**Игровые технологии как средство коррекции девиантного поведения младших школьников**

Все мы знаем определение девиантного поведения - это, по сути, поведение, отклоняющееся от общепринятых норм и позиций.

Само девиантное поведение может быть следствием физиологического нарушения, либо может быть сформировано в результате нахождения ребёнка в среде для такого формирования – это неблагополучные семьи, группировки асоциального характера и так далее.

Задача учителя состоит в том, чтобы направить все усилия на оказание помощи ребёнку, *оказавшемуся «заложником»* такого поведения.

***Трудные дети***- это дети, которым трудно. Трудно в классе, трудно в семье, и в первую очередь, трудно с самим собой.

Профилактика девиантного поведения особенно важна в младшем школьном возрасте. Ведь именно в данном периоде формируются личностные черты ребёнка, начинают складываться определенные установки, которые в дальнейшем обусловливают поведение в будущем.

Актуальность проблемы воспитания трудного ребенка заключается в том, что с каждым годом происходит увеличение числа детей с отклоняющимся поведением.

Особую тревогу вызывает проникновение различных видов девиации в среду детей младшего школьного возраста. Это отрицательно влияет как на процесс становления личности ребенка, так и на его социализацию и адаптацию в обществе.

Ежегодно проводится Саммит психологов России, который на протяжении нескольких лет был доброй традицией, а теперь стал острой необходимостью.

С целью оказания методической помощи педагогампо организации работы с детьми по профилактике девиантного поведения разработаны сборники упражнений для проведения индивидуальных и групповых занятий с младшими школьниками.

Педагог по-своему усмотрению может группировать и сочетать данные упражнения в зависимости от целей, которые он поставил, работая с обучающимися по проблеме профилактики девиантного поведения.

Существует немало способов, методов и технологий для профилактики девиантного поведения с обучающимися. Одной из эффективных технологий коррекции отклоняющегося поведения считается игра.

***Игровая технология***– самая актуальная и особенно хорошо *«работает*» при обучении и воспитании детей с девиантным поведением.

Благодаря организации таких игр, обучающийся как бы переносится в атмосферу игровой ситуации и проживает ее, находит пути решения и преодоления возникших проблем, корректирует свое поведение в соответствии с требованиями и правилами игры.

С помощью игр можно обучить детей:

\* социальной компетентности;

\* навыкам конструктивного взаимодействия;

\* оказанию помощи другим людям;

\* умению поставить себя на место другого;

\* терпимому отношению к чужим недостаткам;

\* умению радоваться успехам других;

\* ведению доброжелательного диалога;

\* вежливому общению с окружающими.

Для профилактики девиантного поведения у обучающихся можно использовать ряд игр, направленных на формирование позитивного отношения к себе и окружающим такие как:

***Игра «Назови себя»***

Обучающиеся сидят на стульях. В руках учителя мяч, который поочередно бросает его участникам. Каждый обучающийся, поймавший мяч, называет свое имя и одно позитивное качество, начинающееся на первую букву своего имени. Например: «Антон – аккуратный, активный…», «Саша – самостоятельный, сильный, смелый…».

Иногда обучающимся сложно подобрать необходимые слова на заданную букву. Поэтому на помощь приходит вся группа вместе с учителем.

***Игра «Волшебный поезд»***

Обучающимся предлагается покататься на поездах и сказать детям: «На наш вокзал прибыло три поезда.

*Задача.* Выбрать, на каком поезде поедет каждый обучающийся и объяснить почему.

*Первый поезд* – поезд доброты: здесь поедут добрые дети.

*Второй поезд* – храбрости: кто из вас самый храбрый?

*Третий поезд* – вежливости: здесь поедут самые вежливые дети».

После того как обучающиеся разделились на три группы, звучит веселая музыка и обучающиеся имитируют езду на поезде. Затем поезда меняют свои имена: ответственный, веселый, внимательный, дружелюбный, заботливый, уверенный, справедливый, находчивый, внимательный и т. п.

С целью сплочения обучающихся и определения лидеров в классном коллективе использую различные игры, такие как: **«*Групповое строительство».***

Обучающихся класса делятся на группы. Каждой группе дается корзина с деревянными или пластиковыми блоками (кубиками, бревнами) разного размера и цвета и предлагается что-нибудь совместно построить. Соблюдая два условия:

*во-первых*, обучающиеся должны использовать все блоки до одного;

*во- вторых*, строить должны все собственноручно и должны помогать друг другу.

В процессе игры обучающимся задается ряд вопросов: как они себя чувствуют, как воспринимают свою роль в группе: *«Саша, нравится тебе вместе со всеми работать? Таня, хорошо тебе работается? Миша, как считаешь, что за здание постоите? Оля, как тебе кажется, можно ли по- другому построить этот угол?»* В конце строительства коротко обсуждается, как каждый оценивает других участников до и после совместной работы: *«Кто был лучшим строителем? Чьи советы улучшили строительство? Кто был самым трудолюбивым? С кем бы ты хотел работать в паре?»*

Благодаря этой игре обучающиеся быстрее сплачиваются, дети начинают лучше понимать, что такое совместная деятельность и устанавливают друг с другом более тесный контакт. У учителя появляется возможность определить лидеров, а также отверженных.

Следующая игра, которую используют на сплочение коллектива и определения лидеров это **«*Слепые и поводырь»*** *(вариант игры в парах).*

Игру организуют на пустой площадке или рекреации. Обучающимся предлагается стать вместе, объединиться, взявшись друг за друга, и закрыть глаза. Обучающиеся могут сами построиться в цепочку или стать в кучу, главное, чтобы они держались друг за друга (за руки, за плечи, за талию, за край одежды).

*Задача группы* - всем вместе молча пересечь территорию по диагонали, причем делать это придется несколько раз, и на пути могут возникнуть разные барьеры, препятствия, которые нужно будет, не разрывая цепи, обходить. Поэтому один из членов группы может «прозреть» (ему разрешено видеть, но не разрешено говорить) и стать поводырем - вести группу за собой. Такого поводыря выбирают сами дети, и далее группа передвигается несколько раз с начала до конца пути, на котором устанавливаются препятствия (коробка, стул, лист бумаги, веревка и др.). В процессе движения в главу группы может выдвинуться и другой поводырь - незрячий, который в большей мере, чем зрячий, сможет руководить группой. Для педагога - это указание на неофициального лидера. В движении группы будут заметны эмоциональные связи детей, антипатии, отделятся отвергаемые дети.

## Игра-имитация «Солнечная система» также способствует сплочению классного коллектива, выявлению лидеров класса, и дает возможность наблюдать совместимость и срабатываемость обучаюихся.

В данной игре каждый обучающийся должен представить себя планетой, придумать для нее название, скорость и кривую движения. Всем обучающимся предлагается встать, разместиться свободно в пространстве и начать молча двигаться (вращаться) по своим орбитам под легкую музыку. Затем сообщаю, что во Вселенной создаются системы, например, такая-то планета становится центром системы - Солнцем. Все другие планеты должны выстроиться вокруг Солнца, чтобы система стала устойчивой.

При этом солнечная система движется, и каждая планета продолжает вращаться по своей орбите. Обучающиеся - планеты постоянно перестраиваются, так как меняется Солнце, но не прекращают движения.

Благодаря этой игре обучающиеся узнают отношение к себе членов группы, почувствуют себя в роли лидера - Солнца и рядовой планеты, поучаствуют в коллективной деятельности - движении.

Учитель наблюдает обучающихся в разных ролях. Особо нужно заметить, как выстраиваются дети вокруг нового Солнца, на каком расстоянии, потому что их положение соответствует «близости» их отношения к стоящему в центре: чем ближе они становятся к нему, тем большую симпатию они чувствуют.

# Развитие эмпатии и снятие агрессивности помогает игра «Узнай меня»

Группа обучающихся сидит на стульях. Одному обучающемуся предлагается (далее можно по очереди, или по желанию детей) повернуться спиной к сидящим. Задача остальных обучающихся заключается в том, чтобы подойти по очереди, погладить ребенка по спине и назвать его ласковым именем. Обучающийся, к которому подходят дети, старается угадать, кто его погладил и назвал ласковым именем.

Снятию агрессивности способствует игра ***«Мы хоть и разные, но все — дружные, ласковые!»***

Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Педагог предлагает по очереди детям сказать о своей группе хорошие, добрые слова, похвалить каждого ребенка. Затем на счет «три» пожать руки, стоящим справа и слева, поднять сомкнутые руки верх и высоко дружно подпрыгнуть.

*Также можно использовать успокаивающие* ***игры с водой****, направленные на сокращение проявления детской агрессии такие как:*

Перелить очищенную жидкость из одной емкости в другую.

Кидание камешков в маленький водоем.

*Формированию у обучающегося навыков усидчивости, освободиться от внутреннего напряжения* помогают ***игры с сыпучими материалами***

1. Просеивание песка при помощи мелкого сита.

2. Возведение песочных замков.

3. Создание картин из цветного песка.

И множество других игр таких как ***«Доброе животное»*, *«Попроси игрушку», «Жужа»***и другие.

В заключении предлагаю вам притчу о перевёрнутом камне.

*Один странствующий искатель истины увидел большой камень, на котором было написано "Переверни и читай".*

*Он с трудом перевернул его и прочел на другой стороне: "Зачем ты ищешь нового знания, если не обращаешь внимания на то, что уже знаешь?«*

Эта притча как нельзя лучше подтверждает наш сегодняшний разговор о детях.

Вот те главные слова, которые сегодня мы должны сказать своим ученикам:  *"Я вас понимаю, ценю и принимаю, когда вам трудно, я буду рядом; вместе мы все преодолеем".*