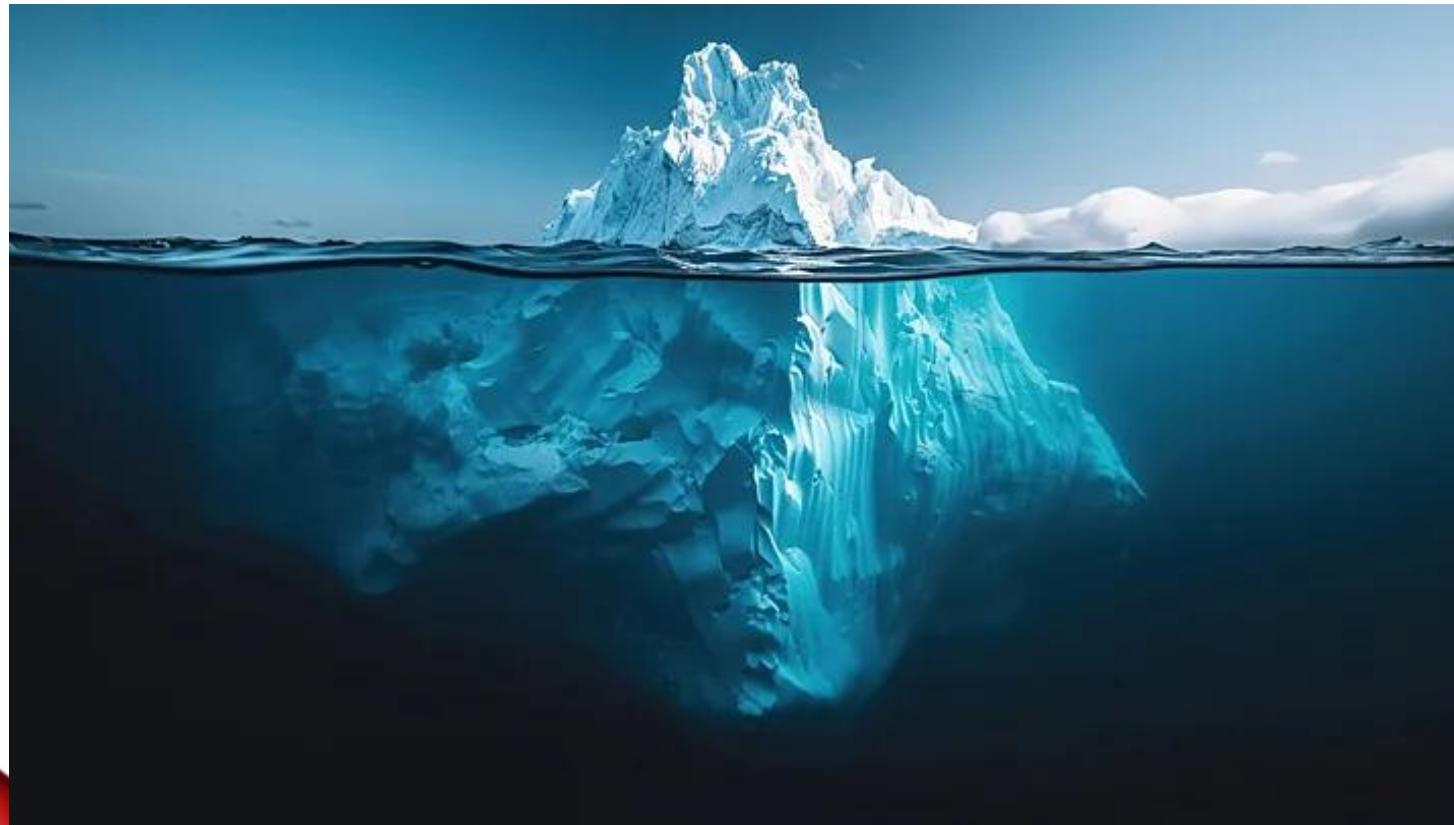


ПРАКТИЧЕСКИЙ СЕМИНАР ДЛЯ ПЕДАГОГОВ- ПСИХОЛОГОВ

**«ПРОФИЛАКТИКА АУТОДЕСТРУКТИВНОГО
ПОВЕДЕНИЯ СРЕДИ ОБУЧАЮЩИХСЯ.
МАРКЕРЫ ОПАСНОСТИ. БОЛЬШАЯ ИГРА»**

Педагог-психолог Штуль И.В.

Метафора «Айсберг поведения»



Упражнение «Детектив»



Мозговой штурм «Маркеры опасности»



МАРКЕРЫ ОПАСНОСТИ: НА ЧТО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ?

Внешний вид:

- Одежда не по сезону (длинные рукава в жару, надвинутые капюшоны).
- Появление частых травм, порезов, ожогов, синяков неясного происхождения.
- Множество браслетов, фенечек, скрывающих запястья.

Поведение и учеба:

- Резкое снижение успеваемости, пропуски уроков.
- Отказ от любимых хобби и внешкольной деятельности.
- Изоляция, нежелание общаться со сверстниками.
- **Раздача личных вещей** (дарит друзьям любимые книги, гаджеты, коллекции).

Эмоциональное состояние:

- Резкие перепады настроения: от агрессии до плача.
- Тема смерти или безнадежности в сочинениях, рисунках.
- **Внезапное спокойствие** после длительного периода депрессии или тревоги (требует особого внимания!).

АЛГОРИТМ ДЕЙСТВИЙ: «ЗАМЕТИЛ — НЕ МОЛЧИ»

Наблюдение. Зафиксируйте факты: что именно изменилось в поведении и когда.

Контакт. Поговорите с ребенком наедине. Без свидетелей и осуждения.

Информирование. Если есть угроза жизни и здоровью — немедленно сообщите школьному психологу и администрации. Всероссийский телефон доверия для детей и подростков: 8-800-2000-122

Важно: При угрозе жизни правило конфиденциальности отменяется ради спасения ребенка.

РАЗВИТИЕ ЖИЗНЕСТОЙКОСТИ НА УРОКЕ

- **Право на ошибку.** Напоминайте, что ошибка — это часть обучения, а не катастрофа.
- **Ситуация успеха.** Давайте посильные поручения тревожным детям, чтобы они чувствовали «Я могу!».
- **Опора на сильные стороны.** Хвалите не только за оценки, но и за старание, помощь другим, креативность.

«Большая игра»

Для учеников 5 классов, после проведения тестирования на адаптацию я предлагаю провести «Большую игру».

Я провожу такие игры уже пятый год и в тех классах, где дети участвуют, по результатам последующих тестов жизнестойкость выше.

Данную игру можно проводить с обучающимися 5-11 классов.

«Большая игра»

Продолжительность игры до 2 месяца.

Подготовка: Список класса разрезать пофамильно. Если нечетное число, договариваемся об участии в игре с классным руководителем или при игре в парах у кого-то будет тройка.

Также потребуется красивая коробочка или праздничный пакет.

«Большая игра»

Продолжительность игры до 2 месяцев. Итоги подводим каждую неделю.

Подготовка: Лист со списком класса разрезать пофамильно. Если нечетное число, договариваемся об участии в игре с классным руководителем или при игре в парах у кого-то будет тройка.

Также потребуется красивая коробочка или праздничный пакет.

Классный руководитель заранее
договаривается с родителями о
призах. Их должно быть 6 (3
призовых места).

«Большая игра»

Начинается игра в понедельник. Обычно в классах разговоры о важном и есть время на классные дела.

Вы объявляете детям о начале игры. Они будут работать в парах и получать баллы за выполнение ежедневных заданий (баллы общие на пару). В конце недели баллы суммируются и определяются победители.

«Большая игра»

В коробке перемешиваются листочки с фамилиями детей. В начале игры листочки достает ведущий и озвучивает детям, кто с кем попал в пару. В дальнейшем эту процедуру проводят дети, занявшие первое место.

Образуется пара. Это самый сложный момент! Дети часто попадают в пару с тем, с кем не ладятся отношения, кто неприятен. Важно обратить внимание детей, что это временно и на следующей неделе будет другой одноклассник. Ваша общая задача – заработать как можно больше баллов и получить приз в конце недели.

«Большая игра»

Педагог-психолог в течение дня распечатывает список образовавшихся пар. Классный руководитель размещает список на видном месте в классе.

№ п/п	ДРУГ «А» ФИО	ДРУГ «Б» ФИО
1	Иванов	Петров
2	Сидоров	Попова

«Большая игра»

Задания:

Начинаем с разминки. Даем каждый день небольшие задания.

Задание на понедельник: узнать всё о школьной жизни «друга».

Задание на вторник: узнать хобби и увлечения «друга» и т.д.

В пятницу ведущий собирает листочки с выполненными заданиями, подсчитывает баллы (одна информация – 1 балл) и определяет победителей.

В следующий понедельник объявляются победители, вручаются призы и начинается новый раунд игры.

«Большая игра»

Со второй недели в понедельник обязательное задание «Найди 5 общего». Пока весь класс не выполнит это задание, игра ставится на паузу.

«Большая игра»

По завершении игры самые активные участники получают благодарности и грамоты.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!