

VII Всероссийский фестиваль методических разработок
"Конспект урока"
февраль - апрель 2016 г.

Корневская Марина Евгеньевна

Мамедова Полина Руслановна

Академия психологии и педагогики Южного федерального университета

Дворец творчества детей и молодежи города Ростова-на-Дону

ПРЕДМЕТНАЯ ИГРА ПО ПСИХОЛОГИИ

Профориентационный проект для старшеклассников города Ростова-на-Дону был инициирован Центром по работе с одаренными детьми «Дар» Дворца творчества детей и молодежи (автор идеи – М.Е. Корневская) в 2008 году. Проект представляет собой серию предметных игр, которые проводятся ежемесячно. Старт проекта дается в сентябре, когда в образовательных учреждениях, принявших решение принять участие в проекте, формируются команды. Эти команды, состоящие из семи старшеклассников, имеют право играть весь сезон, а могут вносить небольшие коррективы перед каждой игрой. Игры являются открытыми, что позволяет Образовательным учреждениям присоединиться к проекту на любом этапе реализации. По итогам участия в сезоне определяются десять сильнейших команд, которые допускаются к итоговому интеллектуальному поединку – финальной гала-игре «Ума палата».

С первого года реализации проект был активно поддержан многими образовательными учреждениями города, но ежегодно отмечался прирост участников. Для сравнения: если с 2008 по 2011 гг. в проекте приняло участие около 1000 старшеклассников, то в сезоне 2015-2016 года эта цифра составляет более 800 человек. Это вызвало необходимость усложнения модели: появились отборочный (дистанционный) и очный тур игры. В очный тур игры (по итогам общего зачета команды и ее места в рейтинговой таблице) выходят пятнадцать



сильнейших команд. Дистанционный и очный туры состоят из заданий различных по форме и уровню сложности, которые составляются квалифицированным жюри. С момента своего основания проект поддерживается различными структурами Южного федерального университета, что позволяет не только иметь разнообразные, оригинальные и (по большей части) авторские вопросы, но и создать ситуацию «встречи», заинтересованного знакомства старшеклассников и представителей различных факультетов университета. Презентации факультетов на игре существенно отличаются от Дней открытых дверей и подобных мероприятий, традиционно проводимых в университетах. Первое отличие заключается в том, что факультеты, являясь социальными партнерами проекта, приходят сами вместе с ним в школы-участницы. С другой стороны, само построение игры позволяет выстроить сценарий игры так, чтобы представить факультеты в свободной форме. В дополнение к этому, активное участие в подготовке и проведении игр принимают аспиранты и магистранты, что делает проект еще более привлекательным для старшеклассников: им легче задать вопросы, легче сопоставить себя с яркими и молодыми представителями университета, представить открывающиеся для себя возможности и перспективы. Особо следует отметить поддержку проекта Программой Междисциплинарного индивидуального гуманитарного образования (МИГО) Южного федерального университета. Именно благодаря взаимодействию с этой университетской структурой существенно изменился характер предлагаемых старшеклассникам вопросов: при всем внимании к профориентационной составляющей особое значение придается междисциплинарному характеру заданий.

К традиционным, проводимым с момента старта проекта, играм относится предметная игра по психологии. Инициатива проведения игры поддерживается Академией психологии и педагогики ЮФУ. В дистанционном туре игры по психологии сезона 2015-2016 приняло участие 164 старшеклассника из 27 образовательных учреждений города. Согласно



Положению о проведении предметных игр, 15 школ, занявших верхние строчки в рейтинговой таблице, вышли в очный тур предметной игры по психологии. Первый тур предметной игры назывался «Своя игра» и был разбит на четыре блока: социальная, клиническая, возрастная психология и психология личности. Тур второй носил название «Мышление». Участникам предлагалось найти соответствие между видом мышления и его описанием, а также установить последовательность развития видов в онтогенезе и обосновать свой выбор. Третий тур был посвящен языку телодвижений. Учащимся на экране показывались 10 слайдов, на которых были представлены различные позы человека. Предлагалось определить, что обозначает каждая из предложенных поз. Особый интерес у старшеклассников вызвало задание четвертого тура «Мужчины vs женщины». Учащимся предлагался список утверждений, и необходимо было определить, какие из утверждений относятся к мужчинам, а какие – к женщинам. Пятый тур «Репрезентативные системы» был адресован капитанам, которым было предложено написать любовное послание в рамках одной из репрезентативных систем. Было подчеркнуто, что нельзя использовать предикаты из другой системы. Заключительный шестой тур был посвящен героям мультфильмов и известных фильмов. Были предложены Гарри Поттер и Колобок, Шрек и Родион Раскольников, Джульетта и Шерлок Холмс, Красная Шапочка и Евгений Онегин, Карлсон и Человек-Паук, Буратино, Русалочка и Дюймовочка, Анна Каренина и Наташа Ростова. Участники игры должны были определить, какой персонаж описывают представители другой команды. По итогам шести туров были определены команды-победительницы.

Данная форма работы, применяемая в городе Ростова-на-Дону с 2008 года, показывает, что игровая форма позволяет не только презентовать различные факультеты университета, но и, привлекая внимание академически успешных и одаренных к той или иной предметной области, оказать им существенную помощь в поиске профессии.

