

**ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ  
ИГРА, КАК ИНСТРУМЕНТ  
ПРОФИЛАКТИКИ  
БЕЗНАДЗОРНОСТИ И  
ПРАВОНАРУШЕНИЙ  
НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ**

**Спикер:  
Бирюкова Елена**

# **БИРЮКОВА ЕЛЕНА**



**Дипломированный психолог  
высшей квалификационной  
категории;  
Клинический психолог;  
Член ФПКР;  
Победитель конкурса  
«Психолог года 2021»;  
Коуч - профориентолог;  
Сертифицированный  
арт-терапевт;  
Ведущий тренингов и  
игропрактик.**

Преступность среди несовершеннолетних всегда вызывает повышенное внимание. Проблема преступлений среди несовершеннолетних, является одной из самых существенных социально-правовых проблем общества. Преступления, совершаемые несовершеннолетними, чудовищны вдвойне, потому что это нонсенс. Ребенок всегда ассоциируется с чем-то чистым и светлым, а здесь - нечеловеческая жестокость, обман, презрение.

Статистические данные свидетельствуют о том, что подростки ежегодно совершают свыше 300 тыс. преступлений, из них около 100 тыс. – дети, не достигшие возраста уголовной ответственности. Помимо этого, регистрируется ежегодно более 1 млн. административных правонарушений, совершаемых несовершеннолетними. Необходимость предупреждения преступности возникла с появлением и развитием самой преступности.

В основе профилактики преступности среди несовершеннолетних, лежат основополагающие принципы предупреждения преступности в целом, но вместе с тем в предупреждении преступлений, совершаемых несовершеннолетними, есть особенности, обусловленные их отличием от лиц других возрастных категорий, а также спецификой совершаемых ими преступлений.

## СЛОЖНОСТЬ РАБОТЫ С ПОДРОСТКАМИ:

- ⦿ для подростков с девиантным поведением характерны такие особенности эмоционально-волевой сферы, как повышенная тревожность, дефектность ценностной системы, особенно в области целей и смысла жизни. Они, как правило, импульсивны, раздражительны, вспыльчивы, агрессивны, конфликтны, что затрудняет общение таких подростков с окружающими и создает значительные сложности при их воспитании.

# ПРЕИМУЩЕСТВА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ИГР

- Снятие внутреннего сопротивления и рационализации
- Конструирование модели жизненного пространства клиента
- Проживание и глубокое осознание клиентом неэффективных стратегий, ошибок в причинно-следственных связях
- Снятие «чистой» стратегии достижения/не достижения цели
- Развертывание, детализация процесса в прошлое/будущее
- Обращение к психотравмирующей ситуации клиента через метафору, и тем самым работа без дополнительной ретравматизации
- Безопасный для клиента контекст поиска и моделирования решения
- Многообразие комбинаций и тем при участии разных клиентов в одной игре

Сравнение Т-ИГРЫ с обычной настольной игрой	ТРАНСФОРМАЦИОННАЯ ИГРА	НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
ЦЕЛЬ	Разбор психологического запроса игрока	Развлечение
УСТРОЙСТВО	Система, имеющая в своей основе концепцию для раскрытия запроса игрока	Любая метафорическая система
СТРУКТУРА	Знакомство, формулировка запроса, ход игры по правилам, разбор запроса, завершение	Ход игры по правилам
КОМПОНЕНТЫ	Поле, фишки, метафорические инструменты, кости, бланки участников	Поле, фишки, кости
ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ	Обязательно	Не требуется



Сравнение трансф. психологической игры с психологической игрой	ТРАНСФОРМАЦИОННАЯ ИГРА	ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА
ЦЕЛЬ	Разбор психологического запроса игрока	Тренажер навыка
УСТРОЙСТВО	Система, имеющая в своей основе концепцию для раскрытия запроса игрока	Методика, алгоритм овладения навыком
СТРУКТУРА	Знакомство, формулировка запроса, ход игры по правилам, разбор запроса, завершение	Знакомство, теория, ход игры по правилам, обратная связь
КОМПОНЕНТЫ	Поле, фишки, метафорические инструменты, кости, бланки участников	Карты, фишки, кости, (поле)
ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ	Обязательно во время игры и после нее	Желательно для первой игры



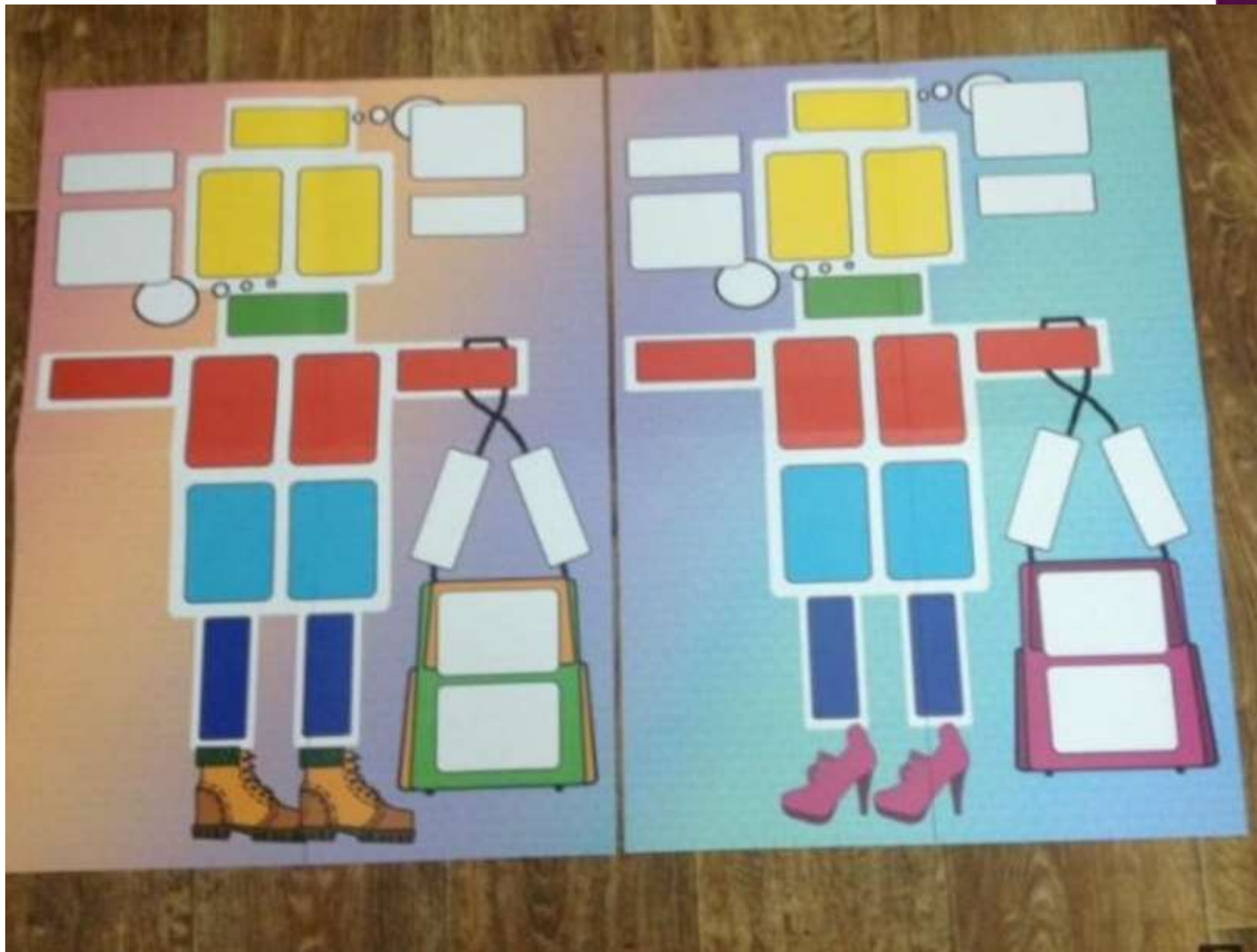
















ИГРОВЫЕ КАРТЫ ПРОФЕССИИ

ИГРОВЫЕ КАРТЫ СПУТНИКИ

ИГРОВЫЕ КАРТЫ ИМУЩЕСТВО





**Оступившись однажды,** можно скатиться в самое начало.  
**СДЕЛАВ ОШИБКУ,** можно потерять накопленное.

Но вы все равно должны продолжать идти **ВПЕРЕД!**

**ЭТОТ ПУТЬ БУДЕТ НЕПРОСТЫМ, ИЗВИЛИСТЫМ,  
НО НЕВЕРОЯТНО ИНТЕРЕСНЫМ.**



**СДЕЛАЙ ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР!**



Социально ориентированная игра «Я-Человек» создается как инструмент познания непростых правил реальной жизни, которые предстоит усвоить каждому ребенку и подростку, чтобы идти правильным путем.





В навигаторе «Я – Человек» предлагаются различные жизненные ситуации. Подросток принимает те или иные решения как поступить и получает экспертную оценку своим решениям. Таким образом, ребёнок понимает где правда, а где ложь, и как себя вести в той или иной ситуации, какую нести гражданскую ответственность.

Пользуясь навигатором, ребёнок понимает простую истину: «Что такое хорошо и что такое плохо!»

Навигатор имеет две версии:

- версия Лайт (light) предназначена для детей 8-12 лет;
- версия глубокого анализа и понимая для подростков от 12 лет.

# ЛИТЕРАТУРА

1) Интеллектуальная игра по профилактике правонарушений среди несовершеннолетних Территория закона

<https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/494387-intellektualnaja-igra-po-profilaktike-pravona>

2) КВИЗ - ИГРА/выбор за тобой/ # ПРАВО

<http://gmn7.ru/novosti/novyj-resurs398>

3) Настольный навигатор для подростков "Я-Человек"

<https://youtu.be/5-sluJrInz0>

4) Психологическая игра как инструмент развития личностных ресурсов в профилактике суицидального поведения обучающихся» - Вестник практической психологии образования 2023. Том 20. № 3. С. 55-65

5) Шадрин, А. В. Социально-психологическая игра-навигатор «Я – Человек» как средство правового просвещения подростков / А. В. Шадрин, О. А. Суйкова // Инновационное развитие профессионального образования. – 2021. – № 1 (29). – С. 141-146.