**Применение сказкотерапии и игровых технологий в работе с подростками.**

Подростковый возраст – это непростой жизненный этап развития личности ребенка. В этом возрасте свойственна нестабильность в психической сфере: целеустремленность сочетается с неустойчивостью мотивации, самоуверенность и решительность сочетаются с ранимостью и неуверенностью в себе. Ведущая потребность этого возраста – желание стать взрослым (проявляется в запросе на новые свободы, расширение границы дозволенного и усиление самовыражения), изменение в отношениях с окружающими его людьми (родители больше не являются референтными взрослыми и растет потребность принадлежности к значимой группе, к друзьям). То есть меняется весь порядок отношений молодого человека и к окружающим людям, и к самому себе.

**Старший подростковый возраст ставит перед человеком одну из главных задач – формирование чувства идентичности.** Главными вопросами, на которые человек отвечает – это «Кто?», «Каков мой дальнейший путь?» «К чему я стремлюсь и какие цели хочу достичь?» и «Как я хочу самореализоваться в жизни и в социальном и в профессиональном плане ». В виду важности этой психологической характеристики вопросами исследования идентичности занимались и Р.Бернс, М. Эриксон, А. Маслоу и др. психологи. Если в прошлом формирование устойчивой идентичности было делом более простым, так набор возможных идентификаций был ограничен, то в настоящее время он практические неисчерпаем.

И это связано с цифровизацией нашей жизни. Интернет обрушивает на подростков лавину образов, большая часть которых не имеет ничего общего с реальностью конкретного социума. В связи с этим еще Э.Эриксон отмечал о наличии нескольких основных линий развития неадекватной идентичности, одна из которых находит свое отражение в психологической проблеме инфантилизма молодежи. Это ловушки – «размывание времени», которая проявляется в неспособности строить планы на будущее и «мораторий на взросление». Проявляется это в боязни изменений и взросления , это с одной стороны неверие в то ,что время способно принести какие то изменения, а с другой стороны тревожным опасением , что перемены все таки могут произойти.

Специфика цифрового мира, в котором живут нынешние подростки накладывает свой отпечаток на развитие личности молодых людей, формируя некоторые препятствия на этом пути.

Препятствия:

1. безграничное количество вариантов «образа своего Я» без внутреннего проживания граней социальной мини–идентичности и отсутствия качественной обратной связи от ближайшего окружения (родители, учителя, друзья) через реальную деятельность.

Подростки активно строят в сети разные образы своего Я, используя интерактивные мультимедийные возможности. Социальные сети, блогосфера виртуальные миры превратились у удобные площадки экспериментирования и построения ими своей идентичности, осваивания различных ролей, поиска своего социального Я. Но эти же процессы могут привести к временному затягиванию процесса приобретения взрослой идентичности, застреванию на стадии диффузной идентичности, смутного, неустойчивого представления о самом себе, которое все время меняется, все время разное. Ведь прикрываясь никами и аватарами, поверхностно общаясь с большим количеством людей, подросток может застрять в ловушках «размывание времени» и «размывание способности к продуктивной работе». И это приводит к негативной трансформации личности.

2.Огромное количество информации, поступающей из социальных сетей т.н. информационная «перегрузка» сильно снижает способность к развитию аналитических способностей, в том числе, в более взрослом возрасте способности к рефлексии - способности сознательно обращать внимание на свои мысли, эмоции и поведение, оценивать принятые решения, выстраивать свои перспективы в соответствии со своими индивидуальными особенностями.

И здесь сказкотерапия может сыграть положительную роль в развития подростка.

Сказкотерапия – это метод, который, используя метафорические ресурсы сказки, позволяет передать детям знание о мире, развить их самосознание и помочь выстроить взаимодействие с другими людьми для успешной социализации.

А еще врач –сказкотерапевт А.В. Гнездилов подчёркивает, что сказкотерапия в работе с подростками может стать процессом возвращения для юношей и девушек «гармоничного мироощущения».

А по мнению Т.Д. Зинкевич-Евстигнеевой, сказкотерапия – это метод передачи духовных знаний и воспитание сообразное развитию внутренней природы человека.

Ведь любая сказочная ситуация содержит большое количество значений и граней. Поэтому перечитывая одну сказку в разном возрасте можно понимать ее смыслы по разному.

Главной чертой сказки считается то, что в ходе ее происходит трансформация сознания. А именно, кто то небольшой и бессильный в начале становиться к концу крепким, ценным и во многом самодостаточным героем.

**Сказка помогает упорядочить внутренний мир, старшеклассников выяснить что то новое о себе, своих чувствах, потребностях и стратегиях достижения желаемого.** Ведь приключения сказочного героя – это история самовостановления, которая встречается в сказке и мифах. Каждый подросток проходит Путь Героя, проходя различные испытания, преодолевая проблемы, совершая тот или иной выбор.

Второе направление, которое мною использовалось – это **игровые технологии.** Игротерапия, как и сказкотерапия – это динамическая проективная методика.

Игра в этом случае направлена на реализацию ведущей потребности старших подростков – на самопознание, самоопределение, построение жизненных целей, тренировку навыков моделирования позитивного образа будущего. Это востребованная технология как в обучении, так и в личностном росте.

Преимущества:

1. Создание зоны защищенности и запуск внутренних безсознательных изменений.

В процессе игры у участника создается «зона защищенности», ведь то что происходит в игре воспринимается понарошку, подросток не испытывает смущение, страха, не ощущает себя виноватым, на него не довлеют социальные ограничения.

2. Контакт с внутренними ресурсами и мотивацией: «Я хочу и Я могу».

Это позволяет вступить в контакт со своими собственными желаниями и ресурсами. В этот момент и происходит не только обучающий, но и терапевтический эффект.

3. Тренировка способностей и навыков внутреннего самопознания и социального взаимодействия.

Название игры «Волшебство по дороге к…Путешествие Героя» намерено максимально расширено, чтобы каждый подросток смог дополнить недостающую часть своим запросом, что он хочет получить от игры: узнать свои ресурсы, определиться с целями, увидеть препятствия и свои стратегии реализации своих потребностей. И это придает некую универсальность в игре в зависимости от запросов и возраста участников.