

4. МАЙСТЕР-КЛАС



Вікторія Вікторівна Воронцова,
практичний психолог
Макіївської гімназії,
м. Макіївка, Україна

ЕФЕКТ «СОЛОНОГО ОГІРКА»

Відоме шаталівське порівняння розвивального середовища з розсолем для огірків є дещо фривольним, але символічно виправданим. Опинаячись в сприятливому розсолі, будь-який огірок стає смачним. Опинаячись в певному розвивальному просторі, дитина набуває відповідних якостей.

То ж, наше завдання – формувати середовище, що найкраще сприяло б розвитку й реалізації обдарованості.

Яким має бути таке середовище?

1. Насиченим різними сенсами.
2. Спонукаючим до дій.
3. Пропонуючим свободу вибору.
4. Творчим й створювальним.
5. Турботливим, тобто, орієнтованим на інших.

У психолога, зазвичай, збирається група особливих дітей. Деяка несхожість на інших робить їх незрозумілими, а тому, недооціненими та незапитаними. У них є велика жага діяти і наше завдання – вірно спрямувати таку діяльність.

До того ж, для закріплення результатів корекційно-розвивальної діяльності необхідно створити умови переносу, набутих у ході корекції, навичок у реальне життя. Дитина повинна не просто побачити, що існують інші способи поведінки, а помацати їх, спробувати використати, привласнити. Привласнити можна лише в діяльності. Таку діяльність ми організуємо у гімназії. Наприклад, через організацію проектно-діяльності учнів, спрямованої на розробку та впровадження різноманітних інтерактивних заходів.

Для цього в гімназії існує динамічна, креативна учнівська група «Море ідей».

Ми активно шукаємо будь-який привід, щоб застосувати, набути під час проведення корекційно-розвивальної діяльності, навички, випробувати та привласнити нові способи поведінки.

А в добрих руках приводом може стати будь-що: день святого Валентина, тиждень психології, день

здоров'я чи проблема формування у старшокласників якостей суб'єкта громадянського суспільства.

Головне в діяльності «Моря ідей» – правильно спрямувати непереможну жагу самовираження.

Як це працює або алгоритм творчості.

1. Потрібно зібрати разом кілька дітей.
2. Поставити перед ними конкретне завдання. Наприклад, так: «Через місяць в гімназії – день Здоров'я! Давайте зробимо його корисним, гомінким і незабутнім».
3. Якщо вам відповіли: «ДАВАЙТЕ!!!!» або: «Ну, давайте...», або, хоча б: «А навіщо?», – знайте, вам дуже пощастило, бо пів-справи ви вже зробили!
4. Організуйте мозковий штурм на тему «Як збити це просто та весело?»
5. Ідея майже готова! У процесі організації та втілення відбудеться багато змін і поправок. І лише по закінченні гри, ви остаточно зрозумієте, як потрібно було зробити. Тому, останнім етапом алгоритму є рефлексія та відкриття в собі невитрачених можливостей.
6. Організаційний етап передбачає суперечки за чистоту ідеї, поділ ігрових ролей, шалену біганину з підготовки до гри, складання слоганів та оголошень.
7. Нарешті, дійство відбувається! Через страх, невпевненість, розчарування «Море ідей» вибухає переможним галасом, щасливою втомою й морем ідей щодо вдосконалення сценарію.
8. Але, це буде завтра! Сьогодні ми втішатимемося відчуттям власної значущості й цінності. Бо ми ж того таки варті!

До того ж, ми не помітили, як тренувалися:

- спілкуватися й домовлятися з іншими;
- організувати й самоорганізуватися;
- перемагати себе;
- довіряти та довірятися;
- думати й творити!

То ж, «Море ідей» – це не якась там крапля у психологічному просторі гімназії. Далі наводимо



декілька завершених проєктів, розроблених та здійснених за описаною технологією.

Гра-акція «Здорова перерва»

Положення про інтерактивну гру-акцію «ЗДОРОВА ПЕРЕРВА».

Мета проведення:

- активізувати проведення щомісячного Дня здоров'я;
- нагадати, що ми сильніші за ОРЗ, якщо займаємося профілактикою;
- надати можливість відчувати колективний успіх після напруженої колективної діяльності.

Учасники:

У гри-акції беруть участь учні 5–11 класів.

Ігрове завдання: скласти найдовше слово на тему «Здоров'я».

Умови проведення:

1. 15.02.13 р. у гімназії працюватиме «Лікарський консилиум».

2. Кожний, хто бажає захистити честь класу, має отримати у «лікарів» картку з ілюстрацією вислову або прислів'я, пов'язаного зі здоров'ям. На зворотньому боці картки написана одну літеру російського алфавіту.

3. Зібравшись разом, з іншими власними картками, вам необхідно скласти з наявних літер слово на тему «Здоров'я».

4. Чим довшим буде ваше слово, тим більше шансів на перемогу ви матимете.

Тож, не варто вагатися!:

- ÷ збери якомога більше друзів;
- ÷ роздивіться всі літери, що у вас є;
- ÷ складіть якомога більше слів;
- ÷ оберіть найдовше з них;
- ÷ покажіть його «Лікарському консилиуму».

Компетентні професіонали врахують всі варіанти, і на третій перерві ми будемо знати ім'я переможця.

Топографічно-загадковий квест «Дропсики»

Квест – з англійської перекладається як пошук, пригода.

Квест вимагає від гравця рішення розумових завдань для просування по сюжету.

Наш квест «Дропсики» розроблений для тижня психології «Добро та зло».

Положення про топографічно-загадковий квест «Дропсики».

Мета:

- створення мотиваційного фону тижня психології «Добро та зло»;
- стимулювання пошукової та інтелектуальної активності гімназистів.

Ігрове завдання; щоб дізнатися, що таке «дропсики», необхідно знайти Секретного Агента та розгадати його загадки.

Правила квеста:

1. Зареєструйся у штабі квеста.
2. Отримай мапу з позначенням на ній «секретним» місцем.
3. Знайди це місце на просторах гімназії.

4. Якщо ти дістався за адресою, то «Секретний агент» запропонує тобі декілька загадок.

5. Розгадай загадки та отримай фішки (одна відгадка – 1 фішка).

6. У штабі квеста обміняй фішки на «дропсики». **БАЖАЄМО ВСІМ СМАЧНИХ ПЕРЕМОГ!!!**

Дропсики (з англ. крапельки) – це такі невеличкі цукерочки-льодяники. Важливо, щоб про це гравці дізнавалися лише наприкінці гри.

Філософський квест «Шукачі літер»

Перед групою «Море ідей» поставлено завдання: «Що необхідно зробити, щоб привернути увагу гімназистів до мудрих афоризмів, які традиційно вивішуються по всій території гімназії протягом тижня психології?»

Квест «Шукачі літер» вправно допоміг їй розв'язати проблему.

Положення про філософський квест «Шукачі літер».

Мета:

- стимулювати пошукову та інтелектуальну активність гімназистів;
- розширити їх кругозір;
- урізноманітнити смислові навантаження виховного поля гімназії.

Ігрове завдання: щоб відгадати зашифроване слово, необхідно знайти серед афоризмів, розвішаних на стінах гімназії, ті, що вказані у путівнику. Далі необхідно віднайти зашифровані літери й скласти з них відповідь.

Переможе той, хто зробить це швидше за всіх!

Правила квеста:

1. Зареєструйся в штабі квеста.
2. Отримай путівник із завданнями.
3. Знайди на просторах гімназії вказані в ньому афоризми.

4. Обчисли літери, які були зашифровані.

5. Склади літери за номерами завдань та розгадай зашифроване слово.

6. Зареєструй відповідь та час виконання завдання у штабі квеста.

Чекаємо на тебе!

Наприклад, путівник № 6. Шукай у висловлюваннях відомих людей літери, зазначені нижче:

1. Висловлювання Аль-Харизи: візьми букву, що стоїть майже всередині обох дієслів.

2. Таджикицька приказка: 2-й рядок зверху, 9-а буква ліворуч.

3. Висловлення Н.І.Козлова: перше дієслово – третя буква праворуч.

4. У цитаті, що пояснює, чому неуки схожі на бубни, знайди прийменник. Тобі потрібна четверта літера.

5. Висловлення Н.Пезешкіана: останній рядок – 4-а буква праворуч.

6. Висловлення І.Канта: 3-й рядок зверху – 2-а буква ліворуч (у слові повторюється двічі).

7. У цитаті, що описує наслідки запізнь, знайди 5-у букву ліворуч у третьому слові.



8. Висловлення Т. Фуллера: другий рядок зверху – 6-а буква ліворуч.

Розташуй знайдені букви за номерами завдань, склади слово й зареєструй його у штабі квеста. (Пере- може той, хто швидше виконає завдання).

Час одержання завдання.....

Час здачі.....

Загальний час виконання квеста:...

Таким чином, щоб відгадати зашифроване слово, необхідно відшукати серед розвішаних на стінах гімназії афоризмів, потрібні й обчислити задані літери (див. табл. 1).

Таблиця 1

Приклади афоризмів

Война испытывает храбрца, гнев – мудреца, друга – нужда. Аль-Харизи	Сперва спроби, затем старайся. Таджикская поговорка	Подобається ви кому, чи ні – не має значення. Головне, щоб люди подобалися вам! М. І. Козлов
Неучи подобны бубнам: они производят большой шум благодаря своей пустоте. О. Н. Бетлинк	Здорова людина не та, яка не має проблем, а та, яка вміє дати їм раду. Н. Пезешкіан	Закон, живущий в нас, называется совестью. И. Кант
Того, кто опаздывает, наказывает жизнь. Ален Маккензи	Кто ни о чем не спрашивает, тот ничему не учится. Т. Фуллер	= Якщо скласти знайдені літери, вийде слово «ПРЕГРАДА»

Акція-марафон «Володар учительських сердець»

Положення про акцію-марафон «Володар учительських сердець».

Мета:

– підвищення навчальної мотивації учнів 5–11 класів.

– актуалізація знань гімназистів про шкільні норми та правила.

Порядок проведення:

За підсумками кожного навчального заняття, вчителі оцінюють якість роботи класів, нагороджуючи їх кольоровими «сердечками» (балами).

Кількість «сердець» (балів) визначатимуть дві оцінки:

– **емоційна оцінка** (*жовтогарячі сердечки*) продемонструє рівень емоційного комфорту на навчальному занятті. (максимальна оцінка – 6 «сердечок» (балів));

– **професійна оцінка** (*сині сердечки*) висвітлить якість виконання учнями класу учнівських обов'язків (максимальна оцінка – 6 «сердечок» (балів)).

Таким чином, максимальна оцінка – 12 «сердець» (балів) за навчальне заняття.

Підведення підсумків.

1. За результатами навчального дня, всі бали кожного класу складаються й висвітлюються на моніторі акції «Володар учительських сердець». Таким чином, визначається переможець дня.

2. Загальні підсумки акції підводяться у кінці тижня за середньоденними показниками.

Нагородження: переможці нагороджуються сертифікатом та різними визнаннями.

Акція «100 питань дорослому»!

Положення про акцію «100 питань дорослому».

Мета:

– активізація громадянської позиції гімназистів;
– привертання уваги до проблем гімназії та суспільства.

Порядок проведення.

Існує багато цікавих та важливих тем для спілкування дорослих і дітей. Іноді виникають питання, на які не можуть відповісти батьки й учителі. Ми пропонуємо запросити до діалогу політичних, громадських, культурних лідерів, видатних людей спорту, мистецтва тощо.

Протягом акції кожний **може задати питання, які його хвилюють, будь-кому з дорослих** (в межах нашої досяжності).

Для цього потрібно:

- 1) *розбірливо написати або надрукувати питання;*
- 2) *покласти їх в спеціальну скриньку на 2-му поверсі.*

Всі питання будуть передані адресатам найближчим часом.

Відповіді на свої питання ви отримаєте **обов'язково!**

Автори кращих питань будуть запрошені на фінальну зустріч з важливими для вас дорослими. Там отримаєте вичерпні відповіді на питання, що ВАС турбують. **ВИКОРИСТАЙ СВОЙ ШАНС! ЗАПИТАЙ ДОРΟΣЛОГО!**

На завершення...

Існує ще один – психотерапевтичний ефект роботи гімназистів в ігрово-технічних проектах. Дієве прагнення робити щось для інших переорієнтує дитину з егоцентричної позиції, на позицію іншоцентричності. А, думаючи про інших більше, ніж про себе, стаєш сильнішим, впевненішим та позбавляєшся занепокоєння. Тож, нехай у наших дітей будуть різні можливості для зростання!

Використані літературні джерела

1. Щоб діти вирости здоровими та щасливими. Методичні розробки уроків психології // Психолог. Шкільний світ. – № 23–24 (215–216). – 2006.

2. Орієнтир – здоровий спосіб життя // Психолог. Вкладка. – № 18. – 2008.

http://shkolnoecarstvo.ucoz.ru /index/ obrazovatelnye_kvesty