

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

«Понимание эмоций других людей»

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. Опыт создания и реализации первого игрового модуля
2. Эмоциональный интеллект. Понимание эмоций других людей
3. Фасилитационная сессия «6 вопросов»
4. Задание по второму игровому модулю
5. Подведение итогов



ПОНИМАНИЕ ЧУВСТВ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ



Любое движение души проявляется физически.

И.П.Павлов

ЭМПАТИЯ



осознанное сопереживание
текущему эмоциональному
состоянию другого человека,
без потери ощущения
внешнего происхождения
этого переживания

Нейрофизиологи-
ческая основа
эмпатии -
зеркальные
нейроны

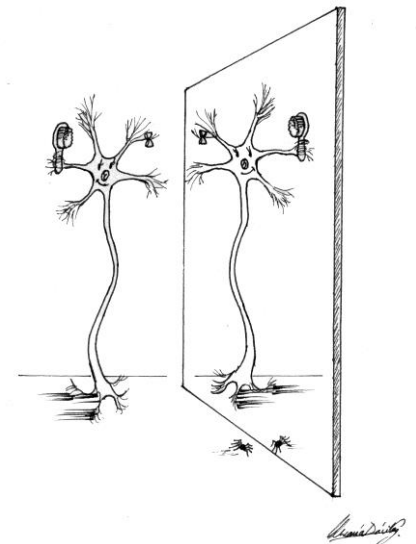


Диаграмма влияния

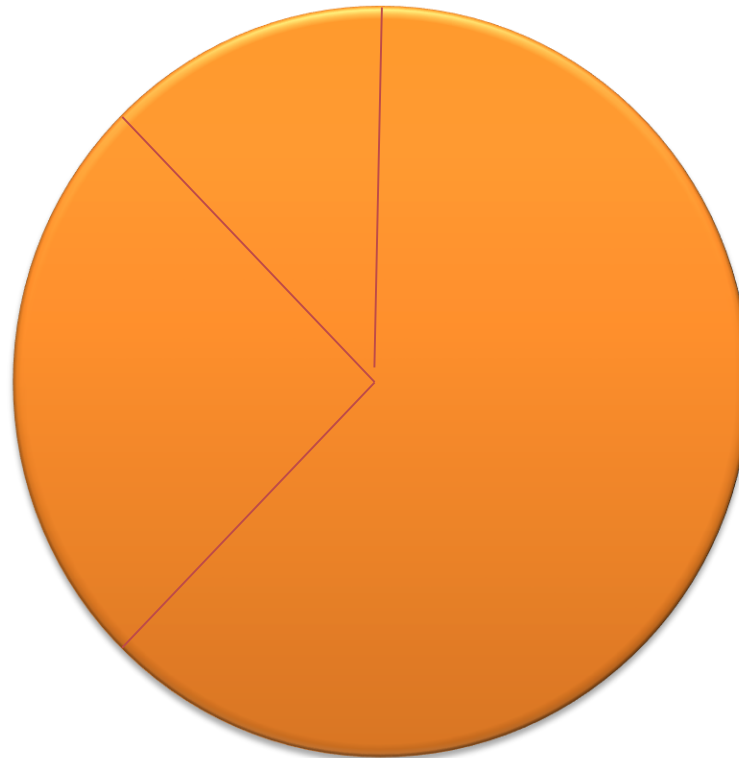


Диаграмма влияния

Невербальная
коммуникация



Вербальная
коммуникация

ОТКРЫТЫЕ ВОПРОСЫ

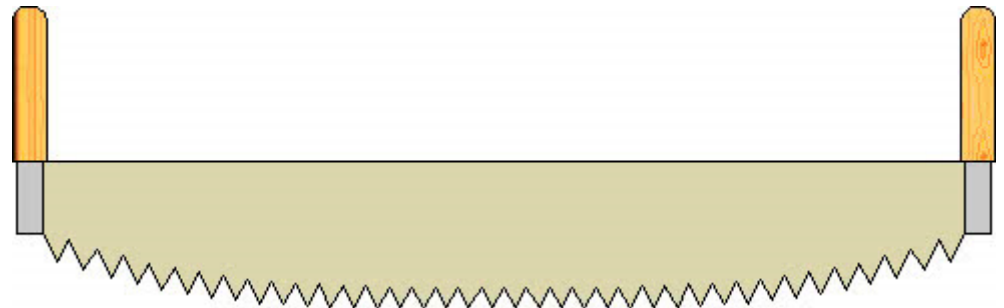
ЗАКРЫТЫЕ

- Ответы уже известны
- Выводы фиксированы
- «Да» или «нет»
- Подводят к ответу
- Делаются выводы о прошлом в отношении настоящего

ОТКРЫТЫЕ

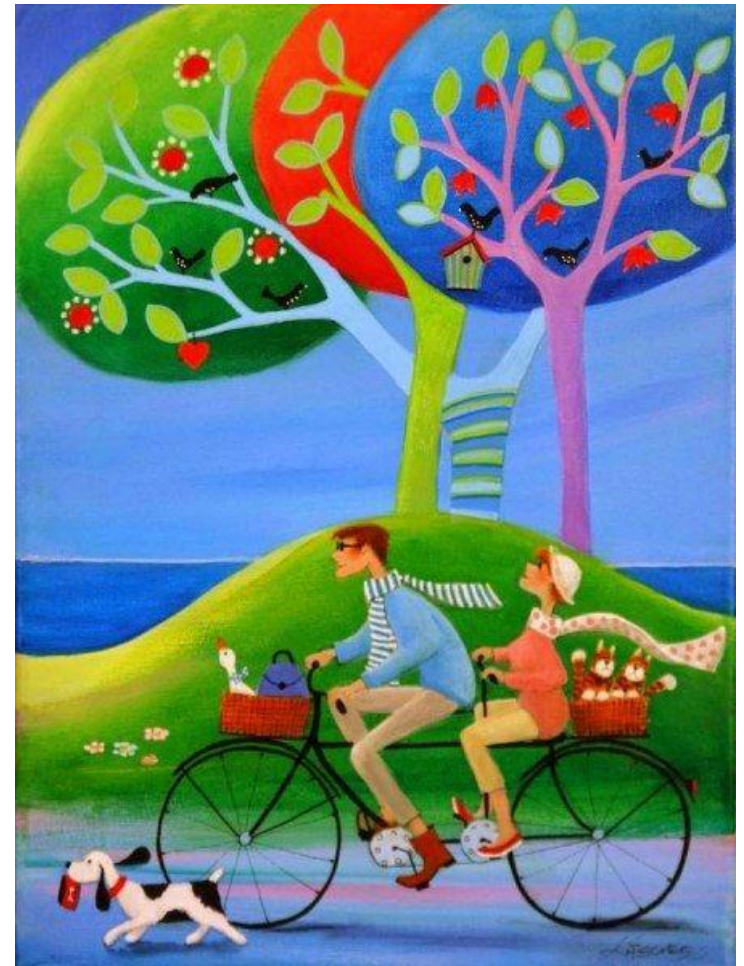
- Подразумевают множественные ответы
- Помогают людям думать шире и глубже, идти дальше
- Направлены в будущее
- Не наталкивают на суждения

Упражнение
«Пила»



ПОНИМАНИЕ ЧУВСТВ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ. Техники

1. **БЫТЬ**
ВНИМАТЕЛЬНЫМ К
НЕВЕРБАЛЬНЫМ
признакам
2. уметь **слушать**
3. задавать
открытые
вопросы



Составляющие геймификации



1

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



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

2



Игровой сюжет - интересная история

3



Внедрение игры в образовательный процесс

4



Фасилитационная сессия «6 вопросов»



Жеребьевка

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

Группа 1	Группа 2	Группа 3	Группа 4

Есть у меня шестерка слуг,
Проворных, удалых.
И все, что вижу я вокруг, —
Все знаю я от них.

Они по знаку моему
Являются в нужде.
Зовут их: Как и Почему,
Кто, Что, Когда и Где.
Редьярд Киплинг

1. Кто?
2. Что?
3. Как?
4. Когда?
5. Где?
6. Сколько?

За **10 минут** составьте как можно больше вопросов
относительно создания второго игрового модуля
для каждого вопросительного слова
(по своей части геймификации)

Фильтры для вопросов:

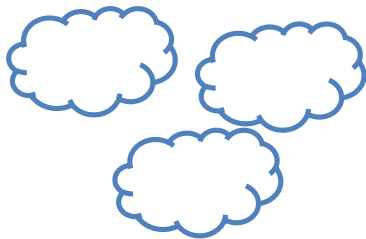
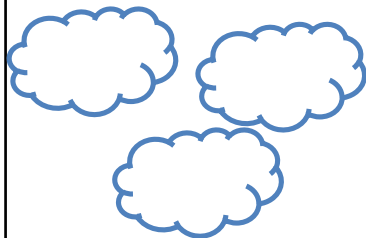
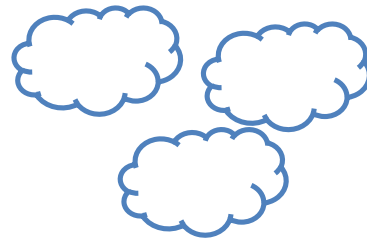
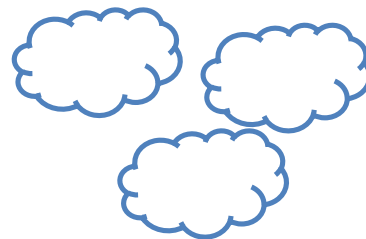
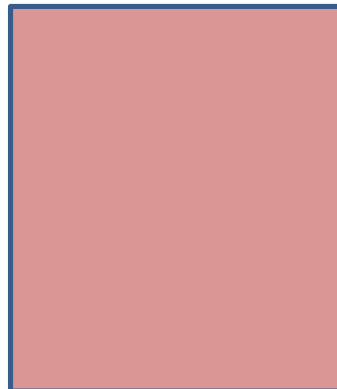
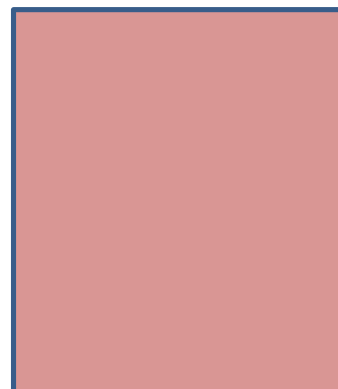
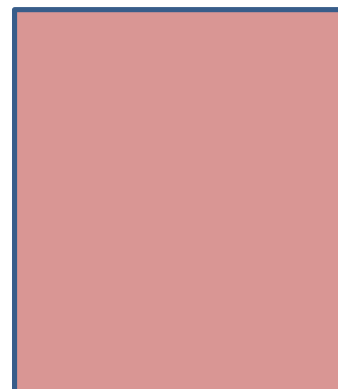

- Относится к механизму создания модуля или нет
- Вопрос про уникальность или традиционность
- Ключевой в создании модуля или второстепенный



Озвучьте 3
самых ценных
вопроса

На какие
вопросы
хотелось бы
ответить сейчас?

Групповая работа над ответами к вопросам

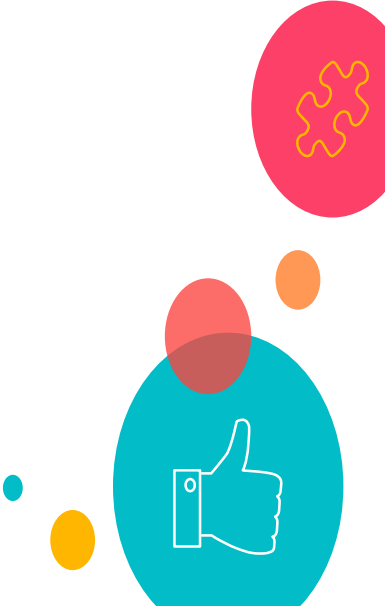
Группа 1	Группа 2	Группа 3	Группа 4
3 вопроса 	3 вопроса 	3 вопроса 	3 вопроса 
ОТВЕТЫ 	ОТВЕТЫ 	ОТВЕТЫ 	ОТВЕТЫ 

Презентация ответов





Задание ко второму игровому модулю

1. Разработать второй игровой модуль,
разместить на диске
 2. Провести взаимоэкспертизу
 3. Внедрять игровой модуль в образовательный
процесс
 4. Продолжать внедрение первого игрового
модуля
- 



Итоги встречи

Что было
интересным?

Что было
полезным?

За что
благодарен себе
и другим?

