

Творческие мастерские педагогов по разработке игр, направленных на развитие эмоционального интеллекта

## «Осознание своих эмоций»

АНДРЮШИНА ОЛЬГА  
профессиональный коуч,  
бизнес – тренер, к.п.н.

# Творческие мастерские



2

октябрь 2020

декабрь 2020

февраль 2021

апрель 2021

**Осознание  
своих эмоций**  
*Создание игрового  
модуля 1*

**Понимание  
эмоций других  
людей**  
*Создание игрового  
модуля 2*

**Управление  
своими  
эмоциями**  
*Создание игрового  
модуля 3*

**Управление  
отношениями  
(создание атмосферы  
контакта)**  
*Создание игрового  
модуля 4*





## План встречи:

1. Эмоциональный интеллект.  
Осознание своих эмоций
2. Геймификация. Важные составляющие.
3. World safe. Практикум по генерированию идей.
4. Подведение итогов



# Разминка

---

В малых группах  
найдите **три общих**  
**признака**  
(что вас объединяет)



# Эмоциональный интеллект

---

это умение осознавать свои эмоции и эмоции партнера по общению, анализировать их и управлять ими, с целью выбора наиболее эффективного поведения в конкретной ситуации.



# Компоненты эмоционального интеллекта

---

1. осознание своих эмоций
2. осознание чувств других людей
3. управление своими эмоциями
4. управление эмоциями других людей



# ОСОЗНАНИЕ СВОИХ ЭМОЦИЙ



Идентификация эмоций

Управлять можно тем,  
что названо!

# Цвета и чувства



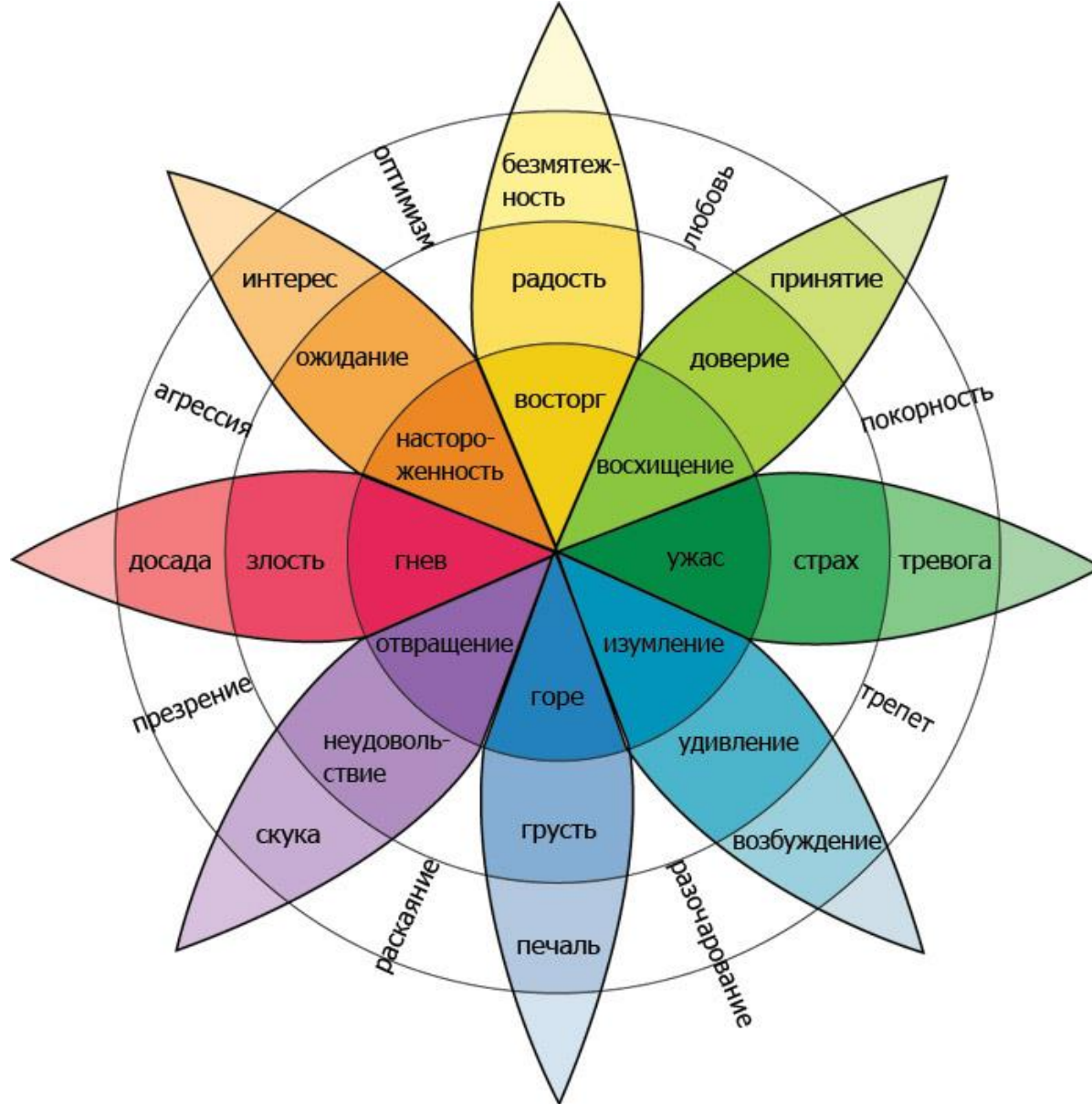


# ФОКУСИНГ

---

ЧТО Я ЧУВСТВУЮ ПРЯМО СЕЙЧАС?

# Колесо эмоций Р. Плутчика



# БАЗОВЫЕ ЭМОЦИИ

---

эмоции, которые присущи всем здоровым людям и которые одинаково проявляются у представителей самых разных культур, проживающих на разных континентах

## 10 Базовых эмоций (по К. Изарду)

**положительные**

1. Интерес  
(возбуждение)
2. Радость  
(счастье)
3. Удивление

**отрицательные**

4. Горе (страдание)
5. Гнев (ярость)
6. Отвращение (омерзение)
7. Презрение (пренебрежение)
8. Страх
9. Стыд
10. Вина

# ВАЖНА КАЖДАЯ ЭМОЦИЯ!

---

## Информационная составляющая ЗЛОСТИ

1. кто-то нарушил наши границы,
2. мы чем-то давно недовольны,  
но ничего не меняем,
3. есть несоответствие нашим  
ожиданиям
4. нет ресурса

### Расшифровка:

- про что это для меня?
- на что или на кого я злюсь на самом деле?



# ОСОЗНАНИЕ СВОИХ ЭМОЦИЙ.

## Техники

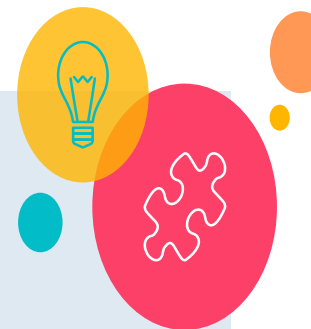
---

- расширение эмоционального словаря
- делать паузу и задавать себе вопросы о том, **что я сейчас чувствую** (техника внимательности)

Приложения для практики внимательности (что я сейчас чувствую):

- [Mood Tracker — Private Diary](#)
- [Mood Log](#)
- [One-Moment Meditation](#)
- [Zenify](#)





# Разработка игр, направленных на развитие эмоционального интеллекта

**Геймификация** - это внедрение игровых техник в неигровые процессы для достижения реальных целей

15



**Задача геймификации** – вовлечь в процесс обучения, стимулировать совершить нужные действия через игровые механики.



1

**Игровые элементы:**  
очки, бейджи, валюта,  
награды, звезды ...





**Игровая механика** - набор правил и способов, реализующий взаимодействие игрока и игры, создает динамику.

2

Важна обратная  
связь



## Игровой сюжет - интересная история

3



## Внедрение игры в образовательный процесс

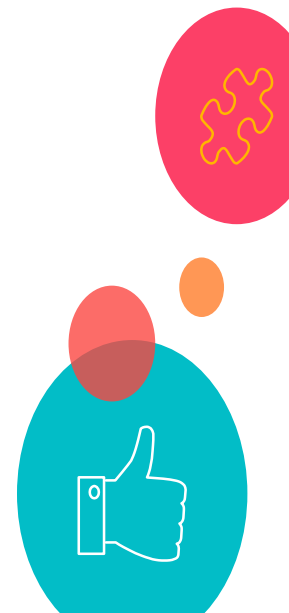
4

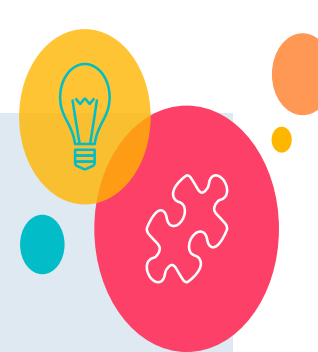


## Важно в геймификации

20

1. Проработать сюжет
2. Создать и поддерживать игровую механику. Взаимодействие, движение. Использовать переходы на уровни
3. Определить конкретные цели участников. Собрать...Создать...
4. Придумать испытания (*например, понять и назвать свою эмоцию...*) и награды
5. Веселье- главный элемент геймификации
6. Нельзя основывать игру только на соперничестве





Приглашаем к творчеству!

## Упражнение- игра «Предметы и смыслы»

1. Вытяните предмет из пакета (1 на группу)
2. **Представьте себя** этим предметом
3. Расскажите о себе, как об этом предмете:
  - в чем ваше **предназначение** (зачем?)
  - **благодаря кому и чему** вы наилучшим образом можете реализовать свое предназначение?
  - представьте, что вы реализовали свое предназначение.**Что это даст миру?**

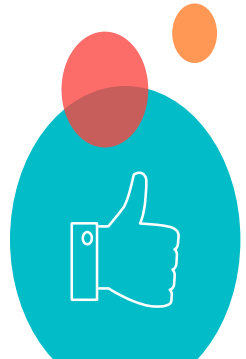




# Творческая мастерская



Группа 1	Группа 2	Группа 3	Группа 4
Игровые элементы	Игровая механика	Игровой сюжет	Внедрение игры в образовательный процесс





# World cafe

## Подготовка



1. Подготовьте бланк для фиксации идей
2. Выберите хозяина стола

# World cafe



## 1. Роль и функции хозяина стола :

- дать короткую информацию о теме,
- запустить генерирование идей по проектам,
- фиксировать, не критикуя, все предложения,
- по завершении круга рассказать своей группе о предложенных идеях

## 2. Задачи группы:

- быстро вникнуть,
- предложить как можно больше идей,
- после возвращения к своему столу ознакомиться с идеями, проанализировать и определить те, с которыми необходимо работать дальше. Презентовать.

Время работы  
за одним  
столом **10** мин

# Идеи

Группа 1

Группа 2

Группа 3

Группа 4



За разумную (или безумную) идею,  
которую можно внедрить



За креативность



За юмор и веселье

## Работа МОУ в проекте

Участие в  
творческой  
мастерской



Работа над  
игровым  
модулем в  
МОУ,  
включая  
мероприятия,  
организованные  
совместно с  
родителями



Обсуждение и  
оценка опыта  
в группе,  
заполнение  
чек-листа

Сквозной проект  
«Развитие эмоционального интеллекта у обучающихся посредством  
геймифицированной модели «Pro-эмоции»

Форма описания игрового модуля МОУ

Название игры	
Описание сюжета	
Игровая механика	
Игровые элементы (награды, атрибуты)	
Внедрение в образовательный процесс (в какие виды занятий с детьми включена игра)	

Чек-лист взаимоэкспертизы игровых модулей МОУ

(оценка каждого критерия по 10-балльной шкале)

№ п/п	Критерий взаимоэкспертизы игрового модуля	МОУ___ название игрового модуля	МОУ___ название игрового модуля	МОУ___ название игрового модуля	МОУ___ название игрового модуля
1.	В игровом модуле есть все компоненты геймификации образовательного процесса (сюжет, игровые элементы, игровая механика)				
2.	Игровой модуль позволяет достичь образовательной цели (развитие одного из компонентов эмоционального интеллекта)				
3.	Сюжет игрового модуля увлекательный и соответствует возрастной категории				
4.	Игровые элементы ориентированы на мотивацию детей к достижению цели игры				
5.	Игровая механика обеспечивает активное взаимодействие игры и игроков				
6.	Игровой модуль гармонично встроен в образовательный процесс				
7.	Игровой модуль предусматривает сбор и рефлексию обратной связи от участников				



# Итоги встречи

Что я  
чувствую?

Что было  
полезно?

Кому в группе  
благодарен?

