу в порядке уменьшения;
- построится по количеству пуговиц на одежде;
- построится по ширине плеч в порядке увеличения;
- построится по величине кулака в порядке уменьшения...