

***Игровая программа,
способствующая формированию
позитивной «Я-концепции», у
детей группы риска***

Закон РФ «Об образовании»



Гуманистический характер образования, приоритет общечеловеческих ценностей, жизни и здоровья человека, свободное развитие личности



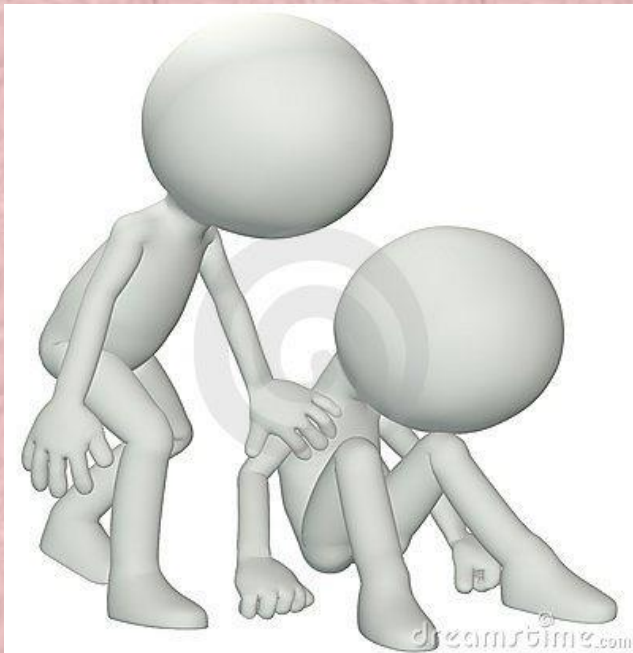
Необходимость модернизации учебно-воспитательного процесса в плане формирования у детей качеств личности, необходимых для жизни в новых условиях открытого общества: ответственности, инициативности, самостоятельности, способности к рефлексии.



Целенаправленная работа по формированию позитивного «Я»

Цели:

- *Стратегическая (способствовать формированию позитивной Я-концепции через проявление эмпатии и уважения к другим людям);*



Тактическая (способствовать
формированию умения
контролировать и оценивать свои
действия и поступки).



Задачи:

- 1) Создавать условия для формирования положительного образа Я у учеников через осознание себя в жизнедеятельности;
- 2) Развивать восприятие себя через наблюдение собственных внутренних состояний;
- 3) Формировать желание познавать самих себя и анализировать свои поступки

Ожидаемый результат:

Дети будут иметь положительные представления о себе, понимать и принимать себя, знать свои сильные и слабые стороны, оценивать себя и свои поступки, будут успешными в разнообразной деятельности



Как создать и поддерживать положительную Я-концепцию у учеников школы?

Ряд правил:

- Сообщение ученику, что он добился хороших результатов, даже если в действительности его результаты были плохими;
- Сообщение о своих хороших результатах ученик получает от людей авторитетных и значимых для него;
- Сообщение ученику о хороших результатах в форме внушения, т.е. соответствующим эмоциональным воздействием;
- Предоставление возможности ученику закрепить впечатление о хороших результатах;
- Создание в окружении ребенка благоприятного к нему отношения сверстников;
- Создание ситуации успеха и возможности ощущения ресурса успеха – «Я-могу»;
- Проявление к ученику эмпатических чувств, искренне переживание за него, умение держать его сторону даже тогда, когда его показатели не стабильны;

- Предоставление самостоятельности (воспитывать, но не контролировать каждый шаг);
- Не подсказывать решения, а показывать пути к нему, разыгрывать с ребенком его правильные и ложные шаги к цели;
- Не пропустить момент, когда достигнут первый успех, дать оценку поступку и сделать паузу, чтобы ребенок услышал и осознал;
- Оценивание поступка, а не личности;
- Предоставление ученику ощутить, что сочувствую ему, верю в него, хорошего мнения о нем, не смотря на его оплошность

Формы проведения коррекционно-развивающих занятий:

- Тренинг
- Игровые упражнения



Под «Я-концепцией» понимается динамичная система представлений человека о самом себе.



Самосознание

Самооценка

Положительная самооценка:

- **твёрдая убеждённость в импонировании другим людям;**
- **уверенность в способности к тому или иному виду деятельности;**
- **чувство собственной значимости ("Я есть", "Я умею", "Я познаю", "Каким бы Я хотел быть").**



Трудные подростки



Ощущение неполноценности,
заниженная самооценка
(«Я плохой»)



Пассивность, неуверенность, равнодушие или
страх перед самостоятельной деятельностью,
отсутствие стремления к самосовершенствованию



Склонность подчиняться чужой воли,
маскировка своей неуспешности за
агрессивностью, враждебностью к окружающим



Основная стратегия педагогической работы с трудными подростками:



- восстановление позитивного самоощущения, выявление вместе с ребенком его достоинств и ресурсов для самосовершенствования.

Предлагаемая игровая программа создает условия для формирования положительной самооценки и позитивной Я-концепции личности.



Они способствуют развитию навыка говорить о своих качествах и Достоинствах без стеснения, создают ситуации успеха и принятия людей. Такими, какими они есть, нацеливают на позитивное восприятие себя и окружающих.

Конечно, у каждого есть недостатки, но человек должен знать прежде всего свои достоинства, помнить о них. Это придает ему силы и дает опору в саморазвитии



«Волшебная коробочка»



Товаромания.рф

Описание игры:

Учитель показывает коробочку и говорит, что внутри нее помещено изображение самого значимого человека, очень ценного, неповторимого, уникального. По очереди учитель предлагает детям открыть коробочку и увидеть этого человека.

Внутри коробочки находится зеркало, и каждый участник, заглянув в коробочку, видит себя. Затем происходит обсуждение того, почему учитель назвал каждого самым значимым человеком. Участники приходят к выводу о самооценности человека в силу его уникальности, неповторимости.

«Я люблю себя за...»



Описание игры:

Каждый участник перечисляет, за что он себя любит, начиная словами: «Я люблю себя за...»

Упражнение способствует развитию чувства собственного достоинства, повышению самоуважения, стремлению к самопознанию с опорой на лучшее и верой в свою самооценку. Можно немного изменить формулировку предложения: «Что мне больше всего нравится во мне самом, так это»

«Я горжусь!»



Описание игры:

Участники по кругу называют поступок или свое достижение, которыми они гордятся. Можно оформить «Дерево достижений»: на большом листе бумаги рисуется контур дерева и на него каждый наклеивает свои разноцветные липкие листочки с высказываниями, начинающимися словами «Я горжусь ...».

«Волшебный стул»

Все сидят в кругу. Игра начинается с высказывания ведущего: «Мы собираемся в путешествие, оно предстоит долгое и трудное. Надо взять все лучшие качества участников. По очереди каждый предлагает, какие качества сидящего от вас соседа слева мы возьмем в путешествие». Например, «мы возьмем в путешествие улыбку Светы», «умение быстро бегать Димы», «способность не унывать Маши», «физические силы и выносливость Игоря», «умение лазать по деревьям Славы» и т. д.

Игра способствует созданию доброй обстановки, позитивного эмоционального настроения.

«Собираемся в путешествие»



Описание игры:

Все сидят в кругу. Игра начинается с высказывания ведущего: «Мы собираемся в путешествие, оно предстоит долгое и трудное. Надо взять все лучшие качества участников. По очереди каждый предлагает, какие качества сидящего от вас соседа слева мы возьмем в путешествие». Например, «мы возьмем в путешествие улыбку Светы», «умение быстро бегать Димы», «способность не унывать Маши», «физические силы и выносливость Игоря», «умение лазать по деревьям Славы» и т. д.

Игра способствует созданию доброй обстановки, позитивного эмоционального настроения.

«Магнит»



Описание игры:

Звучит музыка, участники могут танцевать или водить хоровод. Когда музыка прекращается, учитель называет чье-то имя. Он – «магнит». Все должны подбежать к нему и постараться дотронуться до него, только осторожно, бережно. Затем слушаем несколько высказываний: «Что притягивает в этом человеке?», и дальше опять начинается музыка. Когда музыка прекращается, новое имя называет участник, который только что был «магнитом».

«Паутинка»



Описание игры:

Ведущий берет клубок шерстяных или мохеровых ниток (или тесьмы) и предлагает участникам встать в круг. Надо будет, намотав нить на палец или ладонь, разматывать клубок и передавать конец нити с клубком любому другому участнику подальше от себя, называя при этом одно из своих положительных качеств или умений. Участник, который получает клубок, тоже наматывает нить на палец или ладонь и передает клубок следующему участнику, называя одно из своих достоинств. Таким образом участники окажутся связаны единой «паутинкой» из положительных качеств.

Можно изменять задание:

- 1) разматывая клубок, передавать его со словами благодарности за какие-то поступки или качества, проявившиеся за день («Я хочу передать клубок Мише и поблагодарить его за то, что уступил мне место...»);
- 2) передавать клубок, говоря комплименты;
- 3) передавать клубок с добрыми пожеланиями в адрес того, кому передается нить.

В зависимости от содержания задания, участники окажутся связаны «паутинкой благодарностей», «паутинкой комплиментов», «паутинкой добрых пожеланий», «паутинкой мечты», «паутинкой прощения». Чтобы подчеркнуть значимость каждого и взаимосвязь всех в жизни, ведущий может попросить кого-нибудь натянуть нить на себя и после этого спросить, кто почувствовал боль. Многие от натяжения нити испытают болезненное ощущение.

Данное игровое психотехническое упражнение способствует созданию особенно теплой, проникновенной атмосферы. После выполнения упражнения можно разрешить участникам оторвать или отрезать кусочки общей паутинки – в качестве доброго талисмана или для того, чтобы сделать самодельный браслет на память.

Спасибо за внимание!