

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

ПРЕВЕНЦИЯ НА АГРЕСИВНОТО ПОВЕДЕНИЕ НА ДЕТЕТО ЧРЕЗ ИНТЕРАКТИВНИ РОЛЕВИ ИГРИ

Ивелина Кънева

Целодневна детска градина „Брезичка“, Шумен

Резюме. В статията се разглеждат някои примери на агресия в детската градина. Посочва се връзката на съвместната работа на детската градина и семейството за превенция на агресивното поведение на децата на тази възраст. Имайки предвид приоритетното значение на играта в предучилищна възраст, се предлагат шест конкретни интерактивни ролеви игри, в които участват едновременно и децата, и техните родители. В края на всяка игра се посочва превенцията, с която тя се свързва.

Keywords: aggressive behavior; prevention; interactive roleplay games; children.

Може би сте забелязали, че край нас все по-често има някой малчуган, който сякаш ви напомня Андерсеновото грозно патенце – тъжно, намръщено или уплашено. И ако го запиташ, то ще отговори, че е самò и без приятели, че е неразбрано и необичано. Вероятно в този момент му се иска да удари Вас или другарчето до себе си, да разруши построената кула или да скъса рисунката, да каже на своя най-добър приятел обидна дума.

Навсякъде около нас струи агресия. Откриваме я и в семейството, и в обществото, и в медийното пространство и къде ли още не. Неминуемо тази агресия, в по-голяма или по-малка степен, обсебва и децата ни. Никое дете не се ражда агресивно. То се появява „чисто“ и „добро“, жадно да попие всичко от заобикалящия го свят, търсещо модел на поведение и подражание. И в детските очи този модел сме ние – възрастните: техните родители, учители, приятели, идоли.

С прояви на агресия у децата се срещаме още в детската градина. Всеки ден чуваме думи като: „Той ме нарече...“, „Тя ми каза, че съм...“, „Той каза, че ще ми...“ или „Той ми счупи количката“, „Тя ми хвърли куклата“ и безброй подобни. Като най-ярък израз на агресия в тази възраст се определя агресивното поведение, но не у всички деца се наблюдават агресивни действия. Детската градина, като институция, работеща съвместно със семейството по възпитанието на децата, е необходимо да проявява намерения за туширане на това негативно поведение.

В предучилищна възраст игровата дейност заема приоритетно значение. Имайки предвид възрастта на обекта на превенция, играта се явява най-подходящото средство за нейното осъществяване. Ролевите игри са стратегия, която провоки-

ра чувствата и емоциите у детето, ангажира личностната му съпричастност и по този начин му помага да изживее или съпреживее проблеми със социален характер (Христова, 2008). Те съдействат за формиране на умения за управление на собственото поведение, явяват се форма на развитие на колективните взаимоотношения.

Това бе основното, което ни насочи да използваме играта в работата по превенция на агресивното поведение, наблюдаващо се у някои деца. Взехме решение тези игри да осъществим съвместно с родителите на всички децата, тъй като те са наши партньори във възпитанието и социализирането на деца.

При провеждането на посочените интерактивни ролеви игри си поставихме следната **цел**: превенция на агресивното поведение на децата от групата и на техните родители. Задачите бяха свързани най-вече с тяхното възпитание и насочени преди всичко към формиране на отношения и умения за реагиране и ориентиране в дадена ситуация.

Задачи за постигане на поставената цел:

1. Възпитаване на доброжелателно отношение към връстници и възрастни.
2. Постигане на хуманност във взаимоотношенията – провокиране на интерес и приемане на другия, съпреживяване, сътрудничество.
3. Овладяване на умения за решаване на конфликтни ситуации чрез поставяне на играча в активна позиция.
4. Развитие на емоционалната сфера на личността – провокиране на положителни емоции и чувства.

Примерни интерактивни игри за превенция на агресивното поведение. Участници във всички игри (без 4 игра) са децата от групата и техните родители.

1-ва игра: „ИМЕНА“

Игров замисъл: запознанство и взаимно опознаване на участниците.

Необходими материали: самозалепващи листчета, флумастери, постер.

Съдържание. Инструкция за провеждане на играта: „Напишете или наричайте на листчето своето лично име и го залепете на дрехата си, за да могат всички останали да го виждат. След това кажете нещо за името си и за себе си“. На постер са написани разяснителните действия (при затруднение детето получава помощ от своя родител):

- назови своето име;
- кажи нещо за името си: какво означава, произход на името, защо (на кого) си кръстен така и др.;
- представи се пред останалите участници, като кажеш нещо кратко за себе си – любима играчка, любим филм или герой, домашен любимец, творчески умения (артистични, певчески и др.), брат, сестра и пр.

Забележка: Някои от децата могат сами да пишат името си; за тези, които не могат, името се написва от родителя.

Превенция: прилагане на добър тон на общуване, доброжелателно отношение и интерес към другите.

2-ра игра: „ВСИЧКО СЕ ПРОМЕНЯ“

Игров замисъл: сближаване, групово взаимодействие и стимулиране на активността на участниците.

Съдържание. Всички участници седят в затворен кръг и изпълняват подадените инструкции. Инструкция: „Да си разменят местата тези от вас, които отговарят на посочените изисквания“. Извършва се размяна на участниците по различни критерии:

– Всички, които са с дънки; всички, които са обути с бели чорапи; всички, които са облечени с плетена блуза; всички, които имат руса коса; всички, които са вързали косата на една опашка; всички, които имат обеци; всички, които са дошли в детската градина с автомобил; всички, които имат брат; всички, които са със сини очи; всички, които имат колан; всички, чието име започва със звук М, и т.н.

Превенция: Предполага се, че между участниците – ако са повече от двама, при изпълнение на посочен критерий, ще настъпи безредица при размяна на местата, което би изисквало проява на толерантно и дружелюбно поведение за заемане на ново място, за прилагане на умение за справяне в създалата се ситуация.

3-та игра: „ОБУЩАРИ“

Игров замисъл: игра за изразяване на емпатия и положителни емоции на участниците.

Необходими материали: пантофите на децата, въже или маркер за очертаване на кръг.

Съдържание. Поради естеството на играта участват само децата. Всички играчи са застанали в голям кръг около очертания по-малък. Децата събуват една от пантофките си и я хвърлят в средата на очертания кръг. При команда „Тръгни!“ всички правят една-две крачки към средата на кръга (без да влизат в него). Всеки се навежда и взема една случайна пантофка, която е най-близо до него (детето трябва да не търси своята пантофка, защото в този случай не би могло да участва в продължението на играта). После всеки обува избраната от него пантофка. След посочване или чрез броилка се определя първият играч, който тръгва да търси „другарчето“ на различната (чуждата) пантофка. Когато намери съответното „другарче“, чифтовете трябва да останат заедно, но без да се свалят. Те се хващат през кръста и заедно тръгват да търсят пантофката „другарче“ на второто дете, като то става водач. Така всяко следващо се хваща най-отпред и повежда групата. Това предполага, че вероятно ще настъпи хаос в редичката, но всичко това води до създаване на положителни емоции и настроение у децата.

За да си вземат отново пантофките, при команда „Събуй!“ децата събуват чуждата и я разменят със своята.

Играта може да се повтори, като този път се хвърли другата пантофка.

Превенция: участие чрез проява на сътрудничество и съпреживяване; проекция на положителни емоции: интерес, желание, мотивация, възбуда.

4-а игра: „БАБА, ДЯДО, ВНУЧКА, МАГАРЕНЦЕ С КАРУЧКА“

Игров замисъл: групово взаимодействие, стимулиране на вниманието и активността на участниците.

Необходими материали: диадеми с картинки на героите от играта: баба, дядо, внучка, магаре, каручка, които се разпределят равномерно между всички играчи.

Съдържание. Всички участници са седнали в кръг, за да могат да се виждат. Всеки от тях изпълнява роля на герой от приказката, която е посочена на диадемата. Ръководителят на играта започва да казва текста. Когато даден герой чуе своето име, той бързо става и сяда.

„В едно китно селце живели щастливи баба и дядо. Те си имали внучка и магаренце с каручка. Един ден дядото и бабата решили да зарадват внучката, като тръгнат на пътешествие с магаренцето и каручката. Щели да си прекарат чудесно на пътешествието бабата, дядото, внучката, магаренцето с каручката...“

Тръгнал дядото да впрегне магаренцето в каручката, захванала се бабата да приготвя багажа за пътешествието, а внучката помагала на бабата. Забавил се дядото. Тръгнали бабата и внучката да търсят дядото, магаренцето и каручката.

– Дядо, дядо, дядо! – завикала внучката. – Побързай, че ние с баба вече сме готови!

– Ида, внучке! Ида, бабо! – обадил се дядото, който стоял до магаренцето с каручката.

Бабата и внучката взели багажа и отишли на двора, където ги чакал дядото с магаренцето и каручката. Дядото милвал магаренцето, а бабата сложила багажа в каручката. Вече всички били готови. Качили се бабата, дядото и внучката в каручката и потеглили с магаренцето на пътешествие.“

Превенция: участие с прилагане на доброжелателно отношение, съпребиване и сътрудничество; насърчаване на позитивна активност и емоции.

5-а игра: „ГОЛЕМИЯТ СТРАХ“

Игров замисъл: игра за премахване на негативната енергия, отрицателните емоции и чувства у участниците.

Необходими материали: листчета, флумастери, кутия (урна).

Съдържание: На листче всеки рисува или написва (ако не може да се нарисова) своя най-голям страх или тревога (с един образ или с една дума, например: змия, море, батко, земетресение и т.н.). Сгъват се и се събират в кутията, след което се размесват. Всеки играч взема по едно от разбърканите листчета и назовава на глас пред останалите това, което е нарисувано или написано. (Никой не знае кой лист на кого принадлежи.)

Накрая всички *едновременно* смачкват листчето, което държат. Хвърлят го зад себе си, като в същото време извикват: „Стра-а-ах!“ (изхвърлят неприятностите назад).

Превенция: премахване на състоянието на фрустрация (известно е, че фрустрацията винаги води до агресия).

Изводи и обобщения

1. Интерактивните ролеви игри са подходящо средство за туширане на агресивно поведение и агресивни действия от страна на децата в групата.
2. Интерактивните ролеви игри дават възможност да се прилагат във всякава среда – освен в детската градина могат да се осъществят в семейството, при събиране с приятели (рождени дни, празници и др).
3. Посредством игрови роли у децата се формират умения за действия в различни ситуации.
4. Представените интерактивни ролеви игри служат да се преодолеят до известна степен негативните емоции и агресивните действия в поведението на детската личност, насърчават развитието на положителните емоции, съдействат за стимулиране на ангажираността и позитивните действия.

Заклучение

Един от най-успешните начини за осъществяване на превенция на детската агресия е насочване към хуманни взаимоотношения между всички членове на обществото и създаване на позитивно общуване. Важно е човек да намери помощник, с който да успее да се справи с проблема.

ЛИТЕРАТУРА

Христова, Р. (2008). *Превенция на детската агресия чрез използване на интерактивни техники*. Сб., Ловеч: „Водим бъдещето за ръка“. Организация на позитивна класна стая. Утринна среща. (2004). София: Фондация „Стъпка по стъпка“.

PREVENTION OF CHILDREN'S AGGRESSIVE BEHAVIOUR THROUGH INTERACTIVE ROLEPLAY GAMES

Abstract. The article deals with some examples of aggression in kindergarten. The connection between the joint work between the kindergarten and the family to prevent children's aggressive behaviour at that very age has been indicated. Given the priority of games at preschool age, six specific interactive roleplay games have been suggested, in which both children and their parents take part. At the end of each game the connection between the game and the kind of prevention has been stated.

Ivelina Kaneva

✉ Kindergarten „Brezichka“
22 August Popov str.
9700 Shumen, Bulgaria
E-mail: ivva_kaneva@abv.bg