смыслообразование. В случае с клиенткой А. в процессе реконструкции индивидуального опыта, связанного с действием симптома, выявляется то, что не было признано и отсрочено.

План терапевтической работы

В дальнейшем рекомендуется:

1. продолжить анализ «драйверного поведения», основанного на принятии или отказе от внешних предписаний (установок, аттитюдов), исходящих от значимых фигур;
2. провести работу по отказу от перфекционизма как причины неврастения (техники «Избавление от тирании долженствования», «Колесо жизненного баланса»);
3. провести работу по исследованию актуальных и вытесненных эмоций и пониманию причин возникновения психосоматического симптома (техника «Кувшин эмоций и чувств»);
4. продолжить коррекцию психосоматического симптома с помощью метафорических ассоциативных карт (МАК) (техники «Я и моя болезнь» (В. Голобородова), «Хозяин симптома» (В. Шебанова).

1. Величко, М. Психосоматика / М. Величко. – М.: Издательский дом «Кислород», 2020. – 304 с.
2. Дмитриева, Н.В. Неврозы и невротики. Глубинная терапия с помощью ассоциативных карт / Н.В. Дмитриева, И.С. Богачек. – СПб.: ВВМ, 2019. – 229 с.
3. Сакутина, Т.М. История жизни: метапсихологический план исследования / Т.М. Сакутина // Рекурсивное и дискурсивное в структуре смыслообразования / Под ред. В.А. Сакутина. – М.: Смысл, 2004. – С. 90-110.

Самотолкова Ю.С., Ушатова Т.Е.

Настольная игра в работе психолога как способ адаптации ребенка в 1 классе

*МКУ ДО «Районный центр диагностики и консультирования для детей, нуждающихся в психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи»
(Россия, Козельск)*

doi: 10.18411/trnio-12-2021-140

Аннотация

Данная работа описывает роль игровой деятельности, а в частности роль настольной игры в адаптации первоклассника. Представлены результаты апробации созданной игры специалистами МКУ ДО РЦДиК г.Козельск «Школьный Rule Time». Описаны плюсы индивидуальной и групповой форм игры, а также приведены общие плюсы использования данного методического материала.

Ключевые слова: игра при адаптации школьника, настольная игра в работе с первоклассником, ведущий вид деятельности, групповая игра, индивидуальная игра.

Abstract

This work describes the role of gaming activity, and in particular the role of a board game in the adaptation of a first-grader. The results of the testing of the created game by the specialists of the MCU BEFORE the RCDiK are presented. Kozelsk "School Rule Time". The advantages of individual and group forms of play are described, as well as the general advantages of using this methodological material.

Keywords: a game in the adaptation of a student, a board game in working with a first-grader, a leading type of activity, a group game, an individual game.

Введение

Период поступления в школу младших школьников совпадает с периодом появления новых психических новообразований, которые соответствуют возрастным особенностям ребенка 6-8 лет. Основным видом деятельности школьника становится учебная деятельность. Однако, не у всех биологический возраст совпадает с изменениями возрастных особенностей, и поэтому у многих детей отмечается по-прежнему ведущая игровая деятельность. В своей работе с детьми мы заметили, что в последнее время занятия по адаптации первоклассников, одной из целей которой служит формирование дисциплины и поведения в школе с использованием сказок стали менее эффективны, т.к. большинство детей не проявляют к ним интерес. Это может быть связано с развитием у ребенка клипового мышления, сопровождающегося неустойчивым вниманием. Сосредоточенность на занятии на сказке, продолжительностью более 10 минут представляет сложность, т.к. нет возможности быстрого переключения внимания на другое задание. И так же сложность использования сказок в групповой работе состоит в том, что при чтении не соблюдается дисциплина и порядок. Используя в работе разные упражнения и подвижные игры на сплочение детей, было замечено что дети проявляют краткосрочный интерес, т.к. наглядно не видят достигаемого результата. Познавательные игры и упражнения воспринимаются детьми как развлекательные и из-за этого часто нарушалась дисциплина и не усваивались правила поведения в школе. Проводя занятия по адаптации младших школьников, мы сталкивались с рядом трудностей:

1. незаинтересованность детей к сказке и к играм;
2. отсутствие дисциплины на уроке;
3. не усвоение преподносимого материала через сказку и упражнения;
4. отказ от участия заданиях из-за незаинтересованности ребенка.

Одним из основных направлений коррекционно-развивающих занятий психолога в 1 классе является усвоение школьных правил и дисциплины младшими школьниками. Нашей задачей было вовлечь первоклассников в совместную работу не только между собой, но и с психологом, заинтересовать их получать новые знания от наших занятий, замотивировать первоклассников на соблюдение правил не только на занятии, но и в школе. Так как игра является одним из лучших инструментов работы с детьми, нами, Самотолковой Ю.С. и Ушатовой Т.Е. была разработана игра «Школьный Rule Time».

Игра является одной из форм передачи опыта, созданной обществом для управления развитием детей. Согласно периодизации психического развития ребенка, Д. Б. Эльконина эта деятельность, «выращивая» индивидуальные психические новообразования, развивает социально- эмоциональную (мотивационно-личностную) и интеллектуально-познавательную сферу (операционально-техническую) [1].

Игра занимает особое место в системе деятельности ребенка. В ней формируются личностные качества (мотивация, регуляция, взаимодействие детей) и познавательные способности (логическое, пространственное и образное мышление, память, внимание и др.) [2]. Она способствует достижению и реализации задач возраста, конкретизированных и материализованных на каждом возрастном этапе в соответствующих видах игр и игрушек [3].

Цель игры «Школьный Rule Time» – повысить и закрепить уровень знания младших школьников о правилах поведения в школе. Данная игра, имея развлекательную форму, служит не только как инструмент сплочения и адаптации детей в классе, но и является инструментом интеллектуального развития школьника, через которую он усваивает школьные правила.

Игра состоит из игрового поля, фишек, кубика, и инструкции к игре и правил игры. Поле разделено на 40 игровых клеток разного цвета. (Рис.2) Каждый цвет определяет сложность задания. Зеленый цвет-легкие вопросы, желтый более трудный, красный-трудные задания, соответствующие возрасту. (Рисунки: 1, 3, 4, 5)

Рисунок 1. Правила игры и карточки с заданиями

Рисунок 2. Игровое поле, фишки, кубик

Рисунок 3. Примеры заданий зеленой карточки

Рисунок 4. Примеры заданий желтой карточки

Рисунок 5. Примеры заданий красной карточки

Игра может проходить в индивидуальной форме (до 6 человек) или в групповой (если количество игроков превышает 6). Важной является карточка с правилами игры. (Рис.1) Она зачитывается участникам перед началом игры и тот игрок, кто нарушит правило этой карточки исключается из игры.

Апробация игры была на коррекционно-развивающих занятиях педагога-психолога. Количество играющих составляло 50 детей. (Рис.6, 7) При составлении правил игры мы учли, что в классах может быть разное количество детей, и поэтому задания и правила были разработаны таким образом, что играть в нее могут как индивидуально, так и в группе.

При участии в игре были следующие группы:

1. индивидуальные – 2 группы по 6 человек;
2. групповые- 2 группы по 15 человек, 1 группа 8 человек.

Рисунок 6. Пример игры первоклассников

Рисунок 7. Пример игры первоклассников

Особенности проведения игры в индивидуальной форме.

При индивидуальной форме игры каждый участник играет за себя. У участника есть своя фишка, которой он совершает ходы, кубик, которым играет только за себя. При такой форме игры у детей проявляется больше азарта, т.к. каждый стремится к выигрышу. Данная игра проходит быстрее, т.к. игрок играет индивидуально за себя.

Преимущества индивидуальной игры.

1. Играя ребенок берет на себя ответственность и может в полной мере проявить свои лидерские качества.
2. Выполняя задания игры самостоятельно ребенок запоминает ответ и лучше усваивает школьные правила.
3. Меньшее количество участников позволяет пройти полностью игру в период урока.
4. Каждый участник игры может ответить на большее количество заданий, поскольку быстрее доходит очередь от одного игрока к другому.

Особенности проведения групповой игры.

При групповой работе участники делятся приблизительно на равные команды. Очередность ответов устанавливается педагогом. Важность групповой работы заключается в большем сплочении детского коллектива, принятии чужой позиции, умении договориться между членами команды. Здесь задание читается команде, и команда совместно отвечает на задание.

Мы выделили следующие преимущества групповой игры.

5. Большая сплоченность участников игры.
6. Каждая команда контролирует ход игры, появляется сосредоточенность на правилах игры. Это дает развитие саморегуляции школьника, умение контролировать не только себя, но и свою команду и одноклассников в целом.
7. Мозговой штурм и большее количество ответов на командное задание.
8. Участники начинают соблюдать школьные правила не только сами, но и контролируют своих одноклассников что бы те не нарушали правила и соблюдали дисциплину.

Ход игры. Игра начинается со знакомства школьников с полем, карточками, правилами игры. Затем устанавливается очередность ходов. При индивидуальной игре каждый участник выбрасывает кубик, участник с наибольшим выпавшим числом на кубике

ходит первый, затем остальные по уменьшению. При групповой игре выбирается 1 член команды (капитан) из каждой команды и так же устанавливается очередность. Затем по установленной очередности выбрасывается кубик, здесь важно отметить что кубик выбрасывается только на поле, если он выпал за границы поля, то кубик перебрасывается. Соблюдая такое правило игры у ребенка одновременно развивается навык контроля за своими действиями, подчинение более узким правилам игры, внимательность.

Затем участник ходит на такое количество шагов, число которых выпало на кубике. Попад на игровую клетку ребенок берет задание, соответствующее цвету, педагог зачитывает задание, а ребенок выполняет его. Побеждает тот, кто быстрее дойдет до финиша.

В процессе реализации настольной игры «Школьный Rule Time» мы выявили следующие плюсы:

Плюсы.

9. Дети быстро усваивают и соблюдают правила игры. У детей появляется азарт и стимул дойти до финала, выиграть поэтому они активно включаются в игру соблюдают правила.
10. Заинтересованность детей к игре. Все дети были вовлечены в игру интерес сохранялся вплоть до ее окончания.
11. Сосредоточенность на игре. Каждый игрок следил за своими действиями, за другими участниками, за ходом игры.
12. Развитие внимания, мышления, логики, воображения. Задания к игре включали в себя различные задачи для комплексного развития детей, направленные не только на изучение правил поведения в школе.
13. Сплочение школьников.

Вывод: в результате апробации игры в разных учебных заведениях и с разным количеством детей в 1 классе мы пришли к выводу, что в настольной игре «Школьный Rule Time» было задействовано 95 % детей. Данная игра помогла нам добиться несколько целей сразу: сплотить детский коллектив, установить и соблюсти детьми школьные правила, повысить уровень знаний о правилах поведения, задействовать ВПФ, развить навык саморегуляции и контроля у детей, привлечь внимание детей к занятию, заинтересовать их к данной проблеме.

Мы уверены, что такая игра необходима в учебном заведении для классных часов и занятий с психологом по адаптации первоклассников, так как с помощью игры можно ускорить процесс обучения детей по правилам поведения в школе, и привить им необходимые школьные навыки.

1. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978
2. Солмина Н.Г., Тиханова И.Г., Черная О.В. Построение развивающих программ с использованием настольных игр // Психологическая наука и образование. 2011.стр.76
3. Куркова Д.Н. Психологические и возрастные особенности младших школьников // Преемственность в образовании. 2021. Стр.357

Янкевич Е.А., Рябова М.Г., Хилук С.О.

Возможности оптимизации процессов в профессиональной деятельности участковых уполномоченных полиции

*Уральский юридический институт МВД России
(Россия, Екатеринбург)*

doi: 10.18411/trnio-12-2021-141

Аннотация

В данной статье авторы рассматривают различные методы и технологии для оптимизации служебной деятельности полиции, возможности их внедрения, а также конкретные области применения.

Ключевые слова: оптимизация, бережливые технологии, тайм-менеджмент, функционально-процессный подход, сотрудники полиции.