



# ФОРМЫ ВЫХАВАЎЧАЙ РАБОТЫ



**В. Ч. Хвайніцкая**

# Выхаванне

- працэс педагагічнай дапамогі дзіцяці ў станаўленні яго суб'ектнасці, культурнай ідэнтыфікацыі, сацыялізацыі, жыццёвым самавызначэнні



# Класіфікацыя форм выхаваўчай работы



**3 тыпы:**

- **мерапрыемствы;**
- **справы;**
- **гульні.**

(класіфікацыя А.У.Цітовай)



# Тыпы форм адрозніваюцца па:



- **мэтавай накіраванасці;**
- **пазіцыі ўдзельнікаў  
выхаваўчага працэсу;**
- **аб'ектыўных выхаваўчых  
магчымасцях.**



# Мерапрыемствы

– гэта падзеі, заняткі,  
сітуацыі ў калектыве,  
якія арганізуюцца для  
выхавання педагогамі  
ці кім-небудзь з  
дарослых (альбо  
асобнымі вучнямі)



**Мэтавая накіраванасць** –

праводзяцца для непасрэднага  
выхаваўчага ўздзеяння на вучняў.

**Пазіцыя вучняў** – сузіральна-  
выканальніцкая.

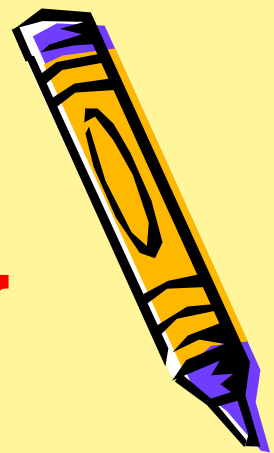
**Пазіцыя педагога** – актыўна-  
арганізатарская.

**Выхаваўчыя магчымасці** –  
ад сярэдніх да высокіх.



# Формы мероприемстваў

- заняткі;
- гутарка;
- лекцыя;
- дыспут;
- экскурсія;
- культпаход;
- прагулка і г.д.



# Справы

- гэта агульная работа,  
важныя падзеі, якія  
арганізуюцца і  
здзяйснююцца членамі  
калектыва (вучнямі)





**Мэтавая накіраванасць** –

праводзяцца на карысць і радасць каму-небудзь, у тым ліку і сабе самому.

**Пазіцыя вучняў** – дзейна-выканальніцкая.

**Пазіцыя педагога** – апасродкавана-арганізатарская.

**Выхаваўчыя магчымасці** –  
высокія.



# Формы выхваўчых спраў

- працоўныя дэсанты;
- працоўныя аперацыі;
- рэйды;
- ярмаркі;
- фестывалі;
- самадзейныя выставы;
- агітбрыгады і г.д.



# Гульня

гэта ўяўляемая ці  
рэальная дзейнасць



РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ



## Мэтавая накіраванасць –

праводзяцца з мэтай адпачынку, забавы і навучання.

Пазіцыя вучняў – актыўна-арганізатарская.

Пазіцыя педагога – апасродкавана-арганізатарская.

Выхаваўчыя магчымасці – высокія (пры гэтым выхаваўчае ўздзеянне не відавочнае, апасродкаванае).





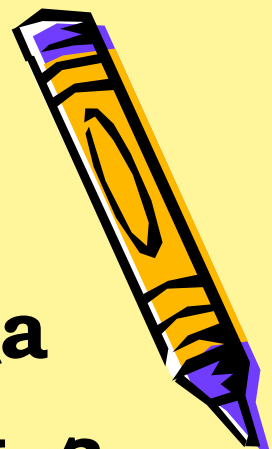
# Віды гульняў

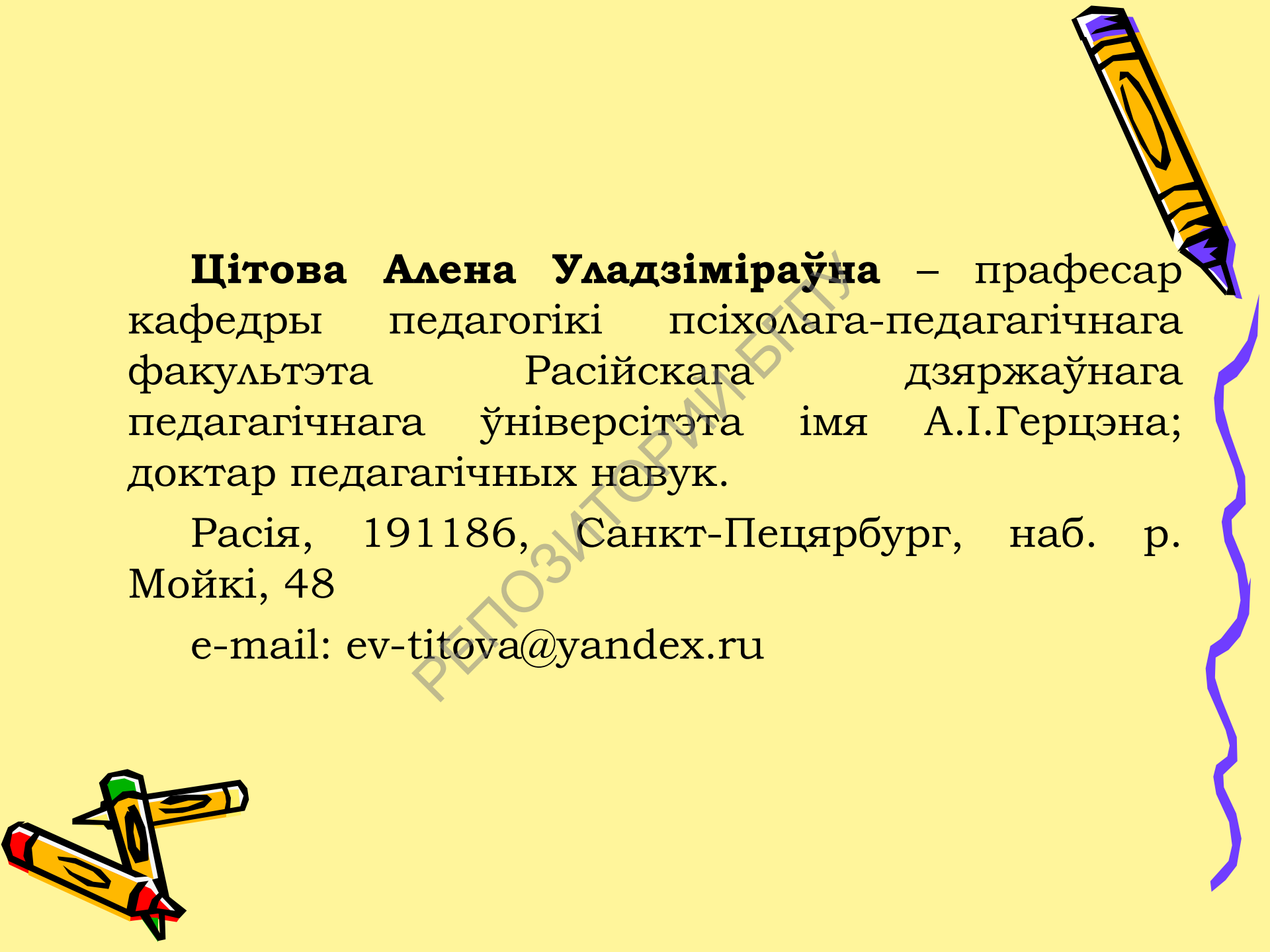
- дыдактычныя гульні;
- сюжэтна-ролевыя гульні;
- гульні на мясцовасці;
- спартыўныя гульні;
- пазнавальныя гульні і інш.



# Такім чынам:

- ❑ мерапрыемствы праводзяцца кім-небудзь для каго-небудзь з мэтай выхаваўчага ўздзеяння;
- ❑ справы арганізуюцца для каго-небудзь альбо для чаго-небудзь з мэтай прадуктыўнай дзейнасці;
- ❑ гульні самакаштоўныя як спосаб правесці час у сумеснай працы, вучобе альбо адпачынку.





**Цітова Алена Уладзіміраўна** – прафесар  
кафедры педагогікі псіхалага-педагагічнага  
факультэта Расійскага дзяржаўнага  
педагагічнага ўніверсітэта імя А.І.Герцэна;  
доктар педагогічных навук.

Расія, 191186, Санкт-Пецярбург, наб. р.  
Мойкі, 48

e-mail: [ev-titova@yandex.ru](mailto:ev-titova@yandex.ru)

