Департамент по труду и социальной защите населения Костромской области

Областное государственное бюджетное учреждение «Центр социального обслуживания граждан пожилого возраста и инвалидов по

г. Костроме»

Ресурсно-методическое отделение

Методическая разработка

**«Игротерапия»**

****

Кострома

2016

В настоящее время в социальной практике постоянно возрастает интерес к инновациям. Роль, которых в работе с пожилыми гражданами и инвалидами несомненно велика. Одним из подходов к решению внедрения эффективных форм, методов, технологий работы с данными категориями населения выступает вариативная, комплексная технология - «Игротерапия».

   **Игровая терапия** – это комплекс реабилитационных игровых методик. Использование данной технологии интересно и продуктивно во всех возрастных группах, в том числе и с гражданами пожилого возраста.

 Игротерапия помогает опробовать типы поведения, выделив наиболее подходящие для конкретной личности в определенной жизненной ситуации. Именно ролевое поведение отражает психологическое состояние и функциональные тенденции человека.

**Цель: оказание** помощи получателям социальных услуг в преодолении психологического барьера проблем эмоционального и (или) социального характера, затрудняющие проявление своей личности.

**Задачи:**

1. Избавление граждан пожилого возраста и инвалидов от психологического напряжения, снижение влияния стрессовых факторов;
2. Содействие в самовыражении граждан пожилого возраста и инвалидов.

**Виды технологии:**

1. познавательные и развивающие игры (викторины, пазлы, дартс, судоку, кроссворды, игра в ассоциации);

2. настольные игры (шахматы, нарды, шашки);

3.компьютерные игры;

3. конкурсы;

4. турниры;

5. соревнования;

6. подвижные игры.

**Функции технологии:**

1. обучающая;

2. терапевтическая;

3. развивающая;

4. практическая.

**Метод:**

* директивный – это направленный процесс, где сотрудник учреждения является организатором игры;
* недирективный – это ненаправленный процесс, в который сотрудник КЦСОН старается не вмешиваться, но при этом создает вокруг участников мероприятия уютную, теплую атмосферу надежности и доверия.

**Форма проведения занятий:**

* групповая;
* индивидуальная.

**Алгоритм реализации:**

**1. организационный:**

* определение участников игры;
* оформление правил игры, определяющих данность и смысл игры;
* определение игрового пространства и игрового времени;
* определение сюжета игры;
* оформление игрового реквизита.
	1. **основной:**
* проведение мероприятия.
	1. **заключительный:**
* подведение итогов результативности игровых действий;
* оформление отчетной документации.

**Рекомендации специалистам:**

### 1.познавательные и развивающие игры -упражнения на память и внимание:

### **«Задом наперед» -**отличный способ развития краткосрочной памяти:

* выбрать простые слова, например: сова, кора, друг.
* мысленно прочитать их наоборот.
* произнести вслух, в данном случае: авос, арок, гурд;
* усложнить правила, переделывая целые фразы.

**«Сжатие» -**создание связей в мышлении впоследствии поможет запоминать большие объемы информации:

* взять случайный набор картинок, например: машина, яблоко, солнце.
* в уме связать изображения в одну информационную единицу — машина наехала на яблоко из-за света яркого солнца.
* усложнять добавляя новые картинки.

**Конкурсы:**

**«101 младенец»**

Гости приносят с собой свои детские фото. Поместив пронумерованные прежде фотографии на стену, ведущий снабжает собравшихся бумажками с номерами. Далее гости пытаются угадать кому принадлежит то или иное фото, подписывая имена рядом с каждым номером. Вскоре ведущий собирает бумажки и, выяснив по ним кто же угадал больше имен, дарит приз победителю игры.

**«Вспомни песню»**

Зачитывая по одной строчке из разных популярных песен, ведущий просит пожилых участников угадывать их.  Примеры: "С веток лепестки летят и вьюжатся..."("Белая черемуха", исп. Анна Герман), "В этих строчках лишь одно - нам здесь очень здорово..." ("Манжерок", Эдита Пьеха), "В потоке солнечного света у киоска ты стоишь... ("Королева красоты", Муслим Магомаев) и т.д.

**«Песню, запевай!»**

Произнося лишь последние слова из каждой строки первого куплета песни, участникам предлагается вспомнить её.

Примеры:

- "...опушке, ...избушке, ...солила, ...кадушке" ("Зима", Э. Хиль);

- "...голосок, ...свиданья, ...мосток, ...названья" ("Малиновка", гр. Верасы);

- " ...даль, ...встающий, ...печаль, ...пуща" ("Беловежская пуща", гр. Песняры).

 Если пожилые знатоки музыкального творчества легко справляются, попробуйте усложнить игру, предложив узнать песню по последнему куплету.

**Схема проведения интеллектуального Турнира.**

Цель Турнира:

Реализация социокультурных потребностей пожилых людей, развитие их интеллектуального и творческого потенциала, современных форм общения.

**1.организационный:**

1.1.определение категорий участников мероприятия;

1.2.определение места и даты проведения турнира;

1.3.оформление условий турнира

-возраст,

-состав,

 -визитка команды (название, девиз, отличительный знак, бейджики с названием команды),

1.3.регистрация команд.

 **2.основной – 3 тура:**

 I тур - «Разминка» (Всё обо всём, задания на смекалку и широкий кругозор) -ведущий Турнира задает командам вопрос. На обсуждение одного вопроса отводится максимальное время – одна минута. После окончания обсуждения команды записывают ответ на специальных карточках. После чего капитаны команд поднимают вверх руку. Карточки собирают ассистенты и передают членам жюри.

 II тур - «Вопрос-ответ»- за каждый правильный ответ команда получает один балл. Победитель Турнира определяется по наибольшему количеству баллов.

 III тур - «Веселый калейдоскоп» (задания с долей юмора на гибкость, логику и сообразительность мышления). Решение о правильности ответа принимает жюри, которое формируется организаторами Турнира.

1. **заключительный:**

По итогам проведения Турнира команды, занявшие первые три призовых места, получают дипломы и подарки. Все остальные команды получают дипломы за участие и поощрительные призы.

Таким образом, эффект технологии «Игротерапия» определяется тем, что пожилой человек, инвалид в процессе игры получает новый опыт межличностного взаимодействия. Отношения свободы и сотрудничества формируются взамен отношений принуждения и агрессии и приводят к психотерапевтическому эффекту, создавая положительный фон настроения и помогая найти внутренний ресурс.

**Реализация технологии «Игротерапия» в «Мантуровском КЦСОН»**

 В практике этот метод практикуется в ГАУ КО «Мантуровский КЦСОН» с сентября 2004 года и применяется он в:

 -отделении временного проживания получателей социальных услуг;

-отделении социальной реабилитации с дневным пребыванием граждан пожилого возраста и инвалидов.

В начале каждого занятия проводится разминка «для ума». Задаются вопросы, на которые пожилые люди должны ответить не задумываясь. Для этого составляются очень простые вопросы. Пожилой человек легко отвечает на заданные вопросы, тем самым повышая свою самооценку. Затем наступает сам игровой момент. За основу многих мероприятий берутся телевизионные передачи: «Поле-чудес», «Угадай мелодию», проводятся и такие коллективные игры, как «Морской бой», «Найди клад», «Эти старые слова», «Спичечный турнир», «Забавные конкурсы» и др.

В отделении социальной реабилитации «игротерапия» проводится 6-7 раз в течении смены (смена длится 20 дней). Главная задача «игротерапии» «завести», «заставить» каждого участника выступить в игровом моменте, чтобы каждый присутствующий получатель социальных услуг был вовлечен в процесс игры.

Так, например, играя в «Поле-чудес», все участники мероприятия по очереди, по кругу называют букву, не отгадавший, выполняет задание (поет песню, частушку, рассказывает анекдот или веселую историю из жизни или участвует в веселой мини-игре). В конце игры для победителя звучат аплодисменты и исполняется его любимая песня. С большой охотой пожилые люди участвуют в веселых конкурсах, хотя добровольцев на конкурсы найти бывает сложно. Поэтому участники определяются или методом жеребьевки, или путем отгадывания загадок, кто отгадал, тот становиться участникам игр. Игровое мероприятие длится в среднем 60 минут.

В отделении временного проживания занятия по игротерапии проводятся при хорошей погоде на свежем воздухе. Чтобы скрасить свой досуг, проживающие играют в шашки, шахматы, лото.

Результатом внедрения и реализации технологии «Игротерапия» в «Мантуровском КЦСОН» является:

* осуществление участниками игры поэтапного поиска решения определенной задачи;
* получение навыков межличностного взаимодействия друг с другом.

**Литература:**

1.Игротерапия - [Электронный ресурс] - режим доступа: [zdorovyj…zhizni…igroterapiya/](http://greateastsiberia.ru/zdorovyj-obraz-zhizni-v-pozhilom-vozraste/igroterapiya/) - (Дата обращения 15.11.2016г.)

 2.Игры для взрослых развивающие память и внимание - [Электронный ресурс] - режим доступа: [training…igry- razvivayushhie…i…](http://yourspeech.ru/training/memory/igry-razvivayushhie-pamyat-i-vnimanie-vzroslye.html) - (Дата обращения 17.11.2016г).

3.Игры для пожилых людей - [Электронный ресурс] - режим доступа: [Игры для пожилых людей](http://pansionat-osen.ru/poleznye-materialy/igri-dlya-pojilih-ludei) - (Дата обращения 17.11.2016г).