**Интерактивные методы и игры в работе с несовершеннолетними**

Сегодня мы столкнулись с такими социальными проблемами, которые много лет назад представлялись нам реалиями другого мира: детской безнадзорностью и рэкетом, открытой агрессией и деструктивными конфликтами, токсикоманией и алкоголизмом, другими формами отклоняющегося поведения. За последние 10-12 лет жизнь в стране резко изменилась. За изменениями в экономике и политике следуют изменения в общественном сознании. Постепенно люди начинают понимать, что школа – не оазис чистых знаний, а один из основных институтов социализации ребенка, растущего в постоянно меняющемся мире.

В настоящее время востребована личность зрелая, самостоятельная, активная, свободная, способная ставить цели, достигать их и нести ответственность за свой выбор и результаты своей деятельности, умеющая решать нестандартные задачи.

Цель сегодняшней профилактической работы заключается в поиске инновационных методов профилактики, это обусловлено тем, что существующие методы уже потеряли свою новизну и как следствие – актуальность. Основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения.

Понятие «интерактивные методы» («interactive» с англ.: «inter» означает «между», «меж»; «active» — от «act» - действовать, действие) можно перевести как методы взаимодействия участников между собой.

Под интерактивными методами обучения понимают систему правил организации продуктивного взаимодействия учащихся между собой и с учителем в форме учебных, деловых, ролевых игр, дискуссий, при которых происходит освоение нового опыта и получение новых знаний.

Термин «интерактивные методы» связан, как правило, с двумя группами взаимосвязанных методов: построенное на общении с компьютером и посредством компьютера и вторая группа – бескомпьютерные, непосредственно между людьми осуществляемое специально организованное взаимодействие, где акцентированы «технологические» моменты.

Основные виды интерактивных методов: мозговой штурм, деловая игра, ролевая игра, имитационная игра (игровое моделирование), дискуссия,

**Активное обучение социально – важным навыкам,** **реализуется в форме групповых тренингов.**

1. *Тренинг резистентности* (устойчивости) к негативному социальному влиянию. В ходе тренинга изменяются установки на девиантное поведение, формируются навыки распознавания рекламных стратегий, развивается способность говорить «нет» в случае давления сверстников, дается информация о возможном негативном влиянии родителей и других взрослых (например, употребляющих алкоголь) и т.д.

(«Полезные и вредные привычки», «Как сопротивляться отрицательному воздействию», и другие)

2. *Тренинг ассертивности или аффективно – ценностного обучения*. Основан на представлении, что девиантное поведение непосредственно связано с эмоциональными нарушениями. Для предупреждения данной проблемы подростков обучают распознавать эмоции, выражать их приемлемым образом и продуктивно справляться со стрессом. В ходе тренинга также формируются навыки принятия решения, повышается самооценка, стимулируются процессы самоопределения и развития позитивных ценностей.

(« Я в бумажном зеркале», « Мои чувства и эмоции», « Как справиться с плохим настроением», « Золотой стул» и т. д)

3*. Тренинг формирования жизненных навыков*. Под жизненными навыками понимают наиболее важные социальные умения личности. Прежде всего, это умение общаться, поддерживать дружеские связи и конструктивно разрешать конфликты в межличностных отношениях, это способность принимать на себя ответственность, ставить цели, отстаивать свою позицию и интересы. Также жизненно важными являются навыки самоконтроля, уверенного поведения, изменения себя в окружающей ситуации.

( «Я и мой класс», «Я и мои родители». « Я и мои учителя»)

**Ролевые игры.**

Ролевые игры могут использоваться для работы как со старшими, так и младшими подростками и позволяют осваивать и отрабатывать общие коммуникативные навыки ( конструктивное общение, выбор и принятие решения, сопротивление внешнему давлению).

Ролевая игра предусматривает принятие участниками на себя определенных ролей, реализация которых требует от них дополнительных знаний, относящихся к принятой роли. Предполагает подражание ее участников действительности в речевом и неречевом поведении, взаимодействие участников игры не только на основе диалога и полилога, наличие сотрудничества и партнерства между участниками.

(« Ты и закон», « Разумный выбор», « Суд над сигаретой»)

**Деловая игра.**

Основной целью деловой игры является моделирование определенной управленческой, экономической, психологической, педагогической ситуации и сформулировать умение анализировать их и принимать оптимальные решения.

( «Выборы», « Человек и закон», « Биржа»или « Технология поиска работы»

**Психологический театр.**

( « Парад школьных сатирических персонажей», « ЧП в школе или Ляля – лошадь», «Случай с Папироскиным», « Почти невыдуманная история»

**Мозговой штурм.**

Один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения. Широко используется во многих организациях для поиска нетрадиционных решений самых разнообразных задач.

(«В каких ситуациях нужно сказать нет?»

**Дискуссия.**

Как интерактивный метод ,в переводе с лат. «discussion» означает исследование или разбор. Дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся обменом идеями, суждениями, мнениями в группе.

*Виды дискуссий*: классические дебаты, экспресс-дискуссия, текстовая дискуссия, проблемная дискуссия, ролевая дискуссия, «Круглый стол», «Аквариум», либеральный клуб.

**Проектно – исследовательская технология**

Социальные проекты:

- « Современная молодежь – какая она?»

- « Молодежный досуг»

- «Конституция РФ – закон и реальность»

-« За здоровый образ жизни», в рамках этого проекта проводили осенний марафон, в котором участвовали все дети «группы риска»

- « Лесные пожары»

**Акции**

(« От вредных привычек откажись, выбери здоровую жизнь», « Нет забытым могилам», « Добрые сердца», « Жизнь прекрасна –не рискуй напрасно», « Черное и белое»

**Агитбригады**

« Экология русского языка», « Здоровому, все здорово», « Мой выбор – здоровье», « Природа – наш дом»

**Лаборатория подростковых вопросов**.

**( приглашение узких специалистов** (гинеколога), встреча с инспекторами КДН,

**Интерактивные игры**

« По страницам красной книги», « Путешествие по Хабаровскому краю», « Рыбы амура», « Песни военных лет», Игра – викторина « Этих дней не смолкнет слава», « Вредные привычки»

**Создание роликов, фильмов, презентаций**

(«О вредных привычках», «Влияние курения на организм», «Последствия принятия алкогольных напитков», « Наркомания, и ее последствия»,

« СПИД», Игра – викторина « Хабаровский край в годы войны»

**Профилактические фильмы**

« Правила безопасности на железной дороге», « Пожары», « Венерические заболевания»

**Виртуальные экскурсии**

(Эрмитаж)

Все эти методы и формы применяются в комплексе.