

关于举办黄冈师范学院

第六届“彩绘青春，触动心灵”校园心理情景剧大赛的通知

各学院：

为增强我校大学生心理健康素质，不断提高大学生心理健康品质，推动我校心理健康教育工作的的发展，打造校园精品活动。经研究，学生工作部决定举办第六届校园心理情景剧大赛。我校心理情景剧大赛已举办五届，成为我校重要的心理健康工作及文化活动之一，为将此项活动精品化、品牌化，现将具体事宜通知如下：

一、活动目的

校园心理情景剧是一种以现实生活为模型的团体心理辅导方式，不仅为学生们营造一种心理自助的氛围，还提供了同伴心理互助平台。在表演过程中，表演者能从中体验心理上的细微变化，发现问题本质，明确症结所在，找到解决方法，领悟其中的道理。同时学生观众也能从中受益。

二、活动主题

彩绘青春，触动心灵

三、活动对象

全体学生

四、剧目要求

1. 以心理剧表演的形式表达出同学们的心理变化、心理挣扎、心理调适、心理成长等。内容可包括学习心理、社会心理、发展心理、变态心理等各方面，也可以联系社会热点。可采用音乐剧、话剧、小品、哑剧、歌舞剧等多种形式。要求通过表演让观众和参与者在自发的、和谐的、轻松的状态下受到教育或进行心理危机干预；

2. 作品要反映当代大学生的心理世界、情感空间以及心路历程。剧本内容

健康，积极向上，给人以启迪。剧情以再现生活中的心理矛盾冲突为主题，以大学生生活为主要内容；

3. 剧本要求原创，拒绝网上直接下载；
4. 自备作品所需道具、服装，如需背景音乐的应事先准备好；
5. 每个参赛作品表演时间应控制在 12 分钟以内。

五、参赛要求

1、各学院精选一部作品参赛，并于 4 月 20 之前提交参赛节目情况（包括剧本题目、编导、指导老师、内容简介、演员等）及完整的参赛剧本。作品（纸质档）交至漆晓琴老师处（厚德楼 320 办公室），电子档至 475925673@qq.com。

2、本次大赛以心理剧汇演的形式举行，参赛对象以学院为单位。大赛分为初赛半决赛及总决赛两个阶段，初赛在各学院内组织实施。

3、各学院经过初赛，选取 1 个优秀作品代表学院参加全校半决赛，学校半决赛的时间拟定于四月下旬，具体时间另行通知。

3、半决赛的前 8 名作品在 5 月下旬将进行总决赛暨公演。

学 工 部

二〇一九年三月二十六日

附件一：校园心理情景剧简介

附件二：校园情景剧大赛报名表

附件三：心理剧剧本格式示例

附件一：

校园心理情景剧介绍

校园心理情景剧是在心理情景剧的基础上衍生出来的一种校园文化形式。作为一种心理健康教育的手段，它以特殊的戏剧化形式，以学生在成长中遇到和关心的问题为内容，通过角色扮演再现现实中的人与事，演绎生活中的复杂矛盾与心理困惑。

一、校园心理情景剧创作要求

校园心理情景剧作为情景剧和心理剧的结合，在兼具两种表演风格的同时，更加注重在表演过程中反映出主角的心理与行为变化。因此在校园心理情景剧的创作过程中，要遵循以下几点要求：

1. 坚持一剧一主题原则。所创作的情景剧一定要紧紧围绕某一主题展开，即一出校园心理情景剧要针对某一突出心理问题进行艺术加工和创作，否则会加大表演者的难度。

2. 突出心理冲突和行为矛盾。心理情景剧重在揭示个体内心的心理冲突以及外在行为表现的矛盾上，需要通过刻画表演者对心理规律由偏颇到恰当的动态转化过程。

3. 选择合适的时空因素。心理情景剧的表演场景，要突出时空因素，表现特定时期、特定环境下的学生心理与行为发展。时间上如大学适应期、考研工作徘徊期、毕业离校期等，地点则更多选择最熟悉的食堂、运动场、考场、教室、寝室等。

4. 演员要少。与一般的舞蹈剧不同，心理剧更注重对内心世界的体现，这种细腻性就决定了心理情景剧的演员不宜太多，以3-6人为宜，尽量不要超过10人，否则表演效果不好。

5. 表演要尽量夸张。心理品质需要进行放大，才能给人以震撼性，因此心

心理情景剧表演过程中要求演员做到动作表情尽量夸张，以达到渲染气氛，震撼心灵的作用。

6. 场景切换频率适当。心理情景剧在表现手法上非常注重场景的切换，以体现表演者心理的不同表现，但是切换的频率不宜太快，太多。一般控制在 4-6 幕即可。

7. 重视旁白。旁白不但是对情景剧的有力补充，更是具有铺垫作用和衔接作用，因此创作情景剧过程中要恰当使用旁白。一般在剧首、剧尾和场景切换时使用，另外主人公的心理挣扎也可以通过旁白加以体现。

二、校园心理情景剧的构成要素

校园心理剧是探讨和解决心理问题的，以问题为主线展开剧情情节，其结构包括提出问题、分析问题、解决问题、分享感受四部分。

1、提出问题

开端的任务：交代故事发生的时间、地点、背景、时代特点等；交代人物之间的关系；引出全剧的主要矛盾和问题。

开端的形势：旁白（可以录音，也可以学生自己完成）。

情节引出：通过演员一连串的动作来暗示时间、地点和事件的起因。

2、分析问题

问题提出以后，就要分析造成这些问题的原因和各个事件的影响程度及相互关系。通过对造成心理问题的相关事件和人物关系的精心演绎，使问题层层展开，不断深化，从而探讨这些问题对个人心理产生的影响程度以及他人如何看待这些问题。

人物的内心心理感受不能仅仅通过表白来说明和揭示，而要以角色扮演的的方式，以第一人称的身份通过相应动作表现出来，通过动作表现人物对某一具体事件的情绪反映和内心体验，真实地再现当时具体的情景，从而使当事人有所领悟和感受。由于角色扮演提供了在假设、不用负责的情况下尝试应付问题，

以发现问题所在，从而学习及练习应付问题的技巧。通过对这些问题的演绎，使演员和观众受到震撼和感悟。

这部分情节讲究曲折有致，起伏跌宕。

3、解决问题

心理和行为问题的改变不是通过一两次角色扮演就能实现的，这是一个持续过程，需要当事人在领悟的基础上通过日常生活的训练来完成。解决问题是指当事人状况有所减轻或有所领悟，找到了问题的原因和解决问题的方法。

心理剧的结局要有深意，能够引起观众的回味与反思，要通过内心冲突与斗争，使观众有所体验和领悟，改变一些不恰当的行为。

结局可以通过旁白来进行。

附件二：

第六届“彩绘青春，触动心灵”校园心理情景剧大赛报名表

参赛单位		指导老师	
编导		联系方式	
参赛剧目名称			
内容简介			
参赛人员名单			

备注：请于4月20日前提交报名表。

附件三：心理剧剧本格式示例

超级马力（三号黑体加粗）

□黄冈师范学院 X 学院 刘某某（小四宋体）

梗概：（四号宋体加粗）

一个名叫马力的学生，由于沉迷于游戏世界，不能自拔。不仅逃课无数，而且成绩也逐渐下滑到班级倒数。有一天，和往常一样，他让室友帮他又请了个假，于是开始了他疯狂的游戏世界。正在他玩得乐此不疲的时候，游戏大王突然出现拦住了他的去路，告诉马力只要跟着他走，就可以没有老师的管教和家长的唠叨，想玩多久就玩多久。（小四号楷体，约 400 字）

心理剧剧本（四号宋体加粗，全剧约 3000 至 5000 字）

时间（小四号黑体）：2007 年 10 月 31 日（小四宋体）

人物：马力 游戏大王 大蘑菇 小蘑菇 屁龟 精灵 公主

画外音：马力，上课了！“帮我请个假”！！！！

（音乐起）

四个男生，手持方向盘，腰系气球，并排到台前，开始角逐赛车。（小四号楷体）

马力：你给我闪开，我都快到终点了！（小四号宋体）

大王：终点？呵呵，游戏是没有终点的。

