**Формы и методы работы с детским коллективом**

***Сказка о трехколесном велосипеде***

Недалеко от волшебного леса жили были люди в деревне. Однажды поздним вечером в одну из крайних изб постучался волшебник, он очень устал и попросил остаться на несколько дней передохнуть, чтобы продолжить свой путь. Выглянул он утром из окна — солнышко встает, девушки деревенские за грибами пошли, прошептал что-то чародей на непонятном языке и прямо из воздуха появилось сказочное колесо.

Вышел волшебник прогуляться по улице — видит мужики всей деревней на сход собираются. Вот на возвышение поднялся староста, речь говорит, народ затылки чешет, перешептывается. Посмотрел, посмотрел волшебник на все это действо и сотворил еще одно колесо.

Пока ходил гость по деревне, по сторонам смотрел, уж смеркаться стало. Молодежь разложила на берегу реки большой костер, стали парни с девушками хороводы водить. Понравились игры и забавы волшебнику, он возьми да произнеси заклинание. Тут откуда ни возьмись катится третье колесо.

Отдохнул, чародей в деревне, новых сил набрался, а на следующий день, перед тем как попрощаться с гостеприимными хозяевами, собрал странник три колеса и соорудил из них чудо игрушку — велосипед. «Это говорит вашим деткам останется, чтобы играли, играли да уму разуму учились!»

Формы воспитательной работы с детским коллективом

**Линейка** (торжественная церемония) — ритуальное представление, предполагающее построение участников в шеренгах на какой-либо площадке. Выход на линейку имеет на наш взгляд, второстепенное значение. Функции субъектов взаимодействия следующие:

* ведущий линейки (находится в центре внимания);
* выступающие (с монологами или короткими представлениями выходят в центр внимания);
* зрители;
* исполнители ритуальных действий.

Содержанием взаимодействия является формирование эмоционально-ценностного отношения и получение какой-либо информации.

Первостепенная роль отводится соблюдению ритуалов при проведении линейки (подъем государственного флага, исполнение гимна, вынос знамени и штандартов, перекличка, награждение, клятва, присяга, ритуальное приветствие, возложение цветов) и более десятка новых (вручение верительных грамот, символов, амулетов, ритуал «обращения к Повелителю Пятерок», ритуал «изгнания двоек», ритуал «втирания бальзама усердия» и другие)

Ритуал должен обязательно проходить в центре внимания или быть соориентирован на доступность для общего наблюдения. Весьма показателен ритуал выноса знамени. Как правило он предусматривал движение ритуальной группы по всему периметру строя и остановку в центре внимания. Здесь могла происходить передача знамени, смена почетного караула и т.п. Затем, после окончания церемонии ритуальная группа уже могла не обходить строй, чтобы избежать однообразия.

**Спектакль** — представление, предполагающее демонстрацию выступающими для зрителей целостного театрального действия: «рождественский спектакль»; устный журнал (газета), выступление агитбригады, т.е. демонстрация какой-либо информации (актуальных проблем) в художественной форме. Спектакль предполагает реализацию участниками таких функций, как актеры (выступающие) и зрители. В самом театральном сценарии (пьесе) заложено развитие сюжета: завязка, восхождение, кульминация, развязка. Поэтому педагогу следует учитывать заложенный пьесой эмоционально-содержательный алгоритм.

Спектакль может проходить в зрительном зале, на открытой площадке и т.п.

**Концерт** — «публичное исполнение музыкальных произведений, возможно в сочетании с хореографией, декламацией и другими номерами». Другими словами, концерт- это, представление, предполагающее демонстрацию выступающими для зрителей художественных номеров (танец, песня, театральная миниатюра и др.).

Сложность концерта состоит в том, чтобы разные номера выстроить в последовательные части: завязка, развитие, кульминация, развязка и финал. В последнее время часто устроители шоу программ используют в качестве финала сейшен — финальную песню, которую поют все участники по строчке или куплету.

**Просмотр кино** — , видео- , телефильма, спектакля — представление, в ходе которого участникам демонстрируется зрелище, подготовленное профессионалами.

Представление-соревнование или «Праздничная шоу программа» (конкурсная программа на сцене или на площадке) — представление, предполагающее демонстрацию зрителям соревнования между участниками в чем-либо: конкурсная программа на сцене или спортивные игры на площадке; КВН, рыцарский турнир познавательно-интеллектуальная игра, спортивные командные игры. Спортивные игры могут быть как традиционные, так и шутливые.

**Лекция** (публичное выступление) — представление, демонстрирующее в виде монолога совокупность взглядов по какому-либо вопросу. Принципы, лежащие в основе речевого воздействия на сознание: доступность информации, аргументированность доводов, интенсивность, ассоциативность, наглядность, экспрессивность, ясность выражений.

**Фронтальная беседа** («Встреча с интересным человеком», «Орлятский огонек») — специально организованный диалог, в ходе которого ведущий руководит обменом мнениями по какому-либо вопросу (проблеме). Фронтальная беседа может быть организована с использованием игры. Например, урок («Урок творчества», «Урок добра», «Урок фантазии» и т.п.), имитирующий школьное аудиторное занятие. Ведущий приобретает роль учителя, остальные участники — учеников, а правила такой игры соответствуют правилам обычного школьного урока. Весьма показательным является изменение, которое произошло с телепередачей «Час пик». Задуманная как фронтальная беседа (участие в беседе телезрителей осуществлялось с помощью телефонных звонков), передача превратилась в демонстративную индивидуальную беседу (телевизионные аналоги — «Женские истории», «Абажур»). Вызывает интерес технологический анализ телепередачи «Смак». Данная телепередача является представлением, демонстрирующим индивидуальную беседу (с интересным человеком) в ходе предметно-практической деятельности.

**Митинг** — Торжественное собрание для обсуждения каких-либо значимых вопросов, предполагающее демонстрацию взглядов в виде устных монологических выступлений отдельных ораторов.

**Диспут** — специально организованное представление, в ходе которого происходит демонстративное столкновение мнений по какому-либо вопросу (проблеме).

**Дискуссия** (в том числе совещание, планерка, собрание коллектива)- специально организованный обмен мнениями по какому-либо вопросу (проблеме) для получения информационного продукта в виде решения. Различают следующие разновидности дискуссии: «круглый стол», «заседание экспертной группы», «форум», «симпозиум», «дебаты», «судебное заседание».

Эффективность дискуссии зависит от соблюдения участниками определенных правил, где запрещены: словесные оскорбления, драки.

**Защита проектов** — представление, в ходе которого участники или группы демонстрируют какие-либо проекты. Достаточно популярной является такая разновидность этой формы как «Защита фантастических проектов». Функции участников взаимодействия: ведущий, зритель-коммуникатор, демонстратор. Защите проектов обязательно предшествует такая форма как подготовка к представлению — придумывание, разработка и оформление проекта.

**Ярмарка** (народное гуляние) — развернутое на определенной площадке совместное развлечение, предполагающее вовлечение участников в различные аттракционы. Примерами данной формы являются разработки проведения Новогоднего праздника, праздничная ярмарка-гуляние», «Зимняя ярмарка» и т. п.

Игровой идеей (материалом), положенной в основу разновидностей «гуляния», могут быть улица, район города, где проходит развлечение, а также место, предназначенное для этого специфического времяпрепровождения. Вариантом проведения гуляния является «Вечер альтернатив» Особенность «Вечера альтернатив» состоит в том, что гуляют участники своими отрядами (временными коллективами). Исходя из определенного нами признака формы, обозначим процедуры, акты и ситуации, присущие ярмарке-гулянию.

**Во-первых**, это свободное движение участников по всему пространству, где расположены площадки — аттракционы. Вовлечение в аттракционы обычно обеспечивается следующим образом: за участие в аттракционах выдаются жетоны, которые можно обменять на что-либо вкусное или полезное. Существует возможность развернуть целую экономическую игру. Известны случаи, когда в самом начале и финале ярмарки жетоны обменивались на настоящие деньги. Несколько иной механизм вовлечения участников в аттракционы предусмотрен в Методической разработке «Новый год на Дерибасовской». Здесь старшеклассники тратят свои жетоны, получая за них карточки со словами. Тот, кто сможет собрать из полученных слов целую фразу или несколько фраз становится победителем и получает специальный приз.

**Во-вторых,** следует определить специфику аттракциона как специфического конкурса, не требующего особых умений, длительного времени на выполнение задания.

**В-третьих,** ярмарка обычно начинается общим сбором, где объясняются правила игры, могут быть названы призы, которые ждут участника, набравшего наибольшее число жетонов.

**В-четвертых,** финал ярмарки может проходить в виде аукциона — распродажи, где участники смогут освободиться от оставшихся у них жетонов, приобретая памятные призы и сувениры.

Алгоритм проведения ярмарки включает в себя:

* общий сбор, который может сопровождаться линейкой, карнавальным шествием,
* свободное движение участников по пространству,
* свободный выбор аттракциона и участие в нем,
* финальный сбор, с аукционом или без него.

**Представление в кругу** — ритуальное развлечение, которое разворачивается вокруг какого-либо предмета (новогодняя елка, пионерский костер и т.п.), предполагающее перемещение участников по кругу.

**Танцевальная программа (дискотека)** — специально организованное на одной площадке развлечение, предполагающее танцы Существует разновидность танцевальной программы включающая соревновательность — это, так называемый «Стартинейджер».

**Вечер общения в импровизированном кафе** — специально организованное на одной площадке развлечение, имитирующее застолье. Разновидности данной формы: «вечеринка», «посиделки», «салон», «клуб», «прием», «ассамблея». Данная форма предполагает такие атрибуты кафе как столики, приглушенное освещение, угощение и т.д. Однако возможны и «посиделки без угощения» — «Алфавитные концовки», «Блокнот интерпретатора».

**Субботник** (трудовая акция)- ограниченная по месту и времени специально организованная предметно-практическая трудовая деятельность детей. Термин субботник не является научным, однако, он результат культурно-исторического процесса, поэтому его использование вполне, на наш взгляд допустимо. Сам по себе субботник может и предполагать игру, однако возможно превратить уборку территории, закрепленной за коллективом младших школьников, в секретную миссию по задержанию диверсантов — фантиков или отрядное дело — «Бунт», сочетающее в себе митинг и трудовую акцию.

**Изготовление выставки** (газеты, книги, летописи и т.д.)- специально организованная деятельность по созданию экспонатов или информационного продукта для последующей демонстрации кому-либо. Функции участников взаимодействия ярко просматриваются, если учесть, что в основе данной формы лежит предметно-практическая деятельность. Именно поэтому логично предположить, что при изготовлении выставки необходимы те, кто организует совместное и индивидуальное творчество и те, кто непосредственно выполняет задания. С точки зрения организации пространства и времени видно, что эта форма является дискретной. В воспитательных целях изготовление выставки, газеты, летописи и т.д. может использоваться для приобретения детьми опыта деятельности, формирования эмоционально-ценностных отношений, а также для отдыха.

**Подготовка к представлению** — специально организованная совместная деятельность по придумыванию, разработке и реализации замысла какого-либо концерта, спектакля и т.п. Возможно выделение каждого этапа, как отдельной формы работы: придумывание (разновидности: «мозговой штурм», «принудительное ассоциирование», «классификация» и т.п.), реализация замысла (репетиция).

Ситуационно-ролевая игра как форма воспитательной работы — это специально организованное соревнование в решении задач взаимодействия и в имитации предметных действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации, и регламентированное правилами игры. Разновидности ситуационно-ролевой игры: малая игра (МИГ), большая ролевая игра (БРИГ), игра-эпопея. Последняя характеризуется тем, что: во-первых, участники деятельности выполняют функции — игроков (в малой игре от 13 до 20, оптимально 15, в большой игре от 30 до 300 и более, в игре эпопее 100- 700), организаторов, чаще называемых «мастерами игры», функция зрителей для данной формы не предусмотрена. С помощью ситуационно-ролевой игры можно развивать коммуникативные способности, способствовать самопознанию и самоопределению участников как субъектов взаимодействия, стимулировать интерес к познавательной деятельности в сфере истории, литературы, культурологии и т.д. По времени оптимально, что бы малая ситуационно-ролевая игра (игровое ролевое взаимодействие) длилась от одного часа до двух, большая до 12 до 3 суток, игра-эпопея одну-две недели. Классический вариант проведения данной формы предполагает ознакомление участников с правилами игры, общей легендой и индивидуальными вводными, непосредственно само игровое ролевое взаимодействие, обмен впечатлениями после игры. Эффективность использования ситуационно-ролевой игры обеспечивается следующим алгоритмом: авансирование, информирование, опробование, индивидуальное ориентирование, инструментирование, игровое ролевое взаимодействие, вербализация игровых ощущений, реконструирование (анализ), рефлексия, упражнение в коммуникации

«Взятие снежного городка». Эта сложная затея, включавшая в равной мере и элементы игры, спектакля и спортивного состязания. Строительство специального сооружения... Одна партия занимает крепость. Другая — идет на приступ.

**Продуктивная (инновационная) игра** — совместная деятельность по созданию информационного продукта (по решению какой-либо практической проблемы), предполагающая обмен мнениями, в т. ч. и специально организованное их столкновение, демонстрацию промежуточных результатов. Специалисты при характеристике продуктивных игр наделяют их рядом черт:

— наличие сложной задачи, принципиально новой для участников игры;

— разделение участников на небольшие (8 — 12 человек) группы, которые поэтапно разрабатывают варианты решения поставленной задачи;

— прохождение каждой группой всех процедур (диагностика задачи, диагностика ситуации, диагностика и постановка проблем, определение целей, выработка решений, разработка проекта, разработка программы реализации) в ходе игры с обсуждением результатов работы группы на общей дискуссии после каждой процедуры;

— наличие в каждой группе консультанта, специальным образом организующего работу группы с использованием соответствующих логико-технических, социально-технических и психологических средств.

Как правило, алгоритм продуктивной игры предполагает следующие процедуры: общий сбор-старт (постановка проблемы, объяснение правил), работа по группам, общий сбор-финиш (подведение итогов). Поэтому продуктивная игра может считаться достаточно сложной формой, так как она включает в себя в качестве промежуточной или итоговой процедуры такую форму как «Защита проектов».

Объединяет все формы статично-динамичного типа то, что они разворачиваются на одной площадке без зрителей, процедуры (способы) движения могут быть жестко или не жестко заданы.

***Формы воспитательной работы типа «путешествие»***

**Игра-путешествие** имеет и другие названия «маршрутная игра», «игра на преодоление этапов», «игра по станциям», «игра-эстафета». Назначение игры-путешествия вариативно: эта форма может использоваться:

для информирования воспитанников;

служить средством отработки каких-либо умений (организаторских, коммуникативных, решать изобретательские задачи и

др.);

предназначаться для контроля соответствующих знаний, умений и навыков, в этом случае она может проводиться с

использованием соревнования между командами участницами;

способствовать осознанию взглядов, отношений или ценностей через «проживание» воспитывающих ситуаций,

организации коллективного планирования деятельности коллектива.

**Игра-путешествие**, применяемая как форма организации соревнования, поможет педагогу сделать шаг на пути сплочения коллектива. Вообще игра-путешествие одна из самых богатых по потенциалу форм.

Главное, что отличает игру-путешествие, является процедура целенаправленного движения групп участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе. Исходя из вариантов организационного воплощения данной процедуры, существует несколько модификаций игры- эстафеты. Первая модификация — маршрутный лист четко обозначает порядок движения команды и расположение площадок. Вторая — в маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены. В этом случае места действия разбросаны по определенной территории и задача команды состоит в том, чтобы за ограниченное время найти и пройти как можно больше площадок. Третья модификация — порядок движения известен только проводнику. Возможны модификации игры-путешествия по количеству участников в командах. Игра-путешествие может предполагать участие команды, состоящей из одного-двух человек, а может — и до восьмидесяти. Особая процедура — это передвижение команд. Участники могут передвигаться перебежками, особенно если в качестве критерия выдвинута быстрота прохождения маршрута. Команды могут двигаться медленно и осторожно (с закрытыми глазами, взявшись за руки или в сумерках на свет фонарика).

Следующая по значимости процедура состоит в организации деятельности на площадке. Деятельность на площадке может быть организацией целенаправленного восприятия информации, выполнением задания, спонтанного реагирования на ситуацию. При определении порядка прохождения командой площадок важно помнить, что однотипные задания и действия быстро утомляют участников. Поэтому часто практикуется чередование площадок, рассчитанных на восприятие информации, с такими, которые бы предусматривали выполнение заданий. Вообще, организаторам игры-путешествия можно посоветовать разработать эмоциональную партитуру деятельности и строго («по нотам») разыграть ее в ходе игры-путешествия. Общую организующую функцию могут выполнять звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено, и команде следует передвигаться далее по маршруту.

Третья процедура — это общий сбор участников игры-путешествия, который проводится дважды. Мы условно назвали процедуру первого сбора — «сбор-старт», а последнего — «сбор-финиш». На сборе-старте участники получают необходимую информацию, включающую в себя легендарное обоснование деятельности и правила игры (в т.ч. способ оценки результатов деятельности команды на площадке). На сборе-финише подводятся итоги, награждаются (если необходимо) победители.

Реализация игрой-эстафетой педагогической цели зависит и от того, как участники будут подготовлены к восприятию предстоящей деятельности, а также от того, как будет проведено последействие. Подготовка к восприятию игры-путешествия включает в себя эмоциональный настрой и постановку понятных для школьников задач. Последействие должно создать условия для выхода эмоций (как положительных, так и отрицательных), и, кроме того, содержать подведение итогов для каждого участника игры-путешествия.

Таким образом, алгоритм проведения игры-путешествия включает в себя:

1. Подготовку участников к восприятию игры-путешествия.

2. Сбор- старт.

3. Движение команд по маршруту.

4. Участие команд в организуемой на площадках деятельности

5. Сбор-финиш.

6. Организация последействия.

**Экскурсия** — специально организованное передвижение участников с целью демонстрации им какой-либо экспозиции. А.Е.Сейненский предлагает понимать под экскурсией «форму организации учебно-воспитательного процесса, позволяющего проводить наблюдения и изучение различных предметов и явлений в естественных условиях или в музеях, на выставках и проч.». Автор указывает, что «для успешного проведения экскурсии необходимо составить подробной план, разработать маршрут, сформулировать задания и вопросы для учащихся». А.Е. Сейтенский так определяет функции участников экскурсии: с одной стороны -организация наблюдений, консультирование, сообщение необходимых сведений, с другой — самостоятельное наблюдение, ведение записей, фото и видеосъемки, магнитофонных записей.

Как показывает анализ литературы, наиболее часто упоминаются авторами учебные, производственные и краеведческие экскурсии.

Экскурсия может быть и шутливо-ироничной («Закоулочная экскурсия»).

**Экспедиция** — коллективное путешествие куда-либо, посещение каких либо объектов с исследовательской целью. Родство экспедиции с экскурсией и походом несомненно, мы бы даже позволили себе заметить, что экспедиция занимает среднее положение, между этими двумя формами. Существует отличие между наблюдением (экскурсией) и исследованием (экспедицией), что же касается похода, то последний может быть просто развлечением.

**Поход** — дальняя прогулка или путешествие, специально организованное передвижение на определенное (достаточно протяженное) расстояние, в ходе которого предполагаются остановки (привалы).

Поход как форма воспитательной работы, по мнению Ю. Козлова и В.Ященко, обладает рядом педагогических потенциалов. Во-первых, использование похода позволяет осуществлять диагностику личности и коллектива. Совместное путешествие может привести к улучшению межличностных отношений в группе. В-третьих, при определенном педагогическом обеспечении в результате похода происходит расширение кругозора его участников. И наконец, формирование ценностного отношения к природе и историческому наследию пространства охваченного движением группы.

Характерной чертой всех форм воспитательной работы типа «путешествие» является наличие оформление схемы маршрута. В игре-путешествии, как и в походе схема движения обычно называется маршрутным листом. Однако, в первом случае маршрутный лист во многом — атрибут игры.

В походе маршрутный лист необходим — указывают Ю. Козлов и В.Ященко, как один из способов профилактики в обеспечении безопасного проведения похода; документ группы на маршруте, дающий в частности, право льготного проезда на железнодорожном транспорте; отчетный документ, который является основанием для оформления туристских значков и разрядов.

При проведении похода трудно переоценить значение безопасности жизни и здоровья участников путешествия. Обеспечить безопасность можно в случае:

* соблюдение всеми участниками похода правил техники безопасности,
* правильной организацией питания,
* грамотной организацией движения группы,
* обеспеченность необходимым снаряжением (в том числе и медицинской аптечкой) и одеждой, соответствующей сезону.

Большую роль в реализации воспитательных возможностей похода и обеспечении безопасности жизни и здоровья участников, играет подготовительная работа. Являясь самостоятельной частью воспитывающей деятельности, подготовительная работа представляет собой совокупность отдельных форм. Так, подготовительная работа, направленная на увеличение познавательного эффекта похода может включать беседу, исследовательские задания, заочное путешествие (по карте предстоящего маршрута). Накануне похода проводятся также инструктаж по технике безопасности, упражнения в выполнении ряда предстоящих участникам действий.

По итогам похода желательно провести ряд мероприятий: беседа — обсуждение итогов похода, просмотр кино(фото) видео материалов, отснятых в ходе путешествия, оформление выставки, альбома и другие.

**Парад** (карнавальное шествие)- ритуальное передвижение участников с целью демонстрации внешней красоты костюмов, строя и т.п. Данная форма в настоящее время используется достаточно редко. Карнавальное шествие нередко предваряет собой праздничное гуляние (ярмарку). В этом случае каждое временное объединение изображает делегацию какой-либо экзотической страны. Наиболее выигрышно выглядят, пусть даже несколько в комично утрированном изображении группы изображающие индийцев, шотландцев, японцев или китайцев, испанцев, швейцарцев или баварцев, аборигенов Аляски и т.п.

Список литературы

Афанасьев С.П. Методика организации конкурсных программ// Вестник КГПУ им. Н.А. Некрасова.-1995.-№ 1.-С. 57-61.

Афанасьев С.П. Методика проведения творческих конкурсов// Вестник КГПУ им. Н.А. Некрасова.-1995.-№ 2.-С. 67-71.

Афанасьев С.П. Методика организации интеллектуально-познавательных игр// Вестник КГПУ им. Н.А. Некрасова.-1995.-№ 3.-С. 72-76.

Афанасьев С.П., Коморин С.В. «Чем занять детей в пришкольном лагере, или 100 отрядных дел». Методическое пособие. — Кострома: РЦ НИТ «Эврика- М», 1998.-112с.

Байбородова Л.В., Рожков М.И. Воспитательный процесс в современной школе: Учебное пособие. Ярославль: ЯГПУ им. К.Д. Ушинского, 1997.

Безрукова В.С. Педагогика. Проективная педагогика. Учебное пособие для инженерно-педагогических институтов и индустриально-педагогических техникумов. -Екатеринбург: Деловая книга, 1996.

Кларин М.В. Инновационные модели обучения в зарубежных педагогических поисках. — М.: Арена, 1994.

Коровкина Т.Е., Куприянов Б.В. Коллективные формы воспитательной работы с подростками и старшеклассниками: игра-путешествие. // Вестник КГПУ имени Н.А. Некрасова. Научно-методический журнал. 1997. — № 4.

Куприянов Б.В., Илика А.А. Коммуникативная ситуационно-ролевая игра для старшеклассников «Яхта» . Методическая разработка. — Кострома: Вариант, 1995.

Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников. — Кострома: КГПУ, 1998.

Новогодняя тусовка.- Выпуск № 6.- Кострома: М.Ц. «Вариант», 1994.

Лутошкин А.Н. Эмоциональные потенциалы коллектива.- М.: Педагогика, 1988.-128с.

Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. — М.: Азбуковник, 1997.

Поляков С.Д. О педагогической инноватике.- М., 1990.

Поляков С.Д. Психопедагогика воспитания. — М: Новая школа, 1996.

Садко П. Двенадцать месяцев. Новогодняя конкурсная программа для младших школьников. //Новогодняя сказка. — Выпуск№ 6.-Кострома: М.Ц. «Вариант», 1993.

Сейненский А.Е. Экскурсия // Российская педагогическая энциклопедия в 2тт..- Т.2.- М.: Большая российская энциклопедия.-1999.- С.609-610.

Титова Е.В. Если знать как действовать: Разговор о методике воспитания: Книга для учителя. — М.: Просвещение, 1993.

Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников. — М.: Просвещение, 1980.

Чередов И.М. Система форм организации обучения в советской общеобразовательной школе. — М.: Педагогика, 1997.- 152с.