

ИННОВАЦИИ В НАУКЕ: ПУТИ РАЗВИТИЯ

*Родионов Николай Алексеевич,
педагог-психолог, МБОУ «СОШ №11»,
г. Байкальск*

НЕДЕЛЯ ПСИХОЛОГИИ В ШКОЛЕ

Аннотация. Статья предназначена для просвещения обучающихся в школе о деятельности школьного педагога-психолога. Ряд разработанных мероприятий, представленных в данной статье, должны повысить уровень доверия среди учеников к работе психолога, что может значительно облегчить работу специалиста.

Ключевые слова: неделя психологии, просвещение, мероприятия, акции.

Использование педагогов-психологов в современной школе получило популярность относительно недавно. Есть огромное количество информации о деятельности школьных психологов, о их важности в сопровождении детей в процессе обучения, но до сих пор они имеют не самую лучшую репутацию среди обучающихся, так как дети недостаточно ознакомлены с работой школьного психолога и используют лишь ограниченные знания.

Такое недоверие породило множество слухов и негативных стереотипов о психологах, ведь психологом детей запугивают. «Будешь себя плохо вести, отправишься к психологу» - одна из самых популярных цитат из уст учителей. Цитаты самых учеников так же являются не самыми позитивными. Например, «идешь к психологу, значит псих».

Просветительская деятельность о работе психолога имеет слабый эффект, так как преподносится в «сухой» форме лекции и не позволяет ученикам лучше узнать школьного психолога как специалиста и как человека. Но непосредственное взаимодействие психолога с детьми в рамках тематической недели позволит не только поднять рейтинг специалиста, но также развеять некоторые устоявшиеся негативные стереотипы.

Целью данной недели является непосредственное просвещение обучающихся о работе школьного психолога в рамках практических мероприятий.

Задачи - психологическое просвещение всех участников образовательного процесса; активизация познавательной деятельности; повышение психологической культуры и компетентности; пропаганда психологических знаний; вовлечение учащихся, воспитанников в самостоятельную творческую и научную деятельность.

ИННОВАЦИИ В НАУКЕ: ПУТИ РАЗВИТИЯ

План проведения Недели психологии

День недели	Название мероприятия
Понедельник	Опрос «С каким настроением ты пришёл сегодня в школу?» Акция «Возьмите то, чего вам не хватает» Сбор представителей классов
Вторник	Опрос «С каким настроением ты пришёл сегодня в школу?» Акция «Письмо психологу» Квест-игра №1 «Поиск по карте»
Среда	Опрос «С каким настроением ты пришёл сегодня в школу?» Квест-игра №2 «Пароль-отклик» Интеллектуальная игра «Квист»
Четверг	Опрос «С каким настроением ты пришёл сегодня в школу?» Квест-игра №3 «Фоторепортер»
Пятница	Психологический забор на тему «Поделись своим мнением о Неделе психологии» Подведение итогов Недели психологии

Опрос «С каким настроением ты пришел сегодня в школу?»

Данный опрос проводится с утра с целью выявления динамики изменения настроения обучающихся в течение Недели психологии.

Данный опрос проводится с помощью стенда и раздаточного материала в виде цветных смайликов, изображающих три настроения: хорошее (зеленый), нейтральное (желтый), плохое (красный). Детям предлагается выбрать смайлик, соответствующий их настроению, и приклеить его к стенду.

На каждый день используется отдельный стенд. В конце недели подсчитывается количество смайликов и производится сравнительный анализ.

Акция «Возьми то, чего тебе не хватает»

Данная акция предназначена для самоопределения состояния ученика, определения тех качеств, которых им на данный момент им не хватает.

Для проведения акции необходимо заготовить листовки в виде листовок объявлений с отрывными листочками с качествами. Данные листочки расклеиваются по всей школе.

Акция «Письмо психологу»

Данная акция направлена на выявление актуальных проблем среди учеников.

Акция проходит во время классных часов или на уроках русского языка или литературы. Обучающиеся анонимно пишут письмо психологу, где они излагают актуальные проблемы.

ИННОВАЦИИ В НАУКЕ: ПУТИ РАЗВИТИЯ

Эти письма перепечатываются (чтобы не узнали автора по почерку) и психолог дает письменные ответы. Далее печатные варианты писем с ответами вывешиваются на специальном стенде.

Серия квест-игр «Поверь в самого себя»

Квест-игра №1 «Поиск по карте». Описание: используя фрагмент карты, ученикам необходимо найти конверт с буквой и вторым фрагментом карты. Каждый конверт подписан индивидуально для каждого класса. Маршруты и местоположения конвертов должны сильно различаться, чтобы снизить риск порчи чужого конверта. Конверты должны быть спрятаны, но так, чтобы их можно было найти. Время проведения: квест проходит во время перемен и оканчивается после последнего урока в смене. В случае пропуска уроков, порчи чужих конвертов или сдача результата позднее назначенного времени команда дисквалифицируется. Необходимый материал: конверты (самодельные, маленькие), фрагменты плана здания школы, буквы ключевого слова, крепежные материалы (скотч, скрепки, кнопки, клей и т.п.). Ключевое слово: «СЕБЯ».

Квест-игра №2 «Пароль-отклик». Описание: необходимые буквы находятся у ключевых персонажей. Детям даются «отклики» на определенные пароли. В любой момент пароль может прозвучать от учителя, вахтера, директора, технички и др. пароль, а детям необходимо в течение коротко времени дать «отклик» на пароль, только тогда они получают букву. «Отклик» должны дать как минимум пять человек с одной команды. Время проведения: квест проходит в течение всего рабочего дня. Необходимый материал: карточки с паролями и «откликами», буквы ключевого слова. Ключевое слово: «В САМОГО».

Квест-игра №3 «Фоторепортер». Описание: командам раздаются по пять фотографий (по количеству искомых букв). На фотографиях запечатлен любой объект, который находится на виду, но очень крупным планом. К каждой фотографии идет загадка. С помощью объекта и загадки находится искомая буква. Время проведения: квест проходит в течение всего рабочего дня. Необходимый материал: фотографии и загадки. Ключевое слово: «ПОВЕРЬ».

Интеллектуальная игра «Квист»

Данная игра проводится среди 5-11 классов, так же могут участвовать и учителя. От класса выставляется команда из 7 человек. Задания к игре должны быть универсальными. В нашем варианте использовались 3 задания: «Ребусы», «Пословицы», «Фильмы-перевертыши». Описание к заданиям ниже.

«Ребусы». Для данного задания были составлены ребусы с названием основных познавательных процессов: речь (рис. 1), память (рис. 2), внимание (рис. 3), ощущение (рис. 4), воображение (рис.5), восприятие (рис. 6), мышление (рис. 7) и эмоция (рис. 8).

ИННОВАЦИИ В НАУКЕ: ПУТИ РАЗВИТИЯ

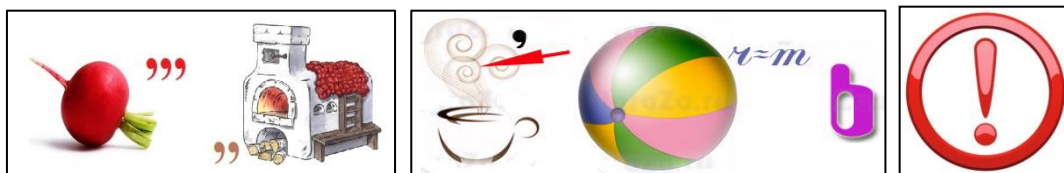


Рисунок 1. Речь **Рисунок 2.** Память **Рисунок 3.** Внимание

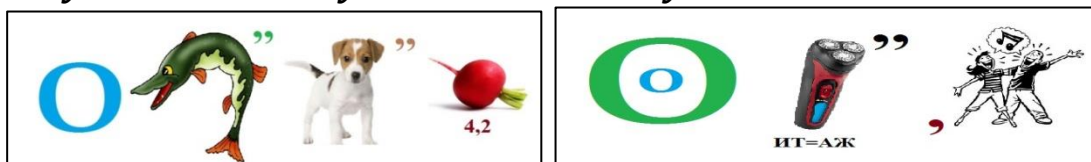


Рисунок 4. Ощущение **Рисунок 5.** Воображение



Рисунок 6. Восприятие **Рисунок 7.** Мышление **Рисунок 8.** Эмоция

Каждой команде выдавался лист с ребусами и бланк ответов. Одновременно на экран так же выводятся данные ребусы. На выполнение задания отводится пять минут. По завершению, бланки ответов собираются и ведущий называет правильные ответы. За каждый верный ответ команде начисляется один балл.

«Пословицы». В этом задании пословицы зашифрованы в нескольких картинках. Один из примеров изображен на рисунке 9. Пословица, зашифрованная в них звучит так: «Без труда не выловишь и рыбку из пруда».



Рисунок 9. Пословица, зашифрованная в картинках.

Пословицы выводятся по одной на экране. Команда, первая давшая правильный ответ, получает один балл. Количество пословиц может быть любое.

«Фильмы-перевертыши». Для данного конкурса использовались самые популярные фильмы в конкретный период времени. Мы использовали современные фильмы. Названия фильмов перевертышались так, чтобы их можно было отгадать, но с трудом. Например, фильм «Мстители» был перевернут в «Доброжелатели», а «Черепашки Ниндзя» перевернулись в «Жабы Рукопашники». Карточки с перевернутыми названиями выводились на экран. Важно пояснить, что под карточками могут

ИННОВАЦИИ В НАУКЕ: ПУТИ РАЗВИТИЯ

быть (или не быть) мультфильмы, сериалы, российские фильмы, а также ограничить временной период выхода данных картин. Всем командам выдаются бланки ответов и дается 10 минут на запись ответов. За каждый правильный ответ команде начисляется один балл.

В конце игры подводятся итоги и называется победитель. В среднем на игру уходит 30-40 минут. Для игры необходимо просторное помещение (актовый зал), мультимедиа, музыкальное сопровождение.

Психологический забор

Этот опрос направлен на рефлексивную оценку обучающимися «Недели психологии». Выставлялся большой стенд в виде забора, где каждый желающий мог написать свое впечатление о прошедшей недели.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Идеино-нравственное воспитание / Составители О.А. Минич, О.А. Хаткевич. – Мн.: И-Принт, 2005. – 128 с.*
- 2. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками / под ред. М. Р. Битяновой. – СПб: Питер, 2007. – 304 с.*
- 3. Ребёнок и социум / Составители Ю.В. Мелешко, Ю.А. Лежнёва. – Мн.: Красико-Принт, 2007. – 128 с.*
- 4. Социокультурная деятельность как средство воспитания личности / под ред. В.Н. Наумчика. – Мн.: Вышэйшая школа, 2004. – 143 с.*