

Министерство образования и науки Республики Тыва
Государственное образовательное учреждение
Республиканский центр психолого-медико-социального сопровождения
«Сайзырал»

Утверждена
приказом ГОУ РЦПМСС «Сайзырал»
№ 12 от «22» февраля 2011 г.
Директор _____ Полякова В.В.

ПРОГРАММА

Профилактика школьной дезадаптации: Коррекция аффективного поведения детей дошкольного возраста

Автор – Овчарова Р.В.

Пояснительная записка

В каждом детском саду встречаются так называемые аффективные дети, склонные к частым, острым и разрушительным эмоциональным реакциям. Отрицательные переживания вызывают соответствующие формы поведения: повышенную обидчивость, упрямство, негативизм, замкнутость, заторможенность, эмоциональную неустойчивость. Из состояния аффекта ребенка не могут вывести ни просьбы, ни порицания, ни наказания взрослых. Такое нарушение эмоционального развития и соответствующие трудности в поведении в большей части являются лишь отклонениями от нормального психического развития, а не психическими заболеваниями.

Такие дети нуждаются в своевременной педагогической коррекции, и наилучшие результаты удастся получить, если психопрофилактика и психотерапевтические мероприятия проводятся в дошкольном возрасте (Е. Е. Кравцова, А.А. Нурахонова, В. В. Степанова). Программа предусмотрена для дошкольников с 3-х до 6 лет.

Программа охватывает основные разделы возрастной психологии. Используя данные современных психологических сборников, практических материал адаптирован для восприятия дошкольников. В структуру программы включены элементы ролевой игры.

Программа составлена на основе программы В.В. Овчаровой «Профилактика школьной дезадаптации».

Программа «Профилактика школьной дезадаптации: Коррекция аффективного поведения детей дошкольного возраста» является реальной основой профилактики и педагогической коррекции, имеющих в своем поведении выраженные аффективные реакции.

Содержание программы будет способствовать развитию таких компонентов личности, как позитивное самоотношение, способность к рефлексии, пониманию интересов мотивов, чувств и потребностей окружающих людей.

Цель программы:

— формирование адаптивных способов поведения;

Задачи программы:

— обучение приемлемым способам выражения гнева;

— регулирование поведения в коллективе и расширение поведенческого репертуара ребёнка;

— развитие навыка налаживания дружеских отношений.

В содержании программы включены следующие виды знаний:

Основные понятия и термины: психология, психическое развитие; общение, межличностные отношения; игра: сюжетно-ролевая, режиссерская, вербальная.

В содержании программы, представлены следующие виды деятельности учащихся:

- игровая и коммуникативная деятельность;

- практическая деятельность, связанная с отработкой умений и навыков;
- диагностическая и рефлексивная деятельность.

Содержание программы ориентирует на применение октивизирующих методов и приемов обучения:

- игра (сюжетно-ролевая, режиссерская, вербальная);
- диалог;
- моделирование;
- самоотчет.

На занятиях используются следующие формы работы:

- работа в парах;
- работа всей группы.

В процессе занятий учащимся предлагается теоретические материалы (основные понятия и термины) и практических материал (инструкции, алгоритмы действий, способы выполнения, правила).

В ходе проведения программы могут использовать дидактические материалы (карточки, иллюстрации).

Программа рассчитана на 10 часов и включает теоретические и практические занятия.

Требования к знаниям, умениям и навыкам.

В результате обучения дети должны знать:

- значение воли, эмоций, чувств, потребностей и мотивов людей;
- способы самопознания личностных качеств;
- формы освоение человеком окружающей действительности.

В результате обучения дети должны уметь:

- владеть простейшими приемами саморегуляции;
- интерпретировать собственные психические состояния;
- осознавать закономерности восприятия окружающих людей.

Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов	
		лекция	практика
1	Сюжетно-ролевая игра		4ч
2	Режиссерская игра		4ч
3	Вербальные игры		2ч
	ИТОГО:		10ч

Конспект занятий

Выявить детей, имеющих в своем поведении выраженные аффективные реакции, можно с помощью методики «Как бы ты поступил?», которая содержит наиболее часто встречающиеся ситуации, вызывающие аффект. Внешними признаками а ф ф е к т и в н о с т и д е т е й являются следующие проявления:

в определенной ситуации теряются, замыкаются, плачут;
боятся засыпать, перед сном напряженно ждут старшего;
не могут переключить свое внимание, находятся под влиянием данной ситуации;

не могут включиться в коллективную игру, занятие;
боятся животных — всех подряд или одного;
скучают по дому, тревожатся, плачут при расставании с близкими;
проявляют скрытость из-за боязни попасть в определенную ситуацию;
не могут выбрать что-либо, хотят взять все;
предлагают нечто несуразное;
в конкретной ситуации не знают, как поступить;
сверхпослушны, в определенной ситуации сначала пугаются, а потом действуют в зависимости от реакции и поведения взрослых;

часто плачут, падают на пол, стучат об пол кулаками, могут впадать в состояние кратковременной истеричности;

боятся, но, затаив дыхание, смотрят и слушают «страшное», после этого проявляют повышенную боязливость.

для изучения детей эти ситуации можно обозначить на картинках, которые сопровождаются рассказом взрослого и обрываются на определенной ситуации. Затем ребенку задается вопрос:

«Как бы ты в этом случае поступил?» При этом учитывается, что ребенок может ответить: «Как полагается». Поэтому оцениваются ответы не сами по себе, а лишь в сопоставлении с ответами педагогов и родителей.

Характерные черты аффективных детей:

зависимость от конкретной ситуации, замыкание в ней;
рефлекторное перенесение страха на другие безопасные ситуации;
низкий уровень произвольности поведения;
четкое разделение познавательной и чувствительной сфер;
пассивность, внешняя послушность.

Анализ аффективного поведения дошкольников показывает:

причина аффекта заключается в том, что ребенок однозначно воспринимает заданную ему ситуацию и не обладает способами ее переосмысления. Он не может выйти из ситуации и управлять ею. Источниками появления аффекта в поведении служат ориентация ребенка на наличную картину, уход от однозначных, альтернативных смысловых трактовок, игнорирование возможного осмысления ситуации в целом.

Основным средством помощи детям с трудностями в поведении является игра. В современной психолого-педагогической литературе описывают четыре вида игры: сюжетно-ролевая, игра с правилами, образно-ролевая (кого-то изображает, не развивая сюжета), режиссерская, в которой ребенок одновременно является автором сюжета. В коррекции используются игры третьего и четвертого видов. Коррекционная работа с детьми предполагает три стадии.

Сначала нужно помочь ребенку удерживать позицию режиссера с помощью образа-роли. По своим личностным особенностям дети с

аффективным поведением не в состоянии исполнять роль режиссера. Их пассивность, низкий уровень осмысления игры и сюжета приводят к тому, что дети сползают на простое манипулирование предметами. Поэтому, вводя в игру образ-роль, нужно с самого начала задавать ребенку определенную позицию, с помощью которой он управлял бы разными предметами и игрушками. На этом этапе важно научить детей придумывать сюжет. В игре ребенок берет на себя не просто роль, а роль-образ сильного, веселого, храброго, хитрого, который поможет ему чувствовать себя уверенно. Это может быть и волшебник, и царь, и герой рыцарь и т. п. С помощью роли-образа ребенок становится как бы над ситуацией и через предметный материал управляет ею. В этих организованных играх нет сопряженных ролей и ролевых отношений. В данном случае основная функция роли-образа — преодоление личностного послушания ребенка. Проигрывание ролей способствует тому, что ребенок начинает себя чувствовать субъектом деятельности и тем самым обретает способность овладевать ситуацией. Игровая деятельность объединяет реальную действительность ребенка и его воображение. Задача игровой деятельности заключается в создании условий, при которых выполнение роли будет восприниматься как естественное выражение его «Я», что позволит снять многие аффективные реакции.

Занятие №1. Сюжетно-ролевая игра

Вначале (1-й этап) взрослый обучает ребенка владению образом-ролью. Взрослый предлагает сюжет игры. В игре ребенок как бы становится всемогущ, учится управлять ситуацией, защищать слабых, побеждать злых. Для этого ребенку, к примеру, можно предложить такую ситуацию: два героя сталкиваются с препятствиями, попадают в беду. Один из них теряется, плачет, не знает, что делать. Другой ищет выход. Ему на помощь приходит кто-то всемогущий, который с помощью волшебной палочки, ума, силы, хитрости помогает выйти из трудного положения. При этом надо иметь в виду, что два разных по характеру героя символизируют противоположные позиции. Этот момент позволяет наглядно демонстрировать ребенку разные способы поведения и оценивать свое поведение посредством нахождения у себя схожих черт. Роль-образ всемогущего дает ребенку реальную возможность взглянуть на ситуацию не изнутри, а снаружи и из точки «вовне» найти выход из нее. В процессе этой игры ребенок может не справиться с ситуацией: будет просить прекратить игру, очень скудно использовать игровые действия, бояться, отказываться от решения задачи или ждать от взрослого указаний и советов. Тогда исполнение роли-образа может попеременно переходить от ребенка к взрослому и наоборот.

Затем (2-й этап) ситуация кардинально меняется. Теперь деятельность осуществляется ребенком совместно со взрослым. Смысл задаваемой ситуации — помощь героям, попавшим в беду, — остается прежним. Проигрываемый ребенком сюжет лишь вначале задается взрослым, а дальше реализуется ребенком самостоятельно. Если в начале 1 стадии ребенок нуждался в напоминаниях взрослого как своеобразных «костылях», то здесь он уже преимущественно самостоятельно, без помощи взрослого, пытается

решить свои проблемы, «конфликтную ситуацию». Ребенок игру придумывает самостоятельно, а взрослый лишь вводит в нее конфликтные моменты. Перед ребенком стоит задача — с помощью образа-роли найти выход из ситуации, избежать проявления аффекта.

Результатом коррекционной работы на 1 стадии является то, что дети становятся более уверенными в себе, с удовольствием берут на себя образ-роль. Заметно обогащаются и разнообразятся сюжеты игры. Дети все меньше ориентируются на взрослого, более активно используют накопленный опыт, начинают вносить в игру много нового.

Таким образом они научатся переосмысливать ситуацию и находить выход из нее с помощью роли-образа. Несмотря на несомненные игровые достижения ребенка, эта способность проявляется у него не всегда. Он справляется с собой, лишь находясь в определенном образе, причем неоднократно к нему апеллируя. Однако в тех ситуациях, где ни сам ребенок, ни взрослый, находящийся с ним рядом, не могут наделить ребенка таким образом-ролью, у него по-прежнему сохраняются аффективные реакции. Поэтому следующей задачей является формирование у ребенка способности осмысления и переосмысления ситуации уже не с точки зрения образа-роли, а исходя из обобщенной позиции, как бы извне. Такая позиция наиболее полно реализуется в режиссерской игре.

Занятие №2. Режиссерская игра

Эта стадия коррекционной работы направлена на обучение детей различным режиссерским играм. Учитывая личностные особенности детей с аффективным поведением, а также низкий уровень их игры, сначала важно научить ребенка игровым действиям в режиссерской игре. С этой целью может использоваться набор кубиков. Взрослый рассказывает различные истории и с помощью кубиков и других маленьких предметов разыгрывает их перед детьми. Ситуации необходимо подбирать без неопределенных и аффективных моментов. Очень хорошо, если рассказывание и разыгрывание таких историй представляют собой смешные нелепицы. Это вызывает эмоциональный отклик детей, способствует их хорошему настроению. Нереальный характер сюжета активизирует воображение. Например: взрослый берет большой нейтральный кубик и, передвигая его в пространстве, говорит: «Как-то раз идет Великан, большой, лохматый такой». Другой рукой строит из маленьких кубиков забор и продолжает: «Вдруг видит забор. Он подумал, что это расческа». Далее взрослый берет маленький кирпичик-забор и говорит, «расчесываясь»: «Какой я лохматый. Нужно причесаться. Хорошая расческа». Затем кладет кирпичик и говорит: «Расчесался Великан, поставил забор на место и пошел дальше, довольный расческой».

Дальше можно предложить историю, сопровождаемую игровыми действиями: «А знаете, почему у машины 3 колеса? Шел как-то Великан по дороге и потерял пуговицу, расстроился. Видит, стоит машина на четырех колесах. Взял у машины одно колесо, пришил его к рубашке». Если взрослый проигрывает и рассказывает эти истории эмоционально, то ребенку захочется

еще услышать подобные и самому разыграть их. Эту возможность надо ребенку предоставить, всячески его поощряя.

Во всех историях неумение выйти из ситуации связано с большим кубиком, а умение — с маленьким. Ребенок с аффективными реакциями, как правило, чувствует себя маленьким, незащищенным. Отождествляясь в игре с маленьким кубиком, он увереннее начинает себя чувствовать, более активно управлять персонажами. Аналогичную работу следует проводить и дальше, но уже не предлагая ребенку готовых рассказов, а только начиная их и побуждая его самого продолжить. Дети очень любят игру- рассказ. Взрослый расставляет на столе «пальмы», сажает на них «обезьян» и жестом очерчивает море: «На берегу синего моря росли пальмы, на которых жили обезьяны. А под ними рыбаки сушили сети. Вот как-то раз пришли рыбаки с уловом... А что было дальше?»

Чтобы закрепить умение ребенка играть в режиссерскую игру, самостоятельно продолжать рассказ взрослого, создавать сюжет, ему следует предложить аналогичную ситуацию. Если ребенок затрудняется или дает аффективную реакцию, следует предложить еще одну похожую игру. Игры могут быть разнообразными, веселыми и грустными, с внутренним конфликтом и без него. Однако когда удастся решить в полной мере задачу коррекционной работы, все игры будут иметь счастливый конец.

Теперь нужно научить детей самостоятельно составлять сюжет. для этого следует предложить несколько игрушек, например: Карандаш, Чиполлино, дракон, овощи, звери, и попросить поиграть с ними. Ребенок может придумать следующий сюжет: «У мальчика был праздник, ему исполнилось 4 года. Дети принесли ему подарки. К нему пришли собака, Чиполлино...» Когда дети в должной мере овладеют режиссерской игрой, им предлагается разрешать ней различные конфликтные ситуации. Например: однажды Карандаш отправился гулять и встретил дракона. Дракон говорит: «Подойди ко мне поближе, я шепну тебе что-то». Карандаш наклонился, а дракон схватил его за нос. Ребенок должен продолжить по-другому: тут Карандаш говорит дракону: «Я веселый человек. Зачем ты за нос меня схватил, чтобы съесть?» дракон разжал пасть и выпустил Карандаша. Карандаш побил дракона, и он стал добрым. Если концовка, предложенная ребенком, снова носит аффективный характер, игры продолжаются. В результате сможет удерживать ситуацию извне и управлять ею. С помощью предметов (символических кубиков) он выходит из конфликта и избегает аффективных реакций.

Занятие №3. Вербальные игры

На этой стадии предполагается создание у ребенка такой особой позиции, которая была бы более обобщенной по отношению к позиции режиссера и могла бы реализоваться без материальных средств, в словесном плане (позиция автора).

Сначала ему предлагаются неопределенные ситуации, которые он должен только завершить. Надо убедиться, что ребенок Может сделать это без помощи Материальных средств, что окончание будет Эмоционально

благополучным. Ситуация предполагает общение лишь взрослого и ребенка, которое требует особого внимания. Рассказ взрослого должен быть эмоциональным, и в нем позиция автора и разных персонажей выделяется голосом, интонацией.

Если ребенок хорошо (легко и безболезненно) справляется с этой или аналогичной задачей, можно предложить ему другой вариант игры. В ней взрослый останавливает свой рассказ в более «опасном» месте: «дети ходили за грибами. Набрали полные корзинки и идут домой по тропинке. Тропинка пересекла дорогу, мальчик прошел, а девочка уронила корзинку и рассыпала грибы. А в это время на дороге показалась машина...» При аффективном конце психолог возвращает ребенка к роли, в которой он спасал других героев. Если коррекционная работа прошла успешно, то к ее завершению легко убедиться, во-первых, в повышении уровня развития воображения, во-вторых, в появлении у ребенка особой внутренней позиции, в исчезновении в его поведении разрушительных аффективных проявлений. Дети будут характеризоваться большей произвольностью поведения.

Литература

1. Бардиер Г., Ромазан И., Чередникова Т. Я хочу! Психологическое сопровождение естественного развития маленьких детей. — Кишинев; СПб., 1993.
2. Божович Л. Ф. Личность и ее формирование в детском возрасте. — М., 1968.
3. Диагностика и коррекция психического развития дошкольников / Под ред. Я.Л. Коломинского, Е.А. Панько. — Минск, 1997.
4. Ермолаева М.В., Миланович Л.Г. Методы работы психолога с детьми дошкольного возраста. — М., 1996.
5. Кравцова Е. Е., Нурахонова А.А., Степанова В. В. Как помочь детям преодолеть трудности в поведении. — Минск, 1990.
6. Мухина В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество. — М., 2002.
7. Обухова Л. Ф. Возрастная психология. — М., 1996.
8. Спиваковская А. С. Психотерапия: игра, детство, семья. — М., 2000.
9. Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А. Практикум по дошкольной психологии. — М., 2000.