

## **Тренинг по профилактике отклоняющихся форм поведения для учащихся средних и старших классов**

**Составитель:** социальный педагог Бюджетного учреждения Орловской области для детей, нуждающихся в психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи «Орловский региональный центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи» Ю.М. Кожина

**Возраст участников:** 13 - 17 лет

**Время:** 1 – 1,5 часа

**Цель:** формирование у участников мотивации на соблюдение закона и ответственного отношения к своей жизни.

**Задачи:**

1. выявить и обсудить причины роста противоправных деяний,
2. тренировать у участников умение сказать «нет»,
3. формировать мотивацию на ответственное поведение.

**Материалы:** клубок, чистые листы А4, фломастеры, ватман, скотч, ножницы, карточки с вопросами, краски, кисти, вода, три заготовки в виде клякс.

**Ход занятия:**

### **1. Приветствие. Разъяснение цели занятия.**

*Игра «Здравствуйте».*

Группа делится на две команды. Та, команда, что по правую руку ведущего кричит «Здравствуйте», а по левую - «Привет». Участники кричат только по команде ведущего.

*Игра «Клубок».*

Участники сидят в кругу. Ведущий говорит: «Меня зовут ..., я люблю ... (любить можно что угодно, и кого угодно)». Потом передает клубок соседу справа, нить оставляет в руке. Тот, кто берёт клубок, тоже говорит, передает и оставляет нить в руке. Таким образом, когда клубок окажется снова у ведущего все будут держать в руках нить (т.е. объединены одной нитью). Ведущий делает вывод о том, что мы сегодня одна группа, едины в своих различиях. Сегодня на занятии постараемся проявить уважение и терпения к нашим различиям и взглядам других.

*Игра – разминка «Полицейские и воры».*

Группа делится на тройки. Два участника из тройки образуют пару, становятся лицом друг к другу, берутся за руки. Оставшиеся участники свободно ходят по комнате. По команде ведущего: «воры!», пара должна поймать свободного участника. По команде: «полицейские», свободный участник находит себе пару. В заключении: обязательно стряхнуть роли.

### **2. Мозговой штурм «Причины роста преступности».**

Необходимо знание техники «*мозгового штурма*»

«От сумы да от тюрьмы не зарекайся!» Это суровое предупреждение пришло в нашу жизнь из прошлого. Оно напоминает о самых неблагоприятных поворотах судьбы.

Самые безрассудные поступки свойственны молодости. Именно в раннем возрасте сам человек нередко протаптывает тропинку к высокому забору с орнаментом из колючей проволоки.

Приблизительно каждый пятый преступник в нашей области несовершеннолетний. Это сотни подростков каждый год.

Давайте попытаемся выяснить причины правонарушений. Так что же толкает ребят переступить черту закона?

Сейчас мы разделимся на две группы. (утро-вечер). Каждая группа получит задание, фломастер и чистый лист. Выбирает оратора, секретаря и т.п.» (сначала записывают все варианты, потом убирают лишнее, далее оратор выступает в предложенными вариантами перед всей аудиторией).

Задания:

1. каковы причины роста преступности среди молодежи
2. каковы последствия роста преступности среди молодежи?

Примерный перечень:

Причины роста преступности:

1. Безработица.
2. Денежные затруднения.
3. Моральная распущенность
4. Неудовлетворительные законы.
5. Отсутствие твердой власти.
6. Низкий уровень жизни.
7. Невнимательное отношение к подросткам.
8. Безднаказанность.
9. Борьба за власть.
10. Неполные семьи.

Последствия:

1. тюремное наказание
2. проблемы с учебой
3. трудности устроится на работу
4. черная полоса в автобиографии
5. проблемы в семье
6. потеря времени, жизненных сил

Обязательно обсуждение процесса работы над заданиями: трудно или легко найти ответы и т.п.

### **3. Игра- энергизатор «Копна, горка, тропинка».**

Играющие разбиваются на группы по 6-10 человек. Каждая, взявшись за руки, образует круг. Игра начинается с бега вправо по кругу. По Сигналу: «Тропинка» — играющие должны построиться в цепочку и присесть. Когда вожатый выкрикивает: «Копна», каждый круг делится на две подгруппы, игроки соединяют руки и поднимают вверх. По сигналу «Горки» — ребята снова строятся в цепочку, но при этом первые встают во весь рост, а следующий за ними приседают, образуя «горку». Ведущий спрашивает каждого о настроении после игры.

### **4. Игра «Фоторобот».**

«Что такое фоторобот и для чего он составляется? Ребята, мы выяснили, что для поиска преступника часто используется так называемый «фоторобот» — процедура в ходе которой человек или группа людей, хотя бы мельком видевшая преступника, составляют в специальной лаборатории по отдельным частям описание внешности преступника. Из отдельных мелких деталей складывается

довольно четкое изображение, по которому работники уголовного розыска ищут человека. Такой фоторобот, действительно, часто помогает найти преступника.

Мы с вами не будем составлять фоторобот преступника, хотя это, конечно, очень интересно. Мы займемся другой работой, помогающей найти в себе те привычки, черты характера, которые могут толкнуть человека сначала на безобидный розыгрыш, шалость, потом на правонарушение, и, наконец, могут привести к преступлению. Ни один человек не становится преступником вдруг, он идет к этому долгим путем мелких проступков.

Давайте попытаемся составить «фоторобот» правонарушителя. Но это не должен быть внешний портрет. Не нужно рисовать глаза и нос. Мы будем составлять список привычек и черт характера, которые могут подтолкнуть к серьезному правонарушению.»

Ребята высказываются, ведущий записывает черты, затем зачитывает.

### **5. Игра «Ответственное решение».**

Цель: приобретение участниками практического опыта ответственного поведения в ситуациях выбора.

Участникам даётся ситуация: *По дороге в школу встретились два товарища. Один предлагает другому прогулять уроки и заняться чем—нибудь интересным.*

Группа разбивается на две команды:

- первой команде необходимо придумать и записать как можно больше аргументов в пользу прогулов уроков;
- второй команде необходимо придумать и записать как можно больше аргументов для отказа от прогулов;

Кроме того, выбирается один участник, который будет принимать решение: за или против.

В течение 5 минут команды придумывают аргументы. После чего каждая команда будет уговаривать нашего героя прогулять уроки, а вторая команда — отговаривать. Так какое же решение примет наш герой?

Обсуждение:

- Почему ты присоединился именно к этой группе, а не к другой?
- Трудно ли было придумывать аргументы за и против?
- Как бы поступил каждый из вас?

### **6. Игра «Отказ».**

Цель: отработать навыки уверенного поведения, аргументированного отказа в ситуации выбора.

Предлагаются ситуации:

- сосед со двора просит оставить у тебя дома какие-то вещи;
- одноклассник просит солгать его родителям, что он сегодня останется у тебя ночевать.

Задание: в течение 5 мин. придумать как можно больше аргументов для отказа в этой ситуации.

### **7. Игра «Спина к спине».**

Группа активно двигается по помещению. Ведущий называют любую часть тела, например, «спина», а участники должны найти себе пару и прислониться спинами друг к другу. Тот, кто не нашел себе пару, становится водящим и продолжает называть другие части тела, например, «нос», «ухо», «колени», «ладони», «плечи», «голова» и т.д.

## **8. Игра «Обсуждение историй».**

Цель: определить, какими стратегиями выхода из сложных ситуаций владеют участники группы; найти наиболее эффективные.

Материалы: листы бумаги, ручки на каждого участника. Предложите участникам написать мини-сочинение (из 5-7 предложений).

Возможные темы сочинений:

- «Что будет, если ... меня попросят пронести наркотик»,
- «Что будет, если ... мне будет очень плохо»,
- «Что будет, если ... я буду очень одинок»,
- «Что будет, если ... я серьезно заболею»,
- «Что будет, если ... класс отвернется от меня»,
- «Что будет, если ... я не смогу отказаться от наркотика».

Вся группа размышляет на данные темы.

Обсуждение:

- Чем заканчивались истории?
- Какие выходы были предложены?
- Сколько было позитивных, сколько негативных окончаний историй?
- Есть ли наиболее эффективный выход из ситуации? Какой?
- Какие возможные стратегии могут быть наиболее эффективными?

## **9. Упражнение «Плюс и минус»**

На полу чертится линия. На одной стороне ставится плюсом на другой – минус. Участникам предлагаются ситуации, они должны занять соответствующую позицию (+-согласен, - - на согласен) и аргументировать свой выбор.

Ситуации:

- Уроки - это скучно, можно прогулять и заняться чем-нибудь по-настоящему интересным.
- Выпить пиво после уроков – это нормально, обычное дело. Ведь это всего-лишь пиво.
- Курить в школе или на школьном крыльце можно, а что здесь такого,
- Слабаков и маленьких можно и обидеть, побить, например, отобрать телефон или деньги. А что тут такого? Пусть знают кто сильнее, да и ничего не будет за это.

Обязательна рефлексия по завершении упражнения.

## **10. Игра «Клякса».**

У меня в руках три карточки, на которых написаны характеристики подростка: «Подросток, находящийся в местах лишения свободы», «Подросток, состоящий на учёте в КДН, РОВД», «Подросток не имеющий проблем с законом». Сейчас в подгруппах вы попробуете изобразить чувства, которые испытывает тот или иной из перечисленных подростков.

Задание: Каждая команда получит карточку с характеристикой подростка и листок с контуром «кляксы». Задача команды - в течение 7 минут нарисовать те чувства, которые испытывает подросток с данными на карточке характеристиками, но сделать это так, чтобы две другие команды не знали об этом.

В течение 7 минут команда изображает чувства (разукрашивает кляксу, что-либо рисует и т.д.) того подростка, который был определен заданием.

Затем каждая команда по очереди демонстрирует получившееся изображение чувств, а остальные, глядя на рисунок, пытаются угадать, что было задано на карточке, и какие чувства заложены в рисунке. Рисовавшая команда поправляет, дополняет.

**10. Упражнение – энергизатор «Австралийский дождь».** Участники стоя в кругу, делают набор движений. Участник смотрит на соседа слева и начинает повторять движение только после того как движение начал делать сосед слева и не заканчивает, пока сосед не начал новое.

1. щелчки пальцами
2. хлопки в ладоши
3. хлопки ладонями о колени
4. ступ ногами о пол
5. хлопки ладонями о колени
6. хлопки в ладоши
- 7 щелчки пальцами.

### **11. Завершение занятия.**

Участники по очереди, высказываются о занятии, что нового узнали, какое настроение. Вариант: с каким цветом ассоциируется его состояние после тренинга и почему.

### Список литературы:

1. Подросток и закон. Правовой справочник. Сост. и ред. Березина В.А., Болелова А.Г., Бубнова А.Н. // Электронный журнал «Общество. Культура. Наука. Образование», 2015. Вып. 4.
2. А.С. Прутченков. Школа жизни: Методические разработки социально-психологических тренингов. – 2 – е издание. – М.: МООДиМ «Новая цивилизация», Педагогическое общество России, 2000.
3. Профилактика злоупотребления психоактивными веществами несовершеннолетними: Сб. программ/ Под науч.ред.Л.М. Шипициной.- СПб, 2003.
4. Концептуальные основы реабилитации несовершеннолетних, злоупотребляющих психоактивными веществами, разработаны по заказу Министерства образования Российской Федерации авторским коллективом, Москва, 2001.
5. Безрукова Г.А. «Дэтективлэнд»: правовой турнир // Дайджест методических материалов. – 2003.
6. К закону с уважением. Лавренов В.Г. Загвязинский В.И. 1981г.
7. 3. Юноша и закон. Свердловск Средне-Уральское книжное издательство 1980г.

Каковы причины роста преступности среди молодежи?

Каковы последствия роста преступности среди молодежи?

Подросток, находящийся в колонии.

Подросток, находящийся на учете в комиссии по делам несовершеннолетних.

Подросток, не имеющий проблем с законом.



