



Всероссийская научно-практическая конференция «Развитие системы профилактики девиантного поведения детей, подростков и молодежи»

«Комплекс воспитательных мероприятий с использованием игровых технологий по профилактике девиантного поведения в начальных классах»

*Трофимова Ирина Анатольевна
учитель начальных классов
МАОУ СФМЛ г. Северска*





Основные принципы профилактических мер и индивидуального предупреждения отклонений в поведении младших школьников (С.А. Беличева)

принцип
коллективной
терапии

-организация
процесса
социализации
средствами
коллектива,
индивидуальной и
коллективной
поддержки

принцип ситуации
успеха

организация
условий личных
достижений
младшего
школьника,
закрепление
достижений в
рамках
коллективной
деятельности

принцип
партнёрства

организация в
коллективной
деятельности
детей, родителей
и педагогов



Основные методы работы по профилактике девиантного поведения младших школьников

Сказкотерапия

Арттерапия

Психогимнастика

Моделирование и анализ проблемных ситуаций

Этические беседы

Игровые методы включают подвижные, сюжетно-ролевые, интеллектуальные игры.



«Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».
(В.А.Сухомлинский).





Эффективной формой работы с младшими школьниками по овладению ими нормами и правилами поведения является **игровая технология.**

Игры, направленные на формирование положительного эмоционального настроения, атмосферы «сотрудничества» в коллективе.

Игры, направленные на формирование уверенности в себе.





Открытый школьный литературный турнир «Волшебный клубок»

Цель: создание условий для активизации интеллектуально-познавательной самостоятельности обучающихся.

Задачи:

- актуализация знаний, полученных из книг, через игровую деятельность;
- знакомство с новыми произведениями и мотивирование к дальнейшему чтению;
- формирование навыков взаимодействия, оперативного анализа проблемы и принятия осознанного решения.





Открытая школьная интеллектуальная игра «Активатор»

Задания игры разделены на шесть раундов и затрагивают самые разные темы, как связанные с учёбой, так и близкие к интересам школьников. Игра отличается большим количеством музыкальных и визуальных заданий и вопросов на размышление и командное обсуждение.



Задания игры не всегда являются полностью серьёзными, содержат шуточные вопросы, но традиционно полезны для командной работы, развития логических способностей, поддержки интереса к познанию нового.





Открытый турнир по финансовой грамоте «Путешествие с Купюриусом»

Цель: систематизировать и обобщить знания учащихся о деньгах.

Задачи:

1. Познавательные: обобщить и проверить полученные знания по теме.
2. Развивающие: развивать логическое мышление и расширять кругозор.
3. Учебные: применить полученные знания на практике.
4. Воспитательные: воспитывать умение работать в группе, толерантное отношение к мнению других, умение слушать, обсуждать и принимать коллективное решение.





Открытая школьная игра «Школа правозащиты»

Цель: способствовать формированию правовой культуры учащихся.

Задачи:

- Закрепить знания детей о праве на имя и фамилию, о праве на личную неприкосновенность, жизнь и свободу, о праве на медицинское обслуживание, о праве на семью;
- Развивать умение рассуждать, делать выводы;
- Воспитывать чувство самоуважения и уважения к другим людям, умение проявлять помощь нуждающимся.





Сюжетно-ролевая игра «Легко ли быть библиотекарем?»



На площадке «Профессионал» Детской библиотеки, ребята превращали магазинную книгу в библиотечную. Площадка «Легко и просто?!» была посвящена искусству создания книжной выставки. Поработав на площадке «Пять шагов», мальчишки и девчонки САМИ заполнили формуляр читателя, выбрали книги для выставки.



Теперь ребята знают, что библиотекарь – это профессия интересная и творческая. Возможно, кто-то захочет связать с ней свою судьбу.





Открытая школьная интеллектуальная игра «Знайки»

Каждая команда участвует в четырех турах:

1. **Визуальная игра «Азбука»** Потребуется по изображению узнать объекты, при этом блоки из трёх изображений содержат ответы, начинающиеся на одну букву Эта игра учит совместному интеллектуальному штурму и перебору версий.
2. **«Командная «Своя игра»»** – задания по 5 вопросов стоимостью от 1 до 5 баллов, объединённых общей темой. Важный элемент игры – командные решения, умение оценить правильность версии, за неправильный ответ в части заданий команда теряет баллы.
3. **«Подсказки»** - игра-конструктор, в которой нужно требуется определить загаданный объект, используя как можно меньшее число подсказок. В этой игре важно умение сопоставлять факты, анализировать, отклонять версии и разумно рисковать.
4. **«Узнай за 60 секунд»**. Логические вопросы с ограниченным временем обсуждения, за которое командам нужно разносторонне проанализировать вопрос, определить ключевые факты и сформулировать ответ. Здесь пригодится опыт предыдущих игр, также будет ценно умение искать аналогии и способность к личному озарению.

В игре важно умение сориентироваться в вопросе, определить ключевые факты, проанализировать собственную систему знаний.





Участие в интеллектуальных играх способствует решению различных педагогических задач.

Школьники актуализируют знания, знакомятся с новыми фактами, применяют собственные аналитические навыки, получают опыт взаимодействия в команде, совместного размышления и принятия решений.

Внеклассное мероприятие интеллектуально-игровой направленности отлично формируют уверенность в себе, позволяют школьникам адекватно оценить свои знания, а педагогу – определить наиболее одарённых школьников.





Как быть? Да внушать можно то и се,
А средство, по-моему, всем по росту,
Тут все очень сложно и очень просто:
Будьте хорошими. Вот и все!
(Э. Асадов)

