*Терминологический словарь*

*Беседа* – метод обучения, применяемый в процессе воспитания.

(1) - вопросно- ответный метод обучения, применяемый учителем с давних времен (н-р, Сократом), с целью активизации умственной деятельности учащихся в процессе приобретения новых знаний, повторения и закрепления полученных ранее;

(2) – метод психолого- педагогического исследования, получения информации на основе вербальной коммуникации;

(3) – форма и метод воспитания, раскрывающий содержание соответствующих норм поведения.

Виды бесед:

катехизическая, или репродуктивная – направлена на закрепление, проверку изученного материала путем его повторения;

эвристическая, поисковая, опираясь на имеющиеся знания учащихся, педагог подводит их к усвоению новых понятий;

сократическая – поиск истины через сомнение, которому подвергается каждый получаемый вывод.

*Вечера* - Массовая форма работы, может проводиться например, в форме коллективного творческого дела (КТД). Для их организации и проведения педагог: определяет цель и задачи; знакомится с имеющейся литературой; выбирает тематику, составляет план проведения, обсуждает их с воспитанниками. Совместно с детским творческим активом пишется сценарий; готовятся проекты оформления зала; подготавливаются участники; создается информационно- лекторская группа для выпуска бюллетеней, организации заочных конкурсов; подбирается музыкальное сопровождение. Для написания сценария формируется группа детей- сценаристов. Она составляет программу, пишет сценарий. В сценариях рекомендуется широко использовать описание практического опыта, делать иллюстрации и т.п. Материал, выносимый на вечер, должен быть интересен с познавательной, учебной и воспитательной точек зрения, лаконичен, конкретен, стимулировать развитие личности ребенка. По завершении работы над сценарием объявляется конкурс «актеров», оформителей сцены, зала, демонстраторов, художников. Участники могут своими силами подготовить отдельные приборы, модели, макеты и схемы. Дети- актеры, приглашенные на роль ведущего и т.п., должны обладать хорошими речевыми данными. С актерами, так же, как и с воспитанниками – демонстраторами, следует проводить консультации и репетиции для качественного выполнения своих обязанностей. При оформлении зала следует помнить, что: нельзя загромождать помещение обилием настенной информации, так как это будет отвлекать внимание участников от основной темы; декорации на сцене должны отвечать требованиям техники безопасности и противопожарной защиты, чтобы исключит возможность травм и повреждений, как у участников, так и у зрителей. Мероприятие длится не более 1 – 1,5 часов. Если предусмотрен перерыв, продолжительность вечера может быть 1,5 – 2 часа, но лишь для участников 16-17 лет. Это объясняется тем, что мотивы поведения подростков носят ситуативный характер, устойчивость внимания юношей сохраняется в пределах 40 минут. Программа вечера должна предусматривать организацию конкурсов для зрителей, чтобы и они были активными его участниками. В финальной части зрители, проявившие ак­тивность и смекалку, награждаются призами. Массовые формы работы во взаимосвязи с групповыми за­нятиями позволяют включить большое количество детей и подростков; массовая деятельность выполняет многие функ­ции, в том числе функцию контроля результативности ряда групповых и индивидуальных форм работы воспитанников.

*Викторины и познавательные игры -* Форма групповой и мас­совой работы, проводятся по самым разнообразным темам как на общих тематических вечерах, так и в кружках и т.п. При их организации следует учитывать: соответствие материала образовательным и возрастным возможностям детей, должен быть интересен как в познавательном, так и в эмоциональном плане; нести воспитательную нагрузку; вопросы должны быть достаточно сложными; составлять задания и вопросы педагог может с активом воспитанни­ков, проводящих викторину или познавательную игру. Вопросы составляются как теоретические, так и практи­ческие. Формулируются четко, в доступной форме, так, чтобы обдумывание их не занимало слишком много вре­мени. Ответы правильно оформлены, лаконичны. Викторины и игры проводятся по темам, которые требуют разностороннего изучения законов, закономерностей, яв­лений, фактов, большего объема информации по теме. Викторина или познавательная игра может проводиться для того, чтобы воспитанники освоили отдельные вопро­сы темы самостоятельно или же методом групповой учеб­но-исследовательской работы.

Викторины или познавательные игры ведут выбранные из числа воспитанников, педагог-консультант, эксперт, член жюри. Ведущие должны обладать хорошей дикцией и вла­деть навыками неформального общения с участниками ме­роприятия и зрителями. Ответы участников оцениваются как в личном, так и в групповом зачете. Дети, имеющие лучшие результаты, отмечаются призами. Усиливают эмо­циональное восприятие действия технические средства, специальные костюмы для ведущих, а также наглядный материал (плакаты, карты, чертежи и пр.), приготовлен­ные самими воспитанниками.

Викторины и познавательные игры также выполняют фун­кцию контроля результативности ряда групповых и ин­дивидуальных форм работы воспитанников.

*Выставки*  - Форма работы учреждения дополнительного обра­зования, стимулирующая активность, изобретательство, рационализаторство и т.д. детей, развивающая образова­тельные и профессиональные интересы, индивидуальные способности. Их организация помогает детям увидеть дело своих рук, проявить себя в творческом поиске, установить новые отношения и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

В педагогической теории и практике различают два ос­новных вида выставок: познавательные и выставки детс­ких творческих работ.

Познавательные выставки готовятся в виде экспозиций, отражающих определенные темы и разделы образователь­ной области, раскрывающие роль науки (литературы, ис­кусства) в жизни человечества или знакомящие с историко-биографическими сведениями.

Выставки детских творческих работ, как правило, совме­щают с проведением вечера, викторины, недели знаний, итоговых занятий кружка или др. Они организуются как отчеты детей и их педагогов за определенный период ра­боты кружка, объединения, секции.

На выставку воспитанники представляют свои самодель­ные конструкции, фотографии, игрушки, альбомы рисун­ков, творческие сочинения, гербарии; ведутся экскурсии -педагогами или (и) детьми; при подведении итога работы оцениваются членами жюри, отбираются лучшие на район­ные, областные смотры.

Представленные работы должны отражать способности воспитанника от момента прихода в учреждение до выс­тавки. Экспонаты снабжаются информацией с указанием названия работы, ее исполнителя — лица или кружка. Оформ­ляется помещение, где будут выставлены работы; назна­чаются дежурные в зал экспозиций; готовятся пригласи­тельные билеты, книга отзывов посетителей. Важно активное участие детей в подготовке выставки. Их дея­тельность организуется по нескольким направлениям. Ис­следователи готовят материал для выставки, экскурсоводы разрабатывают тексты выступлений, характеризующих от­дельные экспонаты и экспозицию в целом, демонстраторы осваивают технические устройства и конструкции. Рядом с экспонатом вывешивается табличка, знакомящая посетителей с основными его характеристиками (в случае необхо­димости). Педагоги и дети совместно разрабатывают маршрут осмотра экспозиции. На выставке могут действовать игро­вые автоматы, изготовленные самими воспитанниками. В ходе проведения выставки могут быть организованы не­большие (7-10 минут) лекции для детей и взрослых; на этих лекциях сосредоточивается внимание на перспекти­вах развития науки и техники, литературы и искусства с привлечением детских выставочных работ.

*Деловая игра*

- Педагогический метод моделирования различных управленческих, производственных и учебных ситуаций, имеющий целью обучение отдельных личностей и групп принятию решений;

– метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность путем игры, по заданным правилам.

*Дискуссия* (лат.discussio – исследование, рассмотрение, разбор)

– способ организации совместной деятельности с целью интенсификации процесса принятия решения в группе.

(2)– метод обучения, повышающий интенсивность и эффективность учебного процесса за счет активного включения обучаемых в коллективный поиск истины.

(3)- публичный спор, целью которого является выяснение и сопоставление различных точек зрения, поиск, выявление истинного мнения, нахождение правильного решения спорного вопроса.

Дискуссия считается эффективным способом убеждения. Так как её участники сами приходят к тому или иному выводу.

*Диспут* (лат. Disputar – рассуждать; disputatio – прение ).

(1) – форма организации обучения и воспитания, предполагающая столкновение мнений, взглядов с целью выявления истины, убеждения;

(2) – публичный спор на научную или общественно- значимую тему.

Отличительная особенность диспута заключается в том, что он позволяет вовлечь всех присутствующих в обсуждение поставленных проблем, способствует выработке умения всесторонне анализировать факты и явления, опираясь на приобретенные навыки и накопленный опыт. Успех диспута во многом зависит от его подготовки. Примерно за месяц участники должны познакомится с темой будущего диспута, основными вопросами, литературой. Самая ответственная часть диспута – ведение спора. Многое определяет здесь поведение ведущего. Необходимо заранее установить регламент, выслушивать все выступления, предлагать, аргументировать свою позицию, в конце диспута подвести итоги, сделать выводы. Главный принцип диспута – уважение к позиции и мнению любого участника.

*Конференция -* Массовая форма работы учреждения дополни­тельного образования детей, развивающая навыки само­стоятельного приобретения знаний, потребность в самооб­разовании и самосовершенствовании. В ходе подготовки конференций воспитанникам предлага­ется тематика проблем для самостоятельного изучения или под руководством педагога. Руководитель знакомит моло­дое поколение с основами научной организации умствен­ного труда. В частности, приобретаются умения работать с научно-популярной и справочной литературой, конспек­тировать прочитанное, составлять планы и тезисы докла­дов и выступлений.

Конференции определяется педагогами, но часто согласовывается с воспитанниками. Планируется проведе­ние конференций в начале учебного года, четко определя­ются функции каждого участника.

Количество вопросов, рассматриваемых на конференции, как правило не слишком много, так как по каждому вопро­су необходимо выслушать доклады и организовать их об­суждение. Их подбирают таким образом, чтобы они были доступны для понимания воспитанниками, но и не ограни­чивались материалом, изложенным в учебниках и учебных пособиях общеобразовательного учреждения. В ходе кон­ференции используются аудиовизуальные средства. Время проведения конференции для старших подрост­ков — до 1 часа, для юношей — до 1,5 часов с десятими­нутным перерывом.

*Конкурсно-игровая программа* по заданной тематике - форма предполагает, как правило, предварительную подготовку уча­стников. Это может быть турнир, КВН, всевозможные интел­лектуальные игры и др. Образовательный и воспитательный смысл таких программ состоит именно в подготовке, приду­мывании, совместном творчестве детей.

Педагогу, организующему конкурсно-игровые программы, надо знать о некоторых тонкостях в их подготовке и проведе­нии. Например, при организации КВН важно не превратить игру в обычный экзамен, не лишить детей возможности импро­визировать, проявлять выдумку, фантазию. В то же время самостоятельность детей должна сопровождаться ненавязчи­вым педагогическим руководством. Основная задача школь­ного КВН — привить вкус к тонкой, интеллигентной шутке, научить видеть смешное в себе, окружающей жизни. А это не просто. Ребят так и тянет сострить по поводу Госдумы, Пре­зидента, исторических событий. И когда какой-нибудь шести­классник, еще мало смыслящий в истории страны, пытается шутить на эти темы, то сомнительность такого юмора стано­вится очевидной. Чтобы избежать подобных ошибок, для кон­курсно-игровой программы в форме КВН необходим полный сценарий с формулировкой педагогических задач, описанием мероприятий подготовительного периода, списком рекомендуемой литературы.

*«Музыкальный футбол» или «Интеллектуальный хоккей».*

Участники – две команды, в которых есть определенные роли: тренер, капитан, вратарь, защитники, нападающие. В правилах надо оговаривать, какие вопросы «хоккеисты» готовят на своих тренировках. «Голом», видимо, будет считаться неправильный ответ или его отсутствие. Зато, проводя аналогию с хоккеем, можно интересно организовать игру: задавать вопросы противнику могут только «нападающие», отвечают сначала «защитники», если они не справились, ответ может дать, не совещаясь с ними, «вратарь». «Тренер» может использовать «запасных игроков» для замены. «Арбитр» - удалять с поля за нарушение правил. Организаторам необходимо не забыть все мелочи, характерные для настоящего хоккея, придумать расстановку в зале.

*Игра*

– вид деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры;

– метод обучения и воспитания, связанный с моделированием условных ситуаций и ролей или иной действительности, функционированием в них обучаемых;

– форма организации обучения и воспитания, предполагающая коллективные, групповые, парные и одиночные игры;

- форма общения, связанная с определенными правилами (условиями) для играющих; это состязание нескольких групп, целью которого является достижение определенной цели или решение конкретной проблемы;

– один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений. Особенно важна для детей, которые через воспроизведение в игровом процессе действий взрослых и отношений между ними познают окружающую действительность. Игра служит физическому, умственному и нравственному воспитанию детей.

*Игра-спектакль* - Игра, для которой необходима группа ведущих игровой программы. Как правило, ими выступают педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования, молодые школьные учителя. Сюжет спектакля строится таким образом, что его сторонние участники без предварительной подготовки могут играть небольшие роли или выполнять зада­ния, от которых будто бы зависит судьба героев спектакля. Театрализованная сюжетная игра требует погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки. Темы таких игр могут быть самыми разно­образными, например: «Суд над невежеством», «Литератур­ные салоны 19 века» и т.д. Чаще ее проводят в коллективах старших школьников.

Такая программа в оформленном виде не может выглядеть просто как сценарий — это лишит школьников возможности самим участвовать в развитии сюжетов, разработке образов. Для ее проведения необходимо иметь:

четко изложенные педагогические задачи;

план подготовки игры;

экспозицию —.характеристику среды, обстановки, пред­шествующей началу действия;

сценарий с описанием хода игрового действия, приемов включения школьников в ту или иную ситуацию;

список литературы для подготовки детей к игре.

*Лекция* (от лат. Lectio – чтение). Словесный метод обучения, сущность которого монологическом, систематическом и последовательном изложении учителем (лектором, преподавателем) учебного материала, как правило, теоретического характера.

*Лектории* - Форма массовой работы учреждения дополнитель­ного образования. Они создаются для детей, желающих расширить свои знания в области какой-нибудь науки, узнать ее новые достижения и т.п. Поэтому его проводят по наиболее значимым и важным разделам образователь­ной области соответствующей науки, литературы, искус­ства. Детский лекторий посещают все желающие; веду­щим является педагог или ребенок. К выступлениям при­влекаются ученые, специалисты различных производств, члены творческих союзов, работники других направлений и отраслей народного хозяйства.

Качество проведения лектория повышается, если устные выступления ведущего и приглашенных специалистов со­четаются с демонстрацией опытов, кинофрагментов, слай­дов, с использованием аудиовизуальной аппаратуры. Оптимальное время проведения лектория: для детей 13— 14 лет — до 45 минут; для 15-летних — до 1 часа; для юношей (16—17 лет) — до 1,5 часа.

*Неделя знаний* - Форма массовой работы учреждения дополни­тельного образования детей. Организуется как своего рода гала-представление по образовательной области, включа­ющее почти весь спектр мероприятий. В ее подготовке и проведении принимают участие воспитанники всех студий, секций, объединений. Предварительно изби­рается штаб, куда входят как педагоги, так и дети. Он формируется за 1,5—2 месяца до начала проведения ме­роприятия. На его заседаниях решаются вопросы плани­рования Недели и координации подготовки участников гала-мероприятия. В штабе обсуждается распределение функциональных обя­занностей между участниками проводимого мероприятия. В плане также намечаются те работы, руководство кото­рыми могут взять на себя родители или работники культурно-просветительских центров (например, подготовка и проведение экскурсий на производство, в НИИ; оформи­тельские работы к вечеру; подготовка детей-демонстрато­ров и экспериментаторов др.).

Следует учитывать, что проведение более 2—3 мероприятий в день не целесообразно. Чередуются длительные и слож­ные в постановочном отношении мероприятия (например, спектакли, вечера, конференции) с более простыми. В течение Недели знаний регулярно и широко использу­ется стенная печать. Демонстрируются художественные и научно-популярные фильмы. Обязательными элементами Недели являются работа лекториев, организация конфе­ренций и диспутов. В ходе Недели организуются выстав­ки детских творческих работ. Информация о проведении Недели знаний делается красочной, интересной и доступ­ной детям всех возрастов.

*Праздник* - Особо значимый и трудоемкий по подготовке и организации тип досуговой программы. Он предполагает большое разнообразие видов деятельности и приемов поста­новки с активным участием всех детей. Развлечения могут свободно выбираться участниками или следовать друг за дру­гом одновременно для всех.

Праздничные формы культурно-досугокой деятельности разнообразны. К ним относятся:

слеты, смотры, конкурсы, творческие отчеты, фести­вали детского творчества;

приветствия, презентации, церемонии;

гулянья, карнавальные шествия, театрализованные пред­ставления;

физкультурные праздники;

тематические недели, тематические дни и др.

В рамках праздника могут использоваться торжественные ритуалы, выступления героев важных событий, награждения, различного рода зрелища, игровые программы.

Программа праздника должна содержать не только пере­чень концертных номеров, но и план подготовки праздника, где описаны все организационные мероприятия и указаны ответственные за них. Чем больше детей включено в графу «Ответственный», тем большее воспитательное, социализи­рующее значение имеет событие.

*Ролевые игры* - Вид игр, главная цель которых подвести учащихся к определенным обобщениям и выводам, на основе эмоциональных переживаний учащимися, исполняющих различные роли в процессе игры. Разновидностью ролевых игр могут быть: игры- драматизации в сочетании с эмоциональной рефлексией, моделирование в сочетании с состязательностью и др.

*Соревнование*  - Процесс совместной деятельности людей, выражающейся во взаимном стимулировании активности друг друга и в конечном увеличении полезных результатов совокупных действий и тех, и других.

*Святочные гадания* отличаются таким разнообразием, что нет возможности перечислить их все, ниже приведены лишь несколько из них:

На стол ставят графин с водой, с трёх сторон от него зажжённые а свечи, а за ним зеркало и смотрят в зеркало через графин. Что увидят в зеркале, то сбудется. Зажигают спичку или лучину с одного конца, а другим втыкают в какую-нибудь щель и смотрят, куда она упадёт, когда сгорит, - с той стороны и будет жених.

Зажжённую лучину быстро погружают в воду. Если она сразу гаснет значит, суждена бедная жизнь, а если огонь перейдёт выше – будет жить богато.

Льют расплавленное олово или воск в воду, загадывают о суженном или о своём будущем по форме, в которую они отольются.

Сжигают лист бумаги, держат его так, чтобы тень отбрасывалась стену, и по контурам тени судят о своём будущем.

Нужно загадать желание, налить в стакан 6 ложек и поставить на ночь. Если утром воды прибавится, значит, задуманное сбудется, а если убавится, то не сбудется.

В новогоднюю ночь пишут на клочках бумаги свои желания. В ночь при первом ударе часов зажигают бумажку, и если успеют |сгореть, желание сбудется.

Что же касается "колядования", то оно начиналось с первого же дня Рождества и до Крещения. Взрослые и дети ходили по домам славить Христа. Колядки - небольшие по объёму величальные поздравительные песни. В поэтическом тексте хозяину выражаются пожелания хорошего урожая, большого приплода скота, благополучие в бытовых и семейных отношениях.

В результате длительного забвения русской традиционной культуры у многих успело укорениться ложное, поверхностное представление о колядовании как о низкопробном попрошайничестве. И приходится ино­гда даже сталкиваться с такими курьёзами, когда взрослые, русские вро­де бы люди, по этой самой причине запрещают своим детям колядовать, дескать, не учись попрошайничать. Между тем народная мудрость гла­сит: "Гость в дом - Бог в дом". Это древняя славянская традиция никоим образом не может унизить, напротив, она возвышает человека, укрепляет в его душе родовые идеалы добра и любви.

*Традиции* (от лат.traditio – передача, повествование)

- Исторически сложившиеся и передаваемые из поколения в поколение знания, формы деятельности и поведения, а также сопутствующие им обычаи, правила, ценности, представления. Традиции складываются на основе тех форм деятельности, которые неоднократно подтвердили свою общественную значимость и личностную пользу. С изменением социальной ситуации развития той или иной общности традиции могут разрушаться, трансформироваться и замещаться новыми. Традиции служат важным фактором регуляции жизнедеятельности людей, составляют основу воспитания.

- Способ сохранения и передачи социального опыта, воспроизводства устойчивых общественных отношений, поддерживаемый силой общественного мнения и обычаев.

*Тренинг* - Форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении.

*Церемония*- Последовательность действий, имеющих символическое значение, посвященных празднованию к.-л. событий или дат. Церемония в учебно- воспитательных учреждениях необходимы для придания торжественности и красочности отдельным событиям жизни детского коллектива, создания и закрепления традиций, для формирования детского коллектива.

*Экскурсия* - Одна из массовых форм работы, имеющая как познавательное, так и воспитательное значение. Они проводятся с различными целями, чаще всего тогда, когда теоретический материал изучен, а некоторые – до изучения теоретического материала с целью предварительного знакомства с отдельными явлениями, процессами, материалом, который впоследствии поможет ребенку в приобретении новых знаний и способов практической деятельности. Ряд экскурсий направлен на знакомство детей в профориентационных целях с условиями работы специалистов различных отраслей народного хозяйства.

При организации экскурсии определяются ее цели и план проведения. Педагог может проводить ее сам в качестве экскурсовода или привлечь к работе с детьми специалистов. Важно, чтобы экскурсовод был компетентен и мог заинтересовать воспитанников своим выступлением. Возможна организация экскурсий на объекты, предложенные самими детьми. В этом случае учитываются вышеизложенные положения. Подготовка и организация такого рода экскурсий лежит на самих детях, на использовании их самодеятельных начал. Вместе с тем педагог уточняет все детали предстоящей экскурсии и принимает в ней участие.