**Пример психокоррекционных мероприятий в процессе обучения школьников с проблемами в обучении и поведении: тревожные дети**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Феменология** | **Возможные** **причины** | **Рекомендации,** **коррекция** |
| *На уроках не поднимают руку, при обращении молчат* | Низкая самооценка | Создайте ситуацию успеха для этого ребенка |
| *Испытывает постоянный страх перед опросом у доски, контрольными и диктантом* | Высокий уровень тревожности (постоянное ощущение неуспеха) | Изучите межличностные отношения в классе |
| *Не общителен со сверстниками, обидчив, пассивен* | Высокие и неадекватные требования к ребенку.Пробелы в знаниях.Низкая мотивация. | Как можно чаще называйте ребенка по имени и хвалите его в присутствии других.Сравнивайте результаты деятельности ребенка с его же результатами, которых он достиг вчера, но не с результатами других детей.Постарайтесь установить визуальный контакт, это придаст уверенность ребенку во время ответа.Избегайте заданий, которые выполняются за определенное, фиксируемое педагогом время.Старайтесь не ставить такого ученика в ситуацию неожиданного вопроса и быстрого ответа на него. Дайте время на обдумывание.Ответ может быть в письменной форме или в другом виде.Путем правильной тактики поощрений необходимо формировать уверенность в своих силах, знаниях, в возможности учиться; это поможет ученику в экстремальных, стрессовых ситуациях.Осторожно оценивайте неудачи ученика, ведь он и сам очень болезненно относится к ним.Помните! После неудачного ответа, оцененного отрицательно, ребенок подавлен и неработоспособен. |

**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДЛЯ ТРЕВОЖНЫХ ДЕТЕЙ**

**«ПОХВАЛИЛКИ»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Цель*** | *Игра способствует повышению самооценки ребенка, повышает его значимость в коллективе.* |
| ***Содержание*** | Все дети сидят в кругу (или за партами). Каждый получает карточку, на которой зафик­сировано какое-либо одобряемое окружающи­ми действие. Ребенок должен «озвучить» кар­точку. Причем, начав словами «Однажды я...» Например: «однажды я помог товарищу в шко­ле», или «Однажды я очень быстро выполнил домашнее задание» и т.д.На обдумывание задания дается 2–3 ми­нуты, после чего каждый ребенок по кругу (или по очереди) делает краткое сообщение о том, как однажды он здорово выполнил то дейст­вие или совершил тот позитивный поступок, который указан в его карточке.После того, как все дети выскажутся, взрос­лый может обобщить сказанное. Если же дети готовы к обобщению без помощи взрослого, пусть они сделают это сами. В заключении мож­но провести беседу о том, что каждый ребенок обладает какими-либо талантами, но для того, чтобы это заметить, необходимо очень внима­тельно, заботливо и доброжелательно относить­ся к людям, окружающим нас. |

**«ЗА ЧТО МЕНЯ ЛЮБИТ МАМА»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Цель*** | *Повышение значимости каждого ребенка глазах окружающих его детей* |
| ***Содержание*** | Все дети сидят в кругу (или за партами). Каждый ребенок по очереди говорит всем, за что его любит мама.Затем можно попросить одного из детей (желающего), чтобы он повторил, за что любит мама, каждого присутствующего в группе ребенка При затруднении другие дети могут ему помочь.После этого целесообразно обсудить с деть­ми, приятно ли было им узнать, что все, что они сказали, другие дети запомнили. Дети обычно сами делают вывод о том, что надо внимательно относиться к окружающим и слушать их.Примечание: на первых порах дети, чтобы показаться значимыми для других, рассказы­вают, что мамы любят их за то, что они моют посуду, не мешают маме писать диссертацию, за то, что любят маленькую сестренку... Толь­ко после многократного повторения этой игры дети приходят к выводу, что их любят просто за то, что они есть. |

**«НЕДОТРОГИ»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Цель*** | *Игра способствует повышению самооценки ребенка, развитию эмпатии.* |
| ***Содержание*** |  Взрослый вместе с детьми в течение нескольких занятий рисуют карточки с пиктограммами. Необходимо обсудить с детьми, что означает каждая пиктограмма. Например, картинка с изображением улыбающегося человечка может символизировать Веселье, с изобра­жением, например, двух одинаковых нарисованных конфет – Доброту или Честность. Если дети умеют читать и писать, вместо пиктограмм можно записать на каждой карточке какое-либо положительное качество ребенка (обязательно положительное!).Каждому ребенку выдается 5–8 карточек. По сигналу ведущего дети стараются закре­пить на спинах товарищей (при помощи скот­ча, стикеров и т.д.) все карточки.По следующему сигналу взрослого дети прекращают игру и обычно с большим нетер­пением снимают со спины «добычу».На первых порах, конечно, случается, что не у всех играющих оказывается много карточек, но при многократном повторении игры и после проведения обсуждений ситуация меняется. Во время обсуждения можно спросить у детей, при­ятно ли получать карточки. Затем можно спросить, что приятнее: дарить хорошие слова дру­гим или получать их самому. Как правило, дети говорят, что нравится и дарить, и получать. Тогда ведущий может обратить их внимание на тех детей, которые совсем не получили карточек или получили совсем мало. Обычно эти дети при­знаются, что они с удовольствием дарили, но им бы тоже хотелось получить в подарок карточку. Чаще всего, при повторном проведении игры «отверженных» детей не остается. |

**«СКУЛЬПТУРА» (известная игра)**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Цель*** | *Развитие умения владеть мышцами лица, рук, ног и т. д., снижение мышечного напряжения.* |
| ***Содержание*** | Дети разбиваются на пары. Один из них – скульптор, другой – скульптура. По заданию взрослого (или ведущего-ребенка) скульптор лепит из «глины» скульптуру:* ребенка, который ничего не боится;
* ребенка, который всем доволен;
* ребенка, который выполнил сложное за­дание и т. д.

Темы для скульптур может предлагать взрослый, а могут выбирать сами дети. Затем дети могут поменяться ролями. Возможен ва­риант групповой скульптурыПосле проведения игры целесообразно об­судить с детьми, что они чувствовали в роли скульптора, скульптуры, какую фигуру при­ятно было изображать, какую – нет. |

**«ЛАСКОВЫЙ МЕЛОК»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Цель*** | *Игра способствует снятию мышечных зажимов, развитию тактильных ощущений.* |
| ***Содержание*** | Существует хорошее развлечение – рисовать или писать на спине друг у друга различные картинки или буквы, а затем отгадывать, что было изображено.Данная игра нравится многим детям, но, к сожалению, не очень подходит тревожным мальчикам и девочкам, т.к. они, пытаясь раз­гадать задумки партнера по игре, могут вол­новаться, переживать, вследствие чего напря­гать мышцы сильнее и сильнее. Поэтому мы предлагаем модификацию данной игры.Взрослый говорит ребенку следующее: «Мы с тобой будем рисовать друг другу на спине. Что ты хочешь, чтобы я сейчас нари­совал? Солнышко? Хорошо». И мягким при­косновением пальцев изображает контур солн­ца. «Похоже? А как бы ты нарисовал на моей спине или руке? А хочешь, я нарисую тебе солнце „ласковым" мелком? » И взрослый ри­сует, едва касаясь поверхности тела. «Тебе приятно, когда я так рисую? А хочешь сейчас белка или лиса нарисуют солнце своим „лас­ковым" хвостиком? А хочешь, я нарисую дру­гое солнце, или луну, или что-нибудь еще?» После окончания игры взрослый нежными движениями руки «стирает» все, что он на­рисовал, при этом слегка массируя спину или другой участок тела. |

**«ДРАКА»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Цель*** | *Упражнение помогает расслабить мышцы нижней части лица и кистей рук.* |
| ***Содержание*** | Представьте, что вы с другом поссорились. Вот-вот начнется драка. Глубоко вдохните, крепко-прекрепко стисните зубы. Сожмите как можно сильнее кулаки, до боли вдавите пальцы в ладони. На несколько секунд затаите дыхание.Задумайтесь: а, может, и не стоит драться? Выдохните и расслабьтесь. Ура! Неприятнос­ти позади! Встряхните кистями рук. Почувст­вовали облегчение?Примечание: Это упражнение полезно проводить не только с тревожными, но и с агрессивными детьми. |

**«ПОКАТАЙ КУКЛУ»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Цель*** | *Игра способствует снятию мышечных за­жимов в области рук, повышению уверенности ребенка.* |
| ***Содержание*** | Ребенку дают в руки маленькую куклу или другую игрушку и говорят, что кукла боится кататься на качелях. Наша задача состоит в том, чтобы научить ее быть смелой. Сначала ребенок, имитируя движение качелей, слегка покачивает рукой, постепенно увеличивая амплитуду движений (движения могут быть в различных направлениях), затем взрослый спра­шивает ребенка о том, стала ли кукла смелой, если нет, то можно сказать ей, что она долж­на делать, чтобы преодолеть свой страх. Затем игру можно продолжить еще раз.  |

**«ДОБРЫЙ – ЗЛОЙ, ВЕСЕЛЫЙ – ГРУСТНЫЙ»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Цель*** | *Игра помогает расслабить мышцы лица.* |
| ***Содержание*** | Взрослый предлагает ребенку вспомнить различных героев любимых сказок. Затем просит ребенка ответить на следующие вопросы: «Кто из героев самый веселый? Кто самый злой? Кто самый веселый? А кто самый грустный? А каких ты еще знаешь героев (удивленных, испуганных и т.д.)?» Затем все на­званные персонажи ребенок рисует на листе бумаги. После этого взрослый говорит: «Я сейчас попробую загадать какого-либо из этих героев и показать тебе, как он выглядит. А ты отгадай, кто это». Взрослый делает веселое выражение лица. Ребенок отгадывает, какой из нарисованных персонажей бывает таким. Затем ребенок изображает выражение лица любого героя, а взрослый отгадывает, кто это. Данную игру можно порекомендовать тре­вожным детям и их тревожным родителям. |