

Министерство образования и науки Хабаровского края  
Краевое государственное бюджетное  
профессиональное образовательное учреждение  
«Хабаровский государственный медицинский колледж  
имени Г.С. Макарова» (КГБПОУ ХГМК)

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОГО ДОСУГА  
СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ  
«КОРОБКА ПРИКЛЮЧЕНИЙ»**

**Авторы:** Зайко Ирина Витальевна,  
Сарычева Александра Евгеньевна,  
преподаватели КГБПОУ ХГМК

**Хабаровск, 2025**

## АННОТАЦИЯ

Образовательные организации, в частности кураторы студенческих групп, в условиях растущей учебной нагрузки у обучающихся и преподавателей, динамично изменяющейся образовательной среды сталкиваются с проблемой недостаточной активности и мотивации обучающихся к участию во внеучебных мероприятиях. Часто студенты пассивно воспринимают события, предлагаемые им кураторами или представителями воспитательного отдела, чувствуют себя сторонними наблюдателями, а не активными их участниками.

Привлечение обучающихся к мероприятиям сопряжено с рядом проблем: дефицитом времени как у студентов, так и у кураторов; низким уровнем мотивации обеих сторон к внеучебной деятельности; трудностями в налаживании конструктивного общения между студентами и кураторами. В рамках представленной проблемы необходимо обратить внимание на механизмы вовлечения молодежи в процессы проектирования и организации мероприятий, позволяющих повысить уровень их личной заинтересованности и инициативности. Развитие заявленных компетенций невозможно без включения их в активную общественную жизнь.

Данные методические рекомендации направлены на решение указанной проблемы путем внедрения инновационной технологии коллективного планирования внеучебных мероприятий, стимулирующей активное участие студентов и формирующей необходимые в современном мире компетенции: коммуникабельность, критическое мышление, креативное мышление, ответственность и умение работать в команде.

Методические рекомендации позволят ответить на ряд вопросов, волнующих современное педагогическое сообщество: как эффективно организовать процесс коллективного планирования внеучебных мероприятий? Какие методы способствуют повышению вовлеченности студентов в проектирование мероприятий? Материал может быть использован в работе руководителей воспитательного отдела образовательных учреждений среднего профессионального образования (далее – СПО), кураторов студенческих групп, педагогов-организаторов, педагогов дополнительного образования, а также адаптированный вариант могут использовать педагогические работники всех уровней образования.

## ВВЕДЕНИЕ

Формирование общих компетенций выпускников СПО требует постоянного совершенствования используемых образовательных технологий и форм воспитательной работы. Современная образовательная среда ставит перед преподавателями и студентами новые задачи, направленные на развитие профессионально значимых качеств и социальных навыков. Настоящие методические рекомендации непосредственно связаны с достижением целей государственных образовательных стандартов, обеспечивая формирование следующих общих компетенций: ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие; ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде [1].

Согласно Примерной рабочей программе воспитания для образовательных организаций, реализующих программы СПО, основная цель воспитания заключается в развитии личности, содействии самоопределению и социализации студентов [2]. Данная задача решается через объединение усилий в аудиторной, внеаудиторной и практической деятельности. Если в условиях аудиторной работы с обучающимися воспитательный потенциал может быть реализован без применения отдельных методик по повышению мотивации и вовлеченности обучающихся, то для решения данной задачи во внеаудиторной деятельности необходимо заинтересовать студентов и замотивировать для проявления инициативы.

Анализ работ коллег показал, что в большинстве случаев мероприятия разработаны педагогами самостоятельно. Несмотря на вызванный у студентов интерес, такой подход является трудозатратным для педагога и, как следствие, не может быть универсально применен во всех студенческих группах [3, 4].

Особую значимость в этой связи приобретает создание методик, направленных на повышение вовлеченности и ответственности каждого участника в процессе планирования и проведения мероприятий. Эффективное использование принципов коллективного планирования, на наш взгляд, позволит сформировать социально-коммуникативные навыки, инициативность и социальную зрелость студентов. Методические рекомендации предлагают оригинальный прием для активизации участия обучающихся в общественной жизни и самостоятельной организации досуговых мероприятий.

Новизна методических рекомендаций заключается в принципиальном отличии от традиционных методов и форм организации внеурочной работы со студентами: переход от шаблонного мышления к принятию самостоятельных и нестандартных решений. Роль студента трансформируется из пассивного участника мероприятий, подготовленных и организованных педагогом, в активного их организатора. Использование физической «коробки», карточек и процедуры случайного выбора превращает организацию досуга в увлекательную игру, которая подойдет для любых возрастов и любых специальностей.

Цель методики заключается в создании эффективной системы коллективной организации внеурочного досуга студенческой молодежи, основанной на принципах соучаствующего проектирования и студенческой инициативы.

Для успешной реализации предложенной методики необходимо соблюдать принципы добровольности участия, разработать систему признания индивидуальных и коллективных достижений, а также учитывать результаты проектной деятельности в формировании персонального портфолио обучающихся, что направлено на создание дополнительных стимулов для их активного вовлечения в процесс организации внеурочного досуга. Необходимо обеспечить доступ к пространству для регулярной групповой работы, где студенты могут собираться для обсуждения и планирования мероприятий. Одним из условий является готовность администрации поддержать студенческие инициативы и предоставить обучающимся реальные полномочия в принятии организационных решений в рамках устава и правил внутреннего распорядка.

Внедрение методики «Коробка приключений» не требует серьезных финансовых и временных затрат. Для ее успешного внедрения педагогу достаточно подготовить базовый комплект материалов и провести установочные занятия, после чего его роль сводится к консультативной помощи. Основная организационная сложность заключается в согласовании мероприятий с учебным процессом и расписанием как студентов, так и педагога. Ключевым фактором успеха выступает готовность педагога к постепенной передаче ответственности студентам, что позволит создать среду осознанной самостоятельности, где обучающиеся не просто выполняют задания, а становятся активными участниками досуговой деятельности.

## МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

«Коробка приключений» – это физический (или цифровой) артефакт, содержащий все необходимые инструменты и инструкции для коллективного планирования мероприятий. Она является своеобразной гарантией того, что любая идея, попавшая в коробку, имеет шанс быть реализованной.

**На первом (подготовительном) этапе** обучающимися совместно с педагогом подготавливается содержание «коробки». Каждому студенту будет предложено написать вид мероприятия и интересующую тему, в рамках которой хотелось бы подготовить мероприятие или же посетить мероприятие подобного формата. После сбора всех идей следует их проанализировать и убрать повторяющиеся, если это будет необходимо.

Таким образом, в «коробке» будут представлены:

1. Карточки с названиями видов мероприятий (например, квиз, мастер-класс, флешмоб, спортивный вызов, благотворительная акция, кинопоказ, дискуссионный клуб, экскурсия и др. – Приложение 1);

2. Карточки с потенциально интересными темами (например, эко-осознанность, здоровый образ жизни, кинематограф, наука, литература, театр, история нашего города, профориентация, дружба народов и др.);

3. Материал для подготовки мероприятия (алгоритм организатора, чек-лист ведущего). Данные материалы разрабатываются педагогом. В работе можно использовать разработанные авторские материалы (Приложение 2, 3).

На данном этапе наполненную «коробку» необходимо представить группе (вариант оформления можно выбрать педагогу самостоятельно или предложить студентам решить эту задачу), упомянув, что содержание коробки будет раскрываться с каждой встречей. Важно определить регламент встреч (например, раз в две недели), каким образом будут определены идеи для реализации (голосование), сроки планирования мероприятий.

**На втором этапе** работы с «коробкой» – этапе планирования мероприятия, обучающиеся вслепую вытягивают по 1-2 карты «формат» и «тема». Перед студентами поставлена задача объединить выпавшие форматы и темы в креативную идею. Например, комбинация «квест» и «экология» может быть трансформирована в идею экологического квеста по облагораживанию территории колледжа с загадками о переработке отходов. Все идеи наглядно фиксируются (можно использовать доску и стикеры, электронные ресурсы и др.). Затем обучающиеся голосуют за понравившиеся идеи, а авторы лучшей идеи становятся лидерами проекта, к которым могут присоединиться все желающие и помочь в организации мероприятия. Рабочая группа распределяет роли, остальные студенты помогают в определении сроков реализации в зависимости от сложности организации мероприятия и текущей учебной нагрузки. Такой подход обеспечит ответственное отношение студентов к предлагаемым идеям, ведь необходимо понимать, что любая инициатива может быть выбрана группой. Команда организаторов мероприятия детально прорабатывает идею: определяет цель и задачи, создает сценарий, формулирует список необходимого реквизита и т.д. Для реализации

некоторых мероприятий можно и иногда стоит привлечь внешние организации, чей профиль деятельности соответствует представленной идее, особенно, если это не требует серьезных финансовых затрат.

**Третий этап** заключается в реализации и проведении мероприятия. Команда организаторов самостоятельно проводит мероприятие, педагог находится в роли наблюдателя и помощника в случае возникновения необходимости (найти помещение, скоординировать усилия, дать совет и др.).

**На заключительном этапе** проводится рефлексия: «Что получилось реализовать?», «Что хотелось, но не получилось реализовать?», «Что можно улучшить?», «Какие эмоции получили организаторы и участники мероприятия?». Отметим, что лучшие практики можно рекомендовать для проведения на общеколледжном уровне, а также к представлению на студенческих конкурсах (например, доработать сценарии, дополнить теоретическим материалом и направить на конкурс научно-исследовательских работ). Разработки могут быть использованы педагогом в качестве примеров для будущих студенческих групп и т.д. Также предлагаем создать «Журнал успеха», в котором будут представлены фотоотчеты и разработки студентов с обратной связью. На наш взгляд, успех каждого мероприятия способен повысить мотивацию обучающихся на создание своего «приключения».

Как результат, применение представленной методики способствует повышению активности и вовлеченности обучающихся в общественную жизнь, приобретению практических навыков проектной деятельности, развитию лидерских качеств и ответственности, освоению методов распределения обязанностей, сплочению группы и созданию благоприятной психологической обстановки в коллективе.

Для оценки эффективности предлагаем применять следующие **критерии**:

1. Количество инициированных и проведенных обучающимися мероприятий, процент обучающихся, вовлеченных в мероприятие, относительно общего числа обучающихся в группе;
2. Результаты рефлексии (анкеты, интервью), наблюдение за изменениями активности и атмосферы в группе, рост сложности и качества организованных мероприятий.

На базе КГБПОУ «Хабаровский государственный медицинский колледж имени Г.С. Макарова» (КГБПОУ ХГМК) была **апробирована** представленная разработка, целью апробации была проверка на практике эффективности и практической применимости методики, а также определение изменений психологического климата в студенческой группе.

По итогам работы с «коробкой» студентами были проведены несколько мероприятий:

1. *Деловая игра «Медстартап»*. Студентам выпали карточки «Деловая игра» и «Предпринимательство», которые они трансформировали в идею представленной игры. В рамках деловой игры перед студентами была поставлена непростая, но интересная задача: разработать и презентовать инновационные проекты, направленные на решение актуальных проблем современного здравоохранения. Среди ключевых вызовов, выбранных

командами, были вопросы профилактики профессионального выгорания медицинских работников и повышения доступности медицинских услуг для жителей отдаленных населенных пунктов края. Мероприятие позволило студентам выйти за рамки учебной программы и применить свои знания в проектном формате, способствовало развитию креативного мышления, навыков командной работы и публичных выступлений. Студенты получили первый опыт в области медицинского предпринимательства, пробовали оценить жизнеспособность собственных идей.

2. *Дискуссионный клуб «Как студенту найти время на всё?»*. Студентам выпали карточки «Дискуссионный клуб» и «Тайм-менеджмент». Клуб стал открытой площадкой для диалога об одной из самых острых проблем студенческой жизни – управление временем. В отличие от лекционного формата, дискуссия строилась на принципах соучастия и практико-ориентированности. Целью дискуссионного клуба стало знакомство с базовыми техниками тайм-менеджмента. На первом этапе участники в формате «мозгового штурма» выявили хронофаги – факторы, поглощающие их времени. Далее участники клуба поделились друг с другом личными способами самоорганизации. Студенты-модераторы в свою очередь познакомили группу с проверенными методиками тайм-менеджмента, такими как «Метод помидора» и «Матрица Эйзенхауэра». Ключевым элементом стала практическая работа с матрицей Эйзенхауэра, в ходе которой каждый студент смог проанализировать свои приоритеты и спроектировать свой «идеальный день».

3. *Творческая мастерская «Арт-суббота»*. Студентам было предложено трансформировать в единую идею формат «Творческая мастерская» и тему «Праздники и традиции». Мероприятие было приурочено к празднованию Дня защитника Отечества и было направлено на развитие креативности, формирование командного духа и создание праздничной атмосферы. В рамках творческой мастерской студентам было предложено самостоятельно разработать и изготовить тематические подарки. Участники мероприятия с помощью красок создали дизайны на футболках, которые в дальнейшем были подарены одноклассникам мужчинам. Мероприятие способствовало неформальному общению между студентами, укреплению дружеских связей, позволило раскрыть художественный потенциал, не связанный напрямую с их основной профессиональной подготовкой.

Реализация предложенных рекомендаций имеет **ряд рисков:**

- *низкая активность обучающихся в начале работы* (решение: педагог может сам подготовить некоторые интересные и простые в реализации идеи);
- *возникновение конфликтных ситуаций при подготовке и проведении мероприятий* (решение: проводите с группой работу, направленную на командообразование, развитие умения распределять роли и ответственно их исполнять, помогайте в решении конфликтов – роль «медиатора»);
- *нехватка ресурсов* (решение: в случае нехватки временных или финансовых ресурсов старайтесь фокусироваться на мероприятиях, не требующих больших затрат);

• *снижение мотивации или «заморозка» работы* (решение: иницилируйте встречи с людьми, которые могут поделиться интересным для обучающихся опытом своей практической деятельности в том или ином направлении, отмечайте и поощряйте успехи студентов в организации мероприятий, принимайте активное участие в организуемых мероприятиях);

• *согласование с учебным процессом* (решение: выделяйте фиксированное время в расписании (например, суббота – день мероприятий, четверг – день проектов и т.п.), создайте карточки, связанные с профессиональными компетенциями специальности, чтобы в последующем включить мероприятия в рамки освоения профессиональных модулей (если это возможно).

Представленные методические рекомендации предлагают алгоритм перевода студенческой инициативы в практическую плоскость. От совместного наполнения «коробки» до проведения рефлексии каждый этап направлен на развитие во внеаудиторной деятельности у обучающихся креативного мышления, умения работать в команде, управлять деятельностью команды, разработки проектов, анализа собственной работы, ответственного отношения к делу. Система карточек не диктует студентам жесткий и четкий сценарий, а служит своеобразным катализатором идей, позволяет им самостоятельно разрабатывать уникальные идеи, соединяющие заданный формат и тему. Обучающимся представляется возможность проявить себя в интересующих их форматах и направлениях, а педагогу – отличный способ мотивации студентов к улучшению и созданию разнообразной совместной работы, профилактики конфликтов в группе и реализации воспитательного потенциала внеурочных мероприятий.



## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Опыт реализации продемонстрировал эффективность подхода к вовлечению студентов в процессы организации внеучебного досуга, а также позволил сделать следующие выводы:

1. Предложенные рекомендации не требуют серьезных финансовых и временных затрат от педагога;

2. В процессе коллективного планирования и организации мероприятий роль обучающегося трансформируется из пассивного участника в активного организатора, у обучающихся развиваются навыки проектной деятельности, командной работы, публичных выступлений, тайм-менеджмента и креативное мышление;

3. Совместное преодоление трудностей и достижение общих целей работает на сплочение коллектива и укрепляет чувство принадлежности к общему делу;

4. Рекомендации универсальны, они могут быть адаптированы и применены в воспитательной практике образовательных организациях всех уровней образования.

Таким образом, представленные рекомендации позволяют создать систему коллективного планирования и организации внеурочного досуга студенческой молодежи, что, на наш взгляд, является продуктивным способом: регулярное использование методики способно положительно повлиять на социализацию обучающихся, увеличить число мероприятий, инициированных самими студентами.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Приказ Министерства просвещения РФ от 4 июля 2022 г. № 527 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 34.02.01 Сестринское дело». Приложение. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 34.02.01 Сестринское дело // URL: <https://base.garant.ru/405077155/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/> (дата обращения: 01.11.2025).
2. Примерная рабочая программа воспитания для профессиональных образовательных организаций, реализующих программы СПО // URL: <https://институтвоспитания.рф/programmy-vospitaniya/spo/programma-vospitaniya/> (дата обращения: 01.11.2025).
3. Кузьмина О. Н. Организация внеурочной деятельности студентов колледжа как механизм реализации всестороннего развития и социализации личности в образовательном процессе // Инновационная наука. 2015. №11-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-vneurochnoy-deyatelnosti-studentov-kolledzha-kak-mehanizm-realizatsii-vsestoronnego-razvitiya-i-sotsializatsii> (дата обращения: 02.11.2025).
4. Неделько С.С., Максимова Е.А. Формирование ключевых компетенций обучающихся СПО во внеурочной деятельности // Информio. URL: <https://www.informio.ru/publications/id7099/Formirovanie-klyuchevyh-kompetencii-obuchayushih-sja-SPO-vo-vneurochnoi-deyatelnosti> (дата обращения: 02.11.2025).

### Примерные форматы и темы для карточек (в помощь педагогу)

<b>ФОРМАТ</b>
<b>Интеллектуальные</b>
Квиз
Дебаты
Интеллектуальная битва
Научный стендап
Книжный клуб
Мастер-класс
<b>Творческие</b>
Мастер-класс
Творческая мастерская
Арт-вечер
Фото-кросс
Театральная гостиная
Квартирник
<b>Активные</b>
Квест
Спортивный вызов
Флешмоб
Турнир
Танцевальная битва
<b>Социальные</b>
Благотворительная акция
Волонтерский проект
Дискуссионный клуб
Социальный эксперимент
Экологический патруль
<b>Развлекательные</b>
Кинопоказ
Музыкальный вечер
Игротека
Стендап-вечер
<b>Образовательные</b>
Воркшоп
Гостевая лекция
Профориентационная встреча
Научный эксперимент
Языковой клуб
Деловая игра

ТЕМА
<b>Профессиональное развитие</b>
Мое призвание
Карьера мечты
Профессии будущего
Предпринимательство
Навыки лидера
<b>Личностный рост</b>
Тайм-менеджмент
Эмоциональный интеллект
Ораторское искусство
Критическое мышление
Самоорганизация
<b>Культура и искусство</b>
Современное искусство
Музыкальные направления
Кинематограф
Литература
Театр
<b>Наука и технологии</b>
Цифровые технологии
Научные открытия
Космос
Робототехника
IT-сфера
<b>Здоровый образ жизни</b>
Спорт и фитнес
Психологическое здоровье
Здоровое питание
Медицинская грамотность
Профилактика вредных привычек
<b>Социальная активность</b>
Волонтерство
Экологическая ответственность
Гражданская позиция
Благотворительность
<b>Краеведение и история</b>
История моего края
Культурное наследие
Традиции и обычаи
Известные земляки
Архитектура и памятники
Музеи

Межкультурный диалог
Дружба народов
Национальные традиции
Языки мира
Культурный обмен
<b>Современность</b>
Медиаграмотность
Финансовая грамотность
Кибербезопасность
Противодействие буллингу
Противодействие экстремизму и терроризму

## **АЛГОРИТМ ОРГАНИЗАЦИИ МЕРОПРИЯТИЯ**

### **Шаг 1. Планирование мероприятия.**

Вы уже имеете готовую идею мероприятия, теперь ваша задача сформулировать цель мероприятия.

Составьте список задач. Например,

- Определить время и место проведения;
- Распределить роли в команде;
- Продумать программу;
- Подготовить реквизит и др.

### **Шаг 2. Подготовка к мероприятию.**

Распределите зоны ответственности, например:

- Ведущий – отвечает за программу и атмосферу;
- Оформитель – готовит материалы и дизайн;
- Координатор – решает организационные вопросы;
- Фотограф – фиксирует событие и др.

Подготовьте реквизит и материалы (бланки, презентации, украшения, листы, иллюстрации, музыку, видеоматериалы и т.д.).

Проведите репетицию, если требуется.

### **Шаг 3. Проведение мероприятия.**

Проверьте готовность площадки и техники. Рекомендуем приходить заблаговременно, чтобы в случае возникновения проблем было время на их решение. Встречайте участников мероприятия.

Следуйте программе мероприятия, но будьте готовы к импровизации.

Благодарите участников и помощников.

Не забудьте об общем фото и обратной связи от участников мероприятия.

### **Шаг 4. Рефлексия.**

Проведите командную рефлексию по вопросам: что получилось лучше всего? Что можно улучшить? Какие эмоции получили участники и организаторы?

Добавьте материалы мероприятия в «Журнал успеха».

Подготовьте новость для публикации на сайте колледжа или в социальных сетях (по желанию).

*Совет: не бойтесь обращаться за помощью к куратору! Его задача – помочь, но не сделать все за вас.*

**Успехов в создании незабываемых приключений!**

## ЧЕК-ЛИСТ ВЕДУЩЕГО

Дорогой друг!

Ты взял на себя важную и увлекательную роль ведущего – это прекрасная возможность проявить и улучшить свои лидерские качества, креативность и умение работать с аудиторией. Помни: идеальных мероприятий не бывает, небольшие недочеты – это не тотальные ошибки, а ценный опыт.

Данный чек-лист создан, чтобы помочь тебе ничего не упустить. Используй его как шпаргалку, но не бойся добавлять свои идеи и импровизировать. Мы всегда готовы поддержать тебя на каждом этапе.

Ты справишься! Удачи в создании незабываемого события для твоих друзей и однокурсников.

*При подготовке к мероприятию:*

- Изучить сценарий и цель мероприятия;
- Подготовить речь или тезисы выступления;
- Продумать интерактивные элементы (вопросы, игры, дискуссии);
- Проверить технику;
- Уточнить тайминг каждого этапа;
- Продумать внешний вид (соответствие тематике).

*За 30 минут до начала мероприятия:*

- Проверить готовность площадки;
- Протестировать технику еще раз;
- Подготовить материалы и реквизит;
- Настроиться на позитивный лад.

*Во время мероприятия:*

- Начать вовремя;
- Четко объявить тему и правила;
- Следить за таймингом;
- Поддерживать зрительный контакт с аудиторией;
- Вовлекать участников в активности;
- Соблюдать логические переходы между этапами;
- Благодарить участников за активность.

*После мероприятия:*

- Собрать обратную связь;
- Поблагодарить команду организаторов;
- Попрощаться с гостями;
- Провести анализ мероприятия;
- Внести заметки для улучшения следующих мероприятий.

*В непредвиденной ситуации:*

- При технических сбоях – иметь запасной план;
- При низкой активности аудитории – использовать заранее подготовленные «разогревающие» упражнения;
- При конфликтных ситуациях – сохранять спокойствие и обратиться за помощью к куратору.

**Ведущий, сохраняй улыбку и помни, что у тебя все получится!**