



Краевое государственное казенное учреждение
«Организация, осуществляющая обучение для детей–
сирот и детей, оставшихся без попечения родителей,
«ДЕТСКИЙ ДОМ 21»

Программа летнего подросткового клуба «Игро - LEND»

Составитель:

Педагог - психолог А.И. Калинина

2017 год.

Пояснительная записка

Дети постоянно меняются, как меняется и сама жизнь. Информационные технологии развиваются с невероятной скоростью, в свою очередь это влияет на развитие подростков. Они больше умеют, знают, чем, например, их сверстники 20 лет назад. Соответственно изменяется и их отношение к окружающему миру, взрослым, сверстникам.

Подростковый период – это пора достижений, наращивание в разных областях знаний и умений, становление нравственности, обретение социальной позиции, поиск и становление собственного «Я». Взаимоотношения со значимыми сверстниками становятся на этом этапе поистине лично-образующими для подростка. Неудовлетворение потребности в общении со значимыми взрослыми и сверстниками приводит к поиску общения с теми людьми, которые принимают его. Результатом неблагоприятного положения детей в системе межличностных отношений является формирование определенных качеств личности, таких как высокая агрессивность, тревожность, неадекватная самооценка, индивидуалистическая направленность личности и т.д. При благоприятном положении в межличностных отношениях сохраняется позитивное воспитательное влияние коллектива, воспитателей, и переживается внутренний благоприятный психологический настрой, который способствует принятию влияния коллектива и взрослых и способствует гармоничному развитию личности.

Значимую роль в становлении личности старшего подростка играет взрослый. Взрослый должен быть другом подростку, но другом особым, отличным от друга - сверстника. Взрослый – друг – руководитель, задача которого - помочь подростку познать себя, оценить свои способности и возможности, найти свое место в сложном мире взрослых. Наличие взрослого друга – важнейшее условие нормального развития, правильного формирования личности ребенка в один из самых непростых периодов его жизни. Поэтому взрослым необходимо больше внимания уделять неформальному общению в подростками. Этого легко достичь в условиях существования клуба с общими интересами. Общий интерес в клубе нашего детского дома – игра. Игра – современная, коммуникативная, психологическая!

Всем мы не раз слышали о том, что существуют игры для детей, для подростков, для школьников, для студентов, малые, большие, ролевые, деловые. Они могут быть направлены на развитие каких-либо качеств, на

формирование навыков общения, на сплочение и т.д. Игры проводятся в детских садах, школах, лагерях отдыха – это детские игры. В высших учебных заведениях, на предприятиях и в крупных фирмах также проводятся игры, но это уже игры для взрослых, которые нередко входят в программу каких-либо тренингов и семинаров. Бывают даже компьютерные психологические игры – они очень популярны в наше время. Так в чём же причина того, что игры стали неотъемлемой частью человеческой жизни и присутствуют практически в каждой её области? И какие игры можно и нужно использовать для себя? Ответы на эти и многие другие вопросы мы и представляем вашему драгоценному вниманию.

Игра – это вид деятельности, мотивом которой является не результат, а сам процесс, где происходит воссоздание и усвоение какого-либо опыта. Также игрой является основной вид деятельности детей, посредством которого формируются, изменяются и закрепляются психические свойства, интеллектуальные операции и отношение к окружающей реальности. Термин «игра» используется ещё и для обозначения программ или наборов предметов для осуществления игровой деятельности.

Изучение психологии человека и психологических реальностей его жизни становится интереснее и эффективнее, когда осуществляется через деятельность, представляющую интерес для самого исследователя. И такой деятельностью, конечно же, является игра. Опыт уже не раз показал, что социально-психологические игры помогают людям очень серьёзно и глубоко воспринимать реальность психологического аспекта их жизни.

Анализ психолого-педагогической литературы свидетельствует о том, что основанием для развития ребенка является процесс деятельности. Именно в деятельности происходит развитие подростка. Наиболее благоприятными для развития является такой вид деятельности, как игра, так как именно в ней проявляются разные стороны развития личности подростка.

Существует мнение, что в подростковом возрасте снижается игровая активность, однако исследование З. И. Лаврентьевой показывает, что подростки играют в достаточно сложные и разнообразные игры.

Игровая деятельность дает подростку ощущение свободы, в котором он так нуждается. Игра делает повседневность менее монотонной, дает выход в иное состояние души. Игра заменяет то напряжение, которое чувствует подросток в своей реальной жизни, на добровольную и радостную мобилизацию духовных и физических сил.

Игра дает порядок, основанный на системе игровых правил. Игра создает гармонию, формирует стремление к совершенству: хотя в игре существует элемент неопределенности, противоречия в игре стремятся к разрешению.

Игра создает увлеченность, она интенсивно вовлекает самого человека, активизирует его способности.

Игра дает возможность создать и сплотить коллектив, игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок. Игра формирует понятие о самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива, поскольку только «сыгранный» коллектив добьется успеха и совершенства в игре.

Игра дает физическое совершенствование, предоставляет возможность проявить или совершенствовать свои творческие навыки, например, в создании необходимой игровой атрибутики.

Игра дает развитие психологической пластичности, это и театральное искусство, подталкивающее к необходимости вживаться в образ.

Игра развивает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, дает психологическую устойчивость, снимает уровень тревожности, свойственный подросткам, вырабатывает у них активное отношение к жизни и целеустремленность в достижении поставленной цели. Несомненно, что игра является универсальным средством всестороннего развития и воспитания. Ее творческий, эмоциональный, социализирующий и досуговый потенциал может быть эффективно использован в подростковой среде, а подросткам «группы риска» игра необходима еще и для снятия психологического напряжения, компенсации чувства неудовлетворенности, формирования адекватной самооценки.

Игра способствует его всестороннему развитию подростка. Она удовлетворяет его основные потребности: к самостоятельности, активному участию в жизни взрослых, в общении. Являясь ведущей деятельностью, коммуникативная игра в наибольшей степени способствует формированию новообразований подростка, его психических процессов. В игре развивается

восприятие, память, воображение, образное мышление. Способность подростка оперировать образами действительности в уме создает основу для перехода к сложным формам мышления, творчества. Игра подростка выступает и как средство познания мира: через игру он продолжает изучать цвет, форму, свойства, то есть в ней закладываются благоприятные предпосылки для развития личности.

Таким образом, функции игровой деятельности таковы:

- Развлекательная - развлекает, поднимает настроение;
- Коммуникативная – способствует общению;
- Самореализационная – даёт возможность человеку проявить себя;
- Игротерапевтическая – помогает преодолеть различные трудности, возникающие в жизни;
- Диагностическая – позволяет выявить отклонения в развитии и поведении;
- Коррекционная – позволяет внести изменения в структуру личности;
- Социализационная – даёт возможность включить человека в систему социальных отношений и способствует усвоению им социальных норм.

Цель работы клуба: организация пространства для личностного развития и межличностного взаимодействия подростков детского дома в условиях организованной деятельности социально-психологической направленности.

Задачи клуба:

- Способствовать реализации познавательных и развивающих интересов воспитанников подросткового возраста.
- Содействовать познанию подростками себя, своих индивидуально-личностных особенностей.
- Способствовать развитию рефлексивной деятельности как составляющей самосознания подростков в процессе межличностного взаимодействия.
- Оказывать личную и групповую поддержку членам коллектива.
- Создать психологически комфортные условия для успешной социализации личности воспитанников.
- Содействовать стабилизации эмоциональной сферы участников игровых действий.

Принципы деятельности клуба:

- Добровольность участия.
- Активность.

- Взаимопомощь и поддержка членов клуба.
- Уважение.
- Безусловное принятие.

Формы работы клуба: игровые психологические сессии, тематические встречи, социально – значимые мероприятия.

Методы работы клуба: основной метод – коммуникативная коллективная игра, упражнение, беседа, самоисследование, рефлексия, элементы арт-терапии, работа с метафорой, элементы телесно-ориентированной терапии.

Члены клуба:

- Воспитанники детского дома подросткового возраста,
- Воспитатели педагоги детского дома,
- Наставники воспитанников,
- Приглашенные на игровые сессии посторонние участники.

Организация работы клуба:

- Занятия проводятся согласно плану и циклограмме работы клуба «**Игро - LEND**» в каникулярное время 3 раза в неделю.
- Продолжительность одной игровой сессии – 60–90 минут.

Ожидаемые результаты: развитие навыков самопознания, самоконтроля, гармонизация отношений с самим собой и окружающим миром.

Темы игровых сессий:

1. Алиас.
2. Мафия.
3. Диксит, Имаджинариум
4. Крокодил.

Содержание психологических коммуникативных игр.

Лексико-коммуникативная карточная игра «Алиас» («Скажи иначе»)

Очень веселая и полезная игра. Она помогает научиться мыслить ассоциативно и расширить привычный словарный запас до нового диапазона.

Суть игры – объяснить слова с выпавшей карточки, используя синонимы, антонимы и подсказки так, чтобы члены команды смогли отгадать как можно больше слов. Запрещается употреблять однокоренные слова. В игре присутствуют особые условия: не только объяснять слова, но и сочинять из них истории, изображать эмоции, объяснять слова в определенной позе, а также пародировать звезд шоу бизнеса, актеров, музыкантов, политиков, спортсменов и просто известных людей.

Нужно постараться, чтобы ваши товарищи угадали слово (человека, эмоцию), которое выпало вам. Но, главное, не называть это слово!

Психологические задачи игры:

- развитие невербальных средств общения,
- развитие памяти, внимания, мышления
- расширение словарного запаса и общего кругозора.
- развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.
- снятие отрицательных эмоций.

Количество игроков: от 4 и более.

Материалы: Игра «АЛИАС».

Формы проведения: индивидуальная, командная.

Словесная ролевая психологическая игра «Мафия»

Суть игры - игра состоит из двух основных компонентов: психологического и математического. Математический: игрокам каждый день необходимо запоминать, кто за кого голосовал и кем оказывался тот, за кого голосовали.

Психологический: игроки должны обладать актерскими данными, чтобы убеждать остальных в своей честности, а также сильным даром увлечения за собой других при голосовании за "нечестных" игроков.

Игра «Мафия» основывается на постоянном общении и на обсуждениях между участниками. В игре есть место обману и коварству, заключению и подлому нарушению договоров и альянсов.

Обсуждение игрового положения проходит путём столкновения мнений в беспрестанных спорах, при этом одни игроки предпочитают отмалчиваться, другие – наоборот, чересчур активно и шумно участвуют в обсуждении. Таким образом, игра максимально приближена к реальной жизни.

Задача мирных жителей понять, кто мафия, задача мафии играть так, чтобы никто из мирных жителей не догадался, что они мафия.

Игра «Мафия», прежде всего, основана на общении: обсуждениях, спорах, установлении контактов и т.д., что максимально приближает её к реальной жизни. Ведь в игре используются и проявляются все черты и свойства человеческой личности. Психологический аспект игры таков, что для успешного взаимодействия с другими человек должен стараться применять и развивать свои актёрские способности, дар убеждения, лидерство, дедукцию.

Психологические задачи игры:

- Развитие коммуникативных навыков: убеждения, защиты своей позиции.
- Развитие аналитического мышления, интуиции, логики, сообразительности, активного внимания, памяти.
- Развитие самоконтроля своего поведения и эмоций, умения противостоять социальному влиянию.
- Эмоциональное и творческое развитие, усовершенствование актерских качеств.

Материалы: набор карточек с надписями основных героев игры, повязки на глаза.

Процедура игры: участники садятся в круг лицом к центру. Тренер раздает участникам по специальной карточке, оговорив заранее, какие карты будут обозначать «мафию». Игроки смотрят карточки, никому их не показывая, после чего их собирают. Мафиози никак не должны показывать свою принадлежность, а «мирные жители» должны обнаружить их по особенностям поведения.

«На город опускается ночь. Мирные жители спят, – говорит ведущий, все участники закрывают глаза, а ведущий продолжает: – мафия знакомится!».

Мафиози открывают глаза и находят взглядами друг друга. После этого ведущий предлагает им закрыть глаза и говорит: «Наступило утро. По городу

пронеслась весть о том, что появилась мафия. Жители обсуждают это сообщение и пытаются угадать, кто же преступник».

Время проведения: 50-60 мин.

Количество участников: от 8 до 16

Вопросы для обсуждения:

1. Удобно ли вам было находиться в той или иной роли?
2. Какие чувства вы испытывали, когда приходилось обманывать других участников?
3. Часто ли вам в жизни приходится «играть»?
4. Легко ли вам было принимать решения в пользу других участников?
5. Какие чувства вы испытывали, когда не убедительно сыграли свою роль?

Ассоциативная настольная игра «Диксит», «Имаджинариум»

Суть игры: один игрок (Рассказчик) выбирает карту и описывает её при помощи ассоциаций. Остальные игроки выбирают одну наиболее подходящую карту из числа своих, и кладут на стол рисунком вниз. После этого все эти карты перемешиваются и выкладываются в ряд, а игроки с помощью жетонов с номерами должны угадать карту, которую изначально описывал Рассказчик. Далее игроки вскрывают все карты, подсчитывают очки. Тот игрок, который угадал карту, двигает вперёд свою фишку. Когда все карты закончатся, игра будет окончена. Побеждает тот, у кого больше всех очков.

Ассоциации не должны быть не сильно простыми, не сильно сложными, т.к. тогда карту будет очень легко либо очень сложно угадать.

Психологические задачи игры:

- Развивает интеллект, аналитическое мышление, интуицию, воображение, фантазию.
- Активизирует творческие способности,
- Способствует улучшению коммуникативных способностей и повышению эффективности общения.
- Формирует навыки эффективного невербального общения.

- Способствует сближению играющих, установлению более теплых, дружеских, доверительных отношений.

Материалы: 84 иллюстрированных карточки.

Время проведения: 50-60 мин.

Количество участников: от 3 до 8

Интеллектуально - познавательная игры «Крокодил».

«Крокодил», пожалуй, одна из наиболее безобидных психологических игр. «Крокодил»- это игра-пантомима. Для того, чтобы успешно выполнить задание, нужно весьма не плохо владеть собственным телом и мимикой. Игра очень полезна - ведь в действительности мало кто из детей (взрослых), может похвастаться умением выражать эмоции, чувства с помощью жестов. Вот именно изучению этого моря возможностей и посвящена игра

Суть игры: Участники делятся на две команды, одна команда сообщает и тайно загадывает фразу, затем выбирает игрока из другой команды, и он показывает (без слов!) эту фразу участникам из своей команды, а они стараются догадаться.

Желательно сначала загадывать пословицу (это будет просто), а затем словосочетание посложнее. Этот текст сообщается одному/двум представителям из противоположной команды. Их задача – донести этот текст до своей команды, пользуясь только средствами пантомимы: показывая телом, мимикой, движениями, любыми жестами и позами и чем угодно по одному слову.

Команда отгадчиков говорить может: она помогает вопросами и наводящими фразами, но их партнеры могут только использовать тело и лицо и кивать головой «Да», «Нет».

Психологические задачи игры:

1. Оценка и формирование умения членов команды взаимодействовать в коллективе.
2. Развитие ассоциативного, креативного мышления.
3. Развитие наблюдательности, внимательности, навыков способности строить логические цепочки.
4. Развитие творческих способностей с помощью эмоций, мимики, жестов.
5. Снятие эмоционального напряжения, стабилизация эмоционального состояния.