

Превенция на агресивното поведение у децата в училище и детската градина
The Prevention of Aggressive Children's Behavior in School and Kindergarten

ИНТЕРАКТИВНИ ИГРИ ЗА ПРЕВЕНЦИЯ НА АГРЕСИВНОТО ПОВЕДЕНИЕ НА ДЕЦАТА

Димитрина Минева
Даниела Борисова

Целодневна детска градина „Пролетна дъга“, Шумен

Резюме. Интерактивните игри поставят децата и педагозите в ситуации на постоянно обсъждане, изразяване на собствено мнение, способности, индивидуален стил. Детските взаимоотношения в процеса на игрите са разнообразни и обуславят в значителна степен развитието на позитивна съвместна дейност, като съдействат за формиране на детското общество в игровата група. Правилно подобрите и добре организирани интерактивни игри и техники осигуряват на децата възможности за лесно разрешаване на проблеми. Те развиват способности на емпатия и умения за контролиране на импулсивни постъпки, учат се да се справят с поведението си на гневни и губещи.

В интерактивните игри се използват фотоси, табла, декори, мултимедия, разкази на случки, разиграване на роли.

Keywords: games, rules, attitudes, relationships, communication, behavior, mood, support, care, gratitude, respect, emotions.

Изключително актуални и ориентирани към европейската образователна парадигма са интерактивните форми и методи на взаимодействие, които успешно се прилагат в работата на детския учител в ЦДГ „Пролетна дъга“. Чрез тях едновременно се получават знания, формират се умения, изграждат се нагласи. Децата се поставят в ситуации, в които взаимодействат и обсъждат на основата на преживяното. Детските взаимоотношения в процеса на играта са разнообразни и обуславят в значителна степен развитието на съвместната дейност, съдействат за формиране на детското общество в игровата група.

Отношенията между децата в играта са свързани както със съществуващата социална взаимовръзка между ролите, така и с мотивацията за техния избор. Някои от децата предпочитат да ръководят своите връстници, затова и в играта се стремят да изпълняват ръководни функции, а останалите са в ролята на подчинени. В процеса на играта определени деца изпитват неудовлетвореност от подчиненото отношение, в което се намират, или не желаят да играят с деца, чието ръководство е основано на егоистични мотиви и грубо отношение. Това поражда агресивни поведенчески прояви сред тях.

Интерактивните игри способстват за обсъждане на различните поведенчески прояви и създават нагласи за включване и изказване на мнения по въпроси.

Предвид емоционалната отзивчивост на децата от предучилищна възраст, нагласите им за споделяне и съпреживяване, в настоящата статия се разглеждат някои интерактивни техники, които биха способствали за превенция на агресивното поведение и обогатяване на емпатийните изживявания на децата в групата.

Образователно направление: Социален свят

Ядро: Общуване с околните и самоутвърждаване

Тема: „Добрите думи“

Цел: Създаване на нагласа към осъзнаване на действия и постъпки на децата при взаимодействие с връстници и възрастни.

Задачи

1. Осъзнаване и оценяване на действията и постъпките на децата в процеса на игровото взаимодействие в ежедневието.

2. Осмисляне на значението на думите в процеса на общуване с връстници в съвместната практическа дейност.

3. Овладяване на позитивни техники за справяне с конфликти; изграждане на неагресивни модели на поведение.

Очаквани резултати

1. Представи:

– детето има конкретни представи за елементарни норми на поведение в играта и общуването;

– детето има представи за начини на обръщение и молба към връстници и възрастни.

2. Умения:

– детето овладява начини на сътрудничество чрез обсъждане на възникнали ситуации в ежедневието;

– детето споделя своя гледна точка за взаимодействието деца–деца и деца–възрастни;

– детето реагира емоционално и разбира преживяванията на другите;

– детето овладява техники за преодоляване на негативни чувства и емоции; развиване на доброжелателност и емпатия.

3. Отношения:

– детето изразява отношение към негативни постъпки на децата в игровата дейност;

– детето демонстрира начално адекватно реагиране в критични проблемни ситуации;

– демонстрира отзивчивост и емпатия към околните, съпреживява прояви на грижа, доверие, благодарност.

Педагогическа технология

Форма: задължителна регламентирана ситуация – обучаваща и игрово-практическа ситуация.

Методи: разговор, анализ на ситуации, игра-драматизация, словесно-дидактическо упражнение, словесно-логическа задача, дидактично-игрово упражнение, практическа дейност.

Средства: ситуационни игри (проиграване на случаи); симулация; драматизации; видеоматериали; драматизация „Двете момчета“; приказка „Веселата къща“ от Л. Стефанова; МПИ „Две козлета“, „Радвам се да те видя“, „Настроение“; песен „Три думички чудесни“.

Интегративни връзки: български език и литература, музика, физическа култура, изобразително изкуство, конструктивно-технически и битови дейности.

Интерактивни техники:

1. *Визуализация* – СДИ „Герой във филм“ – децата да търсят различни решения на ситуацията; картинен разказ на събитие „Нарисувай веселата къща“.

2. *Обсъждане* – СДУ „Измисли щастлив край“ – децата да променят изхода на събитието.

3. *Осъзнаване и оценяване* – ИИ „Настроение“, ИУ „Кажи добра дума“ – детето изразява отношение към позитивните и негативните постъпки и разбира преживяванията на другите.

Обстановка и материали – къща с усмивка, табло с емотикони, табло с правила за весела игра, табло на тема „Какво мислят децата“, кутия с „Правила на приятелството“ и книжка „Ако има грешка, има и прошка“ от Мила Блинова, табло с рисунки „Моето настроение“, цветни топчета и конец, мултимедия.

Технологичен ход:

Музикално-подвижна игра „Настроение“

Описание – децата показват с движения различните настроения: ядосан, щастлив, учуден, тъжен, весел.

Учител: Настроенията на хората са различни. Днес ще ви прочета приказката „Веселата къща“. Ето я, колко е усмихната! Слушайте, за да разберете кой може да влезе в тази къща.

„В нашия град има една весела къща. Ако почука навъсен човек, тя веднага го връща:

– За навъсени хора – вход забранен! Аз съм весела къща, защо идваш намръщен при мен?“

Презентация: Показва се на екран заснета проблемна ситуация в ДГ – дете не позволява на друго дете да влезе в магазина.

Словеснодидактично упражнение „Измисли щастлив край“

Описание: децата обсъждат проблемната ситуация и предлагат решения.

Учител: Ще пусне ли веселата къща тези деца да влязат в нея? Какво се е случило между тях?

Тренинг на емоции: „Покажи настроение“. Детето избира емотикон, който съответства на настроението му по време на възникване на ситуацията и след намиране на изход от нея.

Учител: Как трябва да постъпи детето, за да влезе в магазина? Коя дума трябва да каже? (*Децата предлагат различни решения.*)

Учител: Думата „моля“ е вълшебна. Когато я кажеш с нежен глас, ще получиш каквото искаш.

Дидактичноигрово упражнение „Кажи добрата дума“

Описание: Децата стават, обръщат се едно срещу друго и казват: „Моля те, пусни ме да играя с теб!“.

Презентация: Показва се втори кадър на екран – двете деца играят заедно в магазина.

Учител: Сега могат ли децата да влязат във веселата къща? Тогава ще продължа да чета приказката.

„В нашия град има една весела къща. Ако види наблизо някой сбръчкан от яд, къщата казва:

– Хей, сърдитко, я се връщай назад! Аз съм весела къща – отдалече личи. Как ще влезеш с такива сърдити очи? А щом чуя животни да идват с кавга, аз им казвам:

– Няма място за скарани? И защо? Докога? Не понасям свади! Аз обичам шеги! Друга къща търсете за своите кавги!“

Учител: Сега ще покажем кои са тези животни, които искат да влязат в къщата.

Музикално-подвижна игра „Две козлета“

Описание: Децата играят по двойки едно срещу друго, показват борбата на козлетата на мостчето, накрая падат във водата, сядат на земята.

След играта децата остават седнали на земята.

Словеснодидактично упражнение „Измисли щастлив край“

Описание: Децата променят изхода на събитието.

Учител: Как са се почувствали козлетата, когато са паднали във водата? – показва се емотикон.

Учител: Представете си, козлета, вие сте на мостчето, то е много тясно, срещу вас идва друго козле. Какво ще направите, за да не паднете във водата?

Децата предлагат различни решения.

Словеснодидактична игра „Герой във филм“

Описание: Децата влизат в роля и използват активното си въображение за изход от ситуацията.

Учител: Затворете очи, представете си, че пристига Спайдърмен. Той идва, за да помогне на козлетата. (*Поставя се пелерина на едно дете.*) Ето го Спайдърмен. Как ще помогнеш на козлетата?

Детето предлага щастлив край. Появява се и фея, която ще помогне на козлетата.

Учител: Козлета, Спайдърмен и Феята ви помогнаха, какво ще им кажете?

Словеснодидактично упражнение „Кажки добрата дума“

Описание: Децата стават, обръщат се едно срещу друго и казват „благодаря“.

Учител: Думата „благодаря“ е вълшебна. Кажеш ли я, ще зарадваш този, който ти е помогнал. Сега могат ли и козлетата да влязат в къщата? Тогава ще продължа да чета приказката.

„В нашия град има една весела къща. В тая къща никой не тропа с крак, никой гневно не вика: „Това защо? Онова как? Защо ти мълчиш оскърбен?“

Добри думи ще вземат обидата в плен!“

Словеснологическа задача „Да помогнем на играчките“

Учител: Как децата играят с играчките? Защо те са тъжни? Как ще се чувстваш, ако те ударят, одраскат или ритнат? (Дете показва емотикон.)

Прилагане на техника за релаксация „гюлле“

Учител: Когато си обиден, ядосан, разгневен, в стомаха ти се събира една топка. За да се успокоим, вдишваме въздух, пълним топката и я издухваме силно навън (упражнения с децата.)

Учител: По този начин можем да се успокоим и да помислим: „Аз допуснах грешка, как да я поправам?“

Учител: Какво могат да направят момчетата, когато се срещнат отново?

Децата предлагат решения.

Учител: Коя дума трябва да си кажат? Да събудим момчетата и да разберем как ще постъпят.

Децата артисти показват решение на ситуацията.

Учител: Думата „извинявай“ означава, че си разбрал, когато допускаш грешка. Сгрешиш ли, кажи „извинявай“.

Споделяне на грешки на възрастни – учител и гости споделят кога са допуснали грешка и как са постъпили.

Дидактичноигрово упражнение „Кажки добрата дума“

Описание: Децата си подават ръка и казват „извинявай“.

Учител: А сега ще прочета приказката до края.

„В нашия град има една весела къща. Когато някой направи тежка грешка и на татко му не му е до смешка. Тази къща не се ли разтърсва сърдита веднага, щом грешката бъде разкрита? О, не! Тя е весела къща, не крещи и не вика. Под нейната стряха остроумие блика. Грешката, чуе ли добри думи и смях, ще си счупи краката да бяга от страх.“

Тази весела къща има странен адрес: улица „Щом си усмихнат, влез!“.

А номера? Няма нужда от номер, веднага разбрах – ще отгатна, защото обичам смях!“.

Презентация: Показват се снимки на екран от ежедневието на децата с весели игри.

Учител: Това е приказка за нашата къща – нашата детска градина. Ние всички се усмихваме, намерихме добрите думи и помогнахме на деца и животни да влязат във веселата къща.

Песен „Три думички чудесни“

Учител: Предлагам да направим подарък на веселата къща – герданче от думи. Всяко дете ще си намисли добра, вълшебна дума, ще вземе топче от кутията и ще го наниже на конец. Когато герданчето от думи е готово, ще го подарим на къщата.

Игра „Герданче от думи“

Описание: Децата вземат цветно топче, казват по една дума и нанизват топчето на конца. Учител записва думите на табло. След края на играта се обсъжда кое дете е казало една от трите думи – моля, благодаря, извинявай.

Учител: Къщата също има подарък за нас, (*изважда се кутия*), тя ни подарява „Правила на приятелството“. Заедно ще ги научим, за да можем винаги да влизаме във веселата къща.

Учител: Да изпратим нашите гости с любимата ни игра „Радвам се да те видя“, като ги поканим да играят с нас!

Музикално-подвижна игра „Радвам се да те видя“.

Картинен разказ на събитието „Нарисувай веселата къща“ – децата пре създават преживяното чрез рисуване на картина с фантазен образ.

INTERACTIVE GAMES FOR PREVENTION AGGRESSIVE BEHAVIOR OF CHILDREN

Abstract. Interactive games put children and teachers in situations of constant discussion, expressing their own opinions, abilities, individual style. Children's relationships during the games are varied and largely determine the development of joint activities by encouraging the formation of children's gaming society group. Properly selected and well organized interactive games and practices provide children with opportunities to solve problems; they acquire the ability for empathy, impulse control can, learn to deal with angry behavior and losers. Use photographs, posters, multimedia stories, role-playing.

Dimitrina Mineva, director
Daniela Borissova

✉ Kindergarten „Proletna daga“
9700 Shumen, Bulgaria
E-mail: proletnadaga34@abv.bg