УТВЕРЖДАЮ

Директор

СОГБОУ «Сафоновская общеобразовательная

школа-интернат для детей-сирот и детей,

оставшихся без попечения родителей»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_О.А. Леонтий

*ДЕВИАНТНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПОДРОСТКОВ*

**ПРОГРАММА ПРОФИЛАКТИКИ**

**И КОРРЕКЦИИ НАРУШЕНИЙ**

**поведения и эмоций**

**У ПОДРОСТКОВ**

( источник - «Психологическое сопровождение подростков. Система работы, диагностика, тренинги», СПб.: Речь, 2012)

**Педагог-психолог**

**Данилова М.А.**

Сафоново, 2014 г.

*ПРОГРАММА ПРОФИЛАКТИКИ И КОРРЕКЦИИ*

*НАРУШЕНИЙ поведения и эмоций У ПОДРОСТКОВ*

***Тема 1. «Общение»***

Занятие 1

*Цели.*

* Усиление развития группового единства,
* увеличение степени самосознания и знания о других с помощью обратной связи.

*Приветствие.*

Форма приветствия может быть сохранена или изменена по желанию детей.

**Упражнение «Лишний стул».**

Цель игры – настройка группы на откровенность.

*Группа сидит в круге. Ведущий встает, убирает стул, на котором сидел, и объясняет условия игры: меняются местами все. К кому относится высказанное предложение. Тот, кому не досталось места, становится водящим и получает возможность предложить группе следующее условие.*

*Начать ведущий может с таких предложений, которые заведомо оставляют всех на своих местах, например: «Сейчас поменяются местами те, кто никогда не опаздывал на занятия».*

Продолжительность игры 10 – 15 минут.

**Упражнение «Знакомство».**

Цель игры – усилить развитие группового единства.

Ведущий по заранее приготовленной инструкции читает или пересказывает вопросы, помогающие членам группы больше узнать друг о друге. Перед началом игры стоит сделать акцент на том, что каждый должен отвечать на вопросы, внимательно слушать товарищей, осознавая важность и уникальность каждого присутствующего.

Продолжительность игры 30 – 40 минут.

Примерные вопросы для ведущего:

1. Ваша любимая музыкальная группа, исполнитель?
2. Чем бы вам хотелось заниматься через пять лет?
3. Ваш любимый цвет и почему?
4. Ваше любимое время года и почему?
5. Расскажите о лучшем дне в своей жизни.
6. На какое животное вы похожи и почему?
7. Каково ваше самое раннее детское воспоминание и почему?
8. Если бы у вас было 100 тысяч рублей, что бы вы с ними сделали?
9. Какое неприятное событие в вашей жизни произвело на вас самое сильное впечатление?
10. Есть ли у вас хобби? Расскажите о нем.
11. Какой стиль одежды вы предпочитаете и почему?
12. Назовите, пожалуйста, одну причину, по которой вам хочется находиться в группе, и одну причину, по которой не хочется быть здесь.
13. Ваш любимый фильм?
14. Человек, о котором я узнал сегодня больше всего, это…
15. Человек в этой группе, с которым я бы мог провести много времени на необитаемом острове, это… Почему?
16. Самый жизнелюбивый человек в этой группе – это…
17. Человек в этой группе, о котором мне хотелось узнать побольше, это…
18. Что я жду от занятий?

***Завершение занятия.*** Группа может придумать свой ритуал завершения занятия.

Занятие 2

*Цели.*

* Отработка навыков эмпатии, слушая партнера;
* уменьшение чувства изоляции благодаря обмену обратной связью с членами группы.

***Приветствие.***

**Упражнение «Добрые слова».**

Цель игры – создание в группе дружелюбного, эмоционально теплого настроения.

Какой-либо предмет (игрушка, сувенир, мяч, и т.п.) передается по кругу с добавлением дружеских слов, приветствий, комплементов.

Продолжительность игры 10 минут.

**Упражнение «Светлые надежды, темные опасения**\***».**

Цель игры – определить свои мечты и опасения, повысить эмпатию к другим членам группы, объясняя содержание рабочих материалов партнера.

Рабочие материалы: рабочий бланк «Светлые надежды, темные опасения», карандаши или ручки.

Ведущий раздает участникам рабочие материалы и предлагает им вспомнить их самые заветные мечты и опасения, а затем запи­сать их на бланке. После того как каждый закончит работу, участни­ков разбивают на пары и каждая пара обсуждает свои записи, задает друг другу вопросы для более полного понимания. Затем собирают всех участников, и каждый член группы рассказывает о работе своего партнера в общем кругу. Группа может задавать вопросы, уточнять, но только у того, кто представляет работу, а не у автора. Далее автор сам рассказывает о своей работе. После этого вызывают следующего участника, и так по кругу.

В заключение можно задать несколько вопросов и обсудить их:

1. Насколько похожи высказанные надежды и опасения?
2. Насколько важно понимать точку зрения других людей?

Продолжительность игры — 50 минут.

**Завершение занятия** (см. занятие 1).

Занятие 3

**Цель.**

* Составление представления о важности доверия в группе.

**Упражнение «Договоримся без слов».**

*Цель игры — рефлексия группы о поиске взаимопонимания между людьми*.

Ведущий объ­ясняет правила игры: по сигналу все члены группы «выбрасывают» от одного до пяти пальцев. Задача — показать одновременно всем одинаковое количество пальцев. Договариваться с помощью слов в игре запрещено. Ведущий считает количество попыток.

В результате обсуждения выявляется, что мешает и что помога­ет договориться.

**Упражнение «Слепой и поводырь».**

*Цель игры — создание усло­вий для развития у подростков способности доверительно относить­ся к людям.* Материалы: платки, шарфы для завязывания глаз.

Участников делят на пары, одному из них завязывают глаза, второму предлагают провести партнера по помещению так, чтобы он чувствовал себя спокойно и уверенно. По завершении работы пары (5-7 минут) участники меняются ролями.

В заключение обсуждаются вопросы:

1. Как вы себя чувствовали в роли «поводыря»?
2. Как — в роли «слепого»?
3. Что вам понравилось в этом упражнении?
4. Чему вы научились?

Продолжительность игры — 30 минут.

Занятие 4

**Цели.**

* Обсуждение опыта пребывания в позитивной и негатив­ной группах;
* рассмотрение общих возможностей группы в сравне­нии с возможностями одного человека.

**Упражнение «Камешки дружбы»** **.**

Материалы: банка или лю­бая емкость; камешек или бусинка для каждого участника, шарики с отверстиями (они не должны быть совсем легкими); нить, леска, если вы хотите сделать ожерелье, краски и кисти, если вы хотите рисовать на камнях; клеенка, чтобы постелить ее под банку с водой; доска или планшет.

Ведущий ставит емкость с водой в центр группового круга.

Участникам сообщается, что сегодня им предстоит рассмотреть про­блему групп и членства в группах, а также обсудить дружбу в этих группах.

Затем участникам предлагается составить список позитивных и негативных групп. Ведущий пишет задание на доске; в случае если подростки недостаточно зрелые, им может потребоваться ваша по­мощь. Ниже приводится памятка для ведущего.

Позитивная группа:

* позволяет тебе быть самим собой: тебе не нужно меняться, что­бы быть ее членом;
* позволяет тебе быть несогласным;
* приветствует индивидуальность;
* оказывает поддержку, когда у тебя проблемы;
* позволяет членам уйти, если они этого хотят; не требует предан­ности членов.

Негативная группа:

* настаивает на том, чтобы ты мыслил, чувствовал и вел себя так, как предписывает группа;
* не позволяет иметь другую точку зрения;
* настаивает на приверженности мнению большинства;
* не позволяет тебе уйти;
* может потребовать доказательство верности, настаивая на уча­стии в нечестных, подлых, криминальных или агрессивных дей­ствиях.

Каждому участнику (по кругу) предлагается определить пози­тивную и негативную группы, членом которых он был (напомните, что семья тоже (считается такой группой, а также лагерь, кружок, спортивная команда, молодежная банда и т. п.).

Передавая корзину с камешками по кругу, предложите каждому участнику выбрать свой камень (камень, который чем-то похож на них самих, привлекает внимание, стимулирует воображение и т. д.).

Одному из участников предлагается бросить свой камень в воду (камень остается в воде), затем еще один участник бросает камень.

Далее ведущий собирает все камешки, включая те, которые были в воде, и, с долей артистизма, бросает в воду. Будьте осторожны, а то окажетесь мокрым!

Возможности группы (в сравнении с возможностями одного че­ловека) были продемонстрированы.

Теперь группа делает ожерелья из камешков или рисует на них (в зависимости от материала).

Веду­щий тем временем напоминает участникам, что камешки — это сим­волы, напоминающие об участии в группе, и поощряет подростков носить ожерелья или приносить разрисованные камешки (их можно хранить в классе для занятий).

Продолжительность игры — 45-50 минут.

***Тема 2. «Личность»***

Занятие 5

**Цель.**

* Расширение знаний о себе благодаря получению от других обратную связь.

**Упражнение «Ассоциации».**

*Цель игры — больше узнать о себе с помощью обратной связи.*

Участникам предлагается выбрать кате­горию, в которой они будут работать, например, «машины», «цве­ты», «времена года», «цвета», «животные», «растения» и т. д. Далее каждый участник должен письменно сравнить всех членов группы в соответствии со своей категорией. Например, у Миши категория «животные», на своем листке он пишет: Аня — заяц, Коля — тигр, Рома — енот и т. д. В итоге каждый участник игры получает перечень таких ассоциаций (необходимо еще раз напомнить подросткам о за­прете на издевательские и унижающие сравнения, высмеивания).

Каждый участник, получивший такой лист, может высказать свое мнение по поводу ассоциаций, согласиться или не согласиться с ними, главное — не допустить, чтобы кто-то из ребят обиделся на автора ассоциаций. Необходимо объяснить, что это мнение другого человека, которое можно принять или не принять, но в любом слу­чае необходимо подумать над информацией и сделать выводы.

Продолжительность игры — 20 минут.

**Упражнение «Предмет, похожий на меня».**

Цель игры — расши­рить знания о себе, рассказывая о себе в связи с выбранным пред­метом, получая обратную связь.

Материалы: различные предметы, которые сможете найти, на­пример коробка, кукла, мяч, мягкая игрушка, коробка или подушка в виде сердца; маска волшебника, Деда Мороза, ножницы, еловая шишка, головоломка (пазл) и т. д. (Необходимо, чтобы предметы обладали ассоциативным потенциалом, способным вызвать некото­рые реакции.)

Ведущий раскладывает материалы на столе и предлагает каждо­му участнику по очереди выбрать похожий на него предмет и объ­яснить свой выбор. Остальные члены группы реагируют на само­презентацию, давая обратную связь каждому участнику. С помощью обратной связи самопрезентацию подтверждают или оспаривают.

Продолжительность игры — 40 минут.

Занятие 6

**Цель.**

* Повышение уровня самосознания через завершение вслух предложений, высказанных перед группой.

**Упражнение «Рыба для размышления**\***».**

Материалы: методика «Неоконченные предложения»; корзина, коробка или другой кон­тейнер.

Ксерокопии страниц с текстом разрезаются, складываются и по­мещаются в контейнер, который ставится в центр круга. Каждый член группы по очереди ловит «рыбу», доставая из корзины бумаж­ку с неоконченным предложением. После этого он возвращается на свое место и вслух читает предложение, завершая его собственными словами. После ответа каждого участника следует обсуждение, дли­тельность которого определяет ведущий, дающий сигнал перехода очереди к следующим «рыболовам».

Ведущему необходимо вызвать обсуждение даваемых ответов. Временные рамки здесь важны потому, что вы должны обеспечить каждому участнику возможность закончить предложение, хотя об­суждение и самостоятельное взаимодействие — индивидуальный ва­риант. Способствуйте дискуссии и взаимной обратной связи.

Предложения составлены таким образом, что их завершения со­держат в себе личную информацию об отвечающем.

Продолжительность игры — 40 минут.

Занятие **7**

**Цели.**

* Увеличение степени самосознания путем объяснения под­ростками, почему им нравятся те песни, которые они выбрали, и что эти песни говорят о них;
* тренировка навыков эмпатии, слушая дру­гих и предоставляя им обратную связь.

**Упражнение «Хит-парад»\*.**

Материалы: магнитофон или CD-плеер для группы, много кассет или дисков с записями современной музыки (предоставляемых самими подростками).

Члены группы получают возможность выбрать свои любимые песни и поделиться ими. Или по кругу, или в свободном порядке каж­дый ставит свою любимую песню, и все остальные слушают ее. По­сле прослушивания песни выбравший ее участник объясняет, почему именно эта песня — его любимая и что она может сказать о нем самом. После этого следует обратная связь от ведущего и других участников.

Не забудьте прослушать песни до занятий, так как в них может оказаться нецензурная лексика; предупредите участников, что такой материал приниматься не будет.

Продолжительность игры — 50 минут.

Занятие 8

**Цель.**

* Работа над самоидентичностью путем создания своего символ при помощи воображения и методами креативности, разви­тие Я-концепции подростков.

**Упражнение «Ершик-виртуоз»\*.**

Материалы: цветные кухонные ершики (крупные, подобранные в хозяйственных или универсаль­ных магазинах), по одному для каждого участника; история, вы­бранная ведущим для чтения.

Ведущий читает группе историю, в то время как ее члены ис­пользуют ершики для создания образа («автопортрет», «скульпту­ра», «символ»), с которым они могут себя отождествить. История может иметь отношение к какому-либо конкретному символу, но символ может быть и не связанным с историей. В конце истории каждый участник представляет всем остальным свое «ершиковое со­здание» и объясняет его значение.

Ведущему нужно выбрать историю, иллюстрирующую некую желаемую добродетель, такую как честность, внутреннюю целост­ность, толерантность, мудрость и т. д. Это может быть сказка или рассказ, история не должна быть слишком длинной или, наоборот, короткой. Ее цель — привлечь внимание ребят.

После окончания истории каждый участник представляет свой символ и рассказывает о нем. Закончить упражнение можно обсуж­дением увиденного. Можно спросить участников, были ли они удив­лены чьим-нибудь символом или объяснением.

Продолжительность игры — 40-50 минут.

Занятие 9

**Цели.**

* Подкрепление позитивного восприятия себя,
* отреагирование позитивных черт товарищей.

**Упражнение «Драгоценные качества»\*.**

Материалы: бумага и ка­рандаши для составления списков; кожаные ремешки, проволока и другие материалы для изготовления браслетов и ожерелий; бусин­ки разных размеров, форм, цветов и материалов.

Участники группы составляют список из пяти качеств, которые им в себе нравятся. Затем они выбирают по одной бусинке на каждое из этих выбранных качеств. Каждую бусинку надо выбирать тща­тельно, чтобы потом они напоминали о соответствующем качестве. Эти пять бусинок каждый использует для изготовления своего брас­лета или ожерелья.

Когда группа закончит создание «ювелирных украшений», дайте каждому участнику возможность показать свое творение и рассказать о том, какую черту характера представляет каждый его элемент.

Продолжительность игры — 40-50 минут.

*Тема 3. «Мое окружение»*

Занятие 10

**Цели.**

* Выражение позитивных и негативных воспоми­наний;
* отреагирование болезненных воспоминаний.

**Упражнение «Истории».**

Материалы: листы бумаги для рисования и цветные фломастеры.

Участникам раздаются бумага и маркеры.

Лист бумаги делит­ся пополам темной линией, которая символизирует границу между счастьем и несчастьем, которое происходит на листе, то есть в окружении.

Ребятам говорится, что в каждой группе случаются как хорошие со­бытия, так и плохие, и их просят нарисовать на одной половине ли­ста счастливое воспоминание, а на другой — несчастливое воспоминание.

Когда группа закончит рисовать, предложите каждому участни­ку по кругу представить свою историю, изображенную на картинке.

Продолжительность игры — 40-50 минут.