**Приложение 4**

**Программа коррекционных занятий с детьми**

**I этап – установочные игры**

*Цель: создание положительного эмоционального фона, сплочение группы, выработка правил поведения на занятиях.*

1. «Здравствуйте, я рад познакомиться».

Ход упражнения: в течение 3 минут каждый ребенок выбирает себе имя, на карточке-визитке пишет фломастером и закрепляет на самом видном месте. Затем в течение 10 минут каждый по кругу должен сказать фразу: «Здравствуйте, я рад с вами познакомиться». Далее нужно сказать свое имя и несколько слов о себе. Во время знакомства необходимо подчеркнуть свою индивидуальность, чтобы о вас запомнили. Рекомендации ведущему: чтобы в группе не было два одинаковых имени, во время знакомства каждый может говорить с места, обсуждение ведется по кругу.

Психологический комментарий. Это упражнение для тренинга должно настроить участников на серьезное отношение к делу. Даже простейшее знакомство дает много информации о человеке, проявление внимания не только к внешнему виду, но и улавливая смысл его слов.

1. Выработка правил поведения на занятиях.

Ход занятия: ведущий предлагает правила поведения на занятиях, особо подчеркивая, что эти правила в равной степени относятся и к нему, и к участникам:

1. Доверительный стиль общения. Для того, чтобы наша группа работала с наибольшей отдачей, чтобы мы с вами больше доверяли друг другу, нужно обращаться на «ты».
2. Не существует правильных или неправильных ответов. Правильный ответ тот, который на самом деле выражает твое мнение.
3. Анонимность рассказываемых ситуаций, случаев из жизни. Нельзя превращать занятия в урок по разбору поведения кого-либо.
4. Искренность в общении. Во время работы в группе мы говорим только то, что чувствуем по поводу происходящего, то есть только правду. Если нет желания говорить искренне и откровенно, то мы молчим. Лучше промолчать, чем говорить не то, что ты думаешь.
5. Нельзя давать оценку выступлению другого участника, если он сам тебя не попросит об этом. При обсуждении происходящего в группе мы оцениваем не участников, а только их действия и поведение. Мы не используем высказывание «ты мне нравишься», а заменяем на «ты совершил плохой поступок».
6. Нельзя вне занятий обсуждать то, что мы узнали друг о друге на занятиях, и то, как разные ребята ведут себя на них. Все, что происходит на занятиях, должно остаться нашей общей тайной.
7. Уважение говорящего. Когда кто-либо из участников высказывается, нельзя перебивать его; обращаясь к кому-либо из участников, нужно смотреть на него.
8. Активное участие в происходящем, это норма поведения, в соответствии с которой в любую минуту мы реально включены в работу группы, мы активно смотрим, чувствуем, слушаем себя, партнера и группу в целом. Мы не думаем только о себе, получив много положительных эмоций. Мы все время в группе, внимательны к другим.
9. Постоянный состав группы. Никто не должен опаздывать на занятия. Рекомендации ведущему: подробно объяснить участникам эти правила, ответить на вопросы.
10. Ритуал принятия правил. Ведущий торжественно обещает «следовать этим правилам» и предлагает участникам сделать тоже самое. Предлагается придумать ритуал начала и окончания занятия, напоминая участникам об их обещании.

**II этап – игры, направленные на преодоление конкретных страхов**

(по каждому виду страхов приведены только отдельные игры)

**А) страхи темноты, одиночества, замкнутого пространства**

**Игра «Кукольные прятки».**

*Цель: снижение страха потери и одиночества, развитие совместной деятельности и общения, развитию эмоционального предвосхищения у детей в ситуации моральной направленности.*

Содержание: моделирование ситуаций из сказок К.Чуковского «Мойдодыр» и «Федорино горе». Ситуация неожиданности происходящего, взаимодействие всего коллектива при выходе из создавшейся ситуации.

Планирование: чтение или показ мультфильмов по сказкам К.Чуковского «Мойдодыр» и «Федорино горе» до момента возвращения убежавших предметов под предлогом «потерялись странички» или «сломался фильмоскоп» и т.п. Обсуждение причин ухода предметов от персонажей сказки (заранее в тайне от детей убрать и спрятать из групповой комнаты самые яркие, крупные и любимые игрушки, чтобы после прослушивания сказок дети сразу заметили их исчезновение). Предложить детям поиграть самостоятельно в их любимые игрушки. После сообщения детей о пропаже игрушек попробовать найти их и обсудить с детьми возможную причину их исчезновения. После выяснения причин исчезновения игрушек, предложить детям вымыть все оставшиеся игрушки и навести чистоту и порядок в игровых уголках. Далее следует распределение обязанностей и территорий уборки, постепенное возвращение любимых игрушек и приведение их в порядок, дочитывание (досматривание) сказок «Мойдодыр» и «Федорино горе».

Игровая среда, предметы: групповая комната, все игровые уголки. Тазики с теплой водой, моющие средства, ветошь, фартуки.

Роли: обязанности по территории уборки распределяются по желанию детей, взрослый, кроме участия в общей уборке, берет на себя обязанности посредника между детьми и убежавшими игрушками.

Активизирующее общение взрослого с детьми: использование посреднической роли в диалоге между убежавшими игрушками и детьми, объяснение реальных причин ухода той или иной игрушки, например: кукла ушла потому, что у нее грязное платье и испорчена прическа; у мишки оторвано ухо; строительный материал пыльный и грязный и т.п. Использование условных ситуаций. Распределение обязанностей и помощь в создавшихся трудных ситуациях (пришить ухо медведю и т.п.).

Заключение: дочитывание (досматривание) сказок «Мойдодыр» и «Федорино горе». Обсуждение игры в плане: кто и как старался, что делал для возвращения беглецов.

Обогащение игры: использование неожиданного момента – исчезновение любимых игрушек. Посредническая роль взрослого между убежавшими игрушками и детьми. Использование условных игровых ситуаций (от лица игрушки): «Вернусь, если…», «Вернусь, потому что люблю наших детей» и т.п. Диалоговое упражнение «Какие слова передать игрушкам».

**Игра"Пятнашки"**.

*Цель: обеспечить эмоциональную разрядку - снять накопившееся нервное напряжение и зарядить детей и взрослых очередной порцией жизнерадостности и оптимизма; устранить или значительно уменьшить торможение и страх при внезапном, неожиданном воздействии, а также страхи нападения и наказания со стороны родителей (поскольку пятнание как легкий удар имитирует физическое наказание); улучшить гибкость в поведении, ситуативность; усилить способность быстро принимать решения; освоить групповые правила поведения и совместной деятельности;*

*развить ловкость, координацию движений и большую побудительную активность; наладить более непосредственный контакт между родителями и детьми.*

Игра служит своеобразной разминкой к последующим играм и, несмотря на кажущуюся простоту, содержит ряд правил. Заранее ограничивается игровая площадка, на которой в беспорядке расставлены стулья и столик, так, чтобы между ними остались небольшие проходы. Можно просто переставить мебель, создав искусственный беспорядок. Нельзя пятнать через стулья - они как бы цельные колонны.  
Тогда можно лучше отворачиваться, увертываться, создавая тем самым дополнительные препятствия в игре. Кто случайно заденет стулья или, увлекшись, выбежит за пределы площадки, становится водящим, то есть начинает сам пятнать. К тому же можно хлопать только по спине, конкретно по нижнему ее месту, что еще больше осложняет задачу. Причем нужно не прикасаться, а именно ударять как следует, с чувством, эмоционально, да еще и с угрозами, чем одновременно устраняются страхи боли и уколов и физических наказаний. Так что если родители имеют обыкновение шлепать детей дома, то здесь предоставляется полная возможность и детям поступать аналогичным образом, так сказать, "осуществить гласность и демократию на деле".

Суть игры - в ее непредсказуемости и неожиданности, когда водящий внезапно меняет направление бега, оказываясь лицом к лицу с остальными участниками. Последние должны мгновенно принять решение, сориентироваться, побежать ли им в противоположную сторону, вперед, увернуться, но только не застывать и не сдаваться, как и не давать себя запятнать во всех значениях этого слова.

Эмоциональный накал игры создают и нарочито подчеркнутые угрозы водящего, которыми он сыплет, как из рога изобилия: "Только попадись!", "Ну, погоди!", "Я тебе сейчас покажу!", "Поймаю и съем!", "Лови его!", "Ага, попался!". Затем водящий взрослый восклицает с похвалой: "Ну и быстрый!", "Смотри, какой ловкий!", "Надо же, никак не могу догнать!", "Да что же это такое!", "Ух, устал!", "Сдаюсь!" и т. д. Убегающий в ответ: "Не догонишь!", "Все равно убегу!", "Только попробуй!" и т. п. Так что в игре звучат не только угрозы, но и возражения, чем и обеспечивается двусторонний уровень отношений в системе "взрослый - ребенок".

Поскольку эти роли в игре постоянно меняются, то и отношения в семье становятся все более непосредственными, менее напряженными, если игры, о которых мы сейчас говорим, проводятся достаточно регулярно.

Как эмоциональная игра пятнашки всегда вызывают много радости, веселья, служат своего рода аккумулятором положительной психической энергии для всех участников. На этом фоне угрозы в адрес детей и взрослых воспринимаются не буквально, а как один из юмористических компонентов игры, снижая в то же время страх перед ними в реальных отношениях. А то, что необоснованные, драматически заостренные угрозы взрослых служат питательной почвой для культивирования страхов детей, мы уже знаем.

Немаловажным условием будет и проявление взрослыми определенной гибкости в игре, поскольку они должны учитывать разность возрастных возможностей всех участников игры и незаметно подыгрывать детям, подстраиваться к их возрасту, иначе игра просто не состоится по техническим, то есть физическим, причинам.

Обогащение игры: любая игра рано или поздно приедается, если не вносить в нее творческого разнообразия. То же можно сказать и в отношении пятнашек. Но как раз они и имеют неоспоримые преимущества в качестве разминки для более сложно построенных, но таких же эмоционально заряженных игр.

Первая модификация - "запятнанный" может очень даже "обидеться" на то, что его задели, обошлись невежливо, и, схватив в руку кеглю, поролоновый валик, кепочку или что-нибудь подобное, начинает бегать с нарочитыми угрозами за участниками, как за назойливыми мухами.

Вторая модификация - расширение игровой площадки, которая уже не только комната, но и коридор.

Третий вариант - площадка та же, но нужно всем, и догоняющим в том числе, перепрыгнуть дощечку или поролоновый валик, веревочку между стульями, пролезть под столом, а то и попрыгать по "кочкам", нарисованным мелом на полу или представленным листами бумаги.

Во всех случаях вместе с разнообразием вводится и больше правил, или условий игры, что и помогает детям лучше контролировать свое поведение в новой, незнакомой обстановке.

Продолжительность игр в пятнашки весьма небольшая и обычно не превышает 10 минут. Нельзя сразу садиться после игры из-за нагрузки на сердечно-сосудистую систему, лучше походить или перейти к другой игре.

**Игра** **"Жмурки"**.

*Цель: снижение страха замкнутого пространства.*

Проводится она там же, где только что была игра в пятнашки и где остались расставленные в беспорядке стулья. Сделано это специально, чтобы создать препятствия для водящего, осложнить его задачу - найти стоящих в разных местах игровой площадки детей и взрослых.

Основное правило игры - стоять на одном месте и ничем не выдавать себя, чтобы не быть обнаруженным.

Требуются, следовательно, определенная выдержка, терпение в противоположность двигательному беспокойству и возбуждению. Вместе с тем можно изгибаться, наклоняться, даже ложиться, когда водящий проходит рядом и пытается нащупать вытянутыми руками участников игры. Но и тогда их ноги остаются как бы приклеенными к полу.  
  
Сначала водящему плотно завязывают глаза, и он должен держать их закрытыми, то есть имитируется замкнутое пространство, которого так боятся дети в обычной жизни. Перед началом поиска водящий с завязанными глазами три раза поворачивается вокруг себя, что осложняет его ориентировку в окружающем пространстве. Если он идет в противоположную сторону, то играющие могут хлопнуть в ладоши, щелкнуть пальцами, указывая нужное направление. Главное - не говорить и не перемещаться по площадке. Свет приглушен, и полумрак создает атмосферу необычности и таинственности происходящего.

Взрослый в роли водящего задает тон всей игре, шутливо угрожая во что бы то ни стало найти всех участников игры, говоря, что они все равно никуда не денутся, что он расправится с ними, съест, то есть он выступает в гротескно заостренной роли злодея - Бармалея, разбойника.

Несмотря на подобные угрозы, всем участникам игры необходимо хранить молчание, сдерживая себя даже в том случае, когда водящий подходит совсем близко. В противном случае легко выдать себя и раньше времени выйти из игры. Если поиск затягивается, то играющие могут немного выйти вперед и внезапно громко произнести перед водящим какой-либо звук, например "у-у-у", после чего быстро и неслышно вернуться на свое место. При обнаружении участника игры его нужно на ощупь опознать и назвать имя.

Далее поочередно в роли водящего выступают остальные. Игра длится в среднем 20-30 минут, и обычно каждый успевает побывать в роли водящего. Выигрывает тот, кто успешнее всех найдет играющих.  
Если поиск затягивается, то найденные и стоящие уже вне игровой площадки участники начинают дружно считать до 10, с тем чтобы водящий действовал более активно и решительно. При счете 10 водящий снимает повязку и обнаруживает стоявших в разных местах площадки ненайденных участников игры.

Обогащение игры: можно, как и пятнашки, усложнять игру: поставить поролоновый валик, натянуть веревочку между стульями, набросить на водящего покрывало или обруч, от которых он должен освободиться, дать ему в руки кеглю, книжку, любой предмет. Подобные проказы контрастируют с угрозами водящего, что и придает особый колорит игре, способной устранить, как и пятнашки, страхи внезапного воздействия, а также страхи темноты и замкнутого пространства.