Габитова Ольга Тарасовна, педагог-организатор в Муниципальном казенном учреждении социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних «Теплый дом» Беловского городского округа (МКУ СРЦН «Теплый дом»), Кемеровская область

**Консультация - практикум для родителей и педагогов**

**«Реабилитация несовершеннолетних,**

**через развитие способностей посредством игры»**

***Цель:*** развитие способностей несовершеннолетних через игровую активность.

***Оборудование:*** кукольный театр (ширма, куклы).

***Практическая часть:*** перед теоретическим консультированием коллегам и родителям воспитанников учреждения предлагается разыграть сказку посредством кукольного театра, где они освоят технику управления куклой, выберут своего персонажа и разыграют предложенное педагогом произведение.

***Теоретическая часть:***  если свести воедино все существующие характеристики игры, то мы увидим и её символическую природу; условность, открывающую границы возможностей; свободное самоосуществление «человека играющего»; особую настроенность, удовольствие от смешения реальности и нереальности от собственного творческого деятельного поведения. Понимание игры как реализации творческой свободы личности, низвержения реальности в плане установленных правил, ситуация снятия запретов. В рамках психоаналитического контекста Фрейд рассматривает игру, как «периодический прорыв запрещений», где «чувство освобождения придаёт им характер веселья». Играя, ребёнок может отстранить от себя («как бы») своё прошлое и вновь начать сначала. Игровая деятельность в условиях досуга означает творческое исполнение жизни, а именно – осуществление нереализованных в реальном мире возможностей. Игра принадлежит к миру аутистических грёз, для ребёнка этот мир не менее реален, чем другой мир - мир принуждения, мир взрослых.

Важным фактором в игре является игровая культура личности, наличии социокультурного потенциала, основа этого потенциала – умения личности:

- умение принимать на себя и владеть творческой инициативой;

- умение, способность к творческому мышлению, воображению, нестандартности принимаемых игровых решений;

- умение в условиях игрового пространства, владеть каким - либо способом игрового общения;

- умение эмоционально-волевого саморегулирования, способность адекватно включаться в эмоциональный строй игры.

Социокультурный потенциал – это демонстрация социальных и культурных норм, ценностей в игровой форме.

Фактором игровой активности является вариативность игры (разнообразие игровых заданий, форм). Универсальный смысл игры содержится в идее «Общения с возможностью» - познание возможностей каждого человека в отдельности своих «пределов» и путей выхода за границу «предела», обретение уверенности, снятие стресса, развитие навыков импровизации и т.д. Игра - это наличие приёмов психологической и социальной разрядки, возможность расширения или изменения информационного поля личности. В игре живут, и живут все. Играя, мы получаем социальную ситуацию, в которой отсутствует стресс в общении, что приводит к наиболее добровольному принятию помощи от окружающих, и в результате ребенок может быть не таким замкнутым и выработать такой образ действий, который убедителен для стабилизации социальных контактов, для социального приспособления хотя бы во время игры.

Игра древнейшая форма социальной активности человека. К игровой деятельности сегодня относят разные аспекты жизни человека в социуме вплоть до моделей семья, работа, дружба. В каждой перечисленной ситуации человек выбирает правило своего поведения, а это один из важнейших факторов игры.

Итак, игра, чтобы состояться, имеет правила. Чтобы ситуация была разыграна по правилам необходимо место, которое соответствовало бы требованиям игры. Значит, игра нуждается в месте, но каждая, отдельная, ситуация - сменяется другой, новая не может быть бесконечной, таким образом, мы выходим на фактор времени. Игра ограничена временем. *Это три важных фактора игрового процесса: правило, место, время.* Они позволяют формировать важные социальные навыки у человека. Социолог XX века Йохан Хейзинга писал: «Только то государство может построить правовые отношения, дети которого умеют играть». Социальную роль игры выделяет известный отечественный педагог Эльконин Д.Б.: «Человеческая игра - это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности».

Мы обращаемся к игре с позиции художественной деятельности человека, наш объект не просто ребенок, а ребенок, по разным обстоятельствам, социально не устроенный. Для такого ребенка игра может стать уникальным условием раскрытия личности, способ адаптации, средством общения. Игровой процесс, как правило, творческий. Творчество подразумевает создание нового, каждый раз неповторимого. Играя, мы вводим ребёнка в мир фантазий, который может отражать явления мира реального. Игре посвящено множество работ психологов, педагогов, социологов и т. д. Определение роли игры в воспитании ребёнка разные, но все единодушны в одном, без игры не обойтись.

Игра - состояние всеучастия, всепричастия, это находит своё выражение в принципе диалога. Диалог в игре позволяет рассматривать партнёра не как объект воздействия, а в роли субъекта игровых отношений, тем самым подчеркивая самоценность отношений. Ценность диалога в признании уникальности каждого участника и равенства друг к другу, равенство не границ самоценности личности, а равенство информационного поля, т.е. «о чём идёт речь», равенство знания языка, т.е. способов ведения диалога. Язык, диалога имеет символическую природу. Символизация, т.е. придание значения выразительности тем или иным действиям, может происходить не только при помощи слов, но и поз, движений, звуков, не имеющих речевого содержания, мимики, жестов и т.д.

***Существует несколько способов игрового общения:***

Зрелищно-игровой способ: организация визуальной игры, с целью установление информационно-коммуникативной связи с участниками игры;

Ритуально-игровой способ: осуществляется принятием субъектами обрядовой или церемониальной роли;

Карнавально-игровой способ: феномен этого способа - маска, и как следствие максимальная импровизация от лица маски;

Спортивно-игровой способ: организация физической активности, как индивидуальные состязания, так и межкомандные соревнования. Спортивно-игровой способ решает две задачи – задачу, связанную с созерцательной реакцией участников (уровень игровой активности – со-участие), эмоциональную, как результат переживания участником состязания физической свободы своего поведения (со-переживание).

Танцевально-игровой способ: данный способ включает в себя (музыкальный ритм, музыкальную композицию, песенный текст и пластичность).

С точки зрения социальной методики, принцип диалога, основанный на данных способах, решает задачу вариативности форм и видов игровой деятельности, давая возможность реализации «творческой свободы» (каждый участник имеет условие коммуникативного выбора, каждый участник получает возможность экспериментировать со своим поведением, имея разнообразие способов игрового поведения).

Что такое «нежелание» ребёнка войти в игровую ситуацию, это когда срабатывает механизм сопротивления игре - эмоционально-психологический барьер, связанный с включением «социально-ролевой защиты». Игровое взаимодействие это ситуация межличностного оценивания, каждый играющий чувствует себя объектом восприятия и оценивания, что приводит к защите своей самооценки, отказаться играть - снизить неблагоприятную оценочную активность. Поведение ребёнка в состоянии ролевой защиты это сокрытие своей индивидуальности. Важны факторы такого поведения: страх социальной изоляции («быть как все»), пониженная самооценка (боязнь неудачи), малое информационное поле (отсутствие игрового опыта).

***Мы можем моделировать игровую систему, разбив её на фазы:***

Информационно-коммуникативная фаза. В процессе научения игре важна демонстрация способов и правил игрового поведения, т.е. создания условий активизации личности - усвоения правил и способов игрового взаимодействия.

Формирующе - коммуникативная фаза. Игровое взаимодействие с целью освоения правил. Фиксированность правил уменьшает «боязнь неудачи» (принятие участниками игровых правил и внешняя ориентированность на игровое общение, снятие ролевой защиты)

Творчески – инициативная фаза. Знание правил и способов игрового общения меняет внешний поведенческий уровень и глубинный личностный уровень, что отражается в импровизации действия.

Все эти фазы моделируемой игровой системы являются этапами формирования и проявления игровой культуры человека: творческого мышления, способности воображения, владения творческой инициативой, навыков коммуникационной культуры, расширение информационного диапазона, интеллектуальной культуры, накопление социокультурного потенциала.