**Настольные игры как эффективный инструмент работы педагога-психолога с младшими школьниками**

***Горбачёва О.Н., педагог-психолог, ГБОУ школа №569 Невского района***

Одним из первых видов деятельности, который осваивается ребенком при взрослении и сопровождает весь процесс его становления как личности является игра.

Игра - это вид деятельности, мотивом которой является не результат, а сам процесс, где происходит воссоздание и усвоение какого-либо опыта. Посредством игры у детей также формируются, изменяются и закрепляются психические свойства, интеллектуальные операции и отношение к окружающей реальности.

С помощью игр дети узнают, что значит правила. Учатся проигрывать, (то есть учатся пониманию, что не всегда во всем можно быть первым, воспитание адекватной самооценки). Это также развивающий и духовно обогащающий ресурс [1, c.16].

В целом, в процессе игры у ребенка появляется возможность проявить разнообразие своих способностей и навыков, а также отработать их, развить до качественно нового уровня для дальнейшего использования в реальной жизни.

**Возможно выделить следующие функции игровой деятельности:**

1. *Развлекательная* - поднимает настроение, снимает накопившееся напряжение и формирует позитивное мышление. Снижение усталости и своевременное расслабление также является отличной профилактикой возникновения стресса.
2. *Коммуникативная* – развивает навыки коммуникации в процессе взаимодействия с иными игроками. Поскольку зачастую игры предполагают наличие нескольких участников, то так или иначе, происходит социализация игроков, сближение их между собой. Правильно подобранные игры укрепляют отношения в коллективе и обеспечивают здоровую атмосферу среди детей.
3. *Диагностическая* – в процессе игры возможно эффективно провести диагностику незаметно и безболезненно для диагностируемого и выявить возможные отклонения в развитии и поведении. При решение различных игровых задач, ребенок максимально погружается в игровой мир, расслабляется и благодаря этому наиболее ярко проявляются возможные «слабые» места, требующие дополнительной проработки.
4. *Игротерапевтическая* – позволяет «проиграть» реальные тревоги, связанные с трудностями в жизни, проработать травмы в формате «вымысла». Игры позволяют преодолеть сложные жизненные моменты, разрешить внутренние конфликты и просто снять эмоциональное напряжение.
5. *Самореализационная* – обучает социальным нормам и позволяет познакомиться с системой социальный отношений.
6. *Коррекционная* - позволяет внести изменения в структуру личности.

Таким образом, немалое количество функций игровой деятельности показывает многогранность и значимость игры как вида деятельности. Игра – это важный этап в развитии ребенка и отличный инструмент в работе психолога при грамотном его использовании.

На протяжении всего процесса взросления «набор» игр, интересующих ребенка постоянно меняется. Если в детстве весело побегать в салочки или поискать друзей в прятки, то в более взрослом возрасте предпочтение отдается менее активным играм. Вместе с тем, есть вид игр, который может объединять как детей разных возрастов, так и взрослых и при этом сохранять громадный психологический потенциал – и это настольные игры.

**Возможно выделить следующие преимущества использования настольных игр при работе психолога:**

1. *Вариативность* – зачастую, имея определенные правила, настольные игры предлагают вариативность самого процесса игры в зависимости от разных факторов: количества участников, уровня сложности и т.д. Кроме того, сам игровой инвентарь может использоваться и для создания качественно новой игры согласно фантазии играющего.
2. *Многозадачность* – в рамках настольной игры возможно достигнуть сразу нескольких целей, поскольку игра, как правило, предполагает необходимость сочетания одновременно различных действий и навыков, способностей от игрока. К примеру, хорошую память и внимательность, или развитое воображение и скорость реакции.
3. *Многообразие* – в настоящее время существует большое количество настольных игр (и с каждым годом их становится все больше), что предоставляет возможность широкого выбора и подбора подходящей игры в соответствии с имеющимися критериями (возраст участников, цели игры, стоимость и т.д.).
4. *Компактность* – зачастую настольные игры как сами по себе достаточно компактны, так и не требуют наличия большого пространства для их проведения. Поэтому крайне удобно использовать настольные игры в рамках школьных кабинетов, в отличие от подвижных игр с физической активностью. Также настольные игры можно использовать и дома – к примеру, если дать их в качестве задания в рамках проработки детско-родительских отношений.

Таким образом, настольные игры являются крайне эффективным и удобным средством, используемым психологами при своей работе.

В качестве примеров используемых в практике настольных игр, показавших свое эффективно воздействие при работе с детьми, хотелось бы привести следующие:

1. **Для развития навыков саморегуляции - «Доббль»**

Как для импульсивных, так и для медлительных детей подходят настольные игры для развития самоконтроля, внимания и быстроты реакции. В случае первых игра помогает несколько замедлить ребёнка и научиться сосредотачиваться на соблюдении определенных условий. Для вторых - наоборот, помимо качественного подхода к решению игровой задачи ребёнок учится ускоряться, при чем игровой азарт отлично способствует этому.

В частности, отлично подходит для выше описанных целей игра «Доббль», которая представлена в виде карточек с различными рисунками.

Данная игра отличается подвижными правилами, которые можно подстраивать под нужные задачи:

* *Развитие зрительной памяти*: во время игры каждый игрок получает по карточке и запоминает символы, изображенные на ней. Затем карточки переворачиваются. Побеждает тот, кто сможет вспомнить все символы своей карточки.
* *Развитие слухового внимания:* следует разложить перед ребёнком 6-10 карточек и сказать (к примеру): «Я загадал карточку на ней изображены сыр и снеговик» (естественно, заранее проверить наличие необходимой карточки среди разложенных незаметно от ребенка). Побеждает тот, кто быстрее всех найдёт эту карточку.
* *Развитие фантазии и связной речи:* каждый игрок получает карточку и придумывает рассказ, используя слова-символы, изображенные на ней.

Также возможно использовать следующие игры для развития саморегуляции: «Кортекс», «Ётта», «Сет», «Барабашка» и т.д.

1. **Для развития логики, мышления и воображения – «Имаджинариум».**

«Имаджинариум» - это игра, состоящая из большого количества карточек с необычными иллюстрациями из мира фантазий. Игра имеет несколько выпусков, но в работе с детьми лучше всего отдать предпочтение выпускам «Детство» или «Добро», чтобы изображения на картинках не пугали ребенка и не вызывали тревожность.

В процессе игры каждому игроку предлагается подобрать из своих карт изображение, которое ассоциируется с описанным ведущим. При этом, карта ведущего неизвестна игрокам и после открытия всех карт необходимо угадать, где чья карта и где же карта самого ведущего.

Таким образом, игра помогает в следующем:

* *Развитие ассоциативного и аналитического мышления* – необходимость соотнести карты с игроками с учетом из мышления, вынуждает не только обдумывать свой выбор, но и подмечать особенности выбора других игроков.
* *Диагностика* – вызываемые у ребенка ассоциации с картами помогают проанализировать его личность, выявить возможные отклонения либо тревоги.
* *Тренировка воображения –* необходимостьподбора из ограниченного количествасвоейкарты согласно названной ведущим ассоциации требует развитого воображения и умения построить логические цепочки.

В некоторой степени, игра «Имаджинариум» схожа по своему характеру с метафорическими картами, что позволяет ее также использовать и в таком ключе.

Также возможно использовать следующие игры для развития воображения, мышления и логики: «Крокодил ДетскоЛегкий», «Волшебник Изумрудного города» и др.

1. **Для развития коммуникативных навыков – «Свинтус»**

Проработка коммуникативных навыков предполагает развитие умения «общаться», т.е. выражать свои мысли, чувства и при этом, слышать своего собеседника и реагировать на него. Для этой цели отлично подходят игры с несколькими участниками, предполагающими активное взаимодействие. К примеру, удачным вариантом будет игра «Свинтус». Игра представлена карточками с веселыми изображениями свинок и достаточно проста в своих правилах. В игре есть обычные карты и особые карты, которые могут менять ход игры, при этом от игроков требуется так же озвучивать отдельные ходы.

Поскольку играть в «Свинтуса» возможно от 2 и более человек, а забавные карты поднимают настроение, то процесс игры получается достаточно эмоциональным и отлично налаживает общение между игроками.

Подобные «Свинтусу» игры для развития коммуникативных навыков: «Уно», «Соображарий», «Мафия» и др.

1. **Для проработки страхов, снятия стресса – «Неправильная страна»**

В случае необходимости более глубокой направленности работы со страхами ребенка, следует рассмотреть использование психологических игр. «Неправильная страна» как раз направлена на психологическую работу с социальными страхами, отреагирование негативных чувств, осознание социальных ном и границ. В роли ведущего выступает психолог. При помощи игровых карточек можно обсудить различные поступки, школьную жизнь, домашние дела, задать самые абсурдные вопросы и т.д. Данная игра подходит как для групповой, так и для индивидуальной работы с детьми. В игре дети дают выход негативным эмоциям, но в мирном русле. Психологический механизм действия игры в том, что в ходе её дети получают шанс в игровой форме нарушить правила, что позволяет снизить напряжение, выразить тревогу и негативные чувства в адрес взрослых.

 Можно также использовать следующие игры: «Остров детства» (автор Зинкевич-Евстигнеева Т., Данилова Н.) - игра носит   развивающий характер, попутно реализуя функции коррекции и терапии эмоциональных нарушении (в особенности страха); «Опасности волшебного леса» (автор Хухлаева О. В.) - игровой процесс ориентирован на коррекцию различных страхов, деструктивного поведения, боязни самовыражения, демонстративности.

Отметим, что приведенное выше деление игр по своим функциям является условным и в зависимости от порядка использования игры можно достигать различных целей. Также не следует ограничиваться приведенными играми – это лишь отдельные примеры. Настольных игр в настоящее время достаточно много, поэтому каждый специалист имеет возможность подобрать подходящую исходя из собственных предпочтений и задач.

Литература:

1. Громова, Д. А. Настольные игры как современный инструмент работы психолога в сопровождении подростков / Д. А. Громова [Текст] // Современная психология: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Казань, октябрь 2016 г.). — Казань: Бук, 2016. — С. 16-19.