**«Вырастим Дерево дружбы»**

методика проведения интерактивной психологической игры



**Цель игры:** профессиональная психологиче­ская помощь детям, направленная на преодоление различных жизненных ситуаций, связанных с от­ношениями между сверстниками и одноклассни­ками, адаптацией в обществе при помощи книги и чтения.

**Задачи, стоящие перед организаторами игры:**

1. Показать взаимодействие, взаимопонимание в обще­нии людей:

- научить детей видеть положительные стороны у близ­ких, окружающих нас людей (своих сверстников, одно­классников, друзей, родителей, учителей);

- помочь участникам игры преодолевать такие негативные качества и эмоции, как зависть, ненависть, жестокость.

2. Показать положительные стороны происходящего или личностные черты (умение понимать, дружить и др.), а также возможности, способности, которые, присущи каждому чело­веку на примере книжных героев.

**Необходимое обеспечение методики:**

а) наличие литературы на тему дружбы (книги, периодические издания);

б) наличие в библиотеке различных развивающих игр и пособий для работы с детьми, игрушек.

**Ожидаемые результаты:**

• Закрепление и развитие у детей таких качеств, как доброта, понимание и милосердие, способствующих созданию:

- стабильности в отношениях среди одноклассников и учителей;

- благоприятной школьной атмосферы.

• Помощь детям в видении неких «жизненных подсказок» в книгах, указывающих на схожесть ситуаций или проблем, анализ которых сможет найти оптимальный выход из затруднений.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Ход проведения игры**

Игру можно проводить, по меньшей мере, по двум сценариям и в несколько этапов – занятий.

**1. Вариант**

• Участникам игры на простых листочках, используя одну сторону, предлагается описать свое понимание дружбы как качества, присущего человеку, личности. Сформулировать свое понимание дружбы.

• Предлагается обсудить тему дружбы, причем понятия дружбы и милосердия могут использоваться в различных аспектах применения (например, на улице, общественном месте…) и в обществе (например, в семье, школе, в библиотеке…).

Очень хорошо, если обсуждение темы дружбы перерастет в дискуссию, и ребята смогут высказать свою точку зрения.

• После обсуждения участникам игры предлагается заполнить другую сторону листка - выразить свое отношение к дружбе: умеют ли они дружить?

Как правило, повторные записи становятся иными – более конкретными и расширенными, позволяющими понять изменения, происшедшие в сознании ребенка после такой интерактивной игры.

• Листам бумаги, заполненным детьми с обеих сторон, придать вид «листоч­ков» и разместить их на «дереве» (можно использовать воблеры, клей, скрепки).

Модель «дерева» может быть разнообразной – плоскостная, объемная, в виде веток в вазе и др. Можно сконструировать ее сборно-разборной для многоразового применения. В нашем случае использовалась объемная модель, склеенная из трех листов цветного ватмана.

Дополнительными материалами для проведения психологической игры могут служить «листочки» дерева, требующие определенного ответа (см. приложение № 1), специаль­ная анкета (см. приложение № 2), книги, поднимающие тему дружбы и взаимоотно­шений между людьми.

**2. Вариант.** Занятия можно проводить в тандеме с библиотекарями, которые показывали бы книги, повествующие о таких понятиях, как дружба, взаимопонима­ние, доверие и т.д.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Послесловие.** Маленькими ступеньками радости и доброты стало появление Дерева дружбы. К добру и пониманию путь открыт!

Особенно актуальны мероприятия, для детей и их родителей - с участием и демонстрацией Дерева дружбы. Эта творческая находка дает возможность постоянного воспитания в сознании детей таких понятий, как доброта, милосердие, терпимость.

Дерево дружбы станет объектом внимания и обсужде­ния у всех учащихся. На лис­точках и плодах дерева можно разместить и прочитать высказывания читателей о дружбе, взаимовыручке, понимании. При желании «Дерево» можно использовать при разработке и обсуждении различных актуальных тем для детей и их родителей.

**Приложение № 1**

**Приложение № 2**

