

УДК 37

Коротченко А.В., Спецова О.В., Волошенко А.А.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КОРРЕКЦИИ НЕКОНСТРУКТИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ ДЕТЕЙ

Аннотация: в данной статье рассматривается неконструктивное поведение, что является одной из основных причин нарушения психофизического здоровья детей.

Ключевые слова: игровые технологии, дошкольники, игра, неконструктивное поведение.

Сегодня, когда игра эффективно применяется, но многих сферах даже взрослой жизни (в экономике, политике, социологии, лингвистике, психотерапии), перед родителями и педагогами стоит задача в полном объеме и с большей функциональностью корректно включить игровую деятельность в современное образовательное пространство семьи, школы и дошкольного образовательного учреждения. Доказано, что дети, имеющие богатый игровой опыт более подготовлены к творческой деятельности, к гибкому и вместе с тем, целенаправленному поведению, чем их сверстники с дефицитом игровой практики.

Рассмотрим какие игры (типы игр) наиболее эффективны для профилактики и коррекции неконструктивного поведения старших дошкольников.

Игры с правилами, игры-соревнования, длительные совместные игры

Игры с правилами хороши тем, что в них четко предусмотрены требования к поведению детей. Ребенок вынужден подчиняться этим требованиям (то есть, не нарушать правила), если он желает играть и не хочет разрушить игру.

В *играх-соревнованиях* правила отличаются не только четкостью, понятностью, но и открытостью: выполняет ребенок правила игры или нарушает – это сразу же замечают другие игроки, что создает наилучшие условия для самостоятельного контроля за собственным поведением и одновременно за выполнением правил. Игры-соревнования – наиболее сильное «испытание» для импульсивного, нетерпеливого ребенка. Особенно поначалу, когда только зарождающиеся

выдержка и самообладание вытесняются безудержным стремлением ребенка к выигрышу, желанием быть первым и лучшим. Постепенно, в процессе коррекционно-развивающей работы, нетерпеливость и импульсивность, проявляющиеся в установке выиграть любой ценой, ослабевают. В основе этих позитивных изменений, несомненно, лежат факторы осознания и усвоения правил игры, а также приобретенные ребенком навыки выдержки и самообладания.

Популярная настольная игра «Лото» – это пример игры с правилами и одновременно игры-соревнования. У каждого играющего ребенка карточка с цифрами. Ведущий достает из мешочка фишки и сообщает обозначенное на ней число. Играющие проверяют свои карточки. У кого есть названная цифра, тот закрывает соответствующее поле фишкой. Выигрывает ребенок, первым заполнивший карточку. Эта элементарная на первый взгляд игра чрезвычайно полезна для детей с импульсивным поведением. От ребенка в ней потребуются: быть внимательным и собранным, чтобы не пропустить у себя на карточке называемые цифры; быть сдержанным и не выражать бурно свои эмоции, если объявленная цифра есть; быть терпеливым и не указывать другим игрокам на имеющиеся у них или пропущенные ими цифры; быть выдержанным и не обижаться до слез в случае проигрыша и т. д.

На примере этой игры можно также показать универсальные способы усложнения игр с правилами. Будучи усложненной, игра с успехом используется на последующих этапах коррекционно-развивающей работы с импульсивными детьми.

Для усложнения игр с правилами целесообразно:

– подключить к игре действия, требующие от детей большей внимательности, наблюдательности (например, прежде чем закрыть фишкой каждое нечетное число, теперь необходимо подложить под фишку красный бумажный квадратик; или заполнять одновременно не одну, а две карточки);

- внести в игру дополнительные запреты (два-три), и тем самым усилить элемент произвольности в игре (например, запрещается переспрашивать ведущего какую цифру он назвал; о наличии у себя на карточке названной цифры сообщать молча, т.е. поднятием руки, а не выкрикивать: «У меня! Мне!»);
- ввести в игру новые формы организации ее участников (например, штрафы-санкции за нарушение игровых правил);
- ввести в уже известные традиционные игры элементы творческой активности, то есть, усложнить игру новыми правилами, придуманных самими детьми.

Вместе с детьми с импульсивным поведением к играм с правилами целесообразно привлекать и их недисциплинированных сверстников. В заданных игрой обстоятельствах, под воздействием игровых правил, прежде свойственные недисциплинированным детям безответственность, неряшливость, эгоистичность постепенно нивелируются, а их место занимают новые, желательные качества: выдержка, организованность, ответственность.

Игры-драматизации, образно-ролевые игры, раскрепощающие психотехнические игры в преодолении конформного поведения детей

Игры-драматизации – это театрализованные игры, в которых младшие школьники разыгрывают сюжет литературного произведения (рассказа, сказки, басни, стихотворения и др.). Игры-драматизации целесообразно использовать на заключительном этапе коррекционно-развивающей работы с конформными детьми. Предшествовать игре-драматизации должны образно-ролевые и психотехнические раскрепощающие игры, в которых конформный ребенок первоначально преодолевает присущие ему неуверенность, застенчивость, тревожность, трусость, а приобретает такие прежде отсутствующие личностные качества, как смелость, уверенность, инициативность.

Раскрепощающие психотехнические игры – это специальные игровые упражнения, в которых содержится явная или скрытая формула поведения, отношения к себе или к окружающим, то есть, в их основе лежат элементы ауто-

генной тренировки. Для нерешительного, скованного ребенка с конформным поведением игровые формулы-внушения могут быть такими: «Я смелый и решительный. Выйду сейчас в центр круга и громко хлопну в ладоши», «Сейчас я никого не боюсь», «Я могу сам...», «Я уже научился...» и т. д.

Одновременно с психотехническими играми конформные дети вовлекаются и в *образно-ролевые игры*. Эти игры хороши для застенчивых, необщительных детей тем, что в них изначально нет сопряженных ролей и ролевых отношений, то есть, исполняя какую-либо роль ребенку нет необходимости вступать во взаимодействие с другими играющими. Да и роль, которую принимает на себя ребенок, это не просто роль, а роль-образ. Ребенок может исполнить роль зайчика, но при этом создать различные образы этого зайчика: смелого, слабого, трусливого, непослушного и др.

Коррекционно-развивающий эффект таких игр может быть усилен, если ребенок воплощает два противоположных образа какого-либо персонажа. Например, тот же зайчик: сначала трусливый, потом – смелый, или волк – сильный и слабый; Буратино – послушный и непослушный; Мальчик-с-пальчик – веселый и грустный. Два разных характера и стиля поведения одного героя символизируют две возможные противоположные позиции. Это позволяет ребенку осознавать и оценивать себя, свое поведение посредством нахождения у самого себя похожих черт с одним из образов. Именно проигрывание амбивалентного поведения роли-образа, из которых один тип поведения и некоторые черты характера пока недоступны ребенку в жизни, позволяют ему, по словам Л.С. Выготского «быть на голову выше самого себя, своего обычного поведения», а также дает младшему школьнику возможность «говорить с собой на разных языках, по-разному кодируя свое «Я».

Важно еще и то, что в образно-ролевых играх все дети успешны: правильно все, что они делают, по-своему разыгрывая тот или иной образ. При этом они чувствуют себя хозяевами своего поведения, получая от этого неизбежное удовлетворение собой, что формирует и поддерживает их положительную самооценку.

Список литературы

1. Андреева У.А. Игровые технологии коррекции неконструктивного поведения детей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.maam.ru/detskijasad/igrovytehnologi-korekci-povedenija-doshkolnikov-nekonstruktivnoe-povedenie-detei.html> (дата обращения: 21.07.2022).

Коротченко Анжела Владимировна – воспитатели, МАДОУ «Д/С №2», Белгород, Россия.

Спецова Ольга Владимировна – воспитатели, МАДОУ «Д/С №2», Белгород, Россия.

Волошенко Анастасия Александровна – воспитатели, МАДОУ «Д/С №2», Белгород, Россия.
