



ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ДЕТЕЙ. ПРАКТИКИ РАЗВИТИЯ

СБОРНИК ИГРОВЫХ ПРАКТИК

Тольятти 2022

УДК 159.922.7 : 37.091.2

ББК 74 :88.35

Э 57

Рецензенты:

Григорьева И.Н., кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и психологии АНО ВО «Поволжской Академии Святителя Алексия»;

Седова Т.В., кандидат педагогических наук, учитель информатики МБУ «Лицей № 76» г.о.Тольятти

Редактор: Сергеева О.А., кандидат педагогических наук, директор МКОУ ДПО РЦ

Составитель: Гудалина Т.А., кандидат педагогических наук, заместитель директора

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ДЕТЕЙ. ПРАКТИКИ РАЗВИТИЯ: сборник материалов по итогам реализации городского сквозного проекта - Тольятти: МКОУ ДПО РЦ, 2022. 133с.

В сборнике раскрыты вопросы реализации городского сквозного проекта, направленного на внедрение в образовательный процесс муниципальных учреждений, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, геймифицированной модели «Pro-эмоции». Представлены игровые практики по развитию эмоционального интеллекта обучающихся в возрасте от 5 до 15 лет.

Данный сборник адресован руководителям и педагогическим работникам образовательных организаций всех типов.

УДК 159.922.7 : © Муниципальное казенное образовательное учреждение
37.091.2 дополнительного профессионального образования «Ресурсный центр»
ББК 74:88.35 городского округа Тольятти

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие

Лебедева Л.М., канд.пед.наук, руководитель департамента образования администрации городского округа Тольятти

Эмоциональный интеллект как навык будущего. Развитие через игру

Андрюшина О.В., канд.пед.наук, бизнес-тренер, коуч (ICF), игротехник, сертифицированный специалист по управлению проектами (ПМ-СТАНДАРТ)

Организация деятельности муниципальных образовательных учреждений по реализации городского сквозного проекта «Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс МОУ, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5 – 15 лет»

Сергеева О.А., кан.пед.наук, директор МКОУ ДПО РЦ.

Методическое сопровождение педагогов МБУ детского сада № 167 «Долинка» в рамках реализации городского сквозного проекта «Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс МОУ, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования»

Князева Е.В., заместитель заведующего по ВМР МБУ детского сада № 167 «Долинка»

Современные форматы работы с педагогическим коллективом МБУ детского сада №45 «Яблонька» в ходе реализации городского сквозного проекта «Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс муниципальных образовательных учреждений, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5 - 15 лет»

Еремينا И.С., старший воспитатель, Вертей Ю.А., педагог -психолог, МБУ детского сада №45 «Яблонька»

Внедрение игровых модулей по развитию эмоционального интеллекта дошкольников в образовательное пространство детского сада

Куклова Н.Б., заместитель заведующего по ВМР, Калужная А.С., педагог-психолог МАОУ детского сада № 27 «Лесовичок»

Опыт внедрения в образовательный процесс МБОУ ДО «Родник» игровых модулей, направленных на развитие эмоционального интеллекта у обучающихся

Клюева Ю.В., старший методист, Васильева Е.А., педагог-психолог, Попова Т.А., педагог дополнительного образования МБОУ ДО «Родник»

Опыт проведения мероприятий по развитию эмоционального интеллекта с родителями детей, обучающихся в МБОУДО «ДДЮТ»

Сараева А.А., педагог-психолог, Навалихина Е.С., методист МБОУДО «ДДЮТ»

Опыт проведения мероприятий по развитию эмоционального интеллекта, организованных совместно с родителями воспитанников МБУ детского сада № 162 «Олимпия»

Мишина Е.В., педагог-психолог МБУ детского сада № 162 «Олимпия»

ПРИЛОЖЕНИЯ

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО РАЗВИТИЮ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ОБУЧАЮЩИХСЯ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

- 1. Сценарий игрового модуля «Психологическая квест-игра «Собери ЭмОквариум»**
Яковлева А.П., воспитатель, Долбнева М.Б., воспитатель, Небогатых Н.И., воспитатель МАОУ детского сада № 27 «Лесовичок»
- 2. Сценарий непрерывной образовательной деятельности «Краски эмоций»**
Бычкова Т.Н., методист, Елауркина И.А., воспитатель МАОУ детского сада №200 «Волшебный баимачок»
- 3. Сценарный план игры-квест «Поиски улыбки»**
Кирилова В.О., воспитатель МБУ детский сад № 54 «Аленка»
- 4. Сценарный план игры драматизация «Сюрприз для Маши»**
Мугалимова Е.А., воспитатель, Бадеян А.Р., воспитатель, Щербакова Д.С., воспитатель МБУ «Лицей №6» структурное подразделение детский сад «Дельта»
- 5. Сценарий игры «Путешествие по планетам»**
Абрамова Л.А., учитель-логопед, Балашова М.А., воспитатель, Верхолюмова Н.Г., воспитатель МБУ детского сада №128 « Гвоздичка»
- 6. Конспект интерактивной игры-сказки «Крошка Енот»**
Болоцкая Е.В., старший воспитатель, Башева А.Н., воспитатель, Кулахмедова И.М., педагог-психолог МБУ детского сада №196 «Маячок»
- 7. Конспект игрового модуля «Розыскное агентство»**
Панченко Е.Б., педагог-психолог МБУ детского сада № 73 «Дельфин»
- 8. Сценарий игрового модуля «Матрешка-сюрприз»**
Кондратьева А.В., воспитатель, Козлова Е.М., воспитатель, Виноградова Ю.В., воспитатель МБУ детского сада № 199 «Муравьишка»
- 9. Сценарий игрового модуля «Буратино»**
Ефимова Е.В., педагог-психолог, Галяминская О.В., музыкальный руководитель МБУ «Школа № 89» структурного подразделения Детский сад «Радужка»
- 10. Конспект игры «ЭмоBlockS» - эмоциональные строительные блоки»**
Печурова Е.А., педагог-психолог, Кузьменко Д.В., учитель-логопед МБУ детского сада №48 «Дружная семейка»
- 11. Конспект игры «Цветик-семицветик»**
Брынцева Л.В., воспитатель, Бурцева Т.А., воспитатель МБУ детского сада № 76 «Куколка»
- 12. Дидактическая разработка игры «Как лучше поступить?»**
Щербакова М.В., педагог-психолог, Матвеева Н.В., музыкальный руководитель, Горелова О.Е., воспитатель МБУ детского сада №104 «Соловушка»
- 13. Конспект игры «БалансЭМО»**
Буравлева А.Н., методист, Иванцова Г.А., педагог-психолог, Таймолкина Е.Е., педагог-психолог МАОУ детского сада №49 «Веселые нотки»
- 14. Дидактическая разработка игрового модуля «Эмоциональный компас»**
Качалова И.В., педагог-психолог, Клемина Т.В., воспитатель МБУ детского сада № 34 «Золотая рыбка»

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО РАЗВИТИЮ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ОБУЧАЮЩИХСЯ ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

15. **Конспект игрового модуля «Эмоции на бумаге»**
Харитонова Ю.В., педагог дополнительного образования, Латипова В.А., педагог дополнительного образования МБОУ ДО «Икар»
16. **Конспект игрового модуля «Гарри Поттер в мире эмоций»**
Чапоргина О.В., методист, Павловская Н.А., методист МБОУДО ДТДМ
17. **Конспект игрового модуля «Путешествие в мир эмоций: учимся управлять отношениями»**
Клюева Ю.В., старший методист, Васильева Е.А., педагог-психолог, Попова Т.А., педагог дополнительного образования МБОУ ДО «Родник»
18. **Буклеты «Эмоциональный интеллект»**
Навалихина Е.С., методист МБОУДО «ДДЮТ»
19. **Диагностический инструментарий «Определение уровня эмоционального интеллекта обучающихся 5-7 лет» (модифицированная методика Н. Холла)**
20. **Тестовая тетрадь определения эмоционального интеллекта для девочки**
21. **Тестовая тетрадь определения эмоционального интеллекта для мальчика**
22. **Диагностический инструментарий «Определение уровня эмоционального интеллекта обучающихся 7-11 лет» (модифицированная методика Н. Холла)**
23. **Диагностический инструментарий «Определение уровня эмоционального интеллекта обучающихся 12-15 лет» (модифицированная методика Н. Холла)**

ПРЕДИСЛОВИЕ

*Лебедева Л.М.,
канд.пед.наук,
руководитель департамента образования
администрации городского округа Тольятти*

Национальный проект «Образование» и входящий в его состав Федеральный проект «Успех каждого ребенка» нацелен на обеспечение условий для воспитания гармонично развитой личности, поддержки и развития способностей и талантов детей. Научно обоснованно, что степень мотивации человека к развитию, его профессиональный выбор, способность интегрироваться в коллектив и умение работать в команде во многом зависят от эмоционального интеллекта. Человек с развитым эмоциональным интеллектом умеет считывать такие сигналы, как раздражение, радость или гнев, способен реагировать не на поступки и эмоции, а на причины, которые за ними стоят. Сегодня эмоциональный интеллект ценится выше, чем уровень знаний или умственные способности: ведь умение контролировать свои эмоции, чувствовать настроение других людей – это ключ успеха в бизнесе и личной жизни.

Муниципальная система образования городского округа Тольятти на протяжении нескольких лет успешно внедряет проектно-ориентированное управление, как инструмент реализации стратегических приоритетов и направлений государственной политики. Новым вектором в развитии системы образования городского округа стала организация департаментом образования реализации городских сквозных проектов. С 2020 года в образовательных учреждениях начата реализация городских сквозных проектов, один из которых направлен на развитие эмоционального интеллекта обучающихся.

Как показывает практика и проведенные исследования, одним из наиболее эффективных подходов к развитию эмоционального интеллекта, является игра. Для развития эмоционального интеллекта детей и подростков в образовательный процесс учреждений дошкольного и дополнительного образования в рамках городского сквозного проекта «Внедрение геймифицированной модели “Рго-эмоции” в образовательный процесс МОУ, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5-15 лет» внедрена геймифицированная модель, позволяющая создавать у обучающихся целостный образовательный опыт, включающий знания, навыки и личностные качества.

В сборнике вы познакомитесь с итогами реализации проекта, результатами использования разработанных или модифицированных игровых практик, позволяющих развивать у детей эмоциональный интеллект. Игры и упражнения, представленные в приложении, будут полезны при организации образовательного процесса с обучающимися от 5 до 15 лет в учреждениях основного и дополнительного образования.

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ КАК НАВЫК БУДУЩЕГО. РАЗВИТИЕ ЧЕРЕЗ ИГРУ

*Андрюшина О.В.,
канд.пед.наук, бизнес-тренер,
коуч (ICF), игротехник,
сертифицированный специалист
по управлению проектами (ПМ-СТАНДАРТ)*

Растущая сложность и неопределенность мира требуют развития у детей и подростков таких компетенций, которые позволят им справиться с увеличивающимся информационным потоком, не поддаваться стрессу и сохранять стабильное эмоциональное состояние.

Ключевым навыком, который необходимо развивать у подрастающего поколения, является эмоциональный интеллект. Это **способность осознавать и идентифицировать собственные эмоции и переживания, а также распознавать эмоциональное состояние других людей, и использовать эти знания для решения практических задач.**

Термин «Эмоциональный интеллект» (EQ) был впервые представлен двумя исследователями Питером Салавей и Джоном Майером, позже Даниель Гоулман популяризировал его в своем одноименном труде, вышедшем в 1996 г. Д. Гоулман доработал структуру модели эмоционального интеллекта, включив в нее четыре составляющих: самосознание, самоконтроль, социальная чуткость, управление взаимоотношениями [1].

Основоположник позитивной психологии Мартин Селигман совместно с коллегами на протяжении тридцати лет изучали связь между эмоциональным состоянием и продуктивностью человека. Результатами множества экспериментов явилось доказательство того, что хорошее самочувствие и работоспособность - это следствия оптимистичного восприятия действительности и пережитых приятных эмоций, а также, что воспитание оптимизма важно начинать с детства [2].

Эмоциональный интеллект включен в перечень основных навыков будущего в большинстве стран мира, поскольку от него во многом зависит степень мотивации человека к развитию, его профессиональный выбор, способность интегрироваться в коллектив и умение работать в команде.

Городской сквозной проект «Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс МОУ, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5-15 лет» (далее-проект) направлен на развитие эмоционального интеллекта у обучающихся образовательных учреждений посредством реализации **геймифицированной модели «Pro-эмоции».**

В основу модели положена структура эмоционального интеллекта, включающая четыре компонента:

1. распознавание (идентификация) своих эмоций;
2. понимание эмоций других людей;
3. управление своими эмоциями
4. управление отношениями (создание атмосферы контакта).

Работа с каждым компонентом начинается на встречах педагогов - творческих мастерских, и включает изучение его содержания, работу с практическими инструментами и генерирование идей для разработки игровых модулей. Дальнейшее их создание и реализация продолжаются в образовательных учреждениях.

Распознавание (идентификация) своих эмоций является первым шагом к управлению ими и представляет собой способность понимать, осознавать и принимать свои эмоции. Развитие этой способности проводится посредством:

- 1) систематического задавания вопроса «Что я сейчас чувствую?»;
- 2) расширения эмоционального словаря, например, с помощью «Колеса эмоций» Роберта Плутчика;
- 3) позволения быть любой эмоцией, признания ее.

Понимание эмоций других связано с эмпатией, включающей способность человека распознавать эмоциональное состояние других людей и адекватно реагировать на его проявления. Эта способность необходима для выстраивания эффективных коммуникаций и формирования доброжелательных отношений. Практики, используемые в проекте, направлены на работу с вербальными и невербальными составляющими коммуникации, с умением слышать собеседника, задавать ему открытые вопросы.

Управлению своими эмоциями уделяется значительное внимание в проекте. Среди основных подходов рассматриваются: связь эмоций и гормонов, рефрейминг, алгоритм выбора эмоции, способы утилизации негативных эмоций, приемы эмоциональной саморегуляции и другие.

Управление отношениями (создание атмосферы контакта) направлено на создание поля взаимодействия (партнерство и поддержку) через намерение (внутреннюю позицию), невербальные методы, использование речевых рамок («Я-сообщение»), комплименты, поддерживающую обратную связь.

В рамках участия в проекте в каждом образовательном учреждении создаются четыре игровых модуля по каждому из четырех компонентов эмоционального интеллекта.

Игровой модуль представляет собой игровые техники, направленные на достижение неигровых, реальных целей - развитие у обучающихся одного из компонентов эмоционального интеллекта. К составным частям игрового модуля относятся:

- игровые элементы: очки, бейджи, валюта, награды, звезды и др.;
- игровая механика - набор правил и способов, реализующих взаимодействие игрока и игры, создающих динамику игры;
- игровой сюжет - интересная история, увлекающая игроков.

Все четыре тематических игровых модуля, включающих игровые элементы, игровую механику и игровой сюжет составляют геймифицированную модель «Pro-эмоции».

Процесс разработки игрового модуля продолжается его внедрением в образовательный процесс учреждения. Таким образом, в течение учебного года происходит внедрение четырех игровых модулей. Они могут быть как взаимосвязанными между собой, так и самостоятельными.

Опыт проведения творческих мастерских для педагогов показывает высокий уровень их интереса к теме эмоционального интеллекта, мотивацию к проявлению креативности при создании игровых модулей, стремление делиться наработками и идеями.

Системный подход к внедрению игровых модулей, направленных на развитие эмоционального интеллекта, в образовательный процесс учреждения позволит получить существенные результаты у обучающихся, что в свою очередь, поможет им успешно адаптироваться в окружающем мире, проявлять зрелость и эффективность эмоциональных реакций, сформировать доверие к себе, другим людям и миру, научиться устанавливать взаимопонимание с разными людьми, использовать эмоции как ресурс для эффективной самореализации.

Литература:

[1] Гоулман Д. Эмоциональное лидерство: Искусство управления людьми на основе эмоционального интеллекта. - М.: Альпина Бизнес Букс, 2005.

[2] Селигман М. Ребенок-оптимист. Проверенная программа формирования характера / Мартин Селигман совместно с Карен Рейвич, Лайзой Джейкокс, Джейн Гилхэм ; пер. с англ. А. Богдановой. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014

**Организация деятельности
муниципальных образовательных учреждений
по реализации городского сквозного проекта
«Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в
образовательный процесс МОУ, реализующих образовательные
программы дошкольного и дополнительного образования, с
целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5 –
15 лет»**

*О.А.Сергеева, к.пед.н., директор
МКОУ ДПО РЦ*

**«В основе каждой сильной эмоции
лежит побуждение к действию.
Умение управлять этим побуждением
составляет сущность эмоционального интеллекта».**

*Дэниел Гоулман писатель,
психолог, научный журналист*

Теоретическими основами развития эмоционального интеллекта занимаются ученые и практики как в нашей стране, так и за рубежом. Развитый эмоциональный интеллект открывает перед людьми огромные возможности в любой сфере жизни. Эмоциональный интеллект преподносится как абсолютный ключ к успеху во всех сферах жизни: в школе, на работе, во взаимоотношениях (2).

Как подчеркивают наши ученые и эксперты, люди с развитым эмоциональным интеллектом умеют договариваться с другими людьми, принимать решения и правильно реагировать на негативные ситуации (1). Человек с развитым эмоциональным интеллектом реагирует на причины, а не на действия или эмоции. Это помогает ему правильно воспринимать критику, понимать других людей и отвечать им адекватной реакцией (5).

Способность к пониманию, и способность к управлению эмоциями может быть направлена как на собственные эмоции, так и на эмоции других людей. Поэтому можно говорить о внутриличностном и межличностном эмоциональном интеллекте. Эти два варианта предполагают актуализацию разных когнитивных процессов и навыков, однако они должны быть связаны друг с другом (3).

Бесспорно, эмоции играют значительную роль в регуляции поведения человека, причем они могут быть как деструктивные, так и позитивные, таким образом, суть «эмоционального интеллекта» означает наличие у субъекта социальной деятельности умения или такой способности, которая позволяет контролировать свои эмоции и различать эмоции окружающих (4).

Понимая важную роль эмоционального интеллекта в жизни людей, особенно его развитие у детей и подростков, в рамках проектно-ориентированного подхода к развитию образовательных учреждений в сентябре 2020 года был разработан и реализован в течение 2-х лет городской сквозной проект «Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс МОУ, реализующих образовательные программы дошкольного и

дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5 – 15 лет» (далее - Проект).

С целью организации деятельности муниципальных учреждений приказом департамента образования администрации городского округа Тольятти был определен координатор в лице муниципального образовательного учреждения дополнительного профессионального образования «Ресурсный центр» (далее – МКОУ ДПО РЦ), а также утверждены участники проекта - 45 учреждений дошкольного и дополнительного образования (далее - МОУ), из них 34 - учреждения дошкольного образования, 4 - учреждения дополнительного образования, 6 - учреждений общего образования со структурными подразделениями детскими садами, 2 - учреждения общего образования со структурным подразделением дополнительного образования.

Целью Проекта стало развитие эмоционального интеллекта у обучающихся МОУ, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования (далее – МОУ), посредством реализации геймифицированной модели «Pro-эмоции».

Для достижения цели Проекта были поставлены следующие задачи:

1. Поэтапное внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции».
2. Мониторинг уровня развития эмоционального интеллекта у обучающихся с использованием адаптированной методики (Холла).
3. Освоение педагогами основ развития эмоционального интеллекта обучающихся и элементов геймификации образовательного процесса.
4. Разработка педагогами игровых практик, направленных на развитие эмоционального интеллекта у обучающихся.
5. Внедрение системы взаимообмена игровыми практиками по развитию эмоционального интеллекта.

В рамках организационного этапа были разработаны и утверждены: паспорт Проекта, состав участников, план реализации Проекта, а также создана структура управления.

В Проекте принимало участие 512 педагогов (28% от общего количества педагогических работников учреждений-участников), 45 заместителей руководителей МОУ, ответственных за реализацию проекта. Педагогические коллективы осуществляли работу с 4826 детьми в возрасте от 5 до 15 лет.

Организационно-методическое сопровождение реализации Проекта работники МКОУ ДПО РЦ начали с разработки цифровой платформы для взаимосвязи с участниками Проекта, где были представлены такие разделы, как «Доска объявлений», «Методические рекомендации», «Мониторинги», «Экспертиза» и т.п. Это позволило каждому участнику Проекта работать автономно в системе, прикрепляя разработанные игры, проводя взаимоэкспертизу игровых модулей, заполняя данные мониторинга, знакомясь с методическими рекомендациями по данной теме.

Следующим этапом работы стало проведение для коллективов учреждений установочного семинара «Эмоциональный интеллект как ключевая компетенция настоящего и будущего», автором которого стала Андриюшина О.В., канд.пед.наук, бизнес-тренер, коуч (ICF), игротехник, сертифицированный специалист по управлению проектами (ПМ-СТАНДАРТ), сопровождавшая педагогов на протяжении всей работы по внедрению геймифицированной модели «Pro-эмоции».

В рамках деятельности по реализации Проекта была организована работа творческой группа педагогов-психологов, которая адаптировала используемую для взрослых методику

Н. Холла по определению уровня развития эмоционального интеллекта для дошкольников. Разработаны были три опросника в соответствии с возрастом обучающихся и рабочие тетради для мальчиков и девочек 5-ти - 7-ми лет.

С сентября 2020 года МКОУ ДПО РЦ была проведена серия творческих мастерских «Эмоциональный интеллект как навык 21 века» с постоянным составом участников. Тематика 4-х мастерских соответствовала структурным компонентам модели эмоционального интеллекта: «Осознание своих эмоций» (октябрь 2020 г.), «Понимание эмоций других людей» (декабрь 2020 г.), «Управление своими эмоциями» (февраль 2021 г.), «Управление отношениями» (апрель 2021 г.). Методические материалы творческих мастерских размещены на цифровой платформе и доступны всем МОУ - участникам Проекта. На заседаниях творческих мастерских и на других методических мероприятиях был представлен опыт создания и реализации игровых модулей наиболее активными и творческими педагогами ряда учреждений (МОУ детские сады №№ 27, 34, 45, 48, 49, 73, 76, 79, 104, 120, 128, 147, 162, 199, «Школа № 89» со структурным подразделением детским садом «Радужка», МБОУ ДО ДТДМ, «Икар», «Родник», ДДЮТ, «Школа № 86» ЦДО «Радуга»).

По итогам работы творческих мастерских была организована деятельность творческих групп в учреждениях по разработке игровых модулей по изученной тематике. За 2 года педагогами было разработано более 280 игровых модулей.

В рамках Проекта был обеспечен взаимообмен игровыми практиками с помощью взаимоэкспертизы педагогами игровых модулей других образовательных учреждений на цифровой платформе.

Результатом первого года реализации Проекта стало представление педагогическому сообществу города педагогами МОУ мастер-классов по применению игровых модулей для развития эмоционального интеллекта в образовательном процессе на секции заместителей руководителей городской августовской конференции в 2021 году «Саммит позитивных перемен «Современные подходы в развитии образовательного учреждения».

На второй год реализации Проекта была продолжена работа МКОУ ДПО РЦ по организационно-методическому сопровождению деятельности педагогических коллективов. Было проведено еще четыре творческих мастерских, на которых педагогов научили разрабатывать игровые модули, направленные уже на развитие **нескольких компонентов эмоционального интеллекта**. Выбор тех или иных компонентов, наполнение игрового модуля соответствующим содержанием были основаны на данных мониторинга уровня развития эмоционального интеллекта, педагогическом наблюдении за обучающимися и осуществлялось решением творческой (рабочей, проектной) группы МОУ.

Одним из значимых мероприятий в рамках Проекта стало проведение методического диалога **«Эмоциональный интеллект обучающихся. Способы его развития в образовательном процессе»**. Мероприятие позволило проектным командам 13 МОУ представить опыт, накопленный за время реализации проекта. Методический диалог прошел в формате трех питч-сессий. Коллеги в режиме диалога активно обсуждали особенности внедрения элементов представленных игровых модулей в образовательный процесс, делились рекомендациями и «находками».

По итогам второго года реализации Проекта была организована фасилитационная сессия «Эмоциональный интеллект педагога», где участники познакомились с моделью «Счастье в деятельности» как направлением развития эмоционального интеллекта,

проанализировали источники счастья в своей профессиональной деятельности, определили направления повышения внутреннего благополучия. Педагогам были представлены практики повышения позитивного эмоционального фона, саморазвития и формирования внутреннего благополучия.

Особую роль в развитии эмоционального интеллекта обучающихся играет семья, ее стиль общения, традиции, эмоциональная культура. Поэтому на протяжении работы в рамках Проекта каждое учреждение осуществляло взаимодействие с родителями. В качестве участников было привлечено более 2600 родителей. Родители стали не только участниками мероприятий в МОУ, но и помощниками в изготовлении пособий для игр, с интересом участвовали в интерактивных игровых развлечениях вместе с детьми.

Реализация городского проекта, участниками которого являются почти все дошкольные учреждения города, требует от организаторов четкой работы с МОУ по мониторингу контрольных точек и показателей проекта. Была организована в каждом учреждении два раза в год диагностика обучающихся, участников проекта, по таким показателям, как уровень развития эмоционального интеллекта, уровень тревожности. Как результат деятельности по внедрению игровых модулей развития эмоционального интеллекта в образовательный процесс, доля обучающихся со средним и высоким уровнями развития эмоционального интеллекта увеличилась с 86% в 2020 году до 90,3% к концу 2021 года. Доля обучающихся с высоким уровнем тревожности, наоборот, снизилась с 19,6% до 12,2% в конце 2021 года в сравнении с сентябрем 2020 года.

Систематическая деятельность по разработке и внедрению игровых модулей в образовательный процесс МОУ в течение периода реализации Проекта обеспечила положительную динамику уровня развития эмоционального интеллекта, динамику снижения уровня тревожности обучающихся. Отмечается заинтересованность педагогов в разработке и использовании в образовательной деятельности новых подходов для достижения образовательных результатов.

Литература

1. Адушкина // Педагогическое образование в России. – 2015. – № 9. – С. 47–51.)
2. Андреева, И.Н. Эмоциональный интеллект: исследования феномена / И.Н. Андреева // Вопросы психологии. – 2006. – № 3. – С. 78–86.
3. Люсин, Д.В. Современные представления об эмоциональном интеллекте / Д.В. Люсин // Социальный интеллект: теория, измерение, исследования : сб. ст. / Ин-т психологии Рос. акад. наук ; под ред. Д.В. Люсина, Д.В. Ушакова. – М., 2004. – С. 29–36.
4. Пантелеева, Т.В. Краткий очерк истории развития проблематики эмоционального интеллекта в отечественной психологии / Т.В.Пантелеева. – Текст : непосредственный // Актуальные вопросы современной психологии : материалы III Междунар. науч. конф. (г.Челябинск, февраль 2015 г.). – Челябинск : Два комсомольца, 2015. – С.19-25.
5. Шиманская, В. Коммуникация. - ООО «Альпина Паблишер», 2020, С. 110.

МЕТОДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ПЕДАГОГОВ МБУ ДЕТСКОГО САДА № 167 «ДОЛИНКА» В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ГОРОДСКОГО СКВОЗНОГО ПРОЕКТА «ВНЕДРЕНИЕ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОЙ МОДЕЛИ «PRO-ЭМОЦИИ» В

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС МОУ, РЕАЛИЗУЮЩИХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ ДОШКОЛЬНОГО И ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

*Князева Е.В.,
заместитель заведующего
по воспитательной и методической работе
МБУ детского сада № 167 «Долинка»*

Основной задачей методического сопровождения в процессе проектной деятельности является создание такой образовательной среды, в которой будет полностью раскрыт творческий потенциал каждого педагога и всего педагогического коллектива [1]. В работе с педагогами мы используем как традиционные, так и не традиционные методы и формы методической работы, когда педагог является не просто пассивным слушателем, а активным деятелем процесса обучения.

Приступая к реализации городского сквозного проекта «Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс МОУ, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5-15 лет», перед педагогическим коллективом была поставлена единая методическая задача - повысить уровень компетенции педагогов в вопросах развития эмоционального интеллекта дошкольников, обучить их методам и приемам работы с детьми и оказать конкретную практическую помощь воспитателям в совершенствовании форм и методов в работе с дошкольниками.

В ходе реализации проекта мы использовали следующие формы работы с педагогами:

- погружение в тему через изучение методической литературы и методических материалов (видеороликов, тематических альбомов, презентаций), представляющих опыт работы коллег из других регионов;

- подготовку и проведение семинаров-практикумов «Эмоции в жизни детей», «Развитие эмоций у детей дошкольного возраста через игру», «Игровые педагогические технологии для развития эмоционального интеллекта», направленных на знакомство педагогов с играми и упражнениями по формированию эмоционального интеллекта у дошкольников;

- проведение семинаров-тренингов «Развитие эмоциональной гибкости педагога», «Профилактика синдрома эмоционального выгорания у педагогов», способствующих профилактике конфликтов между педагогами, психоэмоциональной разгрузке и саморегуляции педагогов;

- проведение мастер-класса «Сторителлинг. Правила рассказывать истории» с целью внедрения в образовательный процесс технологии «сторителлинга». Данная технология направлена на создание эмоциональных связей, с помощью которых можно управлять вниманием и чувствами обучающихся. Главное - расставлять нужные акценты, заостряя внимание на важных вещах, для того чтобы история осталась в детской памяти на долгое время, и вошла в арсенал педагогических инструментов, способствующих развитию эмоционального интеллекта обучающихся [3]. Всего было проведено более 10 методических мероприятий.

В работе с педагогами мы применяли такие методы и приёмы создания доброжелательной атмосферы в коллективе как «День комплиментов» (каждому сотруднику нужно сделать искренний комплимент); «Поделись хорошим настроением» (эмоциональный отклик, взаимодействие и обмен в групповом чате в мессенджере Viber фотографиями красивых пейзажей, цветов, забавных животных, стихами, высказываниями и т.д.). Это обеспечило доброжелательную атмосферу в коллективе, интерес и готовность

педагогов к совершенствованию компетенции в вопросах развития эмоционального интеллекта обучающихся.

Действенная форма работы с педагогами - конкурсное движение. Смотр-конкурс «Лучшая игра по развитию эмоционального интеллекта», организованный в МБУ детском саду «Долинка», позволил популяризовать деятельность в рамках городского сквозного проекта и привлечь к процессу разработки игровых модулей, направленных на развитие эмоционального интеллекта, всех педагогов, работающих в старших и подготовительных группах детского сада. Итогом смотра-конкурса стал банк игр, техник, упражнений, направленных на развитие эмоционального интеллекта дошкольников. Педагогами было разработано и успешно апробировано в работе с детьми на практике 9 авторских игр («Букет настроения», «Путешествие Тани и Вани по сказки «Золотой ключик», «Путешествие в страну эмоций», «Круг настроения» и др.), составлены картотеки «добрых игр», обновлены атрибуты и игровые пособия.

Проведение смотра-конкурса «Лучший центр эмоций» способствовало обновлению и пополнению развивающей предметно-пространственной среды в ДОУ. Во всех группах оформлены «Центры эмоций», в 3 группах коррекционной направленности оборудованы уголки уединения, на 30% увеличилась оснащённость психологического кабинета и на 20% оснащённость групп игровыми пособиями для детей и взрослых. Педагоги дополнили уголки эмоций авторскими играми, календарями, лэпбуками, книжками-малышками и другими пособиями, послужившими дидактическим материалом для проведения образовательной деятельности с детьми по развитию у них эмоционального интеллекта.

Эффективная форма методического сопровождения педагогов - «Открытые видеопросмотры». Образовательная деятельность по развитию эмоционального интеллекта воспитателя с детьми записывается на видео, просматривается и анализируется совместно с другими педагогами. За время реализации проекта провели самоанализ 13 видеоматериалов педагогов учреждения, что позволило оценить эффективность используемых методов и приемов в работе с детьми, повысить уровень компетенции педагогов в вопросах развития эмоционального интеллекта дошкольников.

Широко используется такая форма работы, как «Школа молодых и малоопытных педагогов». Для молодых педагогов опытные коллеги проводят мастер-классы по изготовлению «Лэпбука эмоций», тактильных книжек-малышек «В гостях у сказки», «Календарей интересных событий группы», «Экрана эмоций», «Куба настроения».

С целью вовлечения всех участников образовательных отношений в совместную деятельность по формированию эмоционального интеллекта дошкольников с педагогами были организованы тренинги и мастер-классы по работе с родителями воспитанников: «Я и мое настроение», «Подари улыбку маме», «Расскажи про свою радость», «Как справиться с плохим настроением», «От улыбки станет мир светлее».

Педагоги, участники данного проекта, провели с родителями воспитанников серию семинаров-практикумов «Эмоции в жизни детей», на которых знакомили с понятием «эмоциональный интеллект», рассказывали об актуальности его развития у дошкольников, призывали родителей формировать эмоциональный интеллект у детей через игровую деятельность, практически апробировали варианты различных игр и упражнений. В течение реализации проекта более 55% родителей активно включились в мероприятия по развитию эмоционального интеллекта у детей дошкольного возраста, проведено 6 совместных мероприятий, получены положительные отзывы о проведенной работе.

Одним из результатов, подтверждающих успешность деятельности, является увеличение за время реализации проекта доли педагогов, включённых в деятельность по развитию эмоционального интеллекта воспитанников, с 17,5% до 40%.

Таким образом, анализ деятельности в рамках проекта показал, что комплексное методическое сопровождение педагогов обеспечивает повышение их общего профессионального уровня, раскрывается их творческий потенциал и достигается главная цель этой деятельности - повышение качества и результативности организации

образовательной деятельности по развитию эмоционального интеллекта детей дошкольного возраста.

Список литературы:

1. Белая К. Ю. Методическая работа в ДОУ: Анализ, планирование, формы и методы. М.: ТЦ Сфера, 2005. 93 с.
2. Волобуева Л. М. Работа старшего воспитателя ДОУ с педагогами. М.: ТЦ Сфера, 2008. 96 с.
3. Симмонс А. Сторителлинг. Как использовать силу историй. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. 177 с.

Современные форматы работы с педагогическим коллективом МБУ детского сада №45 «Яблонька» в ходе реализации городского сквозного проекта «Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс муниципальных образовательных учреждений, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5 - 15 лет»

*Еремина И.С., старший воспитатель,
Вертей Ю.А., педагог - психолог,
МБУ детского сада №45 «Яблонька»*

Проектный метод признан одним из самых результативных в образовательной практике дошкольных учреждений. Разработка и реализация проектов развития учреждения, участие в городских проектах - форма организации деятельности педагогов, ставшая привычной для образовательной системы городского округа Тольятти. Так, с сентября 2020 года коллектив МБУ детского сада №45 «Яблонька» стал участником городского сквозного проекта «Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс муниципальных образовательных учреждений, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5 - 15 лет» (далее - проект). В проект было вовлечено 160 воспитанников, 160 родителей, 20 педагогов.

МБУ детский сад №45 «Яблонька» посещают воспитанники с ОВЗ (тяжелые нарушения речи). Эмоционально-волевая сфера у этой категории детей развивается медленно и нуждается в бережном отношении. Нашим воспитанникам труднее, чем их нормально развивающимся сверстникам усваивать нормы поведения, давать оценку своим нравственным поступкам и правильно оценивать моральные поступки сверстников.

С учетом этих особенностей, педагогами была разработана и внедрена в режимные моменты игровая практика «Утренний сбор». Воспитатели старших и подготовительных групп нашего учреждения каждое утро проводили анализ эмоционального состояния детей, настраивали на позитивную деятельность в течение всего дня. Обязательным стало применение игры «Эмоциональный словарь», где дети вербально объясняли то, как они понимают различно окрашенное эмоциональное состояние сверстника. Наиболее содержательные и успешно реализованные «Утренние сборы» педагоги демонстрировали своим коллегам на мастер-классах в рамках мероприятий системы методической деятельности учреждения.

Педагоги часто воспринимают участие в проекте как дополнительную нагрузку, поэтому эта деятельность вызывает у них сопротивление. При организации деятельности коллектива нашего учреждения по реализации проекта мы тоже столкнулись с данной проблемой. Преодолеть возникшее сопротивление инновациям помогло внедрение в практику разнообразных интерактивных форм работы с педагогами, участниками проекта: фасилитационная сессия, психологический тренинг, видеотренинг, флештренинг, круглый стол, психологические и деловые игры.

Взаимодействие с педагогами, членами рабочей группы детского сада по реализации проекта, строилось по принципам системности и последовательности и делилось на несколько этапов: ориентировочный (вовлечение педагогов в работу), реконструктивный (практическая деятельность) и заключительный (подведение итогов работы).

На вводном, ориентировочном этапе мы использовали такие традиционные формы работы с педагогическим коллективом как групповые и индивидуальные консультации, просмотр социальных роликов, информирование посредством размещения информации о проекте на стендах. Для активного вовлечения педагогов в работу по проекту была проведена фасилитационная сессия «Мы вместе», на которой мы сделали акцент на том, какое значение имеет эмоциональный интеллект в общем развитии ребенка, разъяснили педагогам почему все больше и больше появляется детей с болезненным состоянием алекситимией – неумением правильно воспринимать и оценивать свое эмоциональное состояние и эмоциональное состояние сверстников. Педагоги познакомились с различными типами темперамента воспитанников и их влиянием на эмоциональное состояние ребенка.

Активной формой работы с педагогами на этапе практической деятельности стали психологические тренинги. За время реализации проекта были проведены тренинги по темам: «Развитие эмоционального интеллекта воспитанников», «Пойми меня, когда я веду себя плохо», «Дети и взрослые - жители одной планеты», «Волшебная страна чувств». Психологические тренинги были направлены на выработку специальных профессиональных компетенций педагогов посредством использования заранее подобранных упражнений. На тренингах педагоги знакомились с такими понятиями как, психологические рамки, границы ребенка, выученная беспомощность ребенка, привязанности в семье, детские психологические травмы, детские конфликты, конфликты в системе детско-родительских отношений. При проведении тренингов мы широко использовали наглядный материал, решали педагогические ситуации, отработывали навыки поведения педагогов.

Видеотренинг-это еще одна форма психологического и методического сопровождения педагогов, основанная на просмотре видеозаписи специально подготовленной нестандартной ситуации, психологического этюда, конфликта, с целью выработки группой определенного решения. Если ситуация реальная и персональная, то решать ее чрезвычайно сложно, а если она специально смоделирована и обезличена, то у участников тренинга появляется возможность быть беспристрастным и решать ее аргументированно, без лишних эмоциональных затрат. Видеотренинг «Я тебя понимаю, я тебя принимаю» помог через фильтры сознания воспринимать слова и фразы, которые не следует говорить ребенку, поскольку он воспринимает их негативно, и дать оценку словам, мотивирующим к действиям и послушанию, и словам, которые препятствуют этому. Педагоги высоко оценили внедрение в практику работы видеотренингов и справедливо отметили их результативность.

Флештренинг предполагает просмотр специально смонтированного музыкально оформленного видеоряда с последующим обсуждением в группе. Это своеобразный тренажер, позволяющий педагогам наращивать свой практический опыт в понимании себя и окружающих. Проведенный нами флештренинг «Доброта спасет мир» помог осознать педагогам, что каждое негативное действие запускает определенную негативную программу, а каждое позитивное действие дает шанс ее исправить. Представленный на тренинге видеоряд указал педагогам на необходимость позитивно воспринимать мир без клише и шаблонов.

С целью выработки общего мнения и позиции участников по вопросу использования различных подходов к развитию эмоционального интеллекта у воспитанников мы организовали дискуссии в форме круглого стола по теме «Правила нашего движения». Это позволило каждого присутствующего сделать активным участником обсуждения вопросов:

какие методы допустимо проявлять педагогам в общении, от использования каких лучше воздержаться. Например, приказ, распоряжение, угроза, шантаж воспринимаются коллегами как угроза нарушения их личных границ, а просьба, предложение, обсуждение воспринимаются как приглашение к сотрудничеству.

Деловая игра – еще одна активная форма работы с педагогическим коллективом. В ходе деловой игры «Несимпатичный ребенок» участники обсуждали эффективные приемы взаимодействия с детьми, имеющими проблемы в развитии. Игроки делились на команды, представляли групповые решения, а эксперты оценивали их правильность и возможность применения на практике. Это позволило каждому педагогу получить возможность представить собственный опыт и освоить практический опыт коллег.

Проведенные с педагогами, вовлеченными в проект, психологические игры, в отличие от деловых, ярко эмоционально окрашены и дали возможность лучше узнать личностные особенности, скрытые интересы друг друга. Психологическая игра «Четыре стихии» позволила педагогам в метафорическом образе презентовать коллегам свой внутренний мир в виде природной стихии: воды, огня, воздуха и земли. Каждая стихия имеет характеристики, присущие внутреннему миру людей, это очень помогает при организации взаимодействия в условиях неопределенности. Кроме того, педагоги познакомились с игрой, которая называется «Мои состояния: девочка, девушка, хозяйка, женщина». В этой игре в теплой и дружеской атмосфере участники получили возможность познакомиться друг друга со своими успешными социальными ролями в жизни; актуализировать основные затруднения, возникающие у них при взаимодействии с окружающим миром; получить поддержку. И таким образом осознать, что они не одиноки в своих проблемах, их проблемы не уникальны, они разрешимы. Эта игра позволила значительно расширить поведенческий репертуар ее участников - педагогов.

Всего проведено 18 методических мероприятий с общим охватом 110 человек. Педагоги с удовольствием принимали участие в различных мероприятиях проекта. Произошло увеличение доли педагогов-участников проекта в 2021 году по сравнению с 2020 годом с 34% до 57%. Качественно изменились взаимоотношения в коллективе. Так, проводя диагностику удовлетворенности условиями жизнедеятельности в учреждении, было отмечено, что она является оптимальной, 97% педагогов удовлетворены условиями своей работы, кроме того, было отмечено, что психологический климат в коллективе оптимальный (на это указали 96% педагогов).

По итогам мониторинга в 2021 году в сравнении с результатами 2020 года доля детей с высоким уровнем развития эмоционального интеллекта выросла на 12%. Воспитанники стали более осмысленно комментировать предложенные им картинки и материалы, давали аргументированные ответы на поставленные вопросы, подкрепляли свои ответы примерами. Наблюдалась позитивная динамика снижения доли детей с высоким уровнем тревожности: с 8% в 2020 году до 6% в 2021 году.

Итоги реализации проекта, полученные результаты образовательной деятельности, отзывы педагогов позволили убедиться в результативности использования описанных форм взаимодействия с педагогами по преодолению их сопротивления инновациям, обеспечению высокой вовлеченности и активности в реализации проекта, совершенствованию профессионально-личностных компетенций, повышению удовлетворенности педагогической деятельностью.

**ВНЕДРЕНИЕ ИГРОВЫХ МОДУЛЕЙ ПО РАЗВИТИЮ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА
ДОШКОЛЬНИКОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО ДЕТСКОГО САДА**

*Куклова Н.Б.,
заместитель заведующего
по воспитательной и методической работе,
Калюжная А.С.,
педагог-психолог
МАОУ детского сада № 27 «Лесовичок»*

В рамках реализации городского сквозного проекта «Внедрение геймифицированной модели «Про-эмоции» в образовательный процесс МОУ, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5-15 лет» в МАОУ детском саду №27 «Лесовичок» городского округа Тольятти проведена активная работа по созданию и внедрению игровых модулей в образовательное пространство детского сада. В проект было вовлечено 178 детей, 215 родителей, 29 педагогов.

Работа осуществлялась по нескольким направлениям: 1) разработка и реализация игровых модулей, 2) вовлечение родителей в процесс развития эмоционального интеллекта обучающихся, 3) создание ситуации успеха для каждого ребенка. Раскроем каждое подробнее.

Первое направление предполагает внедрение в образовательный процесс игр, игровых упражнений и занятий, авторских и модифицированных игровых пособий, составляющих игровые модули, направленные на поступательное развитие компонентов эмоционального интеллекта у детей 5-7 лет: от осознания своих эмоций, через понимание эмоций других людей, к управлению своими эмоциями и отношениями.

В рамках данного направления в учреждении была создана творческая группа педагогов «Калейдоскоп эмоций», объединившая воспитателей, учителей-логопедов, педагогов-психологов, музыкальных руководителей, инструкторов по физической культуре.

Первый игровой модуль по теме «Осознание своих эмоций» был разработан и реализован в виде квест-игры «Собери эМОквариум» (Приложение 1). Дети в тандеме с педагогами и родителями выбирали персонажей для игры, помогали в подборе наполнения для эМОквариума. И сколько было радости и счастья, когда персонажи, выбранные детьми, были включены в игру.

Игра была использована как досуг-развлечение для детей, отдельные игровые задания и упражнения педагоги включали в режимные моменты (утренний прием детей), клубную (кружковую) деятельность, часть атрибутов игровых пособий дети использовались в свободной деятельности. При реализации игрового модуля игровые упражнения и задания редактировались, подстраиваясь под возможности и особенности развития детей каждой группы, в том числе детей с нарушенным психофизическим развитием, так как 20% детей, участников проекта, дети, посещающие группы компенсирующей направленности.

Второй игровой модуль по теме «Осознание эмоций других людей» представлен в виде игры «Адвент-календарь «Пять дней без скуки». Участники игры каждый день знакомились с новым листом адвент-календаря, на котором в необычном и интересном для детей формате были закреплены задания на день. Но прежде, чем попасть на лист календаря, нужно было открыть волшебную дверь, за которой таился один из пяти гномов и, выполнив его задание, можно было получить ключ от заветной странички и отправиться в чудесное путешествие. Каждый лист календаря включал 5 заданий. Во время путешествия дети встречали жителей страны гномов, учили их, помогали им и себе разобраться в трудных вопросах, отгадывали загадки, искали клад, просматривали мультфильмы, рисовали, читали сказки и рассказы и путешествовали в поисках потерянных эмоций и многое другое.

В течение дня к адвент-календарю можно обратиться до пяти раз, т.е. пять детей могут в течение дня выбрать задание для всей группы, либо для себя. Выполнив задание правильно, дети находили эмоции (кристаллы) на каждом листе адвент-календаря. В конце недели воспитанников ожидало сюрпризное мероприятие-соревнование с награждением.

Данная игра стала популярной среди детей и педагогов. По опыту педагогов адвент-календарь легко трансформировать, адаптировать под тематическое планирование в рамках реализуемых образовательных программ, можно свободно менять персонажей, включать различные тематические задания. Реакция детей всегда положительная и отмечается высокий познавательный интерес.

Третий игровой модуль по теме «Управление своими эмоциями» внедрен в образовательный процесс в виде игры «Лаборатория настроения». Игровые упражнения и задания «Лаборатории настроения» направлены на выработку приемлемых форм эмоциональных проявлений, формирование простейших навыков саморегуляции у воспитанников через разбор ситуаций. Элементы игры реализуются в образовательном процессе как в индивидуальной, так и в групповой форме.

Четвертый модуль по теме «Управление отношениями» реализован в виде игры «Дерево добрых отношений». Играя в группах, в течение недели дети выполняли упражнения сначала с педагогом, потом пробовали применить в течение дня эти упражнения во взаимодействии со сверстниками в различных жизненных ситуациях. Задача детей в конце каждого игрового дня определить получилось ли у них управлять отношениями со сверстниками, как часто они в течение дня пользовались, игровыми приемами «Поблагодари друга», «Назови ласково», «Порадуй друга, когда он грустит», «Крепкие объятия» и т.д., обращались ли за помощью к взрослому. По отзывам родителей дети стали активно применять игровые упражнения дома и на улице в играх со сверстниками.

Как показала практика, игровые ситуации, игровые задания и упражнения из всех четырех модулей стали хорошим подспорьем в образовательной деятельности по образовательным областям «Познавательное развитие» и «Социально-коммуникативное развитие», их с удовольствием выполняли родители с детьми дома, играли дети самостоятельно и в группе.

Работа педагогов по вовлечению родителей в процесс развития эмоционального интеллекта обучающихся (второе направление) осуществлялась последовательно.

Педагоги и наиболее активные родители групп воспитанников, вовлеченные в проект, создали открытый детско-взрослый клуб «Позитивный малыш». Активистами клуба создана чат-группа для онлайн-общения. Все участники детско-взрослого клуба взаимодействовали и обменивались в онлайн-формате актуальной информацией. Идея игры «Собери эМОквариум» предложена участниками детско-взрослого клуба. Большую часть работы по созданию атрибутов игры проделали папы.

Развитию эмоционального интеллекта детей способствовало активное использование родителями игр и упражнений игровых модулей дома. В рамках игровых модулей родителям предлагались игровые упражнения и задания по теме модуля для совместной работы с детьми дома с подробным описанием. Ежемесячно проводились родительские встречи детско-взрослого клуба «Позитивный малыш» по вопросам гармонизации психоэмоциональных проявлений детей старшего дошкольного возраста.

Количество желающих вступить в клуб увеличивалось, заинтересованность и желание взрослых помочь возрастало с каждым днем. Чат-группа детско-взрослого клуба «Позитивный малыш» наполнен отзывами детей и родителей, благодарностями родителей педагогам.

Значительно повысилась активность педагогов. В 2021 году по сравнению с 2020 годом, доля педагогов, участвующих в разработке и реализации игровых модулей по развитию эмоционального интеллекта, увеличилась с 40% до 70%.

Общеизвестно, что позитивные результаты по развитию эмоционального интеллекта как в дошкольном учреждении, так и в условиях семьи, достигаются за счет гармонизации психоэмоциональных проявлений детей, создания безопасной психоэмоциональной комфортной среды, в которой ребенок будет чувствовать поддержку взрослого и получать возможность свободно выражать свои эмоции, чувства и переживания.

Деятельность педагогов в рамках третьего направления работы - создание ситуации успеха для каждого ребенка - была нацелена на обеспечение психоэмоциональной комфортной образовательной среды, индивидуального подхода и вариативности. Особое внимание было уделено погружению каждого ребенка в творческий процесс и развитию самостоятельности - созданию постепенного перехода от совместных действий взрослого и ребенка, ребенка и сверстников к самостоятельным действиям ребенка. Педагоги использовали такие методы и приемы как снятие страха, повышение мотивации к деятельности, авансирование успешного результата, мобилизация активности, педагогическое внушение.

Важное место занимает работа по созданию доброжелательной атмосферы в группах и дома у воспитанников под девизом «Комфорт вокруг и во мне», направленной на гармонизацию психоэмоциональных проявлений.

В ходе реализации проекта осуществлялась амплификация развивающей предметно-пространственной среды групп воспитанников. В каждой группе детского сада созданы центры психологической разгрузки, включающие в себя Уголки уединения, «Сенсорные чемоданчики», наполненные фиджетами, а также авторские автодидактические пособия, направленные на развитие эмоционального интеллекта.

По итогам мониторинга в 2021 году в сравнении результатами 2020 года доля детей с высоким уровнем развития эмоционального интеллекта выросла на 27%. Наблюдалась позитивная динамика снижения количества детей с высоким уровнем тревожности (относительно самих себя) у 22% детей в 2020 году, до 40% в 2021 году.

Существенно возросла заинтересованность всех субъектов образовательного процесса в работе по данному направлению. О чем говорит значительная активность в чате клуба «Позитивный малыш» и обогащение развивающей предметно-пространственной среды групп, участников проекта.

Таким образом, опыт реализации проекта в МАОУ детском саду №27 «Лесовичок» показал, что обязательным условием результативности внедрения разработанных игровых модулей в образовательное пространство детского сада прежде всего является системность, обеспечивающая включение всех субъектов образовательного процесса в развитие компонентов эмоционального интеллекта детей.

Полученные результаты реализации игровых модулей, направленные на развитие эмоционального интеллекта детей старшего дошкольного возраста, показали результативность деятельности педагогического коллектива. У детей развивается когнитивная способность перерабатывать информацию, содержащуюся в эмоциях, творчество, умение бесконфликтно решать проблемные ситуации, улучшаются межличностные отношения.

ОПЫТ ВНЕДРЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС МБОУ ДО «РОДНИК» ИГРОВЫХ МОДУЛЕЙ, НАПРАВЛЕННЫХ НА РАЗВИТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА У ОБУЧАЮЩИХСЯ

*Клюева Ю.В.,
старший методист,
Васильева Е.А.,
педагог-психолог,
Попова Т.А.,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО «Родник»*

Первая научная модель эмоционального интеллекта разработана Питером Сэловеем и Джоном Мэйером. Именно они ввели в психологию термин «эмоциональный интеллект» [1].

Люди с высоким уровнем развития эмоционального интеллекта обладают выраженными способностями к пониманию собственных эмоций и эмоций других людей, а также обладают способностью управлять эмоциональной сферой, быть высоко адаптивными и эффективными в общении. Эмоциональный интеллект является **очень** важной составляющей личности обучающегося, он может обуславливать его дальнейший процесс адаптации и успешной самореализации в жизни.

Исследователи и практики давно занимаются вопросами поиска эффективных способов формирования эмоционального интеллекта и способностей, входящих в его состав. Выявлены основные подходы к развитию эмоционального интеллекта: психологический тренинг в рамках модели способностей (Дж.Мэйер, П.Сэловей, Д.Карузо), обучающая компьютерная программа МЕЕТ (П.Экман), рационально-эмотивная психотерапия (А.Бек, А.Эллис), актерская практика (К.С. Станиславский и другие).

Продуктивными методами развития эмоционального интеллекта являются: психогимнастические упражнения, игры, методы арт-технологий, беседы, методы группового воздействия.

К сожалению, разработанных игр и игровых практик именно по формированию компонентов эмоционального интеллекта у детей недостаточно. Образовательные учреждения нуждаются в таких разработках, так как они могут являться эффективным методом для развития психологически здоровой личности с высокоразвитым эмоциональным интеллектом.

МБОУ ДО «Родник» вошел в состав участников городского сквозного проекта «Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс МОУ, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5-15 лет».

В реализации проекта были задействованы 10 педагогов дополнительного образования, 3 методиста и педагог-психолог. Охвачено 150 детей.

Всего за время реализации проекта было разработано и реализовано на практике восемь игровых модулей. Каждый модуль состоял из отдельных адаптированных нами к задачам развития эмоционального интеллекта игр и упражнений, направленных на развитие различных компонентов эмоционального интеллекта. За основу игр и упражнений были взяты картотеки игр «Эмоциональный интеллект» Козловской Н.Ю., Лисак В.В. и др., «Школы развития эмоций» Депутатовой Л.Н., а также программы социально-психологических, коммуникативных тренингов для дошкольников и младших школьников Ивашовой А, Хухлаевой А.В., Овчаровой Р.В. и др. Игровые модули были реализованы во время учебного процесса на занятиях в объединениях различных направленностей: «Мир дизайна», «Чудеса своими руками», «Самоцветы», «Танцевальная азбука», «Спортивный

авиамоделлизм», «Мультипликация», «Чудеса своими руками», «Волшебная лепка», «Радуга творчества», «Узелковая фантазия», «Изостудия».

Педагоги имели возможность выбирать, в каком формате проводить каждый игровой модуль: реализовать игровой модуль целиком за одно занятие (например, на мероприятиях развивающего характера) или использовать отдельные игровые упражнения игрового модуля во время динамических пауз на нескольких занятиях подряд. Игровые упражнения, входящие в состав игрового модуля, применялись на разных этапах учебных занятий: в виде разминки – в начале занятия; в виде динамической паузы – в середине занятия; для снятия эмоционального напряжения – в конце занятия.

Чаще всего педагоги использовали упражнения игровых модулей во время динамических пауз на нескольких занятиях подряд. При снижении внимания, появлении чувства усталости во время занятий педагог предлагал поиграть! Учащиеся с радостью откликнулись на предложение. Переключение детей с одного вида деятельности на другой, отлично подходит для снятия эмоционально-психического напряжения, а также помогает создать и поддерживать творческую атмосферу на занятиях. Использование динамических пауз, игровых психогимнастических упражнений и игр возможно на занятиях у педагогов вне зависимости от направленности деятельности.

В октябре-декабре 2020 года был разработан и реализован **первый игровой модуль «Путешествие в мир эмоций»**.

Модуль состоял из динамических пауз, игр и игровых упражнений, включенных в занятия педагогов дополнительного образования. Одно из игровых упражнений этого модуля «Я радуюсь, когда...». Упражнение направлено на идентификацию эмоционального состояния ребенка, позволяет увидеть внутренний мир участников. Помогает учащимся приблизиться к пониманию своего эмоционального состояния. Хотелось бы отметить, что это упражнение заставило детей задуматься, что же заставляет их радоваться. Самый популярный ответ был - подарки и материальные блага. Но затем, в процессе размышлений обучающиеся приходили к выводу, что радость может доставить и общение с друзьями и веселый фильм.

В декабре-январе был разработан и реализован **второй игровой модуль «Путешествие в мир эмоций окружающих людей»**. Одно из упражнений этого модуля называется «Зеркало эмоций». Упражнение направлено на закрепление умения осознавать свои эмоции и понимания эмоций других людей, а также на определение эмоционального состояния другого человека по невербальным средствам общения (мимика, жесты, движения, поза).

Учащиеся передают зеркало по кругу, смотрят на себя в зеркало и говорят: «Здравствуйте, это я! Я сегодня... (называлась эмоция, эмоциональное состояние)». Затем смотрели на соседа справа, здоровались и пробовали определить его эмоцию (эмоциональное состояние), проговорив: «Я вижу, что ты сегодня ...». Алгоритм упражнения повторяется по кругу до последнего участника. При проведении этого занятия с детьми, мы обращаем их внимание на то, что окружающие могут быть с разными эмоциями (положительными и отрицательными) и что для дальнейшего взаимодействия важно понимать эмоциональное состояние другого. В конце занятия мы обязательно проговариваем, кому удалось угадать эмоцию другого, кто не смог это сделать сегодня. Делаем акцент на том, что все мы услышали и это важно, с какой эмоцией на самом деле находились окружающие. Большинство детей правильно определили свое эмоциональное состояние и эмоцию соседа. А некоторые испытывали сложность даже в определении своих эмоций.

Третий игровой модуль «Путешествие в мир эмоций: учимся управлять своими эмоциями» направлен на развитие навыков учащихся по саморегуляции и управлению своими эмоциями был реализован в феврале 2021 года. Во время первого занятия педагог предлагает выполнить упражнение «Эмоции» с целью закрепления знаний об эмоциях и понимания, что в разных ситуациях могут проявляться разные эмоции, т.е. как положительные, так и отрицательные эмоции. Детям предлагалось вспомнить и назвать

отрицательные эмоции, эмоции, которые могут мешать в жизни (злость, гнев, обида, зависть, страх, печаль, презрение и др.) и положительные эмоции, которые помогают в жизни (радость, восторг, удивление, спокойствие, интерес и др.). А затем эмоции изображались согласно заданиям. В конце упражнения «Эмоции» предлагалось обсудить: каких эмоций больше? Придя к выводу, что больше отрицательных эмоций и что отрицательные эмоции мешают общаться с другими людьми, мы подводим детей к тому, что необходимо не только понимать свои эмоции, но и учиться контролировать их. Разбираются способы саморегуляции. Один из способов саморегуляции: закрыть глаза, представить что-нибудь любимое, широко улыбнуться и сохранить эту улыбку, открыв глаза.

Четвертый игровой модуль «Путешествие в мир эмоций: учимся управлять отношениями» состоял из динамических пауз, игр и игровых упражнений, направленных на понимание эмоций других людей, а также развитие навыков учащихся по управлению отношениями, эмоциями других людей (Приложение 17).

Одно из упражнений этого модуля - «Ассоциация». Оно нацелено на закрепление знаний об эмоциях и понимании, что в разных ситуациях могут проявляться разные эмоции, что есть положительные и отрицательные эмоции. Участникам предлагалось продолжить предложение, используя ассоциации: например, «Человек словно птичка, когда... (ему радостно). Эмоция-ассоциация может быть не только проговорена, но и показана с помощью мимики и жестов. Игра позволяет познакомить детей с эмоциями и способами их выражения. В ходе проведения упражнения мы подводим обучающихся к выводу, что необходимо понимать не только свои эмоции, но и эмоции других людей. Дети приходят к выводу, что эмоции можно показать с помощью мимики и жестов. Важно учиться управлять отношениями, создавать атмосферу контакта. Реализация модуля рассчитана на пять занятий.

Пятый игровой модуль-это игра-путешествие «Эмоции» реализовывался в октябре, ноябре 2021 года. Состоит из динамических пауз, игр и игровых упражнений по станциям, включенных в занятия педагогов дополнительного образования, направленных на осознание учащимися своих эмоций и понимание эмоций других людей.

Первая станция «Познавательная». Во время остановки на этой станции дети усваивали понятие «эмоция», обогащали свой словарный запас за счет слов, обозначающих различные эмоции (положительные, отрицательные), чувства, их оттенки. Участникам предлагались игровые упражнения: «Назови эмоцию», «Алфавит», «Пословицы, поговорки».

Вторая станция «Театральная». Во время остановки подростки распознавали эмоциональные проявления других людей по различным признакам (мимика, пантомимика, интонация). Были проведены игровые упражнения: «Угадай эмоцию», «Этюды», «Походка».

Третья станция «Изобразительная». Во время остановки на этой станции обучающиеся с помощью игровых упражнений «Рисуем эмоции», «Моя эмоция», используя разнообразные изобразительные средства, отражали свои эмоции в рисунках и распознавали эмоции других.

Четвертая станция «Музыкальная». Во время остановки на этой станции учащиеся определяли различные эмоции, слушая музыкальные произведения; проявляли эмоции, используя голос, интонацию, движения.

Пятая станция «Коллективное творчество». Во время остановки на этой станции дети командой создавали творческие произведения на тему «Эмоции», играли в командные игры. Участникам предлагались игровые упражнения: «Встреча», «Мир эмоций», «Моя эмоция в мире других эмоций».

В декабре 2021 года и январе 2022 года был реализован **шестой игровой модуль**. В рамках этого модуля состоялась **игра «В мире эмоций»**, направленная на познание разнообразия эмоциональных состояний человека. В начале игры участники вспоминали, что такое эмоция, какие эмоции бывают, по каким признакам можно распознать эмоции. На

данном этапе педагоги использовали имеющийся наглядный материал: пиктограммы, картинки, рисунки и др. В процессе игры дети вместе со сказочными персонажами выполняли определенные задания. На заключительном этапе игры проводится игровое упражнение «Подарки», направленное на развитие навыков установления контактов, взаимодействия с другими, принятие разных эмоциональных состояний. Участники игры обменивались между собой подарками, которые показывали друг другу, используя жесты. Прощаясь, выражали положительную эмоцию улыбкой. В конце игры участники поделились впечатлениями, что понравилось в игре, что не понравилось, что получилось сделать, что нет, с каким настроением они уходят.

Седьмой игровой модуль был реализован в феврале-марте 2022 года. Проведена игра «Дружим с эмоциями – управляем эмоциями», состоявшая из определенных игровых упражнений, направленных на понимание эмоций своих и других людей, развитие навыков по управлению своими эмоциями и влиянию на эмоции других людей. В начале игры было проведено упражнение «Я хочу подружиться», во время которого игроки определяли свое эмоциональное состояние (настроение), отражая его в рисунке. Далее педагог предложил учащимся выполнить упражнения «Продолжи фразу», упражнение «Стоп», упражнение «Просьба», направленные на конструктивное выражение эмоций и снятие эмоционального напряжения. В конце игры с целью развития навыков установления контакта и взаимодействия проведены упражнения «Ласковые руки - добрый взгляд - приятная улыбка», Упражнение «Тепло». Игра закончена упражнением «Аплодисменты».

Реализация игровых модулей имела системный характер и оказала позитивное влияние на личностное развитие учащихся и развитие эмоционального интеллекта.

С целью выявления уровня развития эмоционального интеллекта и уровня тревожности в рамках проекта в МБОУ ДО «Родник» было **проведено диагностическое обследование учащихся**. Согласно сравнительным срезам в 2020 и 2021 году можно отметить положительную динамику уровня развития эмоционального интеллекта: доля обучающихся с высоким уровнем эмоционального интеллекта увеличилось на 12%, с низким - уменьшилась на 31,5%. Количество детей 5-15 лет, имеющих динамику повышения уровня развития эмоционального интеллекта (относительно самих себя), составило 56 человек (5-7 лет – 11 человек, 7-11 лет – 41 человек, 12-15 лет – 4 человека). Согласно сравнительным срезам, общее количество учащихся с высоким уровнем тревожности сохранилось с 20% до 16%.

Таким образом, анализ полученных в ходе диагностики результатов подтверждает, что разработанные и реализованные в рамках Проекта игровые модули способствуют развитию эмоционального интеллекта, снижению уровня тревожности у учащихся МБОУ ДО «Родник».

Список литературы:

1. Хлевная Е.А. Роль эмоционального интеллекта в эффективности деятельности. – Москва: ИП РАН, 2012. 28 с.

Опыт проведения мероприятий по развитию эмоционального интеллекта родителями детей, обучающихся в МБОУДО «ДДЮТ»

*Сараева А.А., педагог-психолог,
Навалихина Е.С., методист
МБОУДО «ДДЮТ»*

Сравнительно недавно, в начале восьмидесятых годов прошлого столетия, в психологической науке появился термин «эмоциональный интеллект». Более ранним понятием был «социальный интеллект» - вид интеллекта, согласно которого считалось, что человеческие чувства и контроль над ними приобретаются в процессе общения людей и не нуждаются в педагогической поддержке. Во многом благодаря обсуждению на Всемирных экономических форумах перечня компетенций, необходимых современным профессионалам, в список вошел и эмоциональный интеллект.

Развитие эмоционального интеллекта очень важно для ребенка, ведь одновременно с интеллектуальным развитием он усваивает нормы, правила поведения в социуме: в детском саду, в школе, в общении на детских праздниках, в театрах и на спортивных площадках. Умение ребенка общаться и понимать эмоции других влияет на его дальнейшую жизнь в такой же мере, как и развитие познавательных процессов, и навыков конкретной деятельности.

Современные научные исследования показывают, что эмоции - это важный ресурс для повышения эффективности деятельности и качества взаимоотношений, а их игнорирование приводит как минимум к информационным потерям и, как максимум, к стрессам и психосоматическим заболеваниям.

Понимая необходимость развития эмоционального интеллекта у детей, как одной из ключевых компетенций настоящего и будущего Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Дворец детского и юношеского творчества» городского округа Тольятти (далее - ДДЮТ) участвовал в реализации городского сквозного проекта «Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс муниципальных образовательных учреждений, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5 - 15 лет» (далее - проект). Проект охватывает всех участников образовательного процесса - детей в возрасте от 5 до 15 лет, педагогов и родителей.

Долгое время считалось, что жизненно важные основы эмоционального развития дети получают в первую очередь в семье. Однако многие родители впервые слышат такое понятие, как эмоциональный интеллект и сами нуждаются в знакомстве с миром эмоций, чтобы контролировать свое поведение, развивать собственные социально-эмоциональные способности. Одной из задач деятельности ДДЮТ в рамках реализации проекта стало донесение до родителей обучающихся важности эмоционального интеллекта. Это не так просто, как кажется, ведь не все родители готовы принять, что заботится об эмоциональной жизни ребенка так же важно, как о его физическом и умственном развитии.

Проведенный в ДДЮТ опрос родителей с выборкой из 237 человек выявил недостаточный уровень компетентности родителей в вопросах формирования эмоционального интеллекта у детей и показал, что они нуждаются в психолого - педагогической помощи при решении конкретных ситуаций и проблем, связанных с эмоциональным развитием детей.

Представим опыт ДДЮТ по проведению мероприятий, направленных на развитие эмоционального интеллекта с родителями детей дошкольного возраста, занимающихся в «Предшколе «Кенгурёнок». Ее воспитанники не посещают детские сады и вместе с родителями приходят в ДДЮТ два раза в неделю сразу на несколько занятий. Это создает

значительный запас времени, который позволяет педагогам-психологам выстроить работу с родителями и на постоянной основе проводить консультации, тематические встречи и другие мероприятия, делая их своими союзниками.

Педагогом-психологом осуществляется своевременное выявление детей с повышенной тревожностью, гиперактивностью, низким уровнем развития эмоционального интеллекта. Эта информация доводилась до педагогов и родителей. На основании этого выстраивались индивидуальные маршруты с учетом психолого-педагогических особенностей каждого ребенка, а родители посещали индивидуальные и групповые консультации.

В рамках проекта с родителями проведено несколько тематических встреч. На первой встрече мы познакомили родителей с содержанием проекта и планом деятельности ДДЮТ. Рассказали о понятии «эмоциональный интеллект», о важности его развития у детей и взрослых. Поговорили о калейдоскопе эмоций и познакомили с «Колесом эмоций» Р. Плутчика. Была дана информация о важности совместной игровой деятельности родителей с детьми, о возможностях игры для развития компонента эмоционального интеллекта и его первого компонента. Родителям была предложена серия игр «Осознание своих эмоций» для домашнего использования.

На второй встрече рассказывалось об особенностях компонента эмоционального интеллекта - способности понимать эмоциональное состояние других людей. Родители познакомились с видами коммуникации (вербальной и невербальной), их проявлениями и понятием «эмпатия». Педагог-психолог раскрыла виды тревожности и стратегии ее снижения, познакомила с доступными диагностическими методиками. Родителям был предложен комплекс игр для развития эмоционального интеллекта.

На третьей встрече было рассказано об основах управления своими эмоциями и эмоциями других людей, были представлены методики и приемы управления негативными эмоциями, способы саморегуляции. Педагог-психолог раскрыла тему «Истоки агрессивности у детей, пути коррекции». Также были предложены игры и упражнения, направленные на саморегуляцию поведения, развитие произвольности и самоконтроля.

Методистом в помощь родителям была разработана серия буклетов, направленная на развитие компонентов эмоционального интеллекта, для домашнего использования (Приложение 18). В буклете «Осознание своих эмоций» расшифровываются базовые эмоции и предлагаются игры и упражнения, направленные на знакомство детей с разнообразным миром эмоций. В буклете «Понимание эмоций других людей» представлены необходимые сведения о способах коммуникаций, о признаках проявления эмоций, предложен вариант дневника эмоций и игры, направленные на понимание эмоций других людей. Буклет «Управление негативными эмоциями» содержит методики и приемы управления негативными эмоциями, способы саморегуляции. В нём предложены игры и упражнения, направленные на саморегуляцию поведения, на развитие произвольности и самоконтроля. Практики, представленные в буклетах, заимствованы из интернет-источников и специальной литературы [1, 2, 3,4].

В своей работе мы опирались на уже созданные научные разработки. Одной из ценных находок стала игра О.В.Хухлаевой «Опасности волшебного леса»[6], направленная на снятие напряжения в детской среде и коррекции поведения. Данная игра была адаптирована, проведена с родителями обучающихся различных объединений.

Игровые упражнения «Минутки эмоциональной грамотности», проводившиеся с детьми и родителями в рамках занятий и динамических пауз, стали традиционными для обучающихся «Предшколы «Кенгурёнок», а впоследствии стали проводится и в группах, обучающихся в возрасте 5-7 лет других объединений.

Наиболее активные и заинтересованные родители стали участниками практических семинаров-тренингов:

- «Влияние психологического климата семьи на здоровье и личностное благополучие ребенка» (И. Хоментаскас «Семья глазами ребенка») [8];

- «Базовые психологические цели детского поведения» (по концепции Адлера - Р. Дрейкуса) [8];
- «Способы предупреждения психоэмоционального напряжения у детей» (по материалам О. Хухлаевой «Лесенка радости») [7];
- «Эмпатия – умение слушать и слышать ребенка»;
- «Дисциплина и установление границ дозволенного поведения» (ознакомление со ступенчатой системой установления запрета по Хаим Гинотт) [5].

Кроме того, в ДДЮТ проводились регулярные выставки методической и детской литературы, которые знакомили родителей с актуальными изданиями и интернет - ресурсами по тематике развития эмоционального интеллекта.

Информационное сопровождение деятельности ДДЮТ в рамках проекта осуществлялось на официальном сайте учреждения и в социальной сети «ВКонтакте», что позволило привлечь наибольшее количество родителей к мероприятиям по развитию эмоционального интеллекта. Родители знакомились с материалами по тематике развития эмоциональной сферы, активно участвовали в обсуждении постов психологов и методистов.

Благодаря реализованной системе мероприятий, родители обучающихся регулярно посещали тематические встречи, семинары-тренинги, консультации по овладению практиками, направленными на развитие эмоционального интеллекта, закрепляли их с детьми дома в игровой форме, активно участвовали в освоении новых для себя знаний, которые несли в свои семьи.

Согласно отзывам родителей, участие в мероприятиях позволило улучшить детско-родительские отношения и эмоциональный климат в семье, получить практические навыки оказания психологической помощи ребенку и себе при встрече с негативными эмоциями и «подарили» им спокойствие и уверенность при взаимодействии с детьми.

Подводя итог, можно сказать, что современные социальные вызовы затрудняют теплые, эмоционально насыщенные отношения родителей и детей. Тем важнее становится та работа по развитию эмоционального интеллекта, которая проводилась в нашем учреждении при непосредственном участии родителей. Совместная забота педагогов и родителей об эмоциональной жизни ребенка непременно принесет свои результаты и обеспечит детям успешное будущее.

Список литературы:

1. Гиппенрейтер Ю.Б. Развиваем эмоциональный интеллект. Вместе переживаем и играем. Москва: АСТ, 2015. 96с.
2. Марнье Ришар. Улыбочку, красная шапочка!: Эмоциональная зарядка для детей. Морель Од. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2018. 42 с.
3. Шиманская, В.А. Где живут эмоции?: Практические задания для развития эмоционального интеллекта. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2020. 108 с.
4. Шиманская В.А. Эмоциональный интеллект для детей и родителей. Учимся понимать и проявлять эмоции, управлять ими. СПб.: Питер, 2021. 304с.
5. Хаим Гинотт. Родитель-ребенок: мир отношений. Москва: Эксмо-Пресс. 2012. 256 с.
6. Хухлаева О.В. «Опасности волшебного леса». Психологическая настольная игра для работы со страхами. Москва: Генезис, 2017 г.
7. Хухлаева О.В. «Лесенка радости» Методическое пособие для психологов детского сада и начальной школы. М.: Издательство «Совершенство». 1998. 80 с.
8. Хоментausкас Гинтарас. Семья глазами ребенка. Москва: Рама Паблишинг, 2010. 240 с.
9. Рудольф Дрейкурс. Н.И. Козлов. Энциклопедия практической психологии «Психологос» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.psychologos.ru/articles/view/rudolf-dreykurs> (дата обращения: 11.04.2022).

ОПЫТ ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЙ ПО РАЗВИТИЮ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА, ОРГАНИЗОВАННЫХ СОВМЕСТНО С РОДИТЕЛЯМИ ВОСПИТАННИКОВ МБУ ДЕТСКОГО САДА № 162 «Олимпия»

*Мишина Е.В.,
педагог-психолог
МБУ детского сада № 162 «Олимпия»*

Семья является первым социальным институтом в жизни ребенка. Именно в семье ребенок научается контактам с другими людьми, эмоциональным реакциям на удовлетворение или не удовлетворение его потребностей. В условиях семьи складывается уникальный, присущий только ей, эмоциональный опыт: выражение или сдерживание эмоций, проявление только позитивных чувств и запрет на негативные чувства, доверительность в отношениях или тревога. Предпочитая ту или иную систему оценок, семья в значительной степени определяет уровень и содержание эмоционального развития ребенка [1, с.6].

В дошкольном учреждении ребенок имеет возможность познакомиться с другим опытом, который демонстрируют как дети, так и педагоги. Эмоциональное взаимодействие со сверстниками и другими взрослыми формируют основу для развития эмоционального интеллекта. В дошкольном возрасте взрослый играет ведущую роль в развитии умения детей понимать свои и чужие эмоции, управлять ими и отношениями с другими детьми и взрослыми. Без участия взрослого присвоение чужого опыта дошкольниками носит случайный характер.

Коллектив МБУ детского сада № 162 «Олимпия» участвовал в городском сквозном проекте «Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс дошкольного учреждения, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5-15 лет». В проекте принимали участие 6 педагогов и 98 воспитанников старших и подготовительных групп, в том числе 11 детей группы компенсирующей направленности (с тяжелыми нарушениями речи).

Развитие эмоционального интеллекта дошкольников в условиях детского учреждения обеспечивает необходимую системность. Педагоги, используя разнообразные формы в работе с детьми (дидактические игры, викторины, квесты, подвижные игры и др.), последовательно переходили от изучения одного компонента эмоционального интеллекта к другому: от осознания эмоций, через понимание эмоций других людей, к научению управлению ими, и наконец, к управлению отношениями.

Игры и занятия по развитию эмоционального интеллекта проводились практически во всех моментах жизни ребенка в детском саду: и на прогулке, и в группе, в образовательной деятельности воспитанников и на развлечениях, в утреннее и вечернее время при встрече и расставании с родителями, в режимных моментах и в свободной деятельности. Педагоги и родители за период реализации городского проекта собрали большой игровой и познавательный материал для развития эмоционального интеллекта дошкольника.

Как показывает практика, изучать свои эмоции интересно и взрослым, и детям. Именно здесь дети получают ответ на вопрос «Какой я?», «Как меня видят другие люди?», «Как я могу изменить свое настроение?», «Как я могу исправить ситуацию?» и многие другие вопросы. Проект позволил ребятам в игровой форме увидеть основные паттерны эмоционального реагирования на различные ситуации. Дошкольники получили возможность сами предложить новые способы эмоционального взаимодействия участников заданной ситуации. Игры в большинстве случаев носят корректирующий и

психотерапевтический характер, ведь в героях игр ребенок видит себя и свои эмоциональные реакции, а предлагая изменить поведения героя, присваивает себе новый способ взаимодействия, пополняя копилку своего эмоционального опыта [2, с.13]. У детей помимо понимания своего состояния, появилась уверенность в собственных силах, положительное принятие себя, снизился уровень тревожности.

Роль семьи в процессе формирования компонентов эмоционального интеллекта дошкольников трудно переоценить [1, с.4], поэтому мы решили, что родители воспитанников должны быть активными участниками реализации проекта. Мы начинали с фотовыставок «Мое настроение», «Настроение выходного дня», «Зимние эмоции». Также в утренние и вечерние часы нами проводилась игра совместно с родителями «Выбери настроение», где ребята в «уголке настроения» смайликами обозначали свое состояние. Родители бывали зачастую удивлены, что ребенок выбирает грустную или злую эмоцию, что позволило сделать ситуацию расставания более душевной, поддерживающей для ребенка. Педагоги предлагали родителям принять участие в создании альбомов по эмоциональному развитию. Дети с удовольствием рассматривали и играли различными альбомами: бумажными, тканевыми, фетровыми, а также книжками-малышками. Игры на развитие эмоционального интеллекта использовались в совместных развлечениях, утренниках «Изобрази эмоцию», «Угадай эмоцию», «Как сделать по-другому?», «Помоги друзьям». В эти игры с удовольствием играли и дети, и взрослые.

В рамках проекта проведена большая практическая работа с родителями: 4 родительских собрания, 4 мастер-класса, 2 круглых стола и 6 групповых консультаций. В ходе работы с родителями мы разбирали, как ребенок воспринимает невыраженные эмоции взрослого, что такое контейнирование эмоций, как помочь себе, если трудно выдержать негативные эмоции ребенка и многие другие. На мероприятиях, организованных в рамках проекта, участвовало до 70% родителей воспитанников. Живой интерес у родителей вызвали такие темы, как «Запрет на эмоции и влияние на организм», «Может ли мама злиться?», «Агрессия - друг или враг?», «Что делать со страхом и тревогой?». После проведенных мероприятий родители отмечали, что стали более внимательно и бережно относиться к эмоциональным переживаниям своих детей, научились останавливать свою первую эмоциональную реакцию на непослушание или агрессию ребенка. В целом родители отметили, что общение с дошкольником стало комфортным, спокойным.

Для родителей и детей мы разработали игру «Психотерапевтические прогулки». Игра может быть применена на совместном развлечении, на утреннике, в вечернее время на прогулке. Сюжет игры заключается в следующем: в туристическом агентстве участники приобретают путевки-маршруты в населенные пункты: Обидкино, Веселкино, Сердилкино, Виноватиха, Страшилкино, Счастливикино и др. (рисунок 1). Всего их 16.

Цена путевки – демонстрация (название, обозначение, «проживание») детьми и взрослыми своих качеств личности (смелость, доброта, активность, спокойствие, дружелюбие, импульсивность и др.). «Приобретение путевок» за счет обозначения своих качеств укрепляет уверенность дошкольников в своих силах. На таких «прогулках» дети имеют возможность узнать не только свои черты личности, но и личностные особенности своих родителей. Особенность игры в том, что во время нее детям и взрослым задаются определенные психологические задания: демонстрация принятия и поддержки при изображении негативных эмоций, изображение эмоции без слов, придумывание вариантов действия героя для изменения ситуации на противоположную и др.

Задания направлены как на психосаморегуляцию состояния, так и на игровую деятельность, которая включает коммуникативно-лингвистические игры, развлекательные, оздоровительные игры, игры на управление отношениями и познанием себя, смотря по ситуации и местоположению. Выполнение заданий дает родителям и детям возможность не только отключиться от проблем, но и еще раз выразить, угадать эмоцию, повлиять на ситуацию.



Рисунок 1 – Карточки к игре «Психотерапевтические прогулки»

О высоком уровне мотивации и степени эмоциональной включенности и заинтересованности родителей в мероприятиях проекта свидетельствует их активность в развитии предметно-пространственной среды. Так, в каждой группе обучающихся, вовлеченных в проект, родителями созданы «Уголки эмоций», наполненные изготовленными игрушками антисстресс, игрушками-«мирилками», фотоальбомами с семьей и природой, подушками злости и нежности, мешочками-«кричалками» (рисунок 2).



Рисунок 2 – «Уголки эмоций»

Также в каждой группе есть «Уголки уединения», где ребенок может полежать, посидеть, погрузиться или пережить наиболее сложную для него эмоцию - обиду, вину, печаль, одиночество, разочарование и др. (рисунок 3). В раздевалках организованы «Уголки настроения» и, приходя в сад, дети уже сами видят: кто сегодня пришел в грустном настроении и кому нужна поддержка.

Активное участие родителей в проекте позволяет почувствовать дошкольникам, что для родителей имеет ценность не только их успехи в физическом и интеллектуальном развитии, но и их эмоциональное благополучие.

Устойчивое внимание родителей к личностным качествам и свойствам детей, к взаимоотношениям со сверстниками, к культуре их отношений и эмоциональных проявлений укрепляет в сознании детей социальную значимость эмоционального отношения к другим людям, способствует развитию эмоционального интеллекта [2, с.17].



Рисунок 3 – «Уголки уединения»

Список литературы:

1. Шиманская В.А. Эмоциональный интеллект для детей и родителей. Издательство Питер, 2016. 304 с.
2. Шиманские В. и Г. Монсики. Что такое эмоции и как с ними дружить. Москва: Издательство «Э». 2016. 128 с.

П Р И Л О Ж Е Н И Я

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО РАЗВИТИЮ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА
ОБУЧАЮЩИХСЯ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**



СЦЕНАРИЙ ИГРОВОГО МОДУЛЯ «ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ КВЕСТ-ИГРА «СОБЕРИ ЭМ



КВАРИУМ»

Яковлева А.П., воспитатель,
Долбнева М.Б., воспитатель,
Небогатых Н.И., воспитатель
МАОУ детского сада № 27 «Лесовичок»

Содержание материала направлено на развитие компонента эмоционального интеллекта «Осознание своих эмоций». Сценарий рассчитан на обучающихся в возрасте 5-7 лет.

Описание сюжета

Психологическая квест-игра «Собери Эмоквариум» предполагает из несколько фаз:

1. Введение, мотивирование участников;
2. Прохождение этапов квест-игры: «Ледяной плен»; «Морские археологи»; «Волшебная лаборатория»; «Найди морских обитателей»; «Морской риф»; «Шоу воды».
3. Подведение итогов.

Выполняя задания каждого этапа квест-игры, дети получают игровые элементы (бонусы) с выбранными к ним карточками-эмоциями и таким образом заполняют игровое пространство «Эмоквариум».

Игровая механика

Участник игры, проходя каждый этап квест-игры, определяет свое эмоциональное состояние по итогам выполнения игрового задания и выбирает картинку с соответствующей эмоцией. Затем он прикрепляет данную карточку-эмоцию на своем маршрутном листе в соответствующей этапу ячейке (рисунок 7). Так же на каждом этапе квест-игры, ребенок добывает элемент для наполнения Эмоквариума. В конце квест-игры ребенок, рассматривая картинки с выбранными им эмоциями, объясняет причины, по которым он их выбрал и описывает свое эмоциональное состояние.

1. Введение, мотивирование участников.

Педагог: Ребята, посмотрите, у нас в гостях осьминожка, он живет в Эмоквариуме.

А как вы думаете, кто живет вместе с ним? *Дети отвечают.*

Педагог: Да, вместе с осьминожкой живут его друзья – рыбки. Но почему их нет в Эмоквариуме. Куда же они делись? *Дети отвечают.*

Педагог: Ребята, у осьминожки пропали друзья - рыбки. Давайте, поможем ему их найти?

Дети: Да!

Осьминожка (ребенок):

Я, малышка осьминожка,
Загрустила я немножко.
Кто меня развеселит?
Мою проблему кто решит?
В домике-аквариуме
Рыбки проживали,
Что случилось не пойму.
Куда они пропали?
Наш аквариум опустел
Царь морской так захотел?

2. Ход игры. Выполнение заданий, прохождение этапов

Педагог: Ребята, осьминожка нуждается в вашей помощи! Пропали его друзья - обитатели волшебного Эмоквариума. Их надо найти, во что бы то ни стало! Только вы сможете ему

помочь. Настраивайтесь на приключения. Вам придется пересечь моря, побывать на глубинах подводного мира и познакомиться с разными морскими обитателями! Следуйте за подсказками, и удача будет на вашей стороне. Вы пройдете длинный и интересный путь! Вам будет сопутствовать ваш эмоциональный настрой. Давайте создадим свой маленький, но уютный морской уголок.

Как будет выглядеть Эмоквиум, какое будет настроение, зависит только от вас.

А чтобы нам игру начать,
Должны вы свой маршрут узнать.
В аквариум предметы каждый из вас,
С определенными символами будет собирать.

Ребята, каждый из вас с закрытыми глазами достанет значок-символ (медальон с символом).

Дети закрывают глаза и каждый достает значок-символ (рисунок 1).



Рисунок 1 –Значок-символ.

Педагог: Ребята, мы отправляемся в путь! И вот наше первое испытание.
Дети подходят к первому этапу «Ледяной плен».

- **Этап «Ледяной плен»**

Педагог: Ребята, мы с вами попали в ледяной плен, нам преградил дорогу ледяной айсберг, наша цель его «растопить». На каждое словосочетание, которое я скажу (содержащее негативный тревожный посыл), вам необходимо подобрать словосочетание с положительной эмоциональной нагрузкой (например, «холодный пронизывающий ветер» - «теплый ласковый ветерок»).

Морские обитатели (Дети):

Срочно помогите!
Происходят чудеса,
Заколдованы моря.
Нас волшебник напугал,
Все вокруг он льдом сковал!
Мы забыли, кто мы есть,
Что нам пить и что нам есть.
Выручайте, помогите,
Страшный айсберг растопите.

Педагог: Поможем морским обитателям? Для такой сложной, но интересной работы нам понадобится внимание, воля, умение сравнивать и находить главное. Все заколдованные слова, которые призваны напугать морских обитателей нам нужно поменять на волшебные приятные слова, которые помогут нам растопить ледяной айсберг, преграждающий нам путь.

Педагог: Холодный сильный ветер –

Дети: теплый, ласковый ветерок.

Педагог: Хищная большая акула –

Дети: маленькая добрая рыбка, золотая рыбка и т.д.

Педагог: Морской злой пират, разбойник –

Дети: добрый рыбак, морской путешественник.

Педагог: Холодный океан –

Дети: теплое море, речка.

Педагог: Огромные волны –

Дети: тихая, спокойная вода.

Педагог: Молодцы, ребята. Вы справились с заданием.

Педагог: Ребята, мы продолжаем наш путь! И вот наше второе испытание.

Дети подходят ко второму этапу «Морские археологи».

- **Этап «Морские археологи»**

Педагог: Ребята, сейчас я вам прочитаю загадку- подсказку, ваша задача ее разгадать.

Не свистулька, не игрушка,

И совсем не погремушка,

Если на море прийти

Можно там ее найти.

Дети: Ракушка!

Педагог: Нам необходимо найти ракушку, спрятанную в песке (рисунок 2), с помощью специального оборудования за 2 минуты. Обращаю ваше внимание, что вы должны найти именно ту ракушку, на которой закреплен ваш знак-символ. И рассказать о своих ощущениях. А так же выбрать соответствующую картинку с эмоцией и прикрепить к своему маршрутному листу. Ребята, а теперь поместим наши ракушки в Эмоаквариум.



Рисунок 2 – Оборудование для упражнения «Морские археологи».

Педагог: Ребята, а мы продолжаем наш путь! Впереди у нас третье испытание.

Дети подходят к третьему этапу «Волшебная лаборатория».

- **Этап «Волшебная лаборатория»**

Педагог: Дети, я Вам загадаю загадку, а вы отгадайте ее.

Напоминает плоский шар,

Это вовсе не кальмар,

Мягкое уж очень пузо,

А зовут ее ...

Дети: Медуза!

Педагог: Молодцы, правильно.

Опыт «Медуза в бутылке»

Сейчас мы с вами проведем опыт «Медуза в бутылке».

В пластиковую бутылку наливаем воду, опускаем медузу (заготовка из полиэстера) и наблюдаем, что происходит.

Дети: Она плавает!

Педагог: Какие эмоции вы испытываете.

Дети: Радость, восторг, удивление.



Рисунок 3 – Оборудование для опыта «Медуза в бутылке»

Педагог: Ребята, наш путь продолжается! Впереди у нас четвертое испытание.
Дети подходят к четвертому этапу «Найди морских обитателей».

- **Этап «Найди морских обитателей»**

Педагог: Сейчас каждый из вас по очереди входит внутрь игрового пространства, которое называется «Лес водорослей» (рисунок 4). Ваша задача отыскать морского обитателя с нужным символом вашего значка.

Нет красивее чудес!

Это - настоящий лес!

Только вырос он тайком

Под водой, на дне морском.

После выполнения задания вы должны рассказать о своих ощущениях, выбрать соответствующую картинку с эмоцией и прикрепить ее на своем маршрутном листе. А найденных рыбок поместить в Эмоквиум.



Рисунок 4 – Игровое пространство «Лес водорослей».

Педагог: Ребята, какие ощущения вы испытывали, отыскав морского обитателя с нужным символом?

Ребенок: Я испытывал удивление и радость, что нашел.....

Ребенок: А я восторг!..

Педагог: Ребята, наш путь еще продолжается! И впереди у нас пятое испытание.

Дети подходят к пятому этапу «Морской риф».

- **Этап «Морской риф»**

Педагог: Следующий этап нашей квест-игры «Морской риф». Ребята, ваша задача - вытащить рукой предмет со своим символом. Будет звучать музыка, она вас будет предостерегать об опасностях. После выполнения этого задания, вы должны рассказать о своих ощущениях, выбрать соответствующую картинку с эмоцией и прикрепить ее на свой маршрутный лист. Далее найденные предметы нужно поместить в Эмоквиум.

Педагог: Ребята, когда вы выполняли задания, какие ощущения испытывали?

Ребенок: У меня было хорошее настроение...

Ребенок: И у меня тоже...

Педагог: Ребята, наш путь подходит к концу! И впереди у нас шестое испытание.

Дети подходят к шестому этапу «Шоу воды».

- **Этап «Шоу воды»**

Педагог: Ребята, я вам предлагаю под музыкальное сопровождение нарисовать в технике Эбру водяную заготовку – капельку.

Беру подготовленный лоток со специальным водяным раствором, добавляю краску синего цвета и закрашиваю заготовку - капельку. После выполнения этого задания, каждый выберите себе карточку эмоцию и прикрепите капельку в Эмоквариум.



Рисунок 5 – Рисование в технике Эбру

Педагог: Маша, какие эмоции ты испытывала, когда закрашивала капельку?

Маша: Радость, восторг.

3.Подведение итогов

Ребенок – осьминожка: Я благодарю всех участников игры за оказанную мне помощь.

Наш аквариум - музей,
Он для взрослых и детей.
Сколько чувств,
Сколько эмоций,
Загляни в него скорей.
В нем волшебное лекарство,
Стрессы каждому снимает,
Найти чувства помогает
Каждый в сказку попадает.

Я очень рад, что вы мне помогли найти моих друзей, морских обитателей и поместить их в Эмоквариум.

Педагог: Ребята, а сейчас каждый из вас выберет себе значок-смайлик с той эмоцией, которую испытывал во время игры.

Дети выбирают смайлики и прикрепляют к Эмоквариуму и объясняют, почему взяли именно этот значок-смайлик (рисунок 6).



Рисунок 6 – Игровое пространство «Эмоквариум».

Игровые элементы

Необходимые атрибуты: рыбки разного вида по количеству участников игры; панно

из пазлов «Айсберг»; ракушки; метелки, зубные щетки, кисточки; игровое пространство «Лес водорослей»; морские коньки, рыбки-клоуны, морской еж и другие морские обитатели; макет грота с отверстием внутрь и наполнением; емкость, инструменты, краски для рисования в технике Эбру; карточки с разными эмоциями; значки-символы для каждого участника.

Внедрение в образовательный процесс

Использование игрового модуля возможно входе клубной (кружковой) деятельности, свободной деятельности детей, досуге (празднике), образовательной деятельности по образовательной области «Познавательное развитие».



Рисунок 7 – Маршрутные листы для квест-игры «Собери эмоквариум».

СЦЕНАРИЙ НЕПРЕРЫВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «КРАСКИ ЭМОЦИЙ»

Бычкова Т.Н., методист,
Елауркина И.А., воспитатель
МАОУ детского сада №200 «Волшебный баумачок»

Содержание образовательной деятельности направлено на развитие компонента эмоционального интеллекта «Осознание своих эмоций», «Понимание эмоций других людей». Сценарий рассчитан на обучающихся в возрасте 6-7 лет.

Описание сюжета

Детям предлагается отправиться в путешествие в Долину Монсиков, жителям которой нужна помощь.

Игровая механика

Выполняя игровые упражнения, ребенок помогает жителям Долины Монсиков и учиться выражать свои эмоции и различать их, снимать напряжение.

Педагог:

- Здравствуйте, ребята, сегодня я предлагаю вам познакомиться с волшебной Долиной Монсиков и ее жителями: Хохотайкой и эмоцией радости, Нескучайкой с эмоцией интереса, Бесстрашным и его эмоция смелости, Миротворцем и эмоция ответственности, Мими и ее эмоцией красоты.

- А какие эмоции вы знаете?

- Сейчас мы научимся делать самую эмоциональную зарядку в мире, которую Монсики делают каждое утро. Слушайте слова и повторяйте движения:

Улыбнемся мы вот так,

Застесняемся вот так,

Рассмеемся, разозлимся,

Топнем ножкой, удивимся.

Хмурим брови, расправляем.

Хорошо все чувства знаем!

Познакомьтесь, Монсики - в мир эмоций мостики. [1, с. 8].

Под гимн Монсиков дети повторяют за педагогом движения.

Игровое упражнение «Расчищаем вход в портал»

Педагог:

- Чтобы нам попасть в Долину Монсиков, надо пройти через волшебный портал, но посмотрите... портал закрыт паутиной, которую сплели Жутколапые пауки.

Вход в волшебный портал символизирует детский игровой тоннель. Перед ним размещен обруч для подлезания, на котором завязаны веревки с узлами.

- Я знаю заклинание, которое позволит справиться с Жутколапыми пауками.

Повторяйте за мной слова и движения [2, с. 38].

Жутколапые вокруг паучища (*изображаем пауков*)

Жуткие тарачит глазища (*широко раскрываем глаза*)

Жутко лапами по полу стучат (*топаем ногами по полу*)

И отсюда уходить не хотят (*отрицательно качаем головой*)

Только мы пауков не боимся (*делаем грозный взгляд*)

С Жутколапыми сейчас мы сразимся (*сжимаем кулаки, грозно топаем*)

И сюда больше не возвращайтесь (*довольные, хлопаем в ладоши*).

Педагог обращает внимание на то, что в помещении спрятаны 8 пауков, которые «испугались и разбежались». Их надо найти. Затем, дети распутывают узлы на веревках – «паутину» и пролезают через волшебный портал.

Педагог:

- Вот мы и в Долине Монсиков.

Раздается звук кометы.

- Ребята, как вы думаете, что это за звук?

На ноутбуке появляется изображение Монсика Хохотайки. Демонстрируется видеописьмо Хохотайки:

- Привет, вы меня помните? Я - Хохотайка! В Долине Монсиков произошел взрыв Кометы Печали и исчез Смех, в Долине Монсиков теперь никто не смеется и не улыбается. Одним словом, они потеряли эмоцию радости. Помогите вернуть в Долину эту эмоцию и сделать ее снова радостной!

Педагог:

- Готовы ли вы помочь Монсикам? Если да, то вперед! Но прежде, чем отправиться на поиски, давайте ощутим, что такое смех.

Игровое упражнение «Коробочка радости»

Педагог:

- Ребята, что или кто может у вас вызвать улыбку или заставить рассмеяться? Сложим в Коробочку радости, которую прислала нам Хохотайка, предметы, вызывающие у нас чувство веселья и радости.

Дети складывают в коробочку: конфеты, смешные игрушки, воздушные шары и т.д.

[3].

- Что же будет, если Смех исчезнет навсегда?

Дети рассматривают фотографии людей с печальным выражением лица.

- Так нужны ли человеку смех и радость? А раз так, то отправляемся на их спасение! В Долине Монсиков ищем Болото Лени, где обитает Жуткий Слизняк, он не смеялся 1000 лет и решил, что смех никому не нужен и забрал смех себе. Чтобы его рассмешить, нужно выполнить два задания:

1. Изобразить смешные выражения лица.
2. Придумать танец веселых пингвинов.

Дети вместе с педагогом превращают страшных братьев Слизняка (рисунок 2) в смешных, украшая «страшные» силуэты забавными деталями из наборов для творчества (цветочки, звездочки, глазки, бантики и т.д.). Придумывают танец веселых пингвинов.

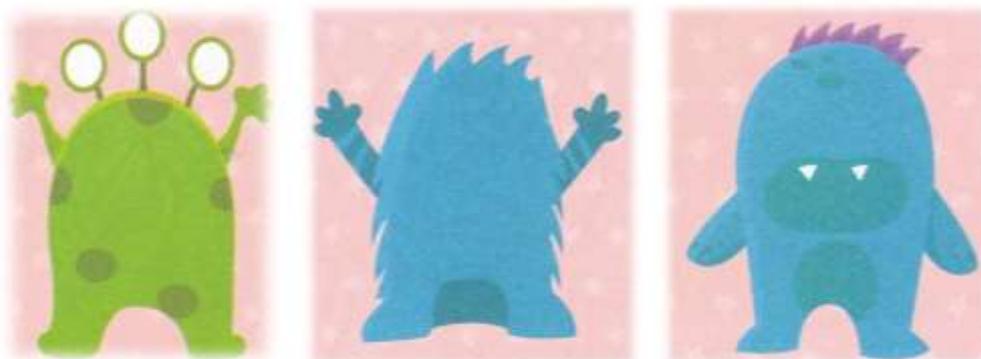


Рисунок 1 - Братья слизняка.

На ноутбуке появляется изображение смеющегося Слизняка.

Педагог:

- Ребята! Вы молодцы! Впервые за тысячу лет Слизняк рассмеялся! И так ему это понравилось, что он решил отпустить Смех в Долину Монсиков, но при одном условии: почаще навещать его и веселить. Согласны?

Игровое упражнение «Телефон»

Педагог:

- На прощание Слизняк хочет с вами поиграть в игру «Телефон». Необходимо фразу: «Сегодня на завтрак была манная каша» сказать удивленно, радостно, задумчиво, восторженно...

Дети выполняют упражнение.

Игровое упражнение «Пирамида радости»

Педагог:

- Ребята, с вашей помощью в Долину вернулась радость. Что может сделать каждый из нас, чтобы радость никогда не исчезала? Я предлагаю вам найти ответы на эти вопросы на кубиках и построить из них пирамиду.

Дети берут кубики с ответами и строят пирамиду.

- А если люди будут обижать друг друга, говорить грубые слова, что может произойти с пирамидой радости?

Педагог убирает один из кубиков пирамиды, и она разрушается.

- Получается, что радость живет в мире, где люди...

Педагог с детьми рассматривают картинки и рассуждают о том, что приносит радость и хорошее настроение.

Игровое упражнение «Эмоциональные линии»

Педагог:

- Попробуйте фломастером настроений нарисовать радостную линию, смешную, а теперь сердитую, грустную. Сравните свои рисунки [3].

Дети выполняют упражнение.

Игровое упражнение «Ласковые феи»

Педагог:

- Пока мы с вами возвращали Смех в Долину Монсиков мы очень устали, нам нужно немного отдохнуть и собраться с силами.

Педагог с детьми садятся на ковер.

- А помогут восстановить наши силы добрые феи. Они будут нежно поглаживать нас и ласково говорить добрые слова. Дети делятся на команды: феи и люди, потом меняются местами). Теперь мы с вами полные сил отправляемся дальше.

- А вы заметили, что в Долине Монсиков есть Мост Радости, найдите его! Поэтому мосту мы можем легко добраться до Гор Достижений. Я предлагаю, находясь на Горах Достижений, рассказать о том, чему вы сегодня научились.

Дети по очереди надевают розовые очки и делятся впечатлениями о прошедших событиях.

- Нам пора возвращаться обратно в детский сад.

Дети проходят через портал обратно.

- Я получила огромное удовольствие от путешествия с вами. Сегодня мы убедились в том, что смех и улыбка важны для человека. Согласны ли с этим наши гости? А если согласны, тогда давайте сделаем совместное селфи и не забудьте про улыбки!

Игровые элементы

Ноутбук, колонки, магнитофон, куклы Монсики, карта «Долина Монсиков», тоннель из плащевой ткани, обруч для подлезания, «Шкатулка эмоций», игрушечные паучки (8 шт.), фотографии людей с печальным выражением лица, кубики с наклеенными картинками, наборы для творческой деятельности (4 шт.), картинки с силуэтами жителей «Болота Лени».

Внедрение в образовательный процесс

Использование игровых упражнений и игр представленного сценария возможно в образовательной деятельности всех 5 областей; на тренингах, психогимнастике, игротерапии.

Список литературы:

1. Шиманская В.А., Огородник О.Я. Краски эмоций. Базовый курс развития эмоционального интеллекта детей 5-7 лет: практикум для педагога и родителей. – М.: Просвещение, 2018. 64 с.
2. Виктория и Глеб Шиманские Монсики. Что такое эмоции и как с ними дружить. Важная книга для занятий с детьми. – Москва, 2017.
3. 5 игр и упражнений для развития эмоционального интеллекта у детей от 5 лет [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.b17.ru/blog/244586/> (дата обращения: 21.02.2022)

СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ИГРЫ-КВЕСТ «ПОИСКИ УЛЫБКИ»

Кирилова В.О.,
воспитатель
МБУ детский сад № 54 «Аленка»

Содержание материала направлено на развитие компонентов эмоционального интеллекта «Понимание своих эмоций», «Понимание эмоций других».

Сценарий рассчитан на возрастную категорию 5-7 лет.

Описание сюжета

Детям предлагается помочь Царевне Несмеяне. Игра-квест начинается с рассказа о злом Кошее и несчастной Царевне Несмеяне. Дети вспоминают, из какой сказки эти герои и какими чертами характера они обладают. Затем педагог спрашивает, какому человеку живется легко: доброму или злему, веселому или грустному и почему. И предлагает детям помочь Царевне стать веселой, научить ее улыбаться, подарить ей улыбку. Педагог рассказывает, что для этого необходимо выполнить задания и получить улыбку для Несмеяны как награду.

Игровая механика

В группе или во время прогулки на участке в разных местах (точках) педагог заранее размещает конверты с заданиями, выполняя которые дети помогают Царевне Несмеяне. За выполнение каждого задания в награду дети получают одну букву, из которых потом выкладывают ключевое слово «улыбка», даря улыбку Несмеяне.

На доске (мольберте) размещается изображение Царевны Несмеяны.

1 точка. Дети находят конверт с заданием «Угадай эмоцию» (Рисунок 1). На столе лежат пиктограммы различных эмоций. Ребенок берет себе карточку, не показывая ее остальным детям. После этого игроки по очереди пытаются показать эмоции, нарисованные на карточках. Остальные должны угадать, какую эмоцию им показывают и объяснить, как они определили, что это за эмоция. После выполнения задания дети получают одну букву из слова «улыбка», которую педагог закрепляет на видном месте (магнитная доска, мольберт, наборное полотно и т.п.).

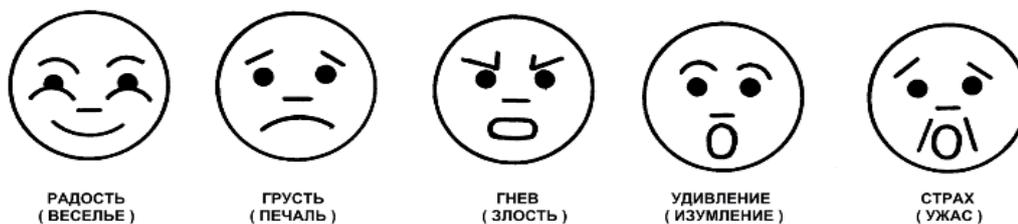


Рисунок 1 – Угадай эмоцию

2 точка. Конверт-задание «Нарисуй эмоцию». Детям предлагаю сюжетные картинки, на которых изображены различные ситуации: угощают конфетой, дарят подарок, отбирают игрушку, лает собака и т.п. Детям необходимо описать ситуацию, объяснить, какие эмоции она вызывают, и изобразить эту эмоцию на предложенном шаблоне (Рисунок 2).



Рисунок 2 – Шаблоны для упражнения «Нарисуй эмоцию».

3 точка. Дети находят задание по типу графического диктанта «Соедини цифры» (Рисунок 3). Под руководством педагога дети работают и как результат получают рисунок с какой-либо эмоцией. Объясняют, какая эмоция у них получилась, когда такая эмоция возникает. Если эмоция негативная, детям предлагают придумать, как эту эмоцию изменить на позитивную.

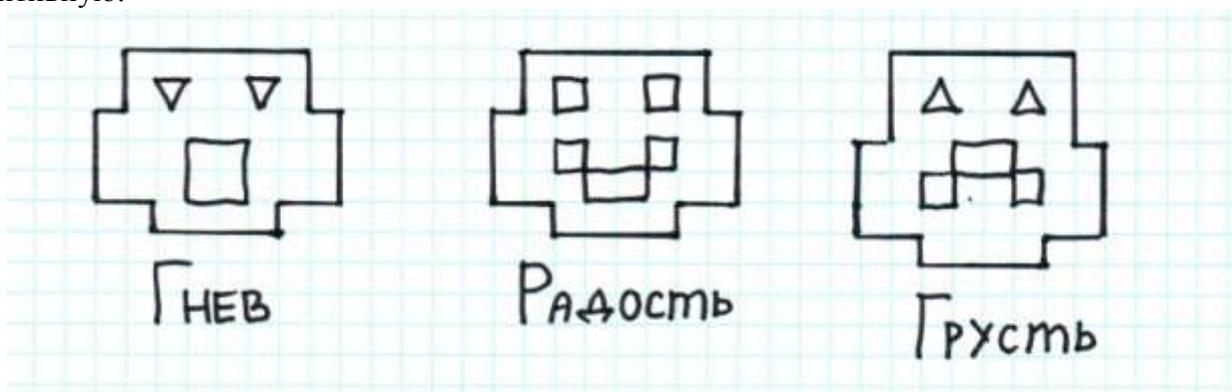


Рисунок 3 – Ответа на задание графический диктант

4 точка. Задание в конверте «Убери лишнее». Из предложенного ряда эмоций детям предлагается убрать лишнюю (Рисунок 4).



Рисунок 4 – Материал к заданию «Убери лишнее»

5 точка. Конверт-задание «Лабиринт». Детям необходимо «добраться» до нужного предмета в конце лабиринта, объяснить эмоцию в начале пути и в конце, при получении результата (Рисунок 5).

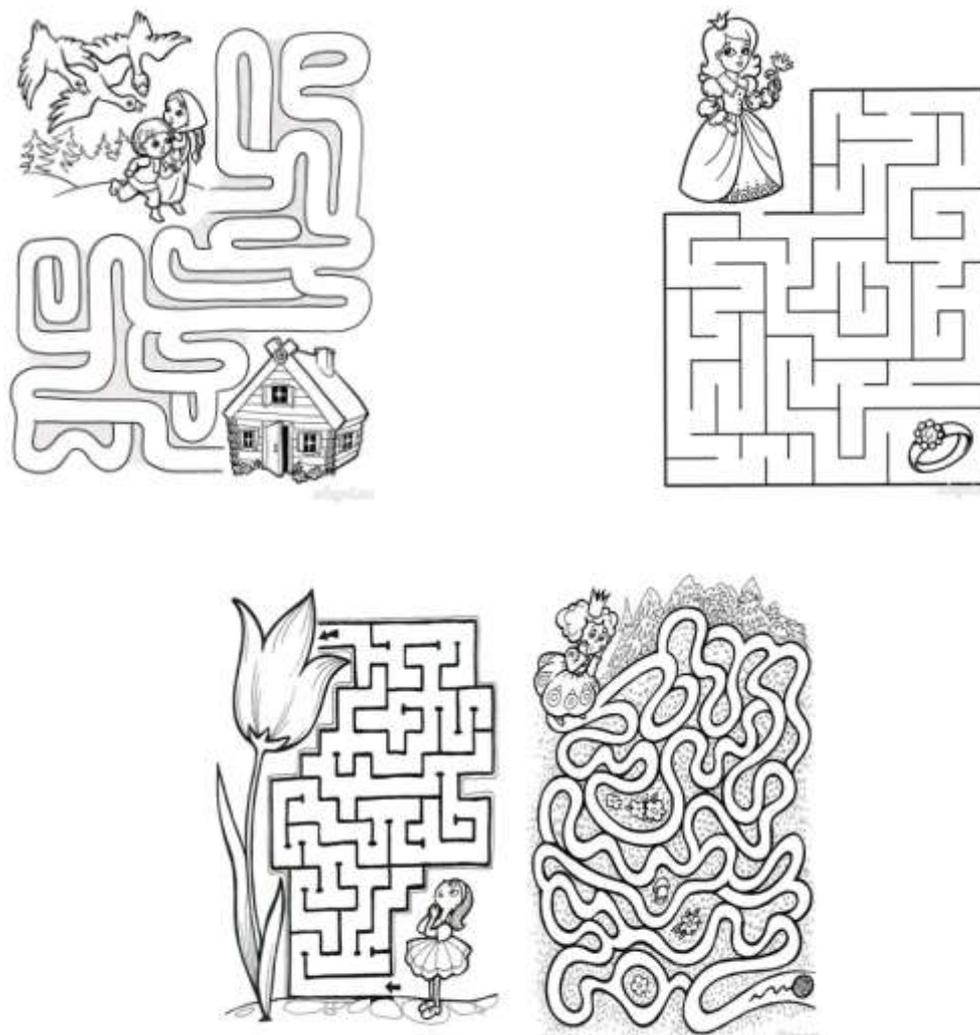


Рисунок 5 – Шаблоны к заданию «Лабиринт»

6 точка. Задание «Выложи слово». На этой остановке педагог выдает детям последнюю букву, и они выкладывают слов «УЛЫБКА». Педагог предлагает детям выложить слово из имеющихся букв, прочитать его и вспомнить, почему именно это слово у них получилось, для кого они это сделали. Педагог меняет изображение капризной Царевны на изображение, где Царевна улыбается.

Танец по показу «Что такое доброта».

Игровые элементы

Для проведения игры-квеста необходим набор букв слова «Улыбка», конверты с заданиями, пиктограммы с эмоциями, картинки с изображением лица для дорисовывания эмоций, листы в клеточку, набор игровой «Четвертый лишний», рисунки-лабиринты, фломастеры, карандаши.

Внедрение в образовательный процесс

Игра-квест может быть проведена как развлечение или как образовательная деятельность. Все игровые упражнения могут самостоятельно использоваться педагогами как элементы образовательной деятельности, самостоятельной деятельности детей или совместной деятельности педагога с детьми.

СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ИГРЫ ДРАМАТИЗАЦИЯ «СЮРПРИЗ ДЛЯ МАШИ»

Мугалимова Е.А., воспитатель,

Бадеян А.Р., воспитатель,

Щербакова Д.С., воспитатель

МБУ «Лицей №6»

структурное подразделение детский сад «Дельта»

Содержание материала направлено на развитие компонентов эмоционального интеллекта «Осознание своих эмоций», «Понимание эмоций других людей». Игра рассчитана на возрастную категорию 5-7 лет.

Описание сюжета

Игра драматизация «Сюрприз для Маши» представляет собой занятие, на котором дети закрепляют знания об эмоциях, о том, как они проявляются, какие ситуации какие эмоции могут вызвать. Обучающиеся оценивают поступки персонажей игры, определяя по признакам их эмоциональное состояние. В процессе драматизации воспитанники отвечают на вопросы педагога и проигрывают роли, таким образом, они проецируют эмоции на себя, закрепляют умение понимать свои эмоции.

Игровая механика

На основе сюжета мультфильма «Маша и Медведь» детям предлагается стать участниками игры драматизации. Деятельность по развитию эмоционального интеллекта начинается еще до проигрывания сюжета. После просмотра мультфильма детям предлагается прочувствовать и понять эмоции Маши. Исполнителями ролей гостей-эмоций игры - драматизации становятся дети, первыми точно определившие эмоции в ситуациях 1-5. Зрители, не участвующие в постановке, наблюдая за спектаклем, определяют эмоции другого человека.

Вводной беседой педагог вовлекает детей в историю о том, что Маша испортила день рождения Миши, и для того, чтобы она поняла, почему плохо огорчать других, Миша решил пригласить на ее день рождения необычных гостей - эмоции. Эти особенные гости будут помогать Маше, определять свои эмоции и понимать чужие. Миша надеется, что, когда Маша поймет, какие эмоции неприятны другим, то и доставлять она их не будет.

Далее педагог демонстрирует мультфильм «Маша и Медведь» серия №44 «Раз в году». После демонстрации педагог предлагает детям представить, что чувствует Маша, какие эмоции «приходят» к ней в этой истории, и поиграть в театральное представление. Дети делятся на: актеров и зрителей. Если они не могут договориться, педагог предлагает разделиться считалочкой.

Выбираются Маша, Миша и гости-эмоции. Дети, играющие Машу и Мишу, наряжаются в костюмы и выбирают маски. Кандидатам на роли гостей-эмоций («удивление», «гнев», «страх», «грусть», «радость») педагог предлагает выбрать эмоцию, которая проявляется в той или иной ситуации.

1 ситуация: «Маша нарядная выходит, и видит, что НИКТО не пришел» (в ситуации преобладает эмоция «удивление»).

2 ситуация: «У Маши меняется лицо, она не понимает, почему это к НЕЙ не явились на праздник и не принесли подарки!» (эмоция «гнев»).

3 ситуация: «Маша летит на шарике очень высоко, порывом ветра его сносит и неожиданно он лопається» (эмоция «страх»).

4 ситуация: «Маша упала и ударилась, порвала платье, испортила прическу» (эмоция «грусть»).

5 ситуация: «Маша возвращается домой, а на встречу выходят гости с подарками,

тортом, шариками и салютом» (эмоция «радость»).

Дети должны ответить на вопросы: Какая эмоция пришла в гости? Что почувствовала Маша? Что бы они почувствовали в такой ситуации? Как выглядит эта эмоция? Определять эмоцию должен ребенок, который играет роль гостя-эмоцию. Но в случае затруднения ему могут помочь сначала зрители. Если они не справились, помочь предлагается актерам, если и актеры не могут помочь, помогает педагог.

Далее, дети проигрывают просмотренный мультфильм. Педагог и зрители, при необходимости, напоминают актерам сюжетную последовательность. В процессе дети не только показывают маски, но и передают ее с помощью всего тела, движений, жестов.

Драматизация заканчивается чаепитием, устроенным Машей, на который приходит Миша. Миша обсуждает с Машей ее сегодняшний день, и то, какие выводы она сделала, познакомившись с его особенными гостями-эмоциями.

После завершения проигрывания ситуаций дети, и актеры, и зрители, объединяются и обсуждают насколько трудно или просто было узнавать и передавать эмоции, насколько понятна была игра героев зрителям. Педагог может помочь детям в осуществлении рефлексии наводящими вопросами: все ли получилось? Было ли трудно? Что больше всего понравилось?

В конце занятия педагог подводит итоги. Выбирая эмоцию в виде смайлика, дети определяют свое эмоциональное состояние, еще раз проникнувшись чувствами главной героини мультфильма - Маши. Педагог благодарит всех детей. Звучит музыка песни «С днем рождения» из мультфильма «Маша и Медведь».

Игровые элементы

Для организации игры-драматизации необходимо подготовить: маски эмоций («удивление», «гнев», «страх», «грусть», «радость»); костюмы «Маши» и «Миши»; набор посуды для чаепития (можно добавить искусственный пирог или кусочки торта); наборы наклеек смайликов по количеству детей; ноутбук, колонки, видеозапись мультфильма «Маша и Медведь» (серия №44 «Раз в году»), аудиозапись песни «С днем рождения» из данного мультфильма.

Внедрение в образовательный процесс

Данная игра может использоваться как на занятии, так и в совместной деятельности педагога с детьми. Желательно проводить игру в первую половину дня. В связи с использованием техники проведение может осуществляться только в помещении. Для проведения может подойти как групповая комната, так и музыкальный зал или любое другое помещение, оснащенное необходимым техническим средствами и мебелью.

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ПЛАНЕТАМ»

*Абрамова Л.А., учитель-логопед,
Балашова М.А., воспитатель,
Верхолотова Н.Г., воспитатель
МБУ детского сада №128 «Гвоздичка»*

Содержание игры направлено на развитие компонента эмоционального интеллекта «Понимание эмоций других людей». Игра рассчитана на возрастную категорию 5-7 лет.

Описание сюжета

В основе сюжета игры – путешествие по планетам Солнечной системы.

Игровая механика

Все отправляются в путешествие. Чем больше игроков участвует в игре, тем интереснее она проходит. В путешествии педагог помогает детям через выполнение упражнений и различную атрибутику игры распознать эмоции. Педагог проводит беседу-рефлексию.

Педагог:

-Ребята, вот мы с вами попали на планету Марс. Марс - это четвертая по удаленности от Солнца планета. Интересная планета, которую мы называем «красной», так как в его атмосфере имеется пыль. **Марс в двое** меньше Земли. Земля и Марс словно бегут вокруг Солнца наперегонки, но Земля движется быстрее. Каждые два года Земля обгоняет Марс [1, с. 36]. Планета Марс очень хочет обогнать Землю, но у нее пока не получается. Ребята, посмотрите, как нахмурил Марс брови и надул щеки, покраснел весь, сжал кулачки.

Педагог просит одного дошкольника изобразить эмоцию через маску (рисунок 1).

- Покажи, пожалуйста, как Марс выразил свою эмоцию. Ребята, какую же эмоцию испытывает Марс от того, что не может догнать Землю? Да, хорошо, вы правильно определили его эмоцию, но давайте пожелаем ему не расстраиваться и быть добрее.

За хорошие пожелания Марс дарит вам космический мешок с камушками» (рисунок 2).



Рисунок 1 – Маска для эмоций



Рисунок 2 – Подарок от Марса

Далее дети попадают на планету Сатурн.

Педагог: Сатурн обладает заметной системой колец, состоящей главным образом из частичек льда, меньшего количества тяжелых элементов и пыли [2, с. 53].

Ребят встречает местный житель (рисунок 3), который рассказывает им, как ему грустно и одиноко на этой планете.

Педагог: Как вы думаете, ребята, какие эмоции испытывает житель планеты Сатурн?

Педагог предлагает детям развеселить этого жителя и поиграть с ним в веселую игру «Веселый бубен».

Педагог: Ты катись веселый бубен
Быстро, быстро по рукам,
У кого веселый бубен,
Тот в кругу попляшет нам.

Житель очень обрадовался и подарил ребятам на память о путешествии на планету Сатурн космическое кольцо (рисунок 4).

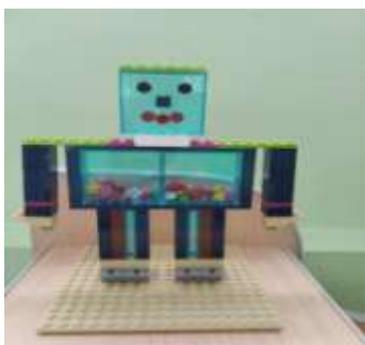


Рисунок 3 – Житель планеты Сатурн



Рисунок 4 – Кольцо от Сатурна

Педагог: Ребята, дальше мы отправляемся на самую большую планету в Солнечной системе - Юпитер. Но вот вопрос? Сможем ли мы на нее приземлиться? На Юпитере нет твердой поверхности, так как представляет она собой сгусток газа. Это делает ее похожей на звезду, чем на планету. В атмосфере Юпитера нет кислорода, там очень высокая температура [1, с. 38]. Поэтому приземлиться на Юпитер мы с вами не сможем, понаблюдаем за ним издалека.

Мы поиграем в игру «Не урони шарик» (рисунок 5).

Дети встают в круг, образуя планету Юпитер, и передают друг другу шарик, который они не должны уронить.

Педагог предлагает детям в конце игры ответить на вопросы: «Что должен испытывать шарик? Какое чувство?»

Ответы детей. На память о планете Юпитер дети получают космическую звездочку (рисунок 5).



Рисунок 5 – Шарик и космическая звездочка от Юпитера

Педагог: Ребята, мы с вами прилетели на планету Венера. Это самая яркая планета, так как ее окружают облака, хорошо отражающие солнечный свет [2, с. 53]. Посмотрите, а вот и житель этой планеты (рисунок 6).

Сидит Альф рядом с мерцающей лампой без какой-либо эмоции.

Педагог: Ребята, давайте спросим у него, что с ним случилось (спрашивают).

Альф (педагог): Ко мне пришла посылка с неизвестной галактики, а я не знаю, что это такое и как на нее реагировать?

Педагог: Ребята, поможем Альфу? Давайте сыграем в игру «Зеркало». Я вам буду предлагать ситуации, а вы изображать эмоции, связанные с разными ситуациями (например, радость, грусть, печаль, удивление, страх). Ребята, какая же эмоция нужна нашему Альфу, чтобы он отреагировал на подарок из космоса?

Альф удивляется своему подарку (изображает педагог) и дарит ребятам зеркало (рисунок 6).



Рисунок 6 – Альф и его подарок

Педагог: Ребята, мы с вами оказались еще на одной планете - Меркурий. Это ближайшая к Солнцу планета Солнечной системы, наименьшая из планет земной группы. Названа в честь древнеримского бога - быстрого Меркурия, поскольку она движется по небу быстрее всех планет [1, с. 30]. Жители этой планеты всегда встречают гостей, никогда ни грустят, угощают друг друга космическими конфетами.

Педагог показывает рамки в виде конфеты и солнышка (рисунок 7). Сначала жители этой планеты фотографируются в рамках с веселыми лицами. Затем педагог показывает себя в этих рамках, и дети определяют изображенную эмоцию. Далее дети сами изображают эмоции и определяют их. Жители этой планеты дарят дошкольникам красивое солнышко (рисунок 7).



Рисунок 7 – Рамки и подарок от Меркурия

Возвращение из путешествия.

Педагог: Руки вытянули вперед, закрыли глаза, на счет три глаза открыть!

Вот мы с вами и оказались в детском саду. Посмотрите у нас с вами сундучок с космическими сокровищами, которые нам подарили жители планет. Давайте с вами вспомним про каждое подаренное сокровище – на какой планете его нам подарили и какие эмоции мы определили совместно с инопланетными жителями.

Педагог подводит воспитанников к выводу о том, для чего необходимо уметь понимать эмоции других.

Игровые элементы

Картинки А4 планеты Марс, Юпитер, Сатурн, Венера, Меркурий; шкатулка, звездочка, солнышко, кольцо, камушки-марблсы в мешочке; рамка солнышко, конфета; бубен, рамки-космонавты; мягкая игрушка Альф; лампа; шарик наполненный мукой и различная атрибутика космической тематики.

Внедрение в образовательный процесс

Использование игровой атрибутики и игр представленного игрового модуля возможно во второй половине дня в свободное от непосредственно образовательной деятельности время, а также вовремя непосредственно образовательной деятельности по теме «Космос».

Список литературы:

1. Астрономия и Космос/ Научно - популярное издание для детей. – М.: РОСМЭН, 2015. – 96 с.
2. Большая книга «Почему» перевод с итальянского О. А. Живаго - М.: РОСМЭН, 2011. – 320 с.

КОНСПЕКТ ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ-СКАЗКИ «КРОШКА ЕНОТ»

*Болоцкая Е.В.,
старший воспитатель,
Башева А.Н.,
воспитатель,
Кулахмедова И.М.,
педагог-психолог
МБУ детского сада №196 «Маячок»*

Содержание игры направлено на развитие компонента эмоционального интеллекта «Понимание эмоций других людей». Интерактивная игра-сказка рассчитана на детей в возрасте 6-7 лет.

Описание сюжета

Интерактивная игра разработана с учетом имеющегося у детей базового уровня знаний о разнообразии эмоций и умения осознавать собственные эмоции и чувства (компонент эмоционального интеллекта «Осознание своих эмоций»). Предварительно дошкольников познакомили с произведением Л. Муур «Крошка Енот и тот, кто сидит в пруду»; ребята отвечали на вопросы по содержанию сказки, пересказывали ее, а так же рассматривали и самостоятельно создавали иллюстрации к ней. Заключительным этапом знакомства с произведением стал просмотр одноименного мультфильма.

Игровая механика

Участники интерактивной игры решают различные ситуации, с которыми сталкивается Крошка Енот.

Пара детей (или ребенок, в зависимости от того, индивидуальное это или подгрупповое занятие) сидят за столом перед ноутбуком. На экране появляются персонажи мультфильмов, которых встречает на своем пути Крошка Енот, отправившийся на прогулку по лесу. Взрослый озвучивает детям эпизод сказки и объясняет, какую помощь необходимо оказать героям. Дети внимательно рассматривают картинку с ситуацией, выбирая из предложенных вариантов правильный ответ.

Начиная игру, педагог предлагает ребятам переключать слайды самостоятельно с помощью клавиши «пробел» на клавиатуре. Из первых двух слайдов дети узнают, что однажды Крошка Енот отправился на прогулку по лесу. По дороге он встретил веселую Черепаху, которая предложила ему отыскать среди животных тех, что радуются.

Ребенок нажимает кнопку - на экране возникает изображение шести животных, выражающих различные эмоциональные состояния: веселая обезьянка, грустный заяц, радующийся медвежонок, испуганный тигренок, злой волк, улыбающаяся лисица. Педагог задает вопрос: «Кто из животных радуется?», а после ответа детей предлагает подумать, по какой причине, то есть, чем может быть вызвана данная эмоция (рисунок 1).

После того, как дошкольники ответили на поставленные вопросы, взрослый предлагает проверить правильность ответа: после нажатия кнопки клавиатуры, на экране остаются картинки с эмоцией радости (обезьянка, медвежонок, лисица), а неверные ответы исчезают.

Ребенок вновь нажимает кнопку смены слайда, на котором Черепаха уходит, поблагодарив ребят за помощь, а Крошка Енот отправился дальше, изображая по дороге веселую обезьянку. Педагог предлагает детям сделать то же самое под веселую музыку, не забывая при этом следить за эмоциональным состоянием детей, чтобы не допустить перевозбуждения. Данный слайд игры сопровождается музыка песни «Песенка про краски» из мультфильма «Маша и Медведь».



Рисунок 1 – Слайд интерактивной игры «Кто из животных радуется? По какой причине?»

Детям предлагается непродолжительный динамический отдых. Смена видов деятельности дошкольников способствует повышению и сохранению умственной активности и работоспособности детей.

Дети садятся за стол для продолжения игры и видят на экране ноутбука иллюстрацию, текст к которой озвучивает взрослый:

-Неожиданно из-за кустов показалась чья-то голова. Это был Львенок.

-Привет! - сказал Енот, - почему ты прячешься?

-Привет, - сказал Львенок, - мама говорит, что я должен быть злым и уметь рррычать. А я не знаю, как это, быть злым?

Педагог предлагает помочь Львенку: найти на предложенных фотографиях тех зверят, которые злятся, и научить рычать Львенка (рисунок 2).

Из картинок с изображением улыбающегося кота, злой мыши, удивленного зайца и злого пса ребята выбирают правильный ответ, проверяя его нажатием кнопки клавиатуры. Кот и заяц исчезают, а на их месте появляется надпись: «Р-Р-Р», сопровождаемая соответствующим звуком «рычание». Дети прислушиваются к данному звуку, затем перед зеркалом начинают учить Львенка рычать и злиться (рисунок 3).



Рисунок 2 – Слайд интерактивной игры «Найди зверят, которые злятся»



Рисунок 3 – Слайд интерактивной игры «Научим Львенка рычать»

На этом этапе важно не допустить излишнего эмоционального возбуждения и вовремя остановить дошкольников, обратив их внимание на следующий слайд. Здесь Львенок благодарит «ррребят за то, что теперь он умеет рррычать», добавляет при этом «мрррмяу», что смягчает эмоции злости у детей.

Перейдя к следующему слайду, педагог продолжает рассказывание сказки и предлагает вновь помочь герою:

-Вдалеке показался пруд, возле которого стоял домик Крота. Крошка Енот поздоровался с хозяином домика и спросил, чем он занимается?

- Я хочу организовать выставку фотографий с эмоциями ребят, но их так много, что я запутался.

-Ребята, давайте поможем Кроту!?

На очередном слайде представлены изображения детей, с перечисленными в рамках эмоциями (радость, злость, грусть, удивление, отвращение, страх); на каждую эмоцию картинка девочки и мальчика. Взрослым озвучивается эмоция, задача ребенка найти среди двенадцати фотографий, подходящие к эмоции фотографии. После чего ребенок нажимает кнопку, и на экране появляются стрелки, соединяющие правильные ответы (рисунок 4).

Когда дошкольники определили, к какой эмоции относится каждая из представленных фотографий, слайд меняется на готовую выставку фотографий (рисунок 5).



Рисунок 4 – Слайд интерактивной игры «Найди ребят, испытывающих радость, отвращение»



Рисунок 5 – Слайд интерактивной игры «Найди ребят, испытывающих радость, отвращение»

В конце игры после каждого нажатия кнопки педагогом, на экране по очереди появляются все герои сказки, предлагая детям вспомнить, какую помощь они оказывали, и благодарят за это (рисунок 6). На последнем слайде изображен Крошка Енот с корзинкой. Педагог объявляет детям, что герои благодарят их и дарят угощение (либо сувенир).



Рисунок 6 – Слайд интерактивной игры «Вспомните, какую помощь вы оказали каждому из героев»

Игровые элементы

Для проведения данной интерактивной игры необходим ноутбук, зеркало, небольшие угощения (или сюрпризы)на выбор педагога.

Внедрение в образовательный процесс

Данная игра используется в работе с воспитанниками групп компенсирующей направленности с тяжелыми нарушениями речи, как воспитателем, так и узкими специалистами (учителями-логопедами, педагогом-психологом). Может проводиться индивидуально и с подгруппой старших дошкольников перед обедом, после дневного сна и перед уходом детей домой.

КОНСПЕКТ ИГРОВОГО МОДУЛЯ «РОЗЫСКОЕ АГЕНТСТВО»

*Панченко Е.Б.,
педагог-психолог
МБУ детского сада № 73 «Дельфин»*

Содержание игрового модуля направлено на развитие компонента эмоционального интеллекта «Понимание эмоций других людей». Данный методический материал рассчитан на детей в возрасте 5-7 лет.

Описание сюжета

Дошкольникам предлагается стать детективами, принять участие в сюжетно-ролевой игре «Розыское агентство». Но прежде - нужно получить навыки, без которых не обойтись будущему сыщику. Подготовка к игре состоит из нескольких упражнений, которые вместе с игрой составляют игровой модуль.

Игровая механика

Одна группа детей - те, кого выбрали «сыщиками» - остаются в помещении группы, надевают шляпы, берут лупы (атрибуты сыщиков), с помощью ширм и модулей обозначают «Розыское агентство», вывешивают табличку и размещаются в нем.

Другая группа детей уходит в соседнее помещение выбирать «разыскиваемого» и составлять «фоторобот», чтобы «сыщики» не могли этого видеть. Дети предъявляют «фоторобот» «сыщикам», и они по нему находят фотографию или карточку в картотеке и маску-лицо с такой же эмоцией, надетой на игрушку. Если «сыщики» справились с заданием, они получают «Благодарность» (в виде грамот, игрушечных денег, наклеек в «личный блокнот достижений», жетонов и т.п.).

Упражнение «Пиктограммы»

Цель – тренировать умение распознавать эмоцию в схематичном изображении.

Детям дается таблица, состоящая из картинок-пиктограмм со схематичным изображением эмоций, где педагог обращает внимание детей на то, как у каждого изображения с определенной эмоцией расположены брови, глаза и рот: какой они формы, размера и т.п. (рисунок 1).

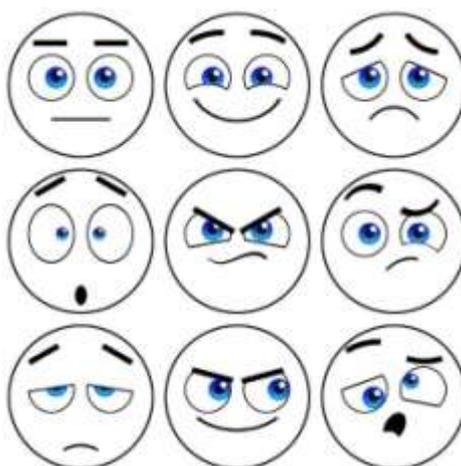


Рисунок 1 - Эмоции в картинках

Также педагог проговаривает название самой эмоции, поэтому параллельно идет работа по расширению у старших дошкольников эмоционального словаря. На каждой картинке дети распознают эмоцию по деталям изображения и называют ее. Затем

предлагается набор таких же пиктограмм, только разрезанные шаблоны перемешиваются между собой. Дается задание распределить разрезанные картинки сверху на клетку с изображением точно такой же пиктограммы, но только в таблице.

Затем дошкольники практикуются в подборе схематичного изображения эмоции к ее картинке.

Упражнение «Подбери эмоцию»

Цель – тренировать умение подбирать пиктограмму с изображением эмоции к ее фото- или графическому изображению.

Детям предлагается два набора картинок с эмоциями. В одном наборе изображения эмоций в виде пиктограмм, а во втором, те же эмоции, только в виде фотографий или графических изображений. Дается задание подобрать пару с изображением такой же эмоции к каждой пиктограмме.

Упражнение «Конструктор эмоций»

Цель – тренировать умение составлять пиктограмму эмоции из конструктора (плоскостных заготовок частей лица).

Детям предлагается конструктор, состоящий из плоскостных изображений глаз, бровей и ртов, так как именно эти три компонента задействованы в мимическом выражении эмоции. Выполнены они весьма схематично в виде простых геометрических фигур (прямоугольников, овалов, кругов), но при этом, если их правильно расположить на схеме, будет понятно, какая эмоция задумана. Так же дети получают планшет, где на белом фоне схематично, в виде овала, нарисован контур лица. Из набора картинок ребенку дают карточку-пиктограмму со схематичным изображением какой-либо эмоции и предлагают сложить на планшете точно такую же, но только уже с помощью плоскостного конструктора. Схема лица составляется из трех компонентов (бровей, глаз, рта), которые задействованы в мимическом изображении эмоции.

Далее детям предлагается научиться составлять «фоторобот» лица с выражением эмоций (рисунок 2).



Рисунок 2 – Атрибуты игрового модуля

Упражнение «Фоторобот»

Цель – тренировать умение детей составлять схему конкретного лица к заданному рисунку с изображением эмоции, из конструктора, состоящего из трех компонентов (брови, глаза, рот).

Детям дают фотографию или карточку с нарисованным лицом и предлагают по ней составить из конструктора «фоторобот», то есть схему лица с эмоцией. В процессе выполнения упражнения можно опираться на готовые «пиктограммы» (рисунок 1). Как вариант, «фоторобот» может составляться с помощью: рисования маркером по сухой белой доске или на обложке «игровизора» (папке с прозрачными файлами, в которую вставляется шаблон), с помощью приложения, фланелеграфа со съемными деталями, ковролинографа, магнитной доски с магнетиками элементами и т.п.

У детей тренируется навык графического обозначения той или иной эмоции и умение по графической схеме эмоции находить лицо человека с таким же выражением лица. И только тогда, когда эти навыки будут сформированы, можно организовывать, непосредственно, саму сюжетно-ролевую игру.

Сюжетно-ролевая игра «Розыскное агентство»

Группа детей («клиенты розыскного агентства») выбирает одно изображение того, кого они будут «объявлять в розыск» из «картотеки фотографий людей с различными эмоциями». Они тщательно изучают фотографию, но взять ее с собой они не могут (это одно из условий игры), поэтому они, после обращения в «Розыскное агентство» составляют схематичный «фоторобот» лица, разыскиваемого по памяти.

Два-три ребенка - «сыщика», назначенных по желанию или по жеребьевке, по составленному «фотороботу» находят соответствующую фотографию в своей «картотеке» и затем самого разыскиваемого, роль которого выполняет одна из игрушек в масках (рисунок 2). Важно, чтобы на масках были те же лица, что и в картотеке. Как вариант, в дальнейшем, можно сразу искать по «фотороботу», минуя «картотеку фотографий».

Для рефлексии педагог может использовать следующие вопросы.

1. Для «сыщиков»: Легко ли тебе было найти нужного персонажа по «фотороботу»? Все ли удалось? С какими трудностями ты столкнулся во время поисковой деятельности? За что ты мог бы похвалить себя? и т.д.

2. Для «клиентов агентства»: Удалось ли вам составить точный «фоторобот»? Как ты оцениваешь работу «сыщиков»? Что понравилось и что не понравилось в игре? и т.д.

Игровые элементы

Для реализации игрового модуля понадобятся:

- атрибуты для «сыщиков»: шляпы и лупы;
- карточки с лицами людей с различными эмоциями;
- «пиктограммы» со схематичным изображением эмоций;
- заготовки для конструктора: различной формы брови, глаза и рты;
- планшет с нарисованным овалом лица, на который все это будет крепиться (могут использоваться любые разновидности планшетов - магнитные, ковролиновые и т.п. - по принципу фланелеграфа);
- маски с лицом человека с эмоциями, которые надеваются на большие игрушки или куклы;
- награды для поощрения «сыщиков»: благодарственные письма, дипломы, грамоты, игрушечные деньги, наградные медали, жетоны, ордена в виде наклеек и т.п.

Внедрение в образовательный процесс

Использование игровых упражнений возможно как на занятиях по социально-коммуникативному развитию, конструктивно-модельной деятельности, коррекционно-развивающих занятиях педагога-психолога с детьми, так и как диагностический инструмент по овладению умениями, относящимися к эмоциональному интеллекту. Сюжетно-ролевую игру возможно проводить в совместной деятельности со взрослым и в свободной игровой деятельности.

Сценарий игрового модуля «Матрешка-сюрприз»

*Кондратьева А.В., воспитатель,
Козлова Е.М., воспитатель,
Виноградова Ю.В., воспитатель
МБУ детского сада № 199 «Муравьишка»*

Содержание игрового модуля направлено на развитие компонентов эмоционального интеллекта «Осознание своих эмоций», «Понимание эмоций других людей». Игровой модуль рассчитан на возрастную категорию 6-7 лет.

Описание сюжета

Серия игр «Матрешка - сюрприз» вовлекает детей в соревнование. Воспитанникам подготовительной группы педагог приносит восьмисоставную матрешку и предлагает два раза в неделю в течение месяца поиграть с ней. В каждой матрешке - сюрприз (игра для ребят). Восемь матрешек - восемь игр. За каждое успешное выполнение условий игры ребята получают фишки. Цель каждого участника собрать как можно больше фишек.

Игровая механика

Участниками игр могут стать дети 6-7 лет. В каждой матрешке содержится задание, которое педагог адресует участникам перед началом игры. Выполнив условия игры, участники получают фишки от ведущего (им может быть педагог или сами дети). Участники, набравшие наибольшее количество фишек по итогу всех восьми игр, объявляются победителями.

1 игра «Сложи эмоцию» [1, с.58]

Педагог:

- Ребята, посмотрите кто у нас в гостях? Это не простая матрешка - в ней хранятся сюрпризы! С каждой из матрешек мы будем играть в интересные игры, узнаем много нового, научимся различать наши эмоции, узнаем их названия, как они проявляются и в каких ситуациях возникают. Каждый из вас за правильное выполнение задания будет получать фишку. И как только мы поиграем со всеми матрешками, определим тех, у кого больше всего фишек! Согласны? Тогда начинаем!

- Открываем первую матрешку, и она нам предлагает поиграть в игру «Сложи эмоцию». Каждому из вас достается разрезанная картинка с эмоцией (страх, радость, обида, веселье, удивление, испуг, стыд, восхищение, отчаяние, восторг и т.д). Ваша задача собрать пазл, а затем рассказать всем, что за эмоция у вас получилась и в каких случаях она проявляется. Остальные ребята смогут оценить, правильно ли названа эмоция.

Каждый участник, который успешно справился с заданием, получает фишку.

2 игра «Выразим эмоцию» [2, с. 23]

Педагог:

- Вторая матрешка хочет, чтобы мы поиграли в игру «Выразим эмоцию». Прослушайте несколько отрывков из сказок и попробуйте назвать сказку, а затем выразить и назвать эмоцию, которую испытывали герои каждой сказки.

- Первый отрывок (Сказка «Снегурочка». Эмоция «Радость»):

«Всего у них было вдоволь — и коровушка, и овечка, и кот на печке, а вот детей не было. Очень они печалились, все горевали. Вот раз зимой пало снегу белого по колени. Ребятишки соседские на улицу высыпали — на санках кататься, снежками бросаться, да и стали снежную бабу лепить. Глядел на них дед из окошка, глядел и говорит бабе:

- Что, жена, призадумавшись, сидишь, на чужих ребят глядишь, пойдем-ка и мы, разгуляемся на старости лет, слепим и мы снежную бабу.

А на старуху, верно, тоже веселый час накатил.

- Что ж, пойдем, дед, на улицу. Только на что нам бабу лепить? Давай-ка вылепим дочку Снегурочку.

Сказано — сделано.

Пошли старики в огород, и давай снежную дочку лепить. Вылепили дочку, вставили вместо глаз две голубеньких бусины, сделали на щечках две ямочки, из алой ленточки - роток. Куда как хороша снежная дочка Снегурочка! Смотрят на нее дед с бабой - не насмотрятся, любуются - не налюбуются. А у Снегурочки роток улыбается, волосок завивается.

Шевельнула Снегурочка ножками-ручками, с места сдвинулась да и пошла по огороду к избе».

- Второй отрывок (Сказка «Маша и медведь». Эмоция «Страх»):

«Собрались раз подружки в лес по грибы да по ягоды. Пришли звать с собой и Машеньку.

- Дедушка, бабушка, — говорит Машенька, — отпустите меня в лес с подружками!

Дедушка с бабушкой отвечают:

- Иди, только смотри от подружек не отставай, не то заблудишься.

Пришли девушки в лес, стали собирать грибы да ягоды. Вот Машенька - деревце за деревце, кустик за кустик - и ушла далеко-далеко от подружек.

Стала она аукаться, стала их звать, а подружки не слышат, не отзываются».

- Третий отрывок (Сказка «Царевна лягушка». Эмоция «Удивление»):

«А у младшего сына, Ивана-царевича, стрела поднялась и улетела, сам не знает куда. Вот он шел, шел, дошел до болота, видит - сидит лягушка, подхватила его стрелу. Иван-царевич говорит ей:

- Лягушка, лягушка, отдай мою стрелу. А лягушка ему отвечает:

- Возьми меня замуж!

- Что ты, как Я возьму себе в жены лягушку?

- Бери, знать, судьба твоя такая.

Закручинился Иван-царевич. Делать нечего, взял лягушку, принес домой».

- Четвертый отрывок (Сказка «Заюшкина избушка». Эмоция «Отчаяние»):

«У лисицы была избенка ледяная, а у зайчика лубяная; пришла весна – красна, у лисицы избушка растаяла, а у зайчика стоит по-старому.

Лиса попросилась у зайчика погреться, да зайчика-то и выгнала.

Идет дорогой зайчик да плачет, а ему навстречу собаки:

- Тяф, тяф, тяф! Про что, зайчик, плачешь?

А зайчик говорит:

- Отстаньте, собаки! Как мне не плакать? Была у меня избенка лубяная, а у лисы ледяная, попросилась она ко мне, да меня и выгнала.

- Не плачь, зайчик! - говорят собаки. - Мы ее выгоним».

- Пятый отрывок (Сказка «Пузырь, соломинка и лапоть». Эмоции «Веселье»):

«Соломинка перетянулась с берега на берег. Лапоть пошел по соломинке, она и переломилась. Лапоть упал в воду.

А пузырь хохотал, хохотал, да и лопнул».

Дети выполняют задания игры.

3 игра «Запомни»

Педагог:

- Третья матрешка подготовила нам игру «Запомни». Поделимся на две команды. Каждая команда раскладывает карточки с эмоциями в определенном порядке (страх, радость, обида, веселье, удивление, испуг, стыд, восхищение, отчаяние, восторг). Затем команды меняются местами, запоминают предложенный порядок карточек с эмоциями и после смешивания воспроизводят последовательность карточек по памяти, пока сыпется песок в песочных часах.

Фиксация и сравнение исходного порядка разложенных эмоций происходит с помощью фото смартфона. При сравнении нужно правильно называть эмоции.

- Выигрывает та команда, которая правильно назвала и разложила карточки с эмоциями.

Дети проигрывают игру. Игра повторяется несколько раз.

4 игра «Загадки» [4, с.36]

Педагог:

- Четвертая матрешка хочет загадать вам загадки. За правильный ответ участник получает фишку. Начнем!

- С этой эмоцией реже встречаться

Мне бы хотелось, вам должен признаться.

Очень уж грустно, когда она с нами.

О чем говорю я сейчас? О...(печали)

- Это удивительное слово.

В нем есть солнца свет,

Ребенка смех,

Над Отчизной небо голубое,

Мамина улыбка и успех. (Счастье)

- Вечер. В доме тихо-тихо, только тикают часы.

Гном сидит на кресле, дремлет, а вокруг витают сны. (Спокойствие)

- У него сегодня День рождения и подарков от друзей не счесть:

Книжки, сладости, игрушки, даже шар воздушный есть! (Радость)

- Целый день он хмурит брови и грозит всем кулаком.

Да, сегодня гном не в духе - навестим его потом. (Злость)

- Гном зимой поймал снежинку, подобрал на горке льдинку.

Прибежал домой и - ах! Лишь вода была в руках. (Удивление)

- Ночь пришла, и в темноте тени движутся везде.

Гном забрался под кровать - спрятался и стал дрожать. (Страх)

- На меня нашла тревога,

Беспокойство по причине,

Толи будет, толи нет,

Мне на все это ответ? (Волнение)

5 игра «Какое у тебя настроение?» [3, с.94]

Педагог: Пятая матрешка встречает каждого ребенка утром по приходу в детский сад и просит рассказать о своем настроении и соответствующей эмоцией обозначить его, повесив смайл с подходящей эмоцией на липучке на фланелеграф. Это может быть радость, грусть, злость, обида, страх, спокойствие. Справился - получай фишку.

Если возникло затруднение, педагог приходит на помощь. После того, как все дети пришли, педагог вместе с воспитанниками анализирует содержимое фланелеграфа и все вместе выясняют, почему у ребенка та или другая эмоция, что этому способствовало, и какое настроение преобладает на сегодняшний день у большинства ребят в группе.

6 игра «Нарисуй свою эмоцию»

Педагог: Шестая матрешка приготовила для вас спектакль про питание «Нездоровый рекорд», организованный творческой группой детского сада «Муравьишка» (спектакль может быть любым).

После просмотра театрализованного представления педагог просит детей назвать свои эмоции во время просмотра спектакля, а затем нарисовать их. Обсуждение всем коллективом кто что нарисовал.

7 игра «Угадай эмоцию»

Педагог: Седьмая матрешка желает поиграть с вами в игру «Угадай эмоцию». Матрешка принесла карточки с изображением различных эмоций (страх, радость, обида, веселье, удивление, испуг, стыд, восхищение, отчаяние, восторг и др.). Каждый участник по очереди будет ведущим.

Ведущий выбирает карточку и показывает эмоцию на лице, остальные должны угадать, что за эмоцию показал ведущий. Отгадавший получает фишку.

8 игра «Эмоциональный разбор сказки “Морозко”» [5, с.]

Педагог:

- Восьмая матрешка принесла для вас сказку «Морозко».

Педагог читает детям сказку «Морозко» и просит рассказать и показать, какие эмоции вызвала у ребят эта сказка.

- Понравилась вам сказка?

- Сравним падчерицу и родную дочку из сказки. Какое у них было отношение к другим людям, к работе?

- Назовите качества, присущие падчерице? (Добрая, трудолюбивая, скромная, с уважением относится к старшим).

- А родной дочке бабы? (Ленивая, злая, проявляет неуважение к старшим).

- Какие эмоции вызывает у вас каждая из героинь?

- На кого бы вы хотели быть похожими? И почему?

- Как жилось дочке старика? И почему? (Плохо)

- Почему старик повез свою дочь в лес? (Мачеха приказала)

- Почему Морозко пожалел Настеньку? (Потому что она добрая, скромная и отнеслась к нему с уважением).

- Почему старуха отправила свою дочь в лес? (Из жадности, она хотела, что бы Морозко ее дочери тоже дал сундук серебра).

- Чему же учит нас сказка?

- Сказка учит нас доброте, находчивости, уважению к старшим, трудолюбию. Высмеивает плохие черты характера. Учит нас не судить о человеке по внешнему виду, смотреть глубже, оценивать людей по их душевным достоинствам, их делам.

- А теперь, ребята, давайте для каждого героя нашей сказки подберем подходящие смайлики с эмоциями.

Дети выполняют задание.

Игровые элементы

Восьмисоставная Матрешка с сюрпризами (играми) внутри, фишки, песочные часы, смартфон с функцией фотосъемки, фланелеграф, смайлы с эмоциями на липучках, листы бумаги, цветные карандаши, разрезанные картинки с эмоциями, сказка «Морозко», загадки про эмоции, карточки с изображением эмоций, проектор, [видеоролик спектакля «Нездоровый рекорд»](#).

Внедрение в образовательный процесс

Проводить игры можно в различные режимные моменты (утренний прием детей, после сна), в совместной деятельности педагога и детей.

Список литературы:

1. Данилова Т. А., Задгенидзе В. Я., Степина Н.М. В мире детских эмоций: Пособие для практических работников ДОУ. М.: Айрис-пресс. 2004. 160 с.

2. Кондратенко И.Ю. Особенности овладения эмоциональной лексикой детьми старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи // Дефектология. 2002. № 6. С. 51 – 59.
3. Кряжева Н. Л., Мир детских эмоций. Дети 5 – 7 лет. – Ярославль: академия развития: Академия холдинг, 2001. 127 с.
4. Минаева В. М. Развитие эмоций дошкольников. Занятия. Игры. Пособие для практических работников дошкольных учреждений. М.: АРКТИ, 2001. 48 с.
5. Щетинина А. М. Восприятие и понимание дошкольниками эмоционального состояния человека // Вопросы психологии 1984. №3. С. 60 – 66.

СЦЕНАРИЙ ИГРОВОГО МОДУЛЯ «БУРАТИНО»

*Ефимова Е.В., педагог-психолог,
Галяминская О.В., музыкальный руководитель
МБУ «Школа № 89»
структурного подразделения
Детский сад «Радужка»*

Содержание игрового модуля направлено на развитие компонента эмоционального интеллекта «Осознание своих эмоций», «Управление своими эмоциями». Данный игровой модуль рассчитан на детей в возрасте 5-7 лет.

Описание сюжета

Игровой модуль состоит из двух занятий, реализованных в музыкально-игровой деятельности с дошкольниками. Реализация игрового модуля предполагает подготовительную работу: чтение сказки А. Толстого «Золотой ключик или Приключения Буратино» (с воспитателями в детском саду) и просмотр художественного и мультипликационного фильмов «Приключения Буратино» (дома с родителями). Каждое занятие также предполагает подготовку.

Игровая механика

Перед занятиями предполагается предварительная работа с родителями и воспитателями по знакомству с произведением А. Толстого «Золотой ключик или приключения Буратино» и его героями.

На занятиях дети встречаются с героями сказки. Каждая встреча (всего четыре) имеет одинаковую структуру.

1. Музыкальное погружение детей в эмоциональное состояние каждого героя сказки (грусть, удивление, злость, радость). Дети по музыке угадывают, у кого в гостях они оказались: Пьеро, Мальвина, Карабас-Барабас, Буратино. Фигура героя на стульчике накрыта платком. Когда дети угадывают персонажа, убираем платок и показываем фигуру сказочного героя.

2. Беседа о чувствах, ощущениях, переживаниях. Осознание своих эмоций через отождествление себя с героем, с помощью медальки с изображением сказочного персонажа.

3. Управление своим эмоциональным состоянием с помощью игр, упражнений, игровых приемов вместе с героем сказки.

4. Прощание с героем сказки, выход из предложенного эмоционального состояния.

В конце занятий дети получают «Талисман хорошего настроения» - золотой ключик Буратино (раскраску).

Занятие №1 «В гостях у Пьеро и Мальвины»

Перед занятием необходимо провести с детьми беседу о героях сказки «Буратино» Пьеро и Мальвине. Обсудить их настроения, поведение, качества.

В музыкальном зале дети стоят в кругу.

Звучит фоновая музыка «Omar Akram Free as a Bird НЬЮ-ЭЙДЖ 2004».

Педагог:

- В страну настроений отправимся мы,
Где будем смеяться, грустить, удивляться.
С героями этой волшебной страны
На каждом занятии будем встречаться.
Нас ждут приключения, сказка, игра,
Задания разные нового друга.

Ну что, Вы готовы?! Тогда нам пора!
Друг другу улыбку подарим по кругу.
Дети улыбаются друг другу.

- Встали парами, друг за другом, скажем вместе:
«Радужка - цветная радуга-дуга,
Отнеси нас в сказку через облака...».
Дети повторяют хором. Звучит музыка «AnEternalFlameHappyBaby».

Два взрослых (перед детьми) поднимают вверх ткань (аркой), дети под ней проходят, садятся на стульчики полукругом.

- Вот мы и в волшебной стране...Здесь мы встретим героев одной удивительной сказки. Угадайте, какой? Слушаем музыку.
Звучит «Буратино» из кинофильма «Приключения Буратино» (минус).

- Эта сказка, про веселого мальчика, который очень хотел попасть в школу. Он был необычным. Узнали, кто это? И друзья у него были тоже необычные. Назовете их? Да, это говорящие куклы из театра, Черепаха, Девочка с голубыми волосами, Пьеро, Артемон, папа Карло и Сверчок. Сейчас я приглашаю вас в гости к одному из героев этой сказки.
Закрываем глаза и молча слушаем музыку.
Звучит "Aria de Syrna Phytandros Saint-Preux»

- Ребята, расскажите, что вы сейчас почувствовали? (*ответы детей: грустно, плохое настроение, хочется плакать*). А сейчас встаем, медленно танцуем, двигаемся, показываем в танце героя этой сказки.

- Да, это Пьеро (*показываем фигуру Пьеро*). Что вам сейчас хочется сделать?
Звучит "Aria de Syrna Phytandros Saint-Preux».

- Хочется помочь грустному другу? Представьте, что вы - Пьеро (вешаем медальки с изображением Пьеро). Вам тоже грустно, как и ему [2]. Лицо грустное, настроение грустное... Тяжело все время грустить, как быть? Сделаем вдох-выдох (3 раза). Улыбнемся друг другу.
Звучит музыка «Подари улыбку миру», группа «Непоседы» (минус).

- Ребята, а как можно поднять себе настроение? (*ответы детей: «можно порисовать», «обнять маму», «сказать друг другу добрые слова», «посмотреть мультфильм или послушать веселую музыку», «надо улыбаться»*).

- Пьеро тоже иногда устает грустить, давайте подарим ему добрые слова, чтобы ему было веселее и у него появились новые друзья [2]. Ребята, какие вы знаете добрые слова? (*ответы детей: «ты хороший», «ты красивый», «не грусти, надо поиграть»*).
А теперь давайте поиграем с Пьеро.

Игра «Зеркало» (проигрывается с тремя парами детей поочередно)[4].

В центр круга выходит первая пара детей по желанию.

- Встаньте друг напротив друга. Один - показывает движения (под музыку стоя на одном месте). Второй - «зеркало» - повторяет все его движения (отражает, как зеркало).

Звучат отрывки разных мелодий:

- 1 пара. Летка-Енька (минус Плясовая Детские песни);
- 2 пара. П.И. Чайковский «Щелкунчик»;
- 3 пара. «Встаньте дети, встаньте в круг» (минус).

- Молодцы. Мы больше не грустим. Снимаем медальки.

- Пьеро сказал, что ему с нами было очень весело и интересно. Большое спасибо! До свидания! А сейчас мы отправимся в гости еще к одному герою. Закрываем глаза и молча слушаем музыку.

Звучит Итальянская полька. С.Рахманинов.

- Ребята, расскажите, что вы сейчас почувствовали? (*ответы детей: веселье, радость, удивление*).

- А сейчас встаем, танцуем, двигаемся, показываем в танце героя этой сказки. Да, это Мальвина (*показываем фигуру Мальвины*). Представьте, что вы - Мальвина (*вешаем медальки с изображением Мальвины*). Вы стали такие же, как она. Покажите удивленное лицо. Мальвина любит учить и учиться, любит удивлять ребят и приготовила для нас загадки.

Звучит песни «Большой хоровод» (минус).

- Давайте сделаем вдох-выдох, улыбнемся друг другу и постараемся разгадать загадки Мальвины.

Загадки[6, 9]:

Папа к празднику испек
Сладкий яблочный (*пирог*).

В яркие платьица одеты
Шоколадные (*конфеты*).

Белым снегом все одето
Значит наступило
(*зима, а не лето*).

День Рождения на носу
Испекли мы
(*торт, а не колбасу*).

Под деревом четыре льва,
Один ушел, осталось
(*три, а не два*).

Кукарекает спросонок
Милый, добрый
(*петух, а не поросенок*).

С голубыми волосами,
И огромными глазами,
Эта куколка – актриса,
А зовут ее
(*Мальвина, а не Алиса*).

- Мальвина очень любит дружить с ребятами, у нее даже есть настоящее Сердце Дружбы. Кто с кем хочет подружиться или помириться? Выходите.

Ребята выходят парой (педагог может помочь сделать выбор ребенку, можно пригласить того, с кем ребенок мало общается) - «дети дружатся» (рукопожатие внутри муфты-сердца). Произносят слова: «Давай дружить, давай дружить, давай с тобой в мире жить!» (3-4 пары).

- А сейчас мы поиграем в известную игру «Море волнуется», но задания будут необычные: «удивленная фигура замри», «грустная фигура замри», «сердитая фигура замри», «веселая фигура замри»!

- Спасибо Мальвина (*снимаем медальки с изображением Мальвины*). Мы рады, что побывали у тебя в гостях. Но нам пора возвращаться в наш детский сад.

Ребята, встали в круг. Взялись за руки и скажем вместе:

«Радужка - цветная радуга-дуга,

Отнеси нас в садик через облака...»

Дети повторяют хором. Звучит музыка «AnEternalFlameHappyBaby».

- Вот мы снова в нашем детском саду. Вам понравилось наше путешествие в сказку? Что запомнилось больше всего? Что вы сейчас чувствуете? *Ответы детей: «понравилось в*

сказке», «интересно играть с Мальвиной», «Сердце дружбы», «Зеркало», «Море волнуется», «хотим еще».

Занятие №2 «В гостях у Карабаса-Барабаса и Буратино»

Перед занятием необходимо провести с детьми беседу о героях сказки «Буратино» Карабасе-Барабасе и Буратино, обсудить их настроения, поведение, качества.

В музыкальном зале. Дети стоят в кругу. Звучит музыка "VA Real Piano – A Collection Otar».

Педагог:

- В страну настроений отправимся мы,
Где будем бояться, грустить и смеяться.
С героями этой волшебной страны
На новом занятии будем встречаться.
Нас ждут приключения, сказка, игра,
Задания разные нового друга.
Ну что, Вы готовы?! Тогда нам пора!
Друг другу улыбку подарим по кругу
(дети улыбаются друг другу).

- Взялись за руки и скажем вместе:

«Радужка - цветная радуга-дуга,
Отнеси нас в сказку через облака...»

Дети повторяют хором. Звучит музыка «AnEternalFlameHappyBaby».

- Вот мы и в волшебной стране...

Здесь мы снова встретим сказочных героев. А в какой сказке мы с вами очутились?

Ну конечно – «Буратино»! Я приглашаю вас в гости к одному из героев этой сказки.

Закрываем глаза и слушаем музыку.

Звучит Григ - Пер Гюнт «В Пещере Горного Короля».

- Ребята, расскажите, что вы сейчас почувствовали? (ответы детей: «страшно», «боимся», «хочется ударить»).

- А сейчас встаем, танцуем, двигаемся, показываем в танце героя этой сказки. Что вам сейчас хочется сделать? У кого мы в гостях? Да, вы угадали (Фигуру Карабаса пока не открываем!). Представьте, что вы – Карабас-Барабас (вешаем медальки с изображением сердитого Карабаса-Барабаса). Мы стали сердитые, злые, руки и ноги напряжены, лицо исказилось от злости. Приятно быть злым?

- Иногда такое чувство бывает у каждого человека. Что же можно сделать?

Звучит «Марш Радецкого» Йоганн Штраус.

- Сначала сильно потопаем, потом громко похлопаем (в ладоши и по коленкам).

- Теперь возьмем листок, нарисуем каракули и разорвем его в мелкие клочки! И бросим в корзину. Когда вы разозлились дома, можно подойти к дивану и постучать кулаками по подушке [9].

Звучит «Адажио Альбинони» оркестр Поля Мориа.

- А теперь представьте, что у вас в руках трубочка для мыльных пузырей (дети подносят две ладони к губам, имитируя соломинку).

Медленно выдыхайте злость, чтобы образовался «злой» мыльный пузырь. Какой большой. Вот он полетел вверх. Выше-выше. Становится меньше, меньше и совсем исчез. Теперь сделайте другой «злой» пузырь и подождите, пока он тоже улетит. Пускайте пузыри до тех пор, пока вся злость не выйдет из вашего тела. А сейчас подул прохладный ветерок и унес остатки всех злых пузырей, которые были в нашем зале...

- Теперь сделаем вдох-выдох (3 раза). Улыбнемся друг другу...
- Ребята, как можно поднять себе настроение? *(ответы детей: «обнять маму или друга», «сказать друг другу добрые слова», «можно порисовать», «посмотреть мультфильм или послушать красивую музыку»)*.

- Давайте посмотрим на нашего героя Карабаса-Барабаса *(показываем фигуру Карабаса)*, он тоже с нами улыбается. Что с ним произошло? Он стал добрым!

Звучит музыка И. С. Бах. «Ария из сюиты №3» Оркестр Поля Мориа.

- Карабас-Барабас не хочет быть злым. Его «злые» мыльные пузыри тоже улетели далеко-далеко. Но он не знает, каким можно быть. Давайте ему поможем, выберем положительные эмоции и подарим ему *(выбираем эмоции на «Палитре эмоций» на мольберте и называем для Карабаса)*.

- А теперь поиграем. Ребята, вы часто ругаетесь друг с другом? Давайте научим Карабаса ругаться так, чтобы было не обидно. Например, можно ругаться фруктами или овощами. Сейчас мы будем по кругу называть друг друга овощами. Например, Ты - редиска! Ты – помидор! Продолжайте по кругу...

- А сейчас поиграем в театр марионеток [3, 8]. Это куклы, которые оживают, когда их артист дергает за веревочки. Сейчас мы с вами будем куклами-марионетками. Представьте, что все ваше тело полностью расслаблено, и вами будет управлять ... музыка. Когда звучит музыка, руки и ноги поднимаются и двигаются. Я буду показывать движения, а вы повторяйте за мной. Но как только музыка остановится - руки и голова упадут вниз, а ноги согнутся в коленях, и вы замрете на месте. Я выберу самую лучшую куклу. Попробуем.

Звучат отрывки разных мелодий:

1. П. И. Чайковский «Полька».

2. Песня кота Базилио из фильма «Буратино» (минус)

3. «Галоп».

- Молодцы *(снимаем медальки с изображением сердитого Карабаса-Барабаса)*. Карабас Барабас был рад поиграть с нами. Большое спасибо! До свидания!

- А сейчас мы отправимся в гости еще к одному герою. Садимся на стульчики. Молча слушаем музыку.

Звучит Полька «Трик-трак» Иоганн Штраус.

- Ребята, расскажите, что вы сейчас почувствовали? *(ответы детей: веселье, радость; хотим смеяться, прыгать)*.

- А сейчас встаем, танцуем, двигаемся, показываем в танце героя этой сказки. Правильно *(показываем фигуру Буратино)*. Представьте, что вы - Буратино *(вешаем медальки с изображением Буратино)*. У вас веселое настроение, радостное лицо! Буратино веселый, озорной, смешной, и конечно, хочет с нами поиграть!

Игра «Лавата».

Звучит музыка «Лавата».

- Встаем в круг, беремся за руки и пошли вправо по кругу, повторяя слова: «Дружно танцуем мы, тра-та-та, тра-та-та, танец веселый наш – это Лавата!

- Ручки были? – Были. А плечики? *(кладем руки на плечи)*. Повторяем слова песни.

- Плечики были? – Были. А ушки? *(аккуратно берем соседа справа и слева за ушко)*. Повторяем слова песни.

- Ушки были? – Были. А локоточки? *(берем друг друга под локоточки)*. Повторяем слова песни.

- Локоточки были? – Были. А коленки? *(наклонились вперед и положили руки на коленки соседу справа и слева)*. Повторяем слова песни.

- Весело, здорово!

- Ребята, у Буратино есть мечта. Он никогда не катался на карусели и очень мечтает об этом. Давайте вместе исполним его мечту.

Дети садятся на стулья в круг. Им раздают 4-6 мягких игрушек, кукла Буратино в том числе. Ведущий дает команду «Закружилась карусель!». Дети начинают передавать игрушку соседу справа, как бы катая ее на карусели. По команде «Стоп» - карусель останавливается. По очереди звучит медленная и быстрая музыка. Передавать игрушки нужно под музыку быстро или медленно.

Медленная музыка - П.И.Чайковский «Детский альбом. Вальс».

Быстрая музыка - песня «Барбарики» гр. Барбарики минусовка.

- Спасибо ребята, как рад Буратино! Он хочет поделиться с нами секретом своего хорошего настроения. Его Золотой ключик всегда дарит ему хорошее настроение. И сегодня Буратино подарит каждому из вас «Талисман хорошего настроения» [6](раскраска «золотой ключик»). Возьмите этот ключик, раскрасьте его и приклейте внутри дверцы своего шкафчика. Если станет грустно и обидно, или вы рассердитесь на кого-то, дотроньтесь до него, вспомните нашу встречу и ваше настроение станет радостным и веселым!

- Спасибо Буратино. Мы рады, что побывали у тебя в гостях. И нам пора возвращаться в наш детский сад [1]. Встали в круг.

- Взялись за руки, закрыли глаза и скажем вместе:

«Радужка - цветная радуга-дуга,

Отнеси нас в садик через облака...»

Дети повторяют хором. Звучит музыка «AnEternalFlameHappyBaby».

- Вот мы снова в нашем детском саду. Вам понравилось наше путешествие в сказку?

Звучит музыка «Omar Akram Free as a Bird НЬЮ-ЭЙДЖ 2004».

-Что запомнилось больше всего? Что вы сейчас чувствуете? (ответы детей: «было весело», «смешно с Буратино», «понравилось с Карабасом-Барабасом, он стал добрый», «понравилось танцевать»).

- Не забудьте раскрасить ключики и повесить в своих шкафчиках.

- До свидания ребята!

Игровые элементы

Атрибуты:

- длинная голубая ткань.
- муфта «сердце дружбы» (или игрушка «мирилка»).
- листочки, корзина
- мольберт.
- рисунки (формата А 3) или фигуры героев сказки «Буратино»: Пьеро, Мальвина, добрый Карабас-Барабас с улыбкой на лице, Буратино (рисунок 1).

Игровые элементы:

- медальки для каждого ребенка с изображением героев сказки: Пьеро, Мальвина, сердитый Карабас-Барабас, Буратино (рисунок 2);
- картинка с эмоциями для подбора положительных эмоциональных состояний Карабасу-Барабасу;
- несколько (4-6) мягких игрушек для игры «Карусель», кукла Буратино;
- «Талисман хорошего настроения» - раскраска с изображением золотого ключика Буратино - для каждого ребенка.

Музыкальные композиции:

- Omar Akram Free as a Bird НЬЮ-ЭЙДЖ 2004,
- An Eternal Flame Happy Baby,
- Минусовка из кинофильма «Приключения Буратино»,

- Aria de Syrna Phytandros Saint-Preux,
- «Подари улыбку миру», группа «Непоседы» (минус),
- Летка-Енька (минус «Плясовая», Детские песни),
- П.И. Чайковский «Щелкунчик»,
- «Встаньте дети, встаньте в круг» (минус),
- С. Рахманинов «Итальянская полька»,
- Песня «Большой хоровод» (минус),
- VA Real Piano – A Collection Omar,
- Григ - Пер Гюнт «В Пещере Горного Короля»,
- Йоганн Штраус «Марш Радецкого»,
- Р. Джадзотто «Адажио Альбинони» оркестр Поля Мориа,
- И. С. Бах. «Ария из сюиты №3» Оркестр Поля Мориа,
- П.И. Чайковский «Полька. Детский альбом»,
- Песня кота Базилио из фильма «Буратино» (минус),
- И. Штраус Галоп «Клип-клап»,
- И. Штраус Полька «Трик-трак»,
- Песня «Лавата» (минус),
- П.И. Чайковский «Детский альбом. Вальс»,
- Песня «Барбарики» гр. «Барбарики» (минус).

Внедрение в образовательный процесс

Занятия проводятся в первой половине дня один или два раза в неделю. Время одного занятия: 25-30 минут. Встреча с любым героем сказки может быть частью музыкального занятия. Предложенные игры и упражнения могут проводиться отдельно на музыкальных занятиях или в свободной деятельности детей во второй половине дня.



Рисунок 1 – Фигуры героев сказки



Рисунок 2 - Медальки с изображением героев сказки

Список литературы:

1. Л.В. Годовникова, И.В. Возняк, А.А. Морозова Коррекционно-развивающие технологии в ДОУ: программы развития личностной, познавательной, эмоционально-волевой сферы детей, диагностический комплекс. Волгоград: Учитель, 2013. 188 с.
2. Широкова Г.А. Развитие эмоций и чувств у детей дошкольного возраста. Изд. Феникс, Ростов-на Дону, 2005. 300с.
3. Фопель К., Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения. М.: Генезис, 1998. 153 с.
4. Данилова С.И, Психологическое сопровождение дошкольников: диагностика и сценарии занятий. М.: ТЦ Сфера, 2018. 96 с.

5. Игровые технологии в процессе подготовки детей к обучению в школе / Авт. – сост. Г.М. Казакова, Е.В. Калмыкова. М.: АРКТИ, 2010. 104 с.
6. Нифонтова О.В. Учим детей разрешать конфликт. М. ТЦ Сфера, 2011. 128 с.
7. Диагностика эмоционально-личностного развития дошкольников 3-7 лет /Сост. Н.Д. Денисова. Изд. 2-е, испр. Волгоград: Учитель. 196 с.
8. Теория и практика психотехнических игр : учеб.- метод. Пособие / Маллаев Д.М., Гасанова Д.И. М. : Гуманитарный изд. Центр ВЛАДОС, 2013. 150 с.
9. Бабаева Т.И., Римашевская Л.С. Как развивать взаимоотношения и сотрудничество дошкольников в детском саду. Игровые ситуации, игры, этюды: учеб.- метод. Пособие. СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2012. 224 с.

КОНСПЕКТ ИГРЫ «ЭМОВЛОКС» - ЭМОЦИОНАЛЬНЫЕ СТРОИТЕЛЬНЫЕ БЛОКИ»

*Печкурова Е.А., педагог-психолог,
Кузьменко Д.В., учитель-логопед
МБУ детского сада №48 «Дружная семейка»*

Содержание игры направлено на развитие следующих компонента эмоционального интеллекта «Управление отношениями». Игра рассчитана на возрастную категорию обучающихся 5-7 лет.

Описание сюжета

Игра направлена на тренировку взаимоотношений в малой детской группе старшего дошкольного возраста и проводится после реализации модулей, направленных на развитие таких компонентов эмоционального интеллекта как «Осознание своих эмоций», «Понимание эмоций других людей», «Управление своими эмоциями».

Дошкольникам предлагается поиграть в игру, представив себя строителями. Обучающимся озвучивается цель игры - построить устойчивую высокую башню, которая не обрушится до конца игры.

Игровая механика

Дети, используя строительные блоки (кубики, шарики), конструируют единую башню. Предварительно обговариваются правила и выполнение игры. Так как дети старшего дошкольного возраста уже ориентируются в выражении и обозначении своего эмоционального состояния (настроения), уточняются обозначения самих блоков (рисунок1).

Перед строительством каждый ребенок выбирает себе блок, соответствующий своему настроению в данный момент. Кубики - это положительные эмоции (радость, удивление, спокойствие и т.д.). Шарики – это негативные эмоции (грусть, страх, злость и т.д.). Количество блоков зависит от количества игроков (от 4 до 8 детей, на каждого по 2-4 хода).

Ход и задание участников регулируется «Веселой каруселью» с заданием (игровой барабан, рисунок2).



Рисунок 1 – Блоки «Эмовлокс»

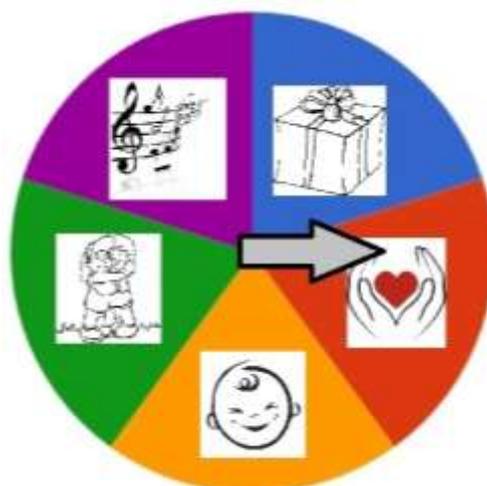


Рисунок 2 – Игровой барабан «Веселая карусель»

По правилам игры дети должны строить башню, выкладывая блоки по очереди, друг на друга, описывая свое эмоциональное настроение. Например: «Сегодня я радостный, потому что принес новую игрушку, и я хочу ее показать ребятам», «Придя в сад, я удивился, что появилась новая игрушка в группе» и т.п. (рисунок 3).

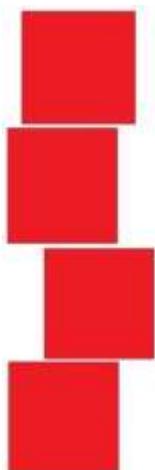


Рисунок 3 – Пример построения башни из кубиков

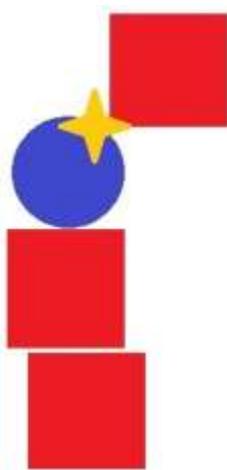


Рисунок 4 - Пример построения башни из кубиков и шариков



Рисунок 5 - Пример построения башни из кубиков и шариков

Дети, выбравшие шарики (негативное настроение), так же объясняют свое эмоциональное состояние (настроение) и выкладывают свой шарик на башню. Педагог в данный момент не комментирует, ожидая следующего игрока.

Далее процедура выбора и объяснения собственных детских эмоций продолжается.

Педагог обращает внимание игроков на то, что на шарик (на негативную эмоцию), стоящий последним, блок (кубик или шарик) не выкладывается (падает) и башня не держится (рисунок 4, 5). Воспитанникам задается вопрос: «Почему башня падает?». Внимание команды переводится на игрока с выбором негативной эмоции, то есть использовавшего шар, или игроков, если последующие элементы - тоже шары.

Дети предлагают ребенку заменить шарик на кубик (изменить негативную эмоцию на положительную). Далее ребенок раскручивает «Веселую карусель» (рисунок 2), где выпадает вариант для изменения его настроения. Так как помощь участников является одной из задач решения проблемной ситуации, то команда и выполняет задание, обращаясь к игроку с негативным выбором (шариком). Если подряд два игрока с негативным выбором, то поочередно происходит изменение в строительстве.

Карусель разбита на пять секторов, каждый сектор предполагает взаимодействие детей:

1. «Сюрпризный момент» - дети могут сами предложить действие. Наводящие вопросы педагога: Как мы можем изменить настроение данному ребенку, что именно можно сделать, чтобы его (ее) настроение улучшилось, переменялось?

2. «Улыбка» - обучающиеся по очереди обращаются к ребенку, выбравшему шар, и дарят свои улыбки и смех, или смешок. Педагог может заранее приготовить подходящие стихи.

3. «Обнимашки» - дети всей командой обнимают ребенка, проявившего во время игры негативные эмоции.

4. «Веселые нотки» - ребята поют песни (тут возможен как вариант хорового пения или исполнение любимой песни (фрагмента) ребенка с подсказки и помощи взрослого).

5. «Добрые ладошки» - дети ласково поглаживают ребенка.

Каждый выбор сектора комментируется педагогом, проговариваются варианты помощи и поддержки в случае возникновения негативной ситуации. Делается акцент на оказании помощи игроку, поддержке и заботе о нем.

Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не поставят свои эмоциональные блоки, и башня не выстроится. В конце игры можно провести рефлексию с участниками, выбрать или отметить самые приятные варианты поддержки, интересные эмоциональные отклики в игре.

Игровые элементы

Кубики и шарики (8-32 шт.) для строительства можно подобрать из элементов сухого бассейна (пластиковые шарики) и игрового строительного набора (пластиковые кубики). Цветовая гамма не ограничивается.

Игровой барабан «Веселая карусель» с 5-ю секторами: «Сюрпризный момент», «Улыбка», «Обнимашки», «Веселые нотки», «Добрые ладошки».

Внедрение в образовательный процесс

Проведение данной игры возможно в режимных моментах (в утренний прием детей и прощание с ребенком, после пробуждения, психогимнастика). В ходе основной образовательной деятельности, как часть занятия, или эмоциональной разгрузки воспитанников. Игра может быть самостоятельной детской игрой.

КОНСПЕКТ ИГРЫ «ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК»

*Брынцева Л.В., воспитатель,
Бурцева Т.А., воспитатель
МБУ детского сада № 76 «Куколка»*

Содержание игры направлено на развитие компонента эмоционального интеллекта «Управление отношениями». Игра рассчитана на детей в возрасте 5-6 лет.

Описание сюжета

Игра предполагает, что обучающиеся уже знакомы с тремя компонентами эмоционального интеллекта («Осознание своих эмоций», «Понимание эмоций других людей», «Управление своими эмоциями»). Игра направлена на следующий компонент эмоционального развития «Управление отношениями», продолжает работу с пособием «Город эмоций» (рисунок 1).

Игровая механика

В ходе игры воспитанники выполняют задания, получая за каждое задание один лепесток, и таким образом выращивают Цветик-семицветик.

Игра начинается с того, что педагог подводит детей к пособию «Город эмоций» (игровое поле с домами) и объясняет правила.

Дети при помощи спинера выбирают цвет сектора, затем берут конверт с заданием соответствующего цвета (рисунок 2). Выполнив задания, воспитанники получают один из лепестков цветка.



Рисунок 1 – Город эмоций



Рисунок 2 – Выбор задания

Педагог сообщает детям о том, что в город эмоций пришла весна. Прилетели птицы. Стало тепло и солнечно. На деревьях распустились листья, а клумбы стоят пустые. Спрашивает, что растет на клумбе. Дети называют цветы. Педагог предлагает вырастить необычный цветок - Цветик-семицветик. И чтоб он вырос, нужен правильный уход. Если «поливать» его радостью и добротой, то он вырастет красивым. А если «поливать» грустью и злостью, то он завянет. Для того чтобы Цветик-семицветик распустился, мы должны выполнить задания. За каждое выполненное задание дети получают один лепесток.

Задание № 1 «Карусель комплиментов» [1]

Дети становятся в круг. Педагог начинает игру и, обращаясь к одному из дошкольников, говорит ему комплимент (характеризующий только его, например: «Саша

щедрый, он всегда делится игрушками с другими ребятами»). Игра продолжается до тех пор, пока все дети не получат свой комплимент.

Задание № 2 «Пирамида любви»[2]

Педагог предлагает детям составить «Пирамиду любви» из ладошек (рисунок 3), накладывая их друг на друга, при этом проговаривая кого он любит. Например, «Я люблю свою маму, потому что...». В заключение игры педагог обращает внимание на то, какая высокая пирамида получилась, потому что мы любимы и любим сами.

Задание № 3 «Царевна-Несмеяна» [3]

Один ребенок берет на себя роль Царевны-Несмеяны, все остальные дети должны найти способы улучшить его настроение, изменив его с грустного на радостное (рисунок 4). Педагог с детьми выясняют, что своими действиями и отношением могут поменять настроение другого человека.



Рисунок 3–Задание №2 «Пирамида любви»



Рисунок 4 - Задание №3 «Царевна-Несмеяна»

Задание № 4 «Обнимашки»[4]

Выбранный водящий говорит: «Я хочу сегодня обнять...» - и описывает внешность и качества одного из участников. Тот, кто себя узнал по описанию, подходит к водящему, они обнимаются. Теперь этот игрок становится водящим, игра продолжается.

Задание № 5 «Мы похожи» [5]

Педагог говорит детям, что мы все очень разные и в то же время чем-то похожи. Предлагает убедиться в этом, приглашая к игре: «Встаньте вокруг те дети, кто любит сладкое...», «Похлопайте те, у кого есть домашние питомцы...», «Улыбнитесь те, кто помогает дома маме...». По окончании игры, педагог подводит детей к выводу, что действительно у них много общего.

Задание № 6 «Массаж чувствами» [6]

Обучающиеся садятся «цепочкой» (в затылок друг другу), подушечки пальцев упираются в спину впереди сидящего ребенка. По просьбе педагога дети изображают подушечками пальцев различные чувства: радость, злость, страх, любовь и т.п.

Задание № 7 «Дружная пара» [7]

Воспитанники делятся на пары. На полу между двумя стульями расставляются конусы. Одному ребенку из пары завязывают глаза, а другой должен провести партнера от одного стула к другому, чтобы ни один конус не был сбит.

После того, как Цветик - семицветик полностью распустился (все лепестки собраны), проводится игра «Желание для всех», дети встают в круг вместе с педагогом, в руках у которого Цветик - семицветик. Педагог загадывает желание для всех со словами «Я желаю, чтобы у всех...», затем передает цветок рядом стоящему ребенку. Игра заканчивается, когда все дети загадают желания.

Игровые элементы

Пособие «Город эмоций» (игровое поле, 4 домика, круг с цветовыми секторами, спинер); Цветик-семицветик; 7 конвертов с заданиями, цвета на которых соответствуют одному из лепестков Цветика-семицветика.

Внедрение в образовательный процесс

Для проведения игры может быть выбрано свободное от занятий время, как в первой, так и второй половине дня. Игра может проводиться дискретно, в течение недели.

Список литературы:

1. Тренинг личностного роста для молодых специалистов «Успешный человек — это я». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urok.1sept.ru/articles/556313> (дата обращения: 02.03.2022).

2. Инфоурок. Дидактическая игра «Пирамида любви». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/didakticheskaya-igra-piramida-lyubvi-6053723.html> (дата обращения: 02.03.2022).

3. Игры и упражнения для тренингов Игра «Царевна Несмеяна». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.psyoffice.ru/1-188-402.htm> (дата обращения: 02.03.2022).

4. Игра «Обнимашки» (для детей среднего и старшего дошкольного возраста). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2015/06/28/igra-obnimashki-dlya-detey-srednego-i-starshego> (дата обращения: 02.03.2022).

5. Игра- занятие «Мы разные, но так похожи». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://compedu.ru/publication/igra-zaniatie-my-raznye-no-tak-pokhozhi.html> (дата обращения: 02.03.2022).

6. Инфоурок. Психологическое занятие с элементами игротерапии. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/psihologicheskoe-zanyatie-s-elementami-igroterapii-puteshestvie-v-skazochnyuyu-stranu-3-klasse-4994461.html> (дата обращения: 02.03.2022).

7. PANDIA «Психологическое сопровождение детей 6-7 лет по подготовке к школе». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pandia.ru/text/80/363/34104-5.php> (дата обращения: 02.03.2022).

ДИДАКТИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ИГРЫ «КАК ЛУЧШЕ ПОСТУПИТЬ?»

*Щербакова М.В., педагог-психолог,
Матвеева Н.В., музыкальный руководитель.
Горелова О.Е., воспитатель
МБУ детского сада №104 «Соловушка»*

Содержание игры направлено на развитие компонента эмоционального интеллекта «Управление отношениями». Игра рассчитана на возрастную категорию обучающихся 5-7 лет.

Описание сюжета

Воспитанников приглашают к игре. Игра «Как лучше поступить?»-это модификация игры «Что, где, когда?», в которой игроки, находя общий язык с собеседником или партнером по общению, развивают умение хорошо понимать эмоции и чувства других людей и демонстрируют свой эмоциональный интеллект.

Игровая механика

В игре принимают участие знатоки (группа воспитанников старшего дошкольного возраста) и Сова. Ведущий игры (педагог) от имени Совы дает задания с вопросами.

Ведущий педагог помогает детям правильно понять ситуацию и найти оптимальный способ управления отношениями в сложившейся ситуации, регулирует порядок очередности ответов-высказываний игроков своего видения решения проблемной ситуации, проводит рефлексию. Ведущий определяет правильность ответов знатоков.

Задания Совы лежат на дидактическом круге, который разделен на 10 секторов; в центре круга - юла-волчок со стрелкой, специально сделанная для игры или детская игрушка (рисунок 1). Стрелка юлы вращается по кругу и в случайном порядке определяет порядок выпадения вопросов. Один из знатоков в каждом раунде запускает волчок, стрелка которого указывает на одно из заданий с вопросами от Совы. Ведущий задает вопрос Совы и ставит песочные часы, 3 минуты для понимания задания и подготовки ответа.

Игра идет до 3-х очков-жетонов. Победителем становится тот, кто быстрее набрал 3 очко-жетона: либо группа знатоков, либо Сова (рисунок 2).



Рисунок 1 - Дидактический круг



Рисунок 2 - Сова

По окончании 3-х минут один из ребят должен дать ответ на вопрос Совы. Кто именно будет отвечать, выбирает педагог. Ведущий принимает ответ члена группы знатоков и объявляет правильный ответ. Если ребята ответили правильно, они выигрывают раунд и зарабатывают очко-жетон. В случае неправильного ответа члена группы очко-жетон назначается Совы.

Между вопросами игры можно организовать музыкальные паузы.

В игре предусмотрены разные виды вопросов (Приложение).

1. Вопрос по картинке: ведущий устно задает знатокам вопрос. Знатоки должны подготовить свою версию ответа (направление наиболее верного ответа есть в правилах под номерами заданий у ведущего).

2. Вопрос с этюдом: практическое проигрывание одной ситуации (может быть использована техника «Пустой стул»).

3. Вопрос с видео: просмотр выпуска юмористического киножурнала «Ералаш» (использование интерактивной доской, мультимедийного проектора, либо ноутбука и т.д.).

Вопросы в игре ориентированы на детский эмоциональный опыт дошкольников. Есть задания, которые содержат задачу проигрывания ситуации в виде этюда с изменениями интонационного диалога партнеров по общению (содержание остается неизменным), а так же задания на оценку поступков героев юмористического киножурнала «Ералаш». Все это позволяет смоделировать разные точки зрения на одну и ту же ситуацию, и соответственно, может изменять подход к ее разрешению и ответу на вопрос «Как лучше поступить?».

Игровые элементы

Для проведения игры понадобится следующее.

Атрибуты: Сова, очки-жетоны, юла-волчок со стрелкой, круг с секторами, задания в конвертах с ответами, карточки-картинки с ситуациями и примерными вариантами ответов, песочные часы, электронные носители.

Призы (сюрпризы) для участников.

Видеоролики- серии юмористического киножурнала «Ералаш»: № 23 «Вот это внук!», № 23 «Лужа», № 27 «Вовка, добрая душа!», № 75 «Зачем?», № 76 «Сергея, выходи!», № 94 «Компот», № 118 «Обжора», № 262 «Нарисуй мне домик», № 306 «Смотри и учись».

Композиции для музыкальных пауз: К. Сен-Санс «Аквариум», П.И.Чайковский «Новая кукла», «Сладкая греза», М. Мусоргский «Танец невылупившихся птенцов», Н. Римский-Корсаков «**Шахерезада**»), А.К. Лядов «Кикимора».

Внедрение в образовательный процесс

Для проведения игры может быть выбрана как первая, так и вторая половина дня. Игра проводится в рамках свободной деятельности.

Вопросы к игре «Как лучше поступить?»

Вопросы по картинкам

Картинка с ситуацией		Задание с вопросами	Вектор оптимального решения
	<p>1 Девочка не хочет делиться красками</p>	<p>Как вы понимаете то, что происходит на картинке? Как лучше поступить?</p>	<p>Мальчик хочет рисовать, ему нужны краски. (Девочка рисует и не хочет отдавать краски мальчику) Предложить девочке порисовать вместе</p>
	<p>2. Девочки под дождем</p>	<p>Как вы понимаете то, что происходит на картинке? Как можно понять девочек? Как лучше поступить?</p>	<p>Идет дождь. Одна девочка намокает, может простудиться. Другая девочка не хочет отдавать свой плащ, ведь это ее плащ. Предложить самой девочке, которая мокнет под дождем, накинуть плащ на двоих и прижаться друг к другу.</p>
	<p>3 Девочки обижаются на то, что у них нет нужных цветов карандашей для того, чтобы нарисовать красивые рисунки. У одной девочки листья на дереве синего цвета. Они стоят спиной друг к другу и молчат.</p>	<p>Как вы понимаете то, что происходит на картинке? Как лучше поступить?</p>	<p>У одной девочки коричневый и синий карандаш, у другой девочки - зелёный карандаш. Девочкам важно договориться друг с другом, чтобы можно было рисовать карандашами по очереди.</p>
	<p>4. Мальчик дразнит девочку. Девочка в слезах, она плачет, а он радуется.</p>	<p>Как вы понимаете то, что происходит на картинке и почему? Как лучше поступить девочке, мальчику?</p>	<p>Мальчик хочет внимания, он дразнит девочку. Девочке нужно заняться чем-нибудь: поиграть или погулять, чтобы мальчик потерял интерес ее дразнить. Если мальчик хочет внимания, то ему лучше предложить девочке поиграть во что-нибудь.</p>

	<p>5. Мальчики играют</p>	<p>Как вы понимаете то, что происходит на картинке и почему? Как лучше поступить мальчикам?</p>	<p>Каждому из мальчиков грустно играть в одиночестве, лучше бы было подружиться и играть вместе, так веселее.</p>
	<p>6. Мальчик-хулиган забрал у девочки мяч, девочка плачет</p>	<p>Как вы понимаете то, что происходит на картинке и почему? Как лучше поступить девочке, мальчику?</p>	<p>Мальчик хочет внимания, он забрал у девочки мяч. Девочке можно спросить у мальчика: хочет ли он поиграть с ней в мяч вместе? Если мальчик хочет внимания, то ему лучше предложить девочке поиграть вместе, а не забирать мяч.</p>
	<p>7. Мальчик сыплет песок на голову девочке, ему интересно как песок скатывается по волосам девочки, он хочет, чтобы она с ним поиграла, ему скучно</p>	<p>Как вы понимаете то, что происходит на картинке и почему? Чем опасна эта ситуация? Как лучше поступить девочке, мальчику?</p>	<p>Девочка не обращает внимания, она спокойно играет, она увлечена своей игрой. Когда песок попадет ей в глаз, девочка заметит мальчика и возможно, будет плакать или драться. Будет лучше, если мальчик посмотрит в глаза девочки и спросит ее, хочет ли она с ним поиграть?</p>
	<p>8. Родители ссорятся и кричат. Мальчик плачет</p>	<p>Как вы понимаете то, что происходит на картинке и почему? Чем опасна эта ситуация? Как лучше поступить взрослым, мальчику?</p>	<p>Мальчику можно подойти и обнять родителей Родителям нельзя громко кричать при детях</p>

Вопросы с этюдом

Ситуация	Вопросы	Ответы (приближенные к тому, как лучше поступить)
<p>1. Девочка пришла из детского сада без пуговицы. Мама ее спросила: «Ты потеряла пуговицу?» Девочка ответила: «Нет, приходил бегемот и ее съел»</p>	<p>Почему девочка так ответила? Как отреагирует мама на ответ девочки? Как лучше поступить на месте этой девочки?</p>	<p>Девочка очень боялась признаться, боялась, что мама может поругать. Девочка хотела сгладить ситуацию юмором. Лучше сказать правду «Мама, я потеряла пуговицу и очень сожалею об этом, но может она еще найдется»</p>
<p>2. Мальчик разбил вазу, мама зашла в комнату и увидела, что ваза разбита. Она спросила: «Как разбилась ваза, что произошло?»</p>	<p>Как может поступить мальчик? Как может отреагировать мама? Как лучше поступить мальчику, чтобы урегулировать возможный конфликт?»</p>	<p>Мальчик может, сказать, что это не он. Мама может не поверить и поругать его за обман и за неосторожность. Мама может поверить мальчику. Будет ли это хорошо для мальчика. Лучше сказать правду маме.</p>
<p>3. Девочка увидела новую куклу у подружки и стала просить: «Дай мне поиграть ее домой. Я немного поиграю и отдам, ну-дай!»</p>	<p>Почему девочка просила куклу? Надо ли отдавать куклу подружке домой? Как лучше поступить?</p>	<p>Девочке очень хотелось куклу, потому что у нее ее нет. Если ты готов поделиться, и тебе легко расстаться с новой игрушкой, то можешь отдать. Я сначала сама поиграю и когда наиграюсь с ней, то смогу дать ее тебе.</p>
<p>4. Мальчики поссорились и стали обзывать друг друга. А потом подрались, и у одного мальчика была большая шишка на руке, его увезли в больницу</p>	<p>«Почему так произошло?» «Как лучше поступить, когда сильный конфликт?»</p>	<p>«Им было обидно!» Лучше сказать друг другу свои недовольства и разойтись, но не оскорблять друг друга</p>
<p>5. Девочка укладывает спать своих кукол и поет им песню. Брат кричит ей: «Перестань, надоело слушать!»</p>	<p>«Почему он так кричит?» Что может ответить девочка?» (мне тебя тоже надоело слушать, не нравится, уйди, может быть драка)</p>	<p>Просьба брата: «Пожалуйста, пой песни тихо, сильная громкость мне мешает» или «Хочешь, скажу тебе секрет? Кукле, чтобы заснуть, лучше петь колыбельные тихо».</p>
<p>6. Мальчик с мамой едет в автобусе. Все места заняты, а мальчик просит и хнычит: «Хочу к окошку»</p>	<p>«Почему он так просил?» Что могла ответить мама? Как лучше ответить маме?</p>	<p>Мальчику интересно то, что происходит за окном. Мама может предложить пересесть в другой автобус, но так как нужно заплатить за билет, она сообщает об этом сыну и говорит, что если они потратят денежки на билет в другом автобусе, то придется отказаться от вкусностей. Выбор остается за</p>

		мальчиком
7.Бабушка читает газету, а внук ей мешает.	Почему он так делает? Что скажет ему бабушка? Как лучше поступить бабушке	Мальчику скучно, он хочет, чтобы бабушка с ним поиграла. Бабушке нужно договориться с мальчиком, сказать, что я сейчас чуть-чуть почитаю, предложить ему в это время то, что могло бы понравиться и выполнить обещание.
8 Мальчик сделал маме подарок, но нечаянно уронил его и испортил. Он огорчился и заплакал.	Что бы могло успокоить мальчика? Как мама может ответить?	Ему очень хотелось порадовать маму, и не было времени исправить ситуацию. Маме лучше утешить малыша и предложить сделать что-то вместе.
9.Девочка вошла в ванную чистить зубы, но ей не хотелось этого делать. Она посидела в ванной и вышла оттуда. Мама спросила: «Ты почистила зубы?»	Как вы думаете, что ответила девочка? Как лучше поступить?	Лучше сознаться в правде и сказать, что поленилась, но она это обязательно исправит.
10.Утром пока Вера умывалась, она собиралась в садик в старшую группу, ее младшая сестренка съела Верин йогурт?	Какие чувства испытает Вера? Как Вере преодолеть чувство обиды на младшую сестру? Как может поступить Вера?	Обиду. Она может сказать, что сестренка плохо поступила и может оправдать ее в том, что сестренка маленькая и не подумала о Вере. Может попросить у мамы купить ей что-то вкусное вечером и в следующий раз оказаться за столом раньше сестренки.
11.Мама обещала купить в обед Ване мороженое, Ваня пришел с дедушкой домой, а мороженого не было.	Как думаете, из-за чего могла возникнуть такая ситуация? Какие чувства могут быть у Вани? Как справиться с этой ситуацией? Что должен сделать Ваня, узнав, что мама не купила мороженое?	Ване важно узнать причину, почему мама не купила мороженое. Взрослым важно держать свое слово. Сказать маме, что он расстроен.
12. Ребята разговаривают так: Я был в космосе и видел там большую Медведицу!- А я был на Луне и играл там с лунятами!»	Почему мальчики так говорят?	Мальчикам важно удивить друг друга и не быть «Хуже другого!» Посмеяться обоим и сказать, что это их фантазии.
13. Девочка не хотела идти в детский сад и притворилась больной, (как будто у нее болел живот),	Что сказала девочка маме в ответ на то, что ей нужно выпить горькую таблетку? Как лучше поступить в	Лучше признаться в правде, нельзя никогда обманывать по поводу того, что человек болен, так как мама может очень сильно переживать, и это может послужить угрозой ее

мама стала давать ей горькое лекарство.	этом случае? Как могла бы поступить мама?	здоровью.
---	--	-----------

Вопросы с видео

Вопросы	Возможные верные ответы
1. Юмористический киножурнал «Ералаш» серия «Сергея, выходи!»	
Почему мальчик так долго собирался? Что мешало мальчику выйти на улицу вовремя?	Мальчика отвлекало большое количество игрушек. Он не мог сосредоточиться на главном: сборе на улицу.
2. Юмористический киножурнал «Ералаш» серия «Вовка, добрая душа!»	
Почему Вовка предупреждал всех прохожих о том, что на дорожке лед? Чем различаются поступки мальчиков? Как лучше поступить?	Вовка хотел быть хорошим, он был горд своим поступком. Один мальчик обращал на себя внимание и ждал слова благодарности, а другой мальчик действовал, он засыпал песком дорожку из льда и быстро решил проблему того, чтобы люди не разбивались. Второй мальчик старался для других, а первый больше думал о себе.
3. Юмористический киножурнал «Ералаш» серия «Компот»	
Что хотел маленький мальчик, когда капризничал? Как лучше поступить?	Внимания Маленького мальчика необходимо было с первого раза удалить из-за стола: сказать, если не хочешь, то не ешь, а не выливать ему на голову тарелку с супом.
4. Юмористический киножурнал «Ералаш» серия « Вот это внук!»	
Почему главный герой все время звал на помощь бабушку? Как лучше поступить бабушке?	Не умел сам и не пробовал. Бабушке не нужно было все делать за мальчика-внука. Даже если у него где-то не получается, дать ему возможность дойти до результата самостоятельно.
5. Юмористический киножурнал «Ералаш» серия «Зачем?»	
Почему девочка так поступила? Какое чувство она испытывала в данный момент к маме? Как лучше было поступить мальчику?	Чувство вины Не выдавать девочку.
6. Юмористический киножурнал «Ералаш» серия «Лужа»	
Задание: Подберите пословицу или поговорку к данной ситуации»	«Не рой другому яму...»
7. «Смотри и учись»	
Почему младший брат поступил так со старшим братом?	Он хотел быть не хуже старшего брата, который все время учит как нужно делать, а захотел тоже побыть учителем.
8. Юмористический киножурнал «Ералаш» серия «Нарисуй мне домик»	
Вопросы: С вашей точки зрения верно ли поступил мальчик по отношению к своей сестре? Как лучше было поступить	Девочке хотелось внимания. Мальчик правильно делал, что давал ей задания. Но ошибка мальчика была в том, что он не контролировал девочку, как и что она делает?

мальчику?	
9. Юмористический киножурнал «Ералаш» серия «Обжора»	
<p>Почему у девочки возникла такая ситуация? В чем была ошибка мальчика? Как лучше поступить в сложившейся ситуации девочке?</p>	<p>Девочка нарушила правила: не разделась в раздевалке, из-за этого все пошло не так. За спиной мальчика девочка не увидела свой обед. Ошибка мальчика была в том, что он постеснялся задать какой-либо вопрос девочки, когда она взглядом показывала, что что-то не так. И девочка не задала вопрос мальчику, а стала действовать, есть оставшееся блюдо. Попросить прощение и предложить вместе съесть ее порцию.</p>

КОНСПЕКТ ИГРЫ «БАЛАНСЭМО»

*Буравлева А.Н., методист,
Иванцова Г.А., педагог-психолог,
Таймолкина Е.Е., педагог-психолог
МАОУ детского сада №49 «Веселые нотки»*

Содержание игры направлено на развитие компонента эмоционального интеллекта «Управление своими эмоциями». Методический материал рассчитан на возрастную категорию обучающихся 5-7 лет.

Описание сюжета

Озорной ветерок пролетел над городом и перепутал все эмоции, нарушил баланс эмоций. Люди стали больше злиться, ругаться, плакать, меньше радоваться и удивляться, потому что разучились управлять своими эмоциями. Педагог предлагает детям с помощью пирамиды «БалансЭмо» помочь восстановить баланс эмоций, и сделать мир прекрасней, добрее, гармоничнее.

Игровая механика

Цель игры - сохранить баланс игрового поля балансировочной платформы путем конструктивного решения проблемных ситуаций и расстановки фишек. Дети по очереди бросают кубик и размещают свои фишки (по одной за один ход) на пирамиде «БалансЭМО» (рисунок 1).

Количество очков на кубике показывает, где на пирамиде можно поставить фишку. Если выпало число 2, то можно поставить фишку на любом из 4 участков на уровне 2. Если выпало число 1, то можно поставить фишку только в центре. Если выпало число 6, можно поставить фишку в любом месте пирамиды.

В коробочках (рисунок 2) лежат фанты (проблемные ситуации) и номер коробочки определяется количеством очков игрового кубика.



Рисунок 1 – Пирамида «БалансЭМО»



Рисунок 2 – Коробочки с фантами (проблемными ситуациями)

Первым ходит тот, у кого больше очков выпадет на кубике.

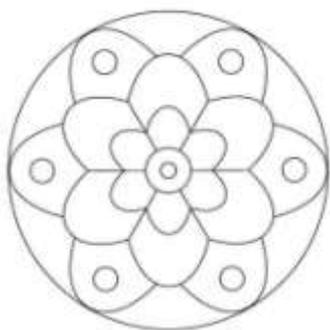
Коробочки пронумерованы следующим образом: 1 – Радость (это верх платформы и баланс не нарушается); 2 – Грусть; 3 – Страх; 4 – Обида; 5 – Злость; 6 – Удивление.

Ребенок достает из коробочки проблемную ситуацию (таблица 1), педагог зачитывает ее и предлагает рассказать, какие эмоции испытывает воспитанник.

Таблица 1 – Игровые ситуации

Игровые ситуации	Вопросы ведущего
Папа сказал, что завтра вы всей семьей летите на самолете к морю.	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
К тебе на день рождения, который ты праздновал с друзьями, пришел с подарком твой любимый СУПЕР-ГЕРОЙ!	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Мама сказала тебе, что сегодня вы идете в гости к твоему лучшему другу.	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Твой лучший друг (подруга) не пришел (не пришла) сегодня в детский сад	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Тебя пригласил на день рождения лучший друг, но ты заболел	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Папа и мама обещали тебе, что вы пойдете прыгать на батутах, но папа задерживается на работе	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Ты на даче. Мама уложила тебя спать. Не успел ты закрыть глаза, как загремел гром, и засверкала молния!	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Тебе приснился сон, что за тобой гонится Серый Волк	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Ты гулял во дворе с мамой. Мимо проходил сосед со своей собакой. Ты хотел погладить Дружка, а он вдруг громко залаял на тебя	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Мама пришла рано за тобой в детский сад, а ты играешь в новую интересную игру. Ты просишь ее подождать, но она отказывается и настаивает, что пора домой	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Мама запретила тебе играть в компьютер, потому что ты плохо себя вел	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Папа не дал поиграть тебе в новую игру на телефоне	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Друзья придумали новую игру, а тебя не берут	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Во время игры друг тебя толкнул, и ты упал и ударился	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Ты принес в детский сад новую игрушку, а дети сломали ее.	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Мы увидели летающего слона!	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Мы увидели корову на велосипеде!	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?
Мы увидели шмеля с длинными ногами!	Что ты чувствуешь? Что скажешь? Какое решение ты примешь?

За каждый ответ ребенок получает фишку, которую ставит на ячейку поля пирамиды «БалансЭМО». Если баланс на платформе нарушен, то педагог предлагает поступить по-другому, задавая игроку наводящие вопросы: «А можно в этой ситуации поступить по-другому? Как?». Дети предлагают конструктивные решения, тем самым управляя своими эмоциями. И ребенок ставит фишку на другой край пирамиды



«БалансЭМО», сохраняя баланс платформы.

Завершением игры является арт - терапевтическая техника «Мандала» (рисунок 3).

Выбор мандалы, материалы для работы и цветовую гамму ребенок осуществляет самостоятельно. После работы необходимо дать ребенку возможность проговорить о своих чувствах, переживаниях.

В конце игры проводится рефлексия: «Что тебе понравилось больше всего?», «Что было самым трудным?», «Что было самым интересным?», «Что еще не получается?».

Рисунок 3 – Мандала

Игровые элементы

Пирамида «БалансЭМО»; фишки; игровой кубик; разноцветные коробочки с проблемными ситуациями; рисунки с мандалами; карандаши, краски, фломастеры, цветные мелки.

Внедрение в образовательный процесс

Проведение игры «БалансЭМО» можно запланировать в режимных моментах (утренний прием детей, прогулка), в рамках организованной образовательной деятельности по одной или нескольких образовательных областей («Коммуникативная деятельность», «Художественно-эстетическая деятельность»), кружковой, игровой деятельности, досуга. Игра может быть проведена как в первую, так и во вторую половину дня.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО МОДУЛЯ «ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ КОМПАС»

*Качалова И.В., педагог-психолог,
Клемина Т.В., воспитатель
МБУ детского сада № 34 «Золотая рыбка»*

Содержание игрового модуля направлено на развитие всех компонентов эмоционального интеллекта: «Понимание своих эмоций», «Понимание эмоций других людей», «Управление своими эмоциями», «Управление отношениями». Методический материал рассчитан на возрастную категорию обучающихся 5-7 лет.

Описание сюжета

Педагог знакомит воспитанников со Скрепышом-малышом, который не знает что такое эмоции, и предлагает ребятам помочь герою познакомиться с эмоциями, отправившись в путешествие по играм.

Игровой модуль «Эмоциональный компас» состоит из 4 игровых блоков: 1) квест-игра «Скрепыш-малыш и эмоции»; 2) настольная игра «Симфония чувств»; 3) дидактическая игра «Повелитель стихии»; 4) игра «Путешествие в страну чувств». Каждый блок соответствует одному из компонентов эмоционального интеллекта.

Игровая механика

Участники игрового модуля последовательно проходят все игровые блоки, выполняя задания, получая награды (фишки-смайлики). В заключении выявляются победители, которых определяют по наибольшему количеству полученных фишек-смайликов в каждом игровом блоке. Свои награды каждый воспитанник бережно хранит в мини-альбоме-хранилище.

1 игровой блок -квест-игра «Скрепыш-малыш и эмоции» (компонент эмоционального интеллекта «Понимание своих эмоций»)

Дети, выполняя задания, оказываются в различных ситуациях, получают возможность почувствовать определенную эмоцию, пережить и испытать определенное чувство и обозначить свою эмоцию словом.

В группе появляется главный герой игры Скрепыш-малыш (это заранее изготовленный персонаж, с учетом интересов и игровых предпочтений детей). Педагог рассказывает о том, что в группе появился Скрепыш, но он не знает, что такое радость и грусть, страх и удивление, наша задача ему в этом помочь. Он принес с собой интересный предмет «Эмоциональный компас», который поможет нам отыскать эмоции и познакомиться нашего героя с ними, но для этого мы должны пройти все уровни игры. На каждом уровне мы будем зарабатывать фишки - награды (смайлики), а после прохождения каждого уровня у нас будет ключ, благодаря которому мы откроем сундук, где лежит подсказка, которая укажет нам, куда двигаться дальше. Педагог предлагает отправить в путешествие.

Уровень игры «Овладение эмоцией «Радость».

Педагог обращает внимание дошкольников на стрелку компаса. Стрелка компаса указала на карточку с золотой рыбкой и смайликом, изображающим радость. Задание: «Помочь золотой рыбке, которую волны вытолкнули на берег добраться до морских глубин». Дети, лежа на ковре, соединяются руками и ногами, изображают рыбку, они стараются синхронно двигаться вперед, от «суши к воде», как рыба, испытывая при этом эмоцию «радость». За выполненное задание каждый ребенок получает по фишке-

смайлику и ключ, который нужно подобрать к одному из трех сундуков, чтобы найти подсказку. Задание выполнено, дети показали герою, что такое радость.

Уровень «Овладение эмоцией – «Отвращение».

Дети нашли подсказку, карточку с изображением Буратино и смайликом, изображающим отвращение. Они получают второе задание: «Помочь Буратино отыскать золотой ключик, который он потерял». Воспитанники за определенный отрезок времени должны найти в трех емкостях с различными наполнителями (отварная вермишель, конфетки- червячки, лизуны, кисель и т.д.) заветный ключик. За выполненное задание каждый ребенок получает по фишке- смайлику и ключ, который нужно подобрать к одному из двух сундуков, чтобы найти подсказку. Задание выполнено, дети показали герою, что такое отвращение.

Уровень «Овладение эмоцией – «Удивление».

Обучающиеся находят подсказку с изображением вулкана и смайлика-удивления. Они приступают к выполнению следующего задания: «Показать герою, как бурлит лава в вулкане». Дети совместно с педагогом наливают в прозрачный цилиндр растительное масло, затем добавляют в него воду, чтобы был лучший эффект добавляют разбавленный пищевой краситель. В конце педагог добавляет шипучие таблетки. Дети наблюдают за тем, как содержимое начинает бурлить, не смешиваясь. Для усиления эффекта, можно выключить свет и поставить цилиндр на фонарь. Задание выполнено, дети показали герою, что такое удивление. За выполненное задание каждый ребенок получает по фишке-смайлику.

На каждом уровне дети оценивают свое эмоциональное состояние и деятельность: дети продолжают фразу «Я чувствую... У меня получилось... Расскажу дома, что...».

Педагог поздравляет детей с успешным прохождением игры, в которой ребята познакомились Скрепыша с эмоциями (радость, отвращение, удивление). Благодаря чему Скрепыш-малыш знает, какого цвета его радость, а какого – удивление, как выглядит отвращение. А твои эмоции, какого цвета? Создайте свою радугу эмоций, расскажите о ней. Педагог в завершении игры дает на дом практическое задание «Радуга эмоций». Воспитатель просит детей дома совместно с родителями нарисовать радугу эмоций.



Рисунок 1-Игровые элементы к квест-игре «Скрепыш-малыш и эмоции»

2 игровой блок - настольная игра «Симфония чувств» (компоненты эмоционального интеллекта «Понимание своих эмоций», «Понимание эмоций других людей»)

В группе появляется главный герой игры Скрепыш (это персонаж, с которым дети уже знакомы) и его друг робот Макс. Воспитатель рассказывает историю о том, что у Скрепыша есть лучший друг - это робот Макс. Он очень чувствительный робот, который может видеть эмоции и дружить с ними. Вместе с Максом мы познакомимся с разными чувствами, попробуем узнать себя в разных ситуациях и рассказать о них, научимся понимать, что чувствуют другие люди. Помогут нам в этом увлекательные задания. Скрепыш говорит, что вы с ними обязательно справитесь! За выполнение каждого задания вы будете получать смайлики-наклейки. Приклейте их в уголок страницы, а когда решите все задания, быстро пролистайте книжку и наклейки оживут.

К игре прилагается 30 карточек, на каждой изображена ситуация, где человек переживает какую-то эмоцию. Сверху на карточке находится текстовое описание, поясняющий ее смысл. В тексте выделено (контрастным цветом) название эмоции. Внизу под рисунком - задание для игрока, на которое робот Макс просит найти ответ (рисунок 2).

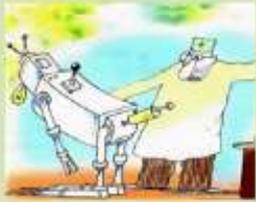
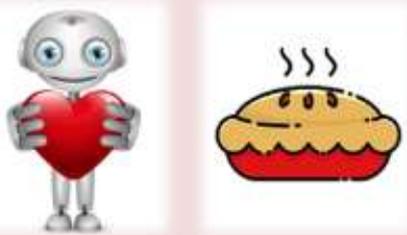
Стопку с 30 карточками помещают на середину стола рисунками вниз. Первый ход определяется жребием. Игроки по очереди (по часовой стрелке) берут карточки, читает вслух текст (если ребенок не умеет читать, текст читает ведущий) и игрок выполняет задание. Если участник затрудняется ответить на вопрос, он может обратиться к помощи (взять одну карточку «Помощь»). Карточки «Помощь» выкладываются рубашкой вверх, при затруднении игрок берет одну, не зная, какая ему достанется. За всю игру он может взять только три раза карточку «Помощь» (пропуск хода, Расскажи о своем друге, можешь сказать о герое книги или мультфильма, попроси помощи друга).

Говорит только тот, у кого в руках карточка. Как только игрок закончил, каждый желающий может свободно поделиться своими положительными и отрицательными переживаниями. Педагог может помочь ребенку, если он дает ответ да/нет фразами: «Приведи какой-нибудь пример из жизни», «Вспомни, как именно это было» и т.д.

Ребенок самостоятельно выбирает решение ситуации, объясняя свои выбор, за конструктивное решение получает смайлик-наклейку. За решения красной и синей карточки воспитанник получает 2 смайлика; зеленой, желтой – 1 смайлик. Если задание на карточке никем не отгадано, то она возвращается в колоду и кладется вниз. Игра продолжается до тех пор, пока все ситуации на карточках не отгаданы.

В конце игры проводится подсчет смайликов-наклеек, полученных участниками за конструктивные решения, и объявляется победитель.

Педагог проводит рефлексивное упражнение, предлагая детям закончить фразу «Сегодня я понял/узнал/мне было интересно...».

<p>Робот Макс бонься уколов и сразу начинает плакать.</p>  <p>А ты бонься уколов?</p>	<p>Скрепьши подарил Максу замечательный подарок. Он был ему очень благодарен и даже поцеловал!</p>  <p>А как тебе довелось выразить эмоцию?</p>
<p>На новогоднем празднике Макс с друзьями было очень весело.</p>  <p>Когда тебе бывает весело?</p>	<p>Макс с бабушкой пекут пирог для мамы. Макс очень волнуется понравится ли он маме.</p>  <p>О чем ты иногда волнуешься?</p>

Карточки «Помощь!»

пропуск хода	расскажи о своём друге
можешь сказать о герое книги или мультфильма	попроси помощи друга



3 блок - дидактическая игра «Повелитель стихии» (компонент эмоционального компонента «Управление своими эмоциями»)

Скрепыш-мальш принес в группу кристаллы, олицетворяющие стихии Землю, Огонь, Воду и Воздух. Он предложил детям разобраться в различных ситуациях, связанных с этими стихиями. Ситуации изображены на сюжетных картинках.

Каждая стихия содержит в себе несколько ситуаций, которые скрыты цифрой. Компас указывает на стихию, и дети сами выбирают цифры от 1-3, определяют, какую ситуацию, в какой стихии они будут разбирать (рисунок 3). Педагог показывает картинку под этим номером и зачитывает ситуацию.

Кристалл «Земля». Стрелка компаса указала на карточку с кристаллом Земля, в него входят ситуации:

1. Ты идешь по улице и видишь, что на тебя бежит собака. Что ты почувствуешь? (страх, растерянность) Что ты сделаешь? (остановится, закрыть глаза, посчитать)

2. Ты очень торопишься, тебе нужно перейти дорогу, но видишь, что дорожные рабочие укладывают асфальт. Что ты чувствуешь? (интерес, растерянность и отвращение). Что ты сделаешь, какое примешь решение?

3. Ты едешь на машине с папой, папа превысил скорость. Что ты почувствуешь? (страх, безвыходность). Какое решение примешь?

Кристалл «Огонь». Стрелка компаса указала на карточку с кристаллом Огонь, в него входят ситуации:

1. Гуляя в лесу, ты обнаружил открытый огонь. Что ты чувствуешь? (страх, смтение) Что ты сделаешь, какое примешь решение?

2. Ты отправился с семьей в путешествие, и видишь, как извергается вулкан. Что ты чувствуешь? (интерес, страх). Твое решение.

Кристалл «Вода». Стрелка компаса указала на карточку с кристаллом Вода, в него входят три ситуации:

1. Ты с семьей отправился на реку купаться, но когда ты зашел в воду, то обнаружил, что она грязная и пахнет тинной. Расскажи, какие эмоции ты испытываешь? (отвращение). Что ты сделаешь?

2. Купаясь на надувном матрасе, ты обнаружил, что он сдувается, а родители на берегу. Что ты почувствуешь? (страх) Какое решение ты примешь?

3. На реке у тебя лопнул надувной круг. Что ты почувствуешь? (грусть, обиду) Что ты сделаешь?

Кристалл «Воздух». Стрелка компаса указала на карточку с кристаллом Воздух, в него входят три ситуации:

1. Собираясь в путешествие на самолете, мама сказала, что домашнего питомца придется оставить дома. Что ты почувствуешь? Что сделаешь, что скажешь?

2. Ты пошел в магазин, но тут начался сильный дождь. Что ты чувствуешь? Какое примешь решение?

3. Тебя пригласил друг, который живет на 16 этаже, ты боишься заходить в лифт. Какое примешь решение?

Воспитанники определяют свои эмоции, отвечая на вопросы: «Что я чувствую?», «Что я скажу?» и «Какое решение я приму?». После этого дети пытаются изменить ситуацию так, чтобы их первоначальные эмоции кардинально поменялись.

При нахождении решения сложившейся ситуации участники будут получать фишки-зеленый смайлик. Если предложенное решение было необычным, игрок получает желтый смайлик. За решение с юмором-красный смайлик. В конце игры дети подсчитывают общее количество смайликов.

В завершении игры педагог предлагает воспитанникам оценить свое эмоциональное состояние и деятельность. Дети продолжают фразу «Сегодня мне было интересно... У меня получилось... Расскажу дома, что...».



Кристалл «Вода»		
1	Ты с семьей отправился на реку купаться, но когда ты нырнул в воду, то обнаружил, что она грязная и пахнет гнилью.	
2	Купаясь на надувном матрасе, ты обнаружил, что он сдувается, а родители на берегу.	
3	На реке у тебя лопнул надувной круг.	



Кристалл «Огонь»		
1	Ездя в лесу, ты обнаружил открытый огонь.	
2	Ты отправился с семьей в путешествие, и видишь, как погружается вулкан.	



Кристалл «Земля»		
1	Ты идешь по улице и видишь, что на тебя бежит собака. Что ты почувствуешь? (страх, растерянность) Что ты сделаешь?	
2	Ты очень торопишься, тебе нужно перейти дорогу, но видишь, что дорожные рабочие укладывают асфальт. Что ты чувствуешь?	
3	Ты едешь на машине с мамой, мама превышает скорость. Что ты почувствуешь? (страх, безаладность). Какие решения принять?	



Кристалл «Воздух»		
1	Собираясь в путешествие на самолете, мама сказала, что дряхлого пилота придется оставить дома.	
2	Ты пошел в магазин, но тут начался сильный дождь.	
3	Тебя пригласил друг, который живет на 16 этаже, лифт сломался, но идти по лестнице слишком долго и высоко.	

Рисунок 3-Игровые элементы к дидактической игре «Повелитель стихии»

4 блок - игра «Путешествие в страну чувств» компонент эмоционального компонента «Управление отношениями»

Скрепыш-малыш предлагает детям отправиться в путешествие в волшебную страну, где живут чувства, а поможет добраться до нее «Эмоциональный компас». В процессе путешествия дети учатся управлять отношениями жителей этой страны. На каждой остановке игроки сталкиваются с ситуациями, где нужно помочь героям, тем самым создать атмосферу контакта. Помогая героям управлять отношениями, дети зарабатывают фишки-смайлики.

1-ая остановка «У Тюбика в гостях» (предложение помощи)

На остановке ребята встретили героя Тюбика, он художник. Его друзья на него обиделись, так как он не успевает к празднику нарисовать их портреты.

Педагога задает участникам вопросы: «Что чувствуют герои?», «Как мы можем ему помочь?». Например, предложить помощь в рисовании друзей Тюбика. За каждое конструктивное решение ребенок получает фишку-смайлик.

2-ая остановка «Веселый огород» (игра «Что у нас общего?»)

На своем пути дети попадают в огород, где растут волшебные овощи. Они находятся в ссоре, так как не могут решить, кто из них самый-самый... Вопросы, на которые педагог предлагает ответить: «Что ты чувствуют герои?», «Что мы можем сделать, чтобы помочь жителям огорода помирится друг с другом?». Предлагает поиграть в игру «Что общего?». Игроки находят сходства между героями. За каждое конструктивное решение ребенок получает фишку-смайлик.

3-я остановка «У мосточка» (предостережение, предложение помощи)

Дети двигаются вперед и встречают на своем пути двух маленьких козлят, которые хотят перейти мост через реку, но никак не могут договориться, кто первый пойдет.

Педагога задает участникам вопросы: «Что чувствуют герои?», «Как мы можем им помочь?». Предлагает варианты решения: объяснить, почему нельзя идти сразу вдвоем; предложить помощь. За каждое конструктивное решение ребенок получает фишку-смайлик.

4-я остановка «Подарки героям» (распределение подарков)

Дети добрались до пункта назначения, но жители почему-то встретили их с грустью в глазах. Оказалось, им прислали подарки, но в дороге они все перепутались. Вопросы игры те же: «Что чувствуют герои?», «Как, мы можем им помочь?». Дошкольники рассматривают подарки, строят предположения о том, какой для кого предназначен, и дарят каждому жителю его подарок: художнику - краски, кисти; механику - ключи, перчатки, и т.д.

Педагог проводит рефлексивное упражнение по оценке эмоционального состояния игроков (эмоций других людей) и игровой деятельности. Дети продолжают фразу «Сегодня мне было интересно... У меня получилось... Расскажу дома, что...».

В конце игры подсчитывают фишки-смайлики, определяют, у кого их больше.



*Рисунок 4-Игровые элементы к игре
«Путешествие в страну чувств»*

Игровые элементы

Атрибуты необходимые для каждой игровой блок: компас, герой Скрепыш-малыш.

Элементы для 1 игрового блок: три сундука, три ключа, три подсказки.

1 уровень: изображение рыбки, изображение эмоции радость. Ткань (желтая - суша, голубая - море), фишки-смайлики.

2 уровень: изображение Буратино, емкости с наполнениями, отварная вермишель, лизуны, кисель, конфеты- червячки, таймер времени с сигналом, фишки- награда, салфетки для вытирания рук.

3 уровень: изображение вулкана, лавы, стеклянный прозрачный цилиндр, бутылка растительного масла, 0,5 литра воды, пищевой краситель, фонарь, таблетки быстрорастворимого аспирина.

Элементы для 2 игрового блока: робот Макс, смайлики-наклейки. 30 карточек с ситуациями разного цвета(красный, синий, зеленый, желтый) и разной сложности, карточки «Помощь», фишки-смайлики.

Элементы для 3 игрового блока: изображения четырех стихий в виде кристаллов; сюжетные картинки с различными ситуациями ;фишки-смайлики трех цветов (зеленый, оранжевый, красный).

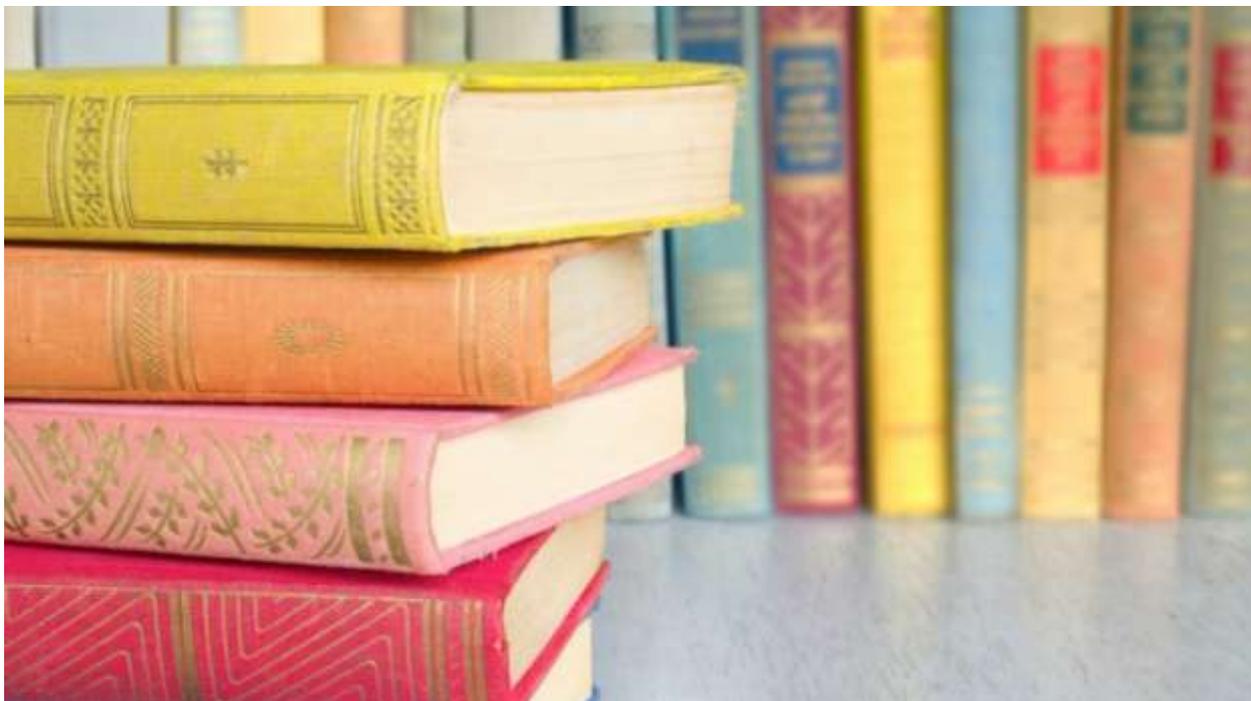
Элементы для 4 игрового блока: изображения героев, атрибуты к решению задания, фишки-смайлики.

Внедрение в образовательный процесс

Игровые блоки, входящие в игровой модуль «Эмоциональный компас», можно использовать как единое целое и как отдельные игры. При этом необходимо соблюдать последовательное прохождение всех четырех блоков.

Предложенные игры можно проводить в специально организованной образовательной деятельности или в совместной деятельности взрослого и ребенка. Рекомендуемая периодичность - 1 раз в неделю.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО РАЗВИТИЮ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА
ОБУЧАЮЩИХСЯ ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**



КОНСПЕКТ ИГРОВОГО МОДУЛЯ «ЭМОЦИИ НА БУМАГЕ»

*Харитоновна Ю.В., педагог дополнительного образования,
Латинова В.А., педагог дополнительного образования
МБОУ ДО «Икар»*

Содержание игрового модуля направлено на развитие компонентов эмоционального интеллекта «Осознание своих эмоций», «Понимание эмоций других людей». Методический материал рассчитан на возрастную категорию обучающихся 7-10 лет.

Описание сюжета

На планету Земля прибывает Инопланетянин. Он хочет исследовать наш мир и изучить людей. Его цель - наладить контакт с человечеством. Инопланетянин не способен к восприятию человеческой речи, но прекрасно воспринимает зрительную информацию, в частности, цвета, мимику и жесты, язык тела.

Задача игроков - посредством цветных рисунков помочь Инопланетянину понять, что людям свойственно под влиянием каких-то событий испытывать различные эмоции. Также различные цвета и их сочетания могут ассоциироваться с различными эмоциями.

Игровая механика

Игровой модуль «Эмоции на бумаге» включает в себя игровые занятия «Круг настроения» и «Цветные эмоции».

Игровое занятие «Цветные эмоции»

Занятие начинается с того, что педагог демонстрирует детям фигурку Инопланетянина и раскрывает игровой сюжет.

Для работы детям понадобятся краски (акварель, гуашь, пастель – в зависимости от темы занятий), кисти и бумага для рисования. Педагог предлагает учащимся припомнить какое-то событие, вызвавшее наиболее яркие (запомнившиеся) эмоции, о которых дети хотели бы рассказать Инопланетянину, и отразить свои эмоции в рисунке соответствующими красками (цветами). Для изображения одной эмоции может быть использовано несколько цветов. Можно рисовать сюжетно, а можно просто выполнить заливку цветами. На выполнение этой работы дается 10 -12 минут.

Затем группа обучающихся делится на 2 команды.

Игроки 1-й команды по очереди демонстрируют Инопланетянину и остальным детям свои рисунки. Каждому участнику предлагается сопровождать показ своего рисунка жестами и мимикой. Обучающиеся 2-й команды определяют эмоцию, изображенную на рисунке, и показывают инопланетянину и остальным карточку с изображением эмоции, например грусти (рисунок 1). Автор рисунка несколькими фразами объясняет, что именно он изобразил в своем рисунке (событие и эмоцию), подтверждая или опровергая угаданное. За каждое угаданное задание команда получает фишку-смайлик (рисунок 2).



Рисунок 1 - Карточки эмоции

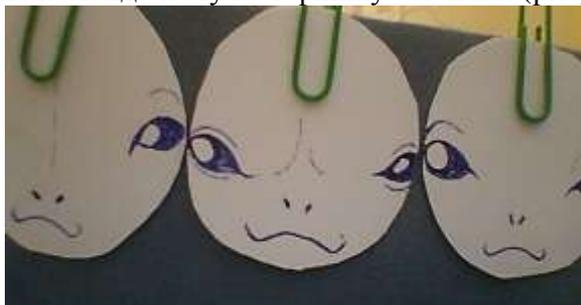


Рисунок 2 - Фишки-смайлики

Затем группы меняются ролями: ребята 2-й команды демонстрируют рисунки, а 1-я команда определяет эмоции. Если карточка с эмоцией не соответствует рисунку и объяснениям автора, педагогом указывается на это.

Побеждает команда, набравшая большее количество фишек-смайликов.

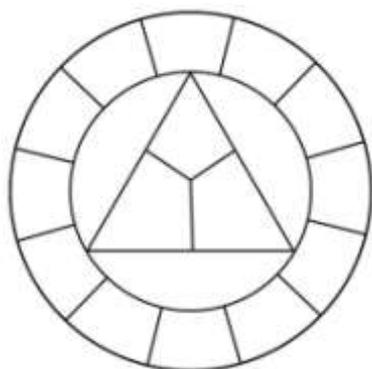
Игровое занятие «Круг настроения»

На втором занятии Инопланетянина знакомят с эмоциональным воздействием цветов и их сочетаний на человека через цветовой круг. Ведь известно, что различные цвета оказывают различное эмоциональное воздействие на людей.

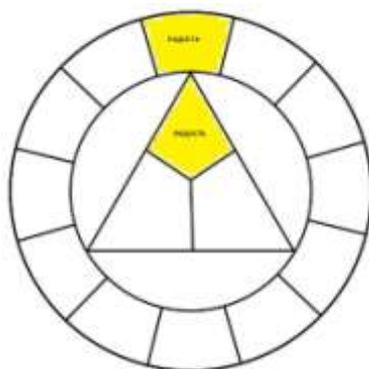
Педагог раздает всем детям нераскрашенную схему цветowego круга (рисунок 3). Все обучающиеся делятся на 2 или 3 команды. Путем жеребьевки решается, какая команда начнет.

Поочередно каждая команда называет Инопланетянину основные цвета, которые невозможно получить при смешении: красный, желтый, синий. При этом каждая команда должна указать, с какой эмоцией ассоциируется названный цвет. За один ответ необходимо назвать только один цвет. В случае соблюдения всех условий и названия цвета и эмоции, ведущий дает команде карточку (1 балл), а также на схему цветowego круга выкладывается угаданный цвет с подписанной на нем эмоцией (рисунок 4). Если команда не может назвать цвет и эмоцию, т. е. сдается, то право хода следует за следующей командой.

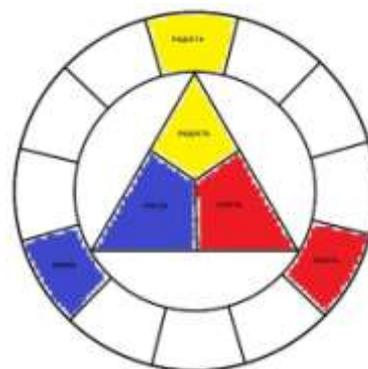
Таким образом, на цветовой круге появляются основные цвета: желтый – радость; Синий – грусть; красный – злость (рисунок 5).



*Рисунок 3 - Схема
цветового круга*



*Рисунок 4 - Схема
цветового круга*



*Рисунок 5 - Основные
цвета цветового круга*

Продолжаем заполнять цветовой круг второстепенными цветами, то есть теми, которые получаются при смешении основных и соответствующими им эмоциями. Варианты заполнения схемы могут быть такими: зеленый – пассивность, оранжевый – настороженность, фиолетовый – тревожность (рисунок 6).

Команды также по очереди называют цвета и эмоции, получая за верный ответ карточку. Второстепенные цвета. Заполнение цветowego круга завершается внесением дополнительных цветов. Например: светло-зеленый – восхищение, темно-зеленый – принятие, индиго-задумчивость, сиреневый – отвращение, терракотовый – бдительность, охра – ожидание (рисунок 7). Порядок и правила игры сохраняются. Полное заполнение цветowego круга – конец игры.

Педагог производит подсчет карточек каждой команды. Команда, сумевшая набрать наибольшее количество карточек, становится победителем и получает сладкий приз.

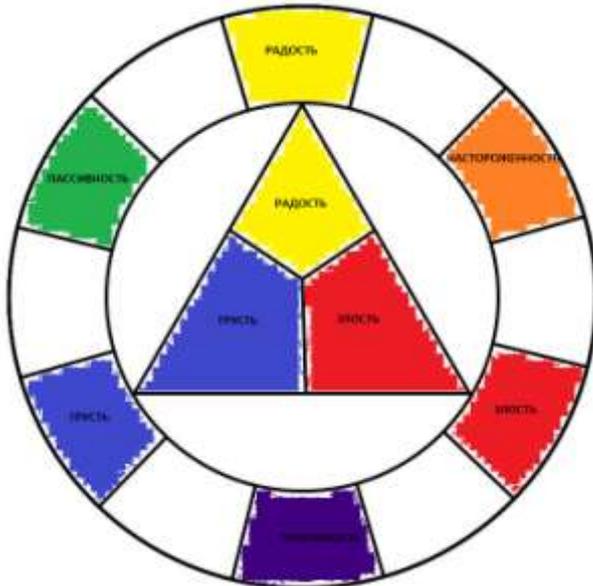


Рисунок 6 - Второстепенные цвета цветового круга



Рисунок 7 – Полный цветовой круг

Игровые элементы

Для проведения игрового занятия «Цветные эмоции» необходимо подготовить фигурку Инопланетянина (это может быть изображение на листе формата А 3 или мягкая игрушка), набор карточек с базовыми эмоциями, фишки-смайлики, бумага для рисования, кисти, палитра, наборы красок.

Для проведения игрового занятия «Круг настроения» понадобятся карточки со схемами цветового круга, карточки номиналом «1 балл».

Внедрение в образовательный процесс

Игровой модуль «Эмоции на бумаге» может быть включен в комбинированные, обобщающие, интегрированные виды занятий (к примеру, в курс общехудожественной подготовки при изучении красок, цветов и их комбинаций). Содержанием одного из занятий может быть рисование собственной картины настроения с предложением окружающим считать эмоции художника по рисунку.

КОНСПЕКТ ИГРОВОГО МОДУЛЯ «ГАРРИ ПОТТЕР В МИРЕ ЭМОЦИЙ»

*Чапоргина О.В., методист,
Павловская Н.А., методист
МБОУДО ДТДМ*

Содержание игрового модуля направлено на развитие компонентов эмоционального интеллекта «Осознание своих эмоций», «Понимание эмоций других людей», «Управление эмоциями». Методический материал рассчитан на возрастную категорию обучающихся 7-10 лет, 12-15 лет.

Описание сюжета

В основе сюжета - серия романов, написанная Дж. К. Роулинг, о приключениях юного волшебника Гарри Поттера. Игровой модуль погружает обучающихся в волшебный мир Гарри Поттер, где они встречаются с различными героями и оказываются в различных ситуациях. Проведение игр предполагает, что участники знакомы с героями и основными сюжетными линиями романов о Гарри Поттере.

Игровая механика

Игровой модуль состоит из трех игр: «Гарри Поттер и волшебная шляпа с эмоциями», «Камера! Мотор! Снято!», «Волшебный круг управления эмоциями». Каждая направлена на развитие одного из компонентов эмоционального интеллекта, имеет свой сюжет, механику и игровые элементы.

Игра «Гарри Поттер и волшебная шляпа с эмоциями»

Дети попадают в волшебный мир Гарри Поттер. Понять эмоции, которые они испытывают, им поможет старинная Волшебная шляпа. В ней находятся карточки с эмоциями (Приложение № 1).

Для начала игры выбирают самого младшего участника, он будет ведущим игроком.

Ведущий достает из шляпы карточку с заданием, где изображена эмоция и способ ее показа (пропеть эмоцию, станцевать, «отстучать» ритм эмоции, показать пантомиму, показать действие, сыграть на инструменте). За ограниченное время ведущий игрок должен показать эмоцию группе, так чтобы они ее смогли отгадать. Сам ведущий не может называть эмоцию.

Угадавший эмоцию становится следующим ведущим игроком. Таким образом, дети по очереди показывают эмоции, которую им предложила Волшебная шляпа, а задача остальных игроков отгадать ее. С помощью данной игры учащиеся учатся осознавать свои эмоции и понимать эмоции других людей.

Игра «Камера! Мотор! Снято!»

Переносимся на съемочную площадку фильмов о Гарри Поттере. Сегодня обучающиеся почувствуют себя в роли актеров. И поможет в этом Волшебный Кубок. В нем спрятаны карточки с именем героя и его репликой (Приложение № 2). Отдельно подготовлены карточки с эмоциями (Приложение № 1). Дети по очереди вынимают карточку с героем, а педагог вручает карточку с любой эмоцией. Участнику необходимо произнести фразу именно с той эмоцией, что он получил. Остальные участники отгадывают эмоцию, с которой он это произнес, и при желании героя. Одну и ту же фразу можно произнести с 2-3 эмоциями по очереди. Перед тем как перевоплотиться в персонажа участника надевает волшебный плащ и шляпу, а затем читает свою реплику, стараясь передать нужную эмоцию.

Игра «Урок трансфигурации в школе чародейства и волшебства «Хогвартс»

Ребята снова попадают в мир Гарри Поттера. На этот раз они сидят на занятии в

школе чародейства и волшебства Хогвартс на уроке трансфигурации. Сегодня перед ними стоит задача превратиться в одного из преподавателей школы Хогвартс (Приложение № 3).

Дети рассказываются в кабинете. Перед ними стоят портреты преподавателей школы чародейства и волшебства Хогвартс. Ребенок, который начинает игру, мысленно выбирает один из портретов и мимикой демонстрирует изображенную на нем эмоцию. Задача остальных определить и назвать изображенную эмоцию. Очередность в игре можно установить в алфавитном порядке (по имени или фамилии) или согласно рассадке обучающихся. Важно дать возможность принять участие всем, вне зависимости от того угадывает эмоцию ребенок или нет.

В конце игры педагог спрашивает у детей: Какие эмоции им было угадать легче? Кто, по их мнению, изобразил наиболее понятно преподавателя/ученика школы чародейства и волшебства Хогвартс? Какие эмоции сложно показать и отгадать? Почему?

Таким образом, обучающиеся, рассуждая и обсуждая все вместе, выбирают участника, у которого получилось отразить эмоцию наилучшим образом. Ребенок, которому лучше всех удалось перевоплотиться в персонажа, по итогу голосования награждается медалью «Мастер перевоплощений».

Игра «Волшебный круг управления эмоциями»

Педагог проводит беседу о том, что иногда возникают ситуации, когда человеку сложно понять свои эмоции и справиться с ними. С помощью игры мы попробуем научиться этому. Каждому ребенку по очереди дается возможность ответить на вопрос о том, как бы он поступил в той или иной ситуации с помощью игрового поля «Круга ситуаций».

Педагог определяет ребенка, который начинает игру. Игрок крутит спинер-стрелку, попадает на один из секторов - определенную ситуацию.

Ситуации могут начинаться с таких слов: «нечаянно обидел своего друга...», «твоего друга обидели...», «твой друг заплакал или загрустил...», «твоего друга педагог похвалила на занятии, а тебя нет...», «у твоего друга что-то не получается...», «твой друг принес с собой игрушку, которую ему купили родители, а у тебя такой нет, хотя ты давно мечтаешь о ней...», «твой друг знает больше, чем ты...», «твой друг нарушил правила поведения в группе...».

Педагог, как ведущий игры, задает вопросы к предложенной ситуации: «Какие эмоции ты чувствуешь?»; «Как ты поступишь?»; «Как можно изменить твои эмоции?». Ребята могут помочь играющему определить эмоции, задавая наводящие вопросы.

В качестве дополнения игры можно использовать игровое поле «Круг настроения», с помощью которого выбирается занятие для улучшения эмоционального состояния (настроения). Примеры занятий: нарисовать картину, заняться спортом, почитать книгу, поговорить с другом, обнять близкого человека, послушать музыку, выпить какао и т.д. Выбор того или иного занятия осуществляется с помощью спинера-стрелки из середины «Круга настроения».

Игровые элементы

Для проведения игр необходимы следующие атрибуты: Волшебный Кубок, карточки с эмоциями, плащ волшебника; карточки с персонажем и репликой, игровое поле «Круг ситуаций» (с карточками с различными ситуациями), игровое поле «Круг настроения» (с карточками с изображением заданий), спинер-стрелка.

Внедрение в образовательный процесс

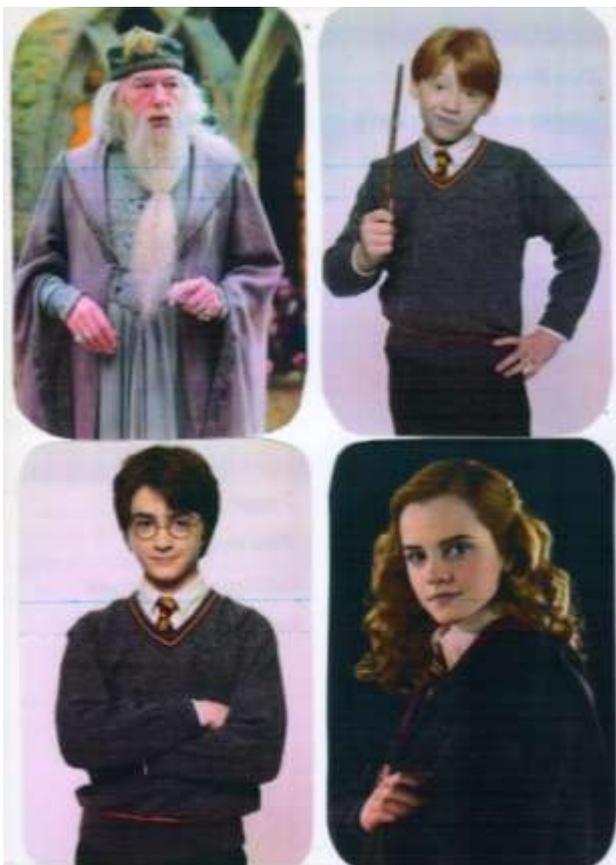
Игровой модуль состоит из нескольких игр, каждую из которых можно использовать как в отдельности, так и в сочетании друг с другом. Игра может быть частью занятия, например, формой приветствия в начале занятия или игровой паузой.

Карточки с эмоциями для игры «Гарри Поттер и волшебная шляпа с эмоциями»

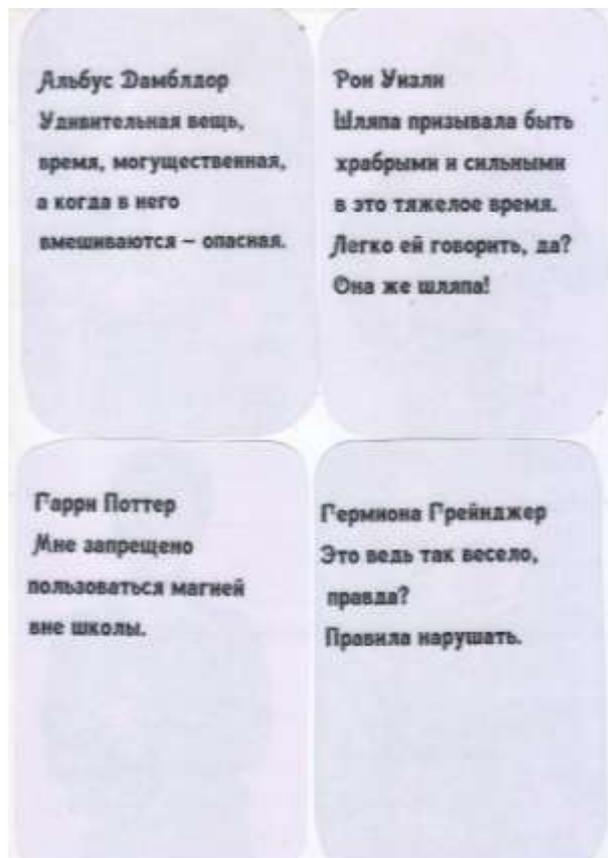


Карточки для игры «Камера! Мотор! Снято!»

Лицевая сторона карточки с персонажем



Обратная сторона карточки с персонажем



Карточки
для игры «Урок трансфигурации в школе чародейства и волшебства
«Хогвартс»(портреты преподавателей школы чародейства и волшебства Хогвартс)



КОНСПЕКТ ИГРОВОГО МОДУЛЯ «ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ЭМОЦИЙ: УЧИМСЯ УПРАВЛЯТЬ ОТНОШЕНИЯМИ»

*Клюева Ю.В., старший методист,
Васильева Е.А., педагог-психолог,
Попова Т.А., педагог дополнительного образования
МБОУ ДО «Родник»*

Содержание игрового модуля направлено на развитие компонентов эмоционального интеллекта «Понимание эмоций других людей», «Управление своими эмоциями», «Управление отношениями». Методический материал рассчитан на возрастную категорию обучающихся 7-11 лет.

Описание сюжета

Игровой модуль «Путешествие в мир эмоций: учимся управлять отношениями» состоит из динамических пауз, игр и игровых упражнений, включенных в занятия педагогов дополнительного образования, направленных на понимание эмоций других людей, развитие навыков учащихся по управлению отношениями, эмоциями других людей. Предложенный игровой модуль предполагают, что деятельность по развитию компонента эмоционального интеллекта «Осознание своих эмоций» с обучающиеся уже осуществлена.

Игровая механика

Игровой модуль «Путешествие в мир эмоций: учимся управлять отношениями» состоит из пяти занятий. Каждое занятие наполнено играми и упражнениями и имеет свою последовательность их выполнения, механику и игровые элементы.

Первое занятие

Упражнение «Ассоциация»

Упражнение направлено на закрепление знаний об эмоциях и понимания, что в разных ситуациях могут проявляться разные эмоции, что есть положительные и отрицательные эмоции. Участникам предлагается продолжить предложение, используя ассоциации: например, «Человек словно птичка, когда... (ему радостно). Упражнение может быть выполнено в 2-х вариантах в зависимости от возраста учащихся, эмоция – ассоциация может быть только проговорена или проговорена и показана с помощью мимики и жестов. Примерный перечень незаконченных предложений:

- | | |
|--|---|
| - Человек превращается в тигра, когда... | - Человек как ураган, когда... |
| - Человек как легкий ветерок, когда... | - Человек превращается в ракушку, когда... |
| - Человек как яркая лампочка, когда... | - Человек в виде интересной книжки, |
| - Человек превращается в мышку, когда... | когда... |
| когда... | - Человек превращается в орла, когда... |
| - Человек в виде грозовой тучи, когда... | - Человек в виде разбитой тарелки, когда... |
| | и др. |

По окончании упражнения педагог вместе с участниками обсуждает: Каких эмоций больше? Какие эмоции мешают в общении с другими. Как тогда быть? Совместно приходят к выводу: необходимо понимать свои эмоции, эмоции других людей, учиться управлять отношениями, создавать атмосферу контакта.

Игра «Подарки»[1]

Игра проводится в конце занятия по принципу игры «Молекулы», направленная на развитие навыков установления контактов, взаимодействия с другими. В начале игры все

игроки (атомы) беспорядочно перемещаются по помещению. По команде ведущего игроки должны объединиться в молекулы (по 2-6 атомов). Атомы в молекуле обмениваются между собой «подарками», которые показывают друг другу, используя жесты; словами благодарности за полученные подарки. Игру можно повторить несколько раз.

Второе занятие

Педагог предлагает участникам игровые упражнения, направленные на развитие умения узнавать, называть и выражать эмоции, формирование чувства эмпатии, снятие отрицательных эмоций. В игровых упражнениях «Волшебные очки», «Обзывалки» используется техника «Я - сообщение». Возможно проведение только одного упражнения. Выбор игрового упражнения зависит от возраста учащихся.

Игровое упражнение «Волшебные очки»

Для игрового упражнения необходимы «Волшебные очки» (рисунок 1). Игроки становятся в круг. Педагог объясняет условия выполнения заданий.

Педагог:

- Вы сейчас будете по очереди одевать «волшебные очки», я буду называть для каждого игровую ситуацию. Ваша задача – прослушав игровую ситуацию, назвать эмоцию/чувство, которое вы при этом испытываете, объяснить почему, предложить желаемый вариант развития ситуации.

- Например, вам досталась ситуация: завтра по математике контрольная. Возможно ваш ответ будет такой: «Когда сказали, что завтра по математике контрольная, я испугался, потому что много пропустил. Я хочу написать ее хорошо и у меня есть еще время повторить, а что непонятно попросить объяснить».

Примерные игровые ситуации: идешь в школу (детский сад); друг мешает играть; неожиданно уронил книгу на уроке (занятии); идешь в кино с родителями, друзьями; мама не купила конфет; подарил подарок другу; тебе подарили собаку; поехал на природу с родителями; друг не поделился мороженым (конфетами и т.д.); тебе не подарили подарок, а другу (брату или сестре) подарили; играешь в игру с родителями; катаешься с горки (на роликах, на коньках, на лыжах, на велосипеде и т.д.); увидел злую собаку; разбил стекло мячом; хочешь познакомиться, но стесняешься; друг нагрубил и ушел; победил в конкурсе и т. д.

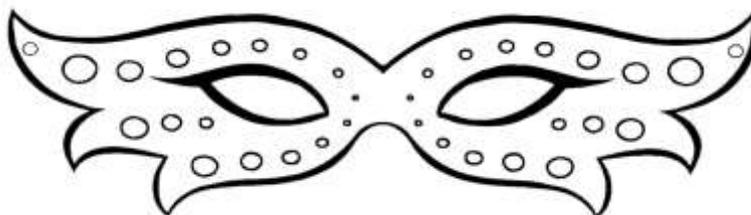


Рисунок 1 - Волшебные очки

Игровое упражнение «Обзывалки»

Перед началом упражнения желательно провести с игроками беседу об обидных словах, о том, после чего люди обычно обижаются и начинают обзываться.

В ходе упражнения игрокам предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать друг друга необидными словами. Например, названиями овощей или фруктов, при этом обязательно называть имя того, кому передается мячик. Это может быть так: «А ты, Лешка - картошка», «А ты, Иришка - редиска», «А ты, Вовка - морковка» и т. д. Обязательно необходимо договориться с участниками, что на эти обзывалки нельзя обижаться, нужно воспринимать их как игру.

Завершается упражнение обязательно хорошими словами: «А ты, Маринка - картинка», «А ты, Антошка - солнышко» и т. д. Мячик передавать нужно быстро, нельзя долго задумываться.

Третье занятие

Педагог предлагает участникам игры «Утешь друга», «Выслушай, поддерживая друга», «Групповой рисунок», направленные на определение и изменение эмоционального состояния другого человека. Выбор игры зависит от возраста обучающихся.

Игра «Утешь друга»

Все участники делятся на пары. В паре обучающиеся самостоятельно определяют, кто начнет игру в роли человека, которого надо поддержать. Начинаящий принимает вид грустного, расстроенного человека.

Задача второго игрока: попытаться войти в состояние друга и используя различные средства, изменить его состояние в позитивную сторону, вызвать у него улыбку, смех, активизировать его, не прибегая к физическому контакту (жесты, мимика, взгляд, слова и др.). Когда игроки справятся с задачей, поменяться ролями и продолжить игру.

Игра «Выслушай, поддерживая друга»

Все участники делятся на пары. В паре учащиеся самостоятельно определяют, кто начнет игру в роли человека, которого необходимо поддержать. Начинаящий принимает вид грустного, расстроенного человека, нуждающегося в поддержке. Его задача – попытаться рассказать о своем состоянии.

Задача второго игрока попытаться выслушать друга, используя технику «Молчи – Кивай или Угукай». Когда игроки справятся с задачей, поменяться ролями и продолжить игру.

Игра «Групповой рисунок»[2]

Игроки находятся в кругу. У каждого – набор фломастеров или карандашей и листок бумаги. Педагог говорит:

- Сейчас каждый из вас начнет рисовать картинку своего настроения. По моему хлопку вы прервете рисование и тут же отдадите свою незаконченную картинку соседу справа. Получив рисунки от соседей, игрокам необходимо понять настроение соседа, продолжить рисовать его картинку, по необходимости дополняя элементами, направленными на изменение настроения другого.

- Затем по моему хлопку прерваться и передать рисунок дальше по кругу - своему соседу справа. И так до тех пор, пока тот рисунок, который вы начинали рисовать в начале, не вернется к вам.

После того как картинки обошли полный круг и вернулись к своим первоначальным авторам, педагог устраивает обсуждение: что в результате получилось и кто из ребят что нарисовал на каждом рисунке, используя «Я - высказывание».

Если вернувшийся групповой рисунок автору не понравился, то его со словами благодарности всем, кто принимал участие в игре и объяснением, что не понравилось в рисунке, можно дорисовать самому.

Игру можно проводить, используя другой материал: пластилин (лепка), бумагу (аппликации) и др.

В конце занятия педагог вместе с учащимися обсуждает: что удалось в играх; если не получилось, что помешало; какие еще способы поддержки друга могут быть еще.

Четвертое занятие

Педагог предлагает обучающимся упражнения «Слова благодарности», «Комплименты» во время динамической паузы. В ходе выполнения упражнений участники учатся поддерживать друг друга с помощью слов, невербальных средств общения.

Выбор упражнения определяется возрастными особенностями обучающихся.

Упражнение «Слова благодарности»[3]

Педагог объясняет игрокам условия выполнения упражнений:

- Сегодня объявляется День вежливости! Вежливые люди отличаются тем, что никогда не забывают благодарить окружающих. Сейчас у каждого из вас появится шанс проявить свою вежливость и поблагодарить других за что-нибудь. Вы можете подойти к любому и сказать: «Спасибо тебе за то, что ты...».

- Вот увидите, благодарить очень приятно. Постарайтесь никого не забыть и подойти к каждому, ведь истинно вежливые люди еще и очень внимательны. Готовы? Тогда начинаем!

Упражнение «Комплименты»[5]

Обучающимся предлагается отметить День комплиментов и таким образом у каждого из вас появится шанс увидеть, узнать сильные стороны, положительные качества окружающих. Игроки пишут на отдельных листочках свое положительное качество (сильную сторону).

Взяв в руки листочки с качествами, игроки начинают двигаться по помещению. По указанию педагога «Стоп!» игроки останавливаются и обмениваются комплиментами с рядом стоящими игроками, обратившись к каждому игроку по имени и используя то, что написано на листе. Можно отталкиваться от того, что видит игрок, или что знает игрок о другом игроке. Например: «Маша, у тебя добрые глаза», «Саша, ты смелый!» и т.д.

В конце занятия педагог вместе с учащимися обсуждает: что удалось в играх; если не получилось, что помешало.

Пятое занятие

Игра «Доброе животное»

Педагог предлагает игрокам встать в круг, взяться за руки. Далее ведущий (педагог) инструктирует игроков: «Мы - одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит. А теперь подышим вместе! На вдох делаем шаг вперед, на выдох - шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох - два шага назад. Так не только дышит животное, так же ровно и четко бьется его большое доброе сердце, стук - шаг вперед, стук - шаг назад, и т. д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

Игра «Фигуры» [4]

Игрокам предлагается двигаться по помещению в хаотичном порядке. По команде ведущего (педагога) игроки выполняют быстро и четко задание: постройте квадрат. После составления квадрата, все продолжают хаотически двигаться, следующее задание - постройте треугольник. Варианты заданий: построение ромба, угла, круга. Возможно музыкальное сопровождение.

Игра «Добрая улыбка»

Участникам предлагается погулять по помещению. Во время прогулки игрокам предоставляется возможность пообщаться друг с другом, но при этом нельзя разговаривать, издавать какие-либо звуки. Можно использовать одно невербальное средство - улыбку. Возможно музыкальное сопровождение.

В конце занятия педагог вместе с учащимися обсуждает: что удалось в играх; если не получилось, что помешало; что понравилось на занятиях; что не понравилось; чего хотелось бы еще.

Игровые элементы

Атрибуты: Бумажные шаблоны «волшебных очков», фломастеры, цветные карандаши, пластилин, цветная бумага, чистые листы бумаги формата А4.

Награды: медали-смайлики с позитивными эмоциями.

Внедрение в образовательный процесс

Использование динамических пауз, игровых психогимнастических упражнений и игр возможно на занятиях у педагогов вне зависимости от направленности деятельности. Данные формы игровых упражнений можно использовать на разных этапах учебных занятий. Они позволяют создавать благоприятную психологическую атмосферу, комфортно заниматься коллективным творчеством, оказывать взаимопомощь и поддержку друг другу.

Список литературы:

1. Грецов А. Г. Тренинг креативности для старшеклассников и студентов. СПб.: Питер, 2008. 208 с.
2. Кряжева Н.Л. Развитие эмоционального мира детей: популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития. 1996. 208с.
3. Овчарова Р.В. Практическая психология в начальной школе. М.: ТЦ «Сфера». 1996. 240 с.
4. Психологический тренинг в группе: игры и упражнения: учебное пособие /Авт.-сост. Т.Л. Бука, М.Л. Митрофанова. М.: Изд-во Института психотерапии. 2005. 141с.
5. Успенская С. Культура эмоций. Программа учебного курса для старшеклассников// Школьный психолог. 2004. №2. С. 9-24.

БУКЛЕТЫ «ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ»

Навалихина Е.С., методист
МБОУДО «ДДЮТ»

Уважаемые родители!

Предлагаем Вам поиграть со своими детьми в игры, направленные на знакомство с разнообразными мирами эмоций.

1. Упражнение «Зеркало»

Встаньте перед зеркалом и ребёнком или дайте ребёнку маленькое зеркальце. Пусть ребёнок смотрит на себя в зеркало и изображает ту или иную эмоцию. Обратите его внимание, на то как меняется выражение его лица (куда идут уголки рта, брови, выражение глаз).

Обсудите в каких обстоятельствах вы и сам ребёнок испытывает ту или иную эмоцию.

2. Поговорите ребёнком об эмоциях.

Попросите ребёнка загадать эмоцию и изобразить её при помощи мимики и жестов. А вы угадывайте.

3. Попросите ребёнка придумать как можно больше слов, которые характеризуют эмоцию.

Например, удивление: «своего», «необычное», «сюрприз»... Теперь сами называйте слова, которые характеризуют эмоцию, а ребёнок пусть угадает её. Например, «привлечение», «неожиданное», «возвращение» - страх.

4. Опишите эмоцию, рассказывая о движениях, позе, мимике, которые её сопровождают. Попросите ребёнка угадать, что вы имеете в виду. Например, «Когда испытываешь эту эмоцию, твои плечи опущены, руки висят, уголки губ согнуты вниз, глаза прищурены, течёт слюна, голос тихий(печаль)»; «Когда случилось что-то хорошее, человек смеётся, светится, он подпрыгивает и общается» (радость). Теперь поменяйтесь: предложите ребёнку описать эмоцию, а сами угадывайте её.

5. Попросите ребёнка объяснить разницу между двумя эмоциями. Начните с противоположных эмоций и постепенно переходите к очень близким. Например, «радость-грусть», «гнев-вечаль», «радость-восторг».

6. «Кинескопия» Сфотографируйте ребёнка в разных эмоциях. Создайте коллаж, фотоальбом.

Колесо эмоций Роберта Плутчика

Колесо эмоций наглядно демонстрирует взаимосвязь различных эмоций и помогает их идентифицировать.

Противоположные эмоции располагаются напротив друг друга. Получается, что полярные эмоции противоположны и уравновешивают одна другую.

Интенсивность цвета сектора показывает интенсивность эмоционального переживания: чем дальше сектор от центра круга, тем менее выражена эмоция, меньше её интенсивность.

8 чувств, располагающихся за кругом, в разных секторах пространства между лепестками, являются производными эмоций из смежных лепестков.



Эмоциональный интеллект

Осознание своих эмоций



Разработала:
Навалихина Е.С.,
методист МБОУДО «ДДЮТ»

Тольятти
2020 год

Эмоциональный интеллект — это умение распознавать свои и чужие эмоции и способность управлять ими.

Управлять мы можем только тем, что осознаем.

Когда человек знает, что чувствует, он понимает, что с ним происходит, в какие обстоятельства попал.

Когда ситуация понятна, становится понятно, что делать.

Эмоциями называются такие психические процессы, в которых человек переживает свое отношение к тем или иным явлениям окружающей действительности, в эмоциях получают свое отражение также различные состояния организма человека, его отношение к собственному поведению и к своей деятельности.

На свете около трехсот эмоций.

Из них можно выделить базовые эмоции, которые присущи всем здоровым людям и которые одинаково проявляются у представителей самых разных культур.

Базовые эмоции испытывают даже самые маленькие дети, которые знают о мире ещё совсем немного.

Базовые эмоции

Радость (счастье). Это удовлетворение и удовольствие. Ощущение, что всё получается, и готовность делать приятные вещи для других.

Удивление. Появляется во время неожиданной ситуации, а исчезает очень быстро. Удивление обозначает, что с человеком происходит что-то новое, неизвестное.

Страх. Возникает перед наступающим бедствием. Страх оберегает от опасности, но если он вызывает тревогу, то нужно научиться его побеждать.

Отражение. Это сильное неприятие чего-либо. Отражение помогает распознавать вредное, опасное и неадекватное.

Гнев. Возникает, когда мы чувствуем несправедливость и желаем её устранить. Иногда гнев несёт разрушения. Вот почему важно с ним подружиться и сделать его своим помощником.

Грусть (печаль). Возникает, когда человек что-то потерял или у него что-то не получается. Это помогает понять, чему ещё нужно научиться.

Доверие. Возникает, когда люди открыты и добры друг к другу. Доверие помогает дружить, понимать и поддерживать.

Дети и эмоции

Ребенок проходит долгий путь эмоционального развития. Ему приходится учиться переживать, чувствовать и сопереживать. Важность этого процесса нельзя недооценивать.

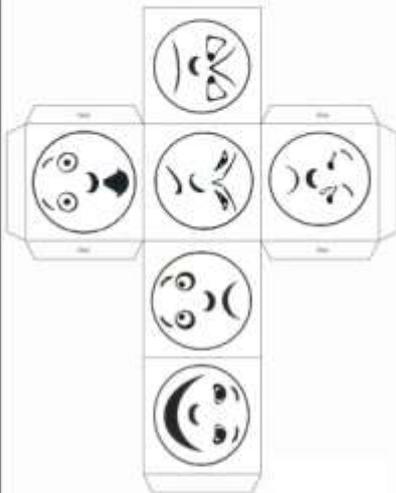
Заботиться об эмоциональной жизни ребенка так же важно, как о физическом и умственном развитии!

Дети с высоким эмоциональным интеллектом лучше учатся, лучше себя чувствуют и легче адаптируются в коллективе.

Исследования показали, что от степени развития эмоционального интеллекта зависит общее благополучие человека — его успехи и продвижение на работе, удовлетворенность отношениями с другими людьми, счастье в семейной жизни.



ЭМОКУБИК



Согласуйте размеры, вырежьте по контуру, соберите и склейте кубик.

1 вариант игры с кубиком: первый игрок бросит кубик, а следующий показывает выпавшую эмоцию с помощью мимики, пантомимики или голоса.

2 вариант: один игрок отворачивается, другой бросает кубик и изображает эмоцию, а первый отгадывает.

Уважаемые родители!

Предлагаем Вам поиграть со своим ребенком в игру, направленные на понимание эмоций других людей.

1. Изобразите какую-нибудь эмоцию при помощи мимики и жестов. Попросите ребенка её угадать. Повторяйтесь ролями. Теперь пусть ребенок изображает эмоцию, а вы угадываете.

2. Опишите эмоцию, рассказывая о движениях, позе, мимике, которые её сопровождают. Попросите ребенка угадать, что вы имеете в виду. Например, «Когда испытываешь эту эмоцию, твои плечи опущены, руки висят, уголки губ смотрят вниз, глаза прищурены, текут слезы, голос тихий (печаль)»; «Когда случается что-то хорошее, человек веселится, смеётся, он подпрыгивает и общительнее (радость)». Теперь поменяйтесь: предложите ребенку описать эмоцию, а сами угадываете её.

3. Произнесите фразы с разной интонацией (как будто при этом у вас присутствует эмоция: радости, грусти, злости, удивления, отчаяния).

«Митя уехал к маме», «Сегодня выпал снег», «Завтрашний тренировка отменяется»...

4. Попробуйте вместе с ребенком изобразить эмоцию с помощью движений тела, но выдвигая её лицом. Можно надеть маску или завязать лицо платком.

5. Потренируйте эмоции. Попросите ребенка:

Нахмуриться, как осенняя туча, как рассерженный человек, как заяв восхищенца...

Улыбнуться, как солнце, как хитрая лиса...

Разозлиться, как ребенок, у которого отняли мороженое; как два барана на мосту...

Испугаться, как заяц, увидевший волка...

6. Рассматривайте сюжетные картинки в книжках. Обсуждайте, что делает персонаж и что он при этом он чувствует.

Играйте и эмоционруйте!

Дети с хорошо развитым навыком понимания других лучше себя чувствуют и легче адаптируются в коллективе.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ГОРОДСКОГО СЕКТОРА ГОДАТЫ

Эмоциональный интеллект



Понимание эмоций других людей

Толыята
2021 год

Любое движение души
проявляется физически.

И.П.Павлов



Есть два основных способа коммуникации и обмена информацией между людьми: при помощи речи, то есть **вербально** и посредством мимики, жестов, позы, интонации – **невербально**.

Язык тела - более информативен, и обогащает человеческую речь эмоциями, наделяет слова большей смысловой нагрузкой.

В перепадах чувств люди обычно лучше контролируют свое лицо, чем тело, нередко вовсе не мимика, а поза способна рассказать об истинных переживаниях человека гораздо больше.

Эмпатия, или способность понять, что чувствуют другие, один из ключевых факторов эмоционального интеллекта.

Эмпатия значит больше, чем просто способность распознавать эмоциональное состояние других людей, она также включает в себя вашу реакцию на основе этой информации.

Проявления эмоций

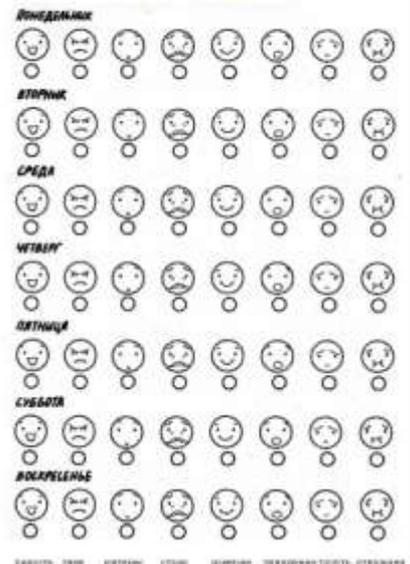
Радость:
Фронтис лоб сглаживается, носовые крылья и щеки приподнимаются, центр рта, под воздействием выходящего воздуха, «улыбается»;
рот открыт, уголки губ оттянуты в стороны и приподняты.
Выражения радости иногда уже у младенцев.

Удивление:
высокое поднятие бровей;
открытие рта; расширение рук;
сильное напряжение зрачков, мышц.
Страх:
истеричные морщины на лбу, в центре рта глубок;
спираль глаза («смотреть во все глаза»);
брови поднимаются, движется дугообразными и складятся к середине лица (выражение беспокойности);
рот открыт («открыть челюсть»);
улыбка резко оттянута;
застывание на месте или безразличное движение;
сухость во рту, бледность лица, дрожь в ногах, руках и теле.
В проявлении испуга мимика и расположение мышц добавляется такой характерный жест, как разведение рук в стороны — знак экзистенциальной действительности «во что-то поверю».

Гнев:
голова откидывается и разворачивается вправо и влево; глаза, широко открыты, угловаты глаз, напряжены, появляются морщинки;
брови сдвигаются и складятся в перекошен так, что между бровями образуется вертикальные складки;
неправильный взгляд на объект гнева (Л.Н.Толстой);
обнажение зубов; губы сильно вытянуты;
сильные судороги;
спираль глаза («широко открыты»);
зубы стиснуты, округел губы, губы сильно скисли.
Гнев — один из элементов фразы агрессивности, включивший также откровенный и пренебрежение.

Отчаяние:
отворот головы («отрицание смотреть»);
искрытые брови («таким бы не следовало на эту личность»);
спиральный нос, как это бывает при неприятии человека;
приподняты верхние губы, угловаты форма рта;
язык сильно выдвигает;
губы сильно зажимают рот с отворота, оно связано от чего-то отстраненности; пальцы рук «растопырены»;
Грусть (печаль):
брови вытягиваются в прямую линию, внутренне их уголки приподняты, наружные опущены;
на верхней губе образуется несколько горизонтальных морщин;
на нижней повышается несколько вертикальных складок (признак сосредоточенности на проблеме);
губы слегка опущены, движется трапеция («опухший язык»);
улыбка рта опущена;
теплот движений и речи замедлен (признак «слабости»);
Интерес:
брови немного приподняты или опущены, тогда как язык сильно раздвинут или сужен.

Дневник эмоций

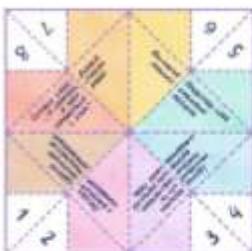


Заведите блокнот и предложите ребенку в течение недели отмечать в каком настроении он пошел в ДДУТ и в каком настроении вернулся домой.

Проверьте себя правильно ли Вы определили эмоцию ребенка.

В конце недели обсудите, что радовало, а что огорчало его, определите какое настроение преобладало.

ЛОВУШКА ГНЕВА

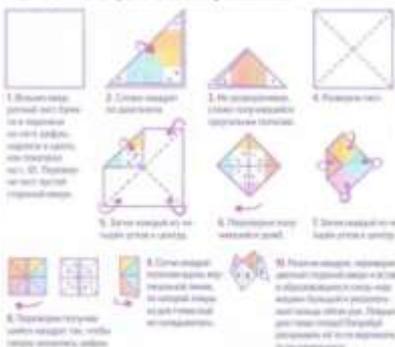


Ловушку нужно нарисовать по схеме, на каждом поле написать разные реакции на гнев (не обязательно все) и затем сложить также по схеме.

Реакции могут быть такими: выпить стакан воды, пробежать

вокруг дома 3 раза, приехать 33 раза, разорвать лист бумаги на очень мелкие кусочки, дышать 3 минуты как паровоз (чух-чух-чух), прыгать 27 раз и т.д.

Здесь воспользуйтесь своей фантазией.



Каждый раз, когда ребенок испытывает гнев, достает ловушку, ребенок случайным образом выбирает действие и выполняет его. Ловушку рекомендуется носить с собой.

УВАЖАЕМЫЕ РОДИТЕЛИ!

Предлагаем Вам поиграть со своими детьми в игры, направленные на саморегуляцию поведения, на развитие произвольности и самоконтроля.

1. «Раз, два, три - говори!» Вы задаете вопрос, а ребенок отвечает только после того, как прозвучит команда: «Раз, два, три - говори!».
2. «Экран» Попросите ребенка изобразить движения различных животных. Если в хлопку в задних один раз - прыгай, как зайчик, хлопну два раза - ходи крабиком, как медведь, хлопну три раза - «опрешишься» в истоки, которые умеют долго стоять на одной ноге.
3. «Да» и «нет» не говори»
4. «Море волнуется»
5. «Минута тишины» - психологическая резерва. По сигналу (удал в бубен, свисток, хлопок в ладоши) предлагается детям показать, какой день, что ему хочется прыгать, бегать, кувыркаться и т. и. Повторный сигнал выдается через 1-3 минуты объявляет конец тишины.
6. «Девочки»- сценки негативных переживаний, сбитых телесных законов. Дети, представляя себя девочками, делают странные нерядки, высоко подпрыгивая, бегая по полу и издавая дребезжающие крики.
7. «Способы понижения настроения». Обсудите с ребенком, как можно понизить себе самому настроение (улыбнуться себе в зеркало, попробовать рассмеяться, вспомнить о чем-нибудь хорошем, сделать доброе дело другому, нарисовать себе картинку).
8. Упражнения на осознание дыхания под счет. Или «Дыхание одуванчика»- сложите и тяните вверх за ниточкой. Представьте, что перед вами находится легкий цветок одуванчик. Глубоко вдохните и мягко дуйте на цветок. Представьте, как семена летят в воздухе. Повторите 3 раза. Заинтересуйте вместе со своим ребенком, когда вы оба расслаблены. Объясните ему технику, чтобы он мог использовать её при необходимости.

Также детям необходима отработка навыков общения - вередо они не знают, как можно договориться с людьми. Обсуждайте вместе с детьми жизненные ситуации, конфликты, возникающие в детской среде, учите находить различные способы выхода из проблем. И, тем самым, формируйте в детях навык мирно добиваться своих целей.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КОДЕКСНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТЕВСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО И ЮВЕНЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ТОЛЬЯТИ

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ



Управление своими эмоциями

Разработала:
Навалкина Е.С.,
методист МБОУДО «ДЮОТ»

Тольятти
2021год

Детские истерики и агрессия

С этими проявлениями рано или поздно сталкивается каждый родитель. И если они происходят у всех, то это нормальное явление. Однако, стоит углубиться в предпосылки и причины, чтобы в дальнейшем избежать ошибок.

Гнев и страх – эмоции, которые вызывают большие всего вопросов. Это очень важные ресурсные состояния, в которые мы погружаемся психом, проявляя их силой и силой. Это самые глубокие и древние эмоции, без них человечество не могло бы выжить.

Нужно помнить, что все эмоции важны. Не бывает плохих эмоций. Поэтому с ними нужно работать. Если ребенку запрещать испытывать негативные эмоции, такой подход ведет к психосоматическим заболеваниям и скрытой агрессии.

Что нужно помнить о гневе

Гнев – это защитная реакция любого человека.

Гнев необходим, как лакмусовая бумажка текущего состояния ребенка.

Это глобальный ресурс, которым мама может грамотно управлять, по-разному реагируя на разные причины его возникновения.

Попробуйте начать с себя!

Что происходит с вами во время гнева?

Когда вы его испытываете, то попробуйте соединить его с неким физическим действием.

Можно сесть на пол или даже лечь и пытатьея успокоиться. В лежачем состоянии, да еще и на полу, гнев испытывать сложнее.

Делать дыхательную гимнастику.

Загибать пальцы, отсчитывая удары и причины.

А что делать с ребенком?

Ребенка тоже можно обучить этим приемам. Если ему смешно от того, что вы лежи на пол, то это уже первый шаг навстречу утасания эмоций. В следующий раз во время гнева, скорее всего, он поступит также.

Можно время обнимать малыша, давая ему почувствовать личные границы. Можно распырть уши или ладошки. Можно заниматься дыхательной гимнастикой: задерживать дыхание, раздувать и втягивать щеки.

Рекомендованы также ежедневные занятия с карточками, во которых можно изображать гнев в разных позах, задействуя мимику. Подойдут любые игровые формы с танцами, игрушками и подставкой деятельности. Ребенок, который чувствует свое тело, лучше управляет внутренним состоянием.

Важно помнить, что растить ребенка нужно удобными для них схемат, потом для нас и только потом для общества.

Методика, как научить ребенка управлять гневом.

Когда в чувственную гнев

Разбор поналичия гнева с ребенком начинается с ответа на вопрос: «Для чего это нужно?» Чтобы ребенок мог распознать эмоцию у себя и считывать ее у окружающих. Рисуем человека, отмечаем части тела, разбираем влияние гнева на каждую из них – что происходит с нашим лицом (губами, глазами, щеками и т.д.) и телом (пальцами, руками, ногами и т.д.) Обязательно показываем на примерах.

Айсберг гнева

Рисуем с ребенком айсберг. Разбираем «подводные части» гнева - эмоции, которые стали его предпосылками.

Я злюсь, потому что:

- Мне больно
- Мне стыдно
- Я не уверен
- Мои ожидания не оправданы
- Я устал

Нужно определить эмоцию, назвать её, понять причину возникновения, а только потом можно управлять эмоцией.

Как жить рядом с маленькими агрессорами?

- нельзя бить,
- не наказывать лишением родительской любви и внимания;
- расширить опыт общения с людьми;
- учить проявлять особое внимание к жертве нападения, проявлять сочувствие (эмпатию) к обиженному человеку; в развитии умения сочувствия помогают чтение, сочинение историй, сказок;
- формировать самоконтроль, то есть умение собой управлять;

- обучение агрессивных детей умению влиять агрессивно и приемлемой (конструктивной) форме.

С младшими детьми используется 2 направления при обучении агрессивных детей конструктивным способом выражения гнева:

- их учат прямо, называть обидчику о своих чувствах: «ты меня злишь», «я не хочу тебя видеть, с тобой играть», «ты мне неприятен» и др.;
- выражать гнев в косвенной форме (выплескивать) с помощью игровых приемов.

Таких способов выплескивания гнева немало.

Вот некоторые из них.

1. Громко спеть любимую песню.
2. Пометать дробками в мисочку.
3. Попрыгать на скакалке.
4. Используя «стаканчик для криков», высказать все свои отрицательные эмоции.
5. Налить в ванну воды, запустить в нее несколько пластмассовых игрушек и бить их кнутовищем мячом.
6. Пускать мыльные пузыри.
7. Устроить «бой» с боксерской группой.
8. Поиграть в «восточный футбол» (баскетбол, хоккей).
9. Рвать бумагу (например: старые газеты).
10. Откалывать от пола максимальное количество рван.
11. Сколоть несколько листов бумаги, а затем их выбросить.
12. Быстрыми движениями руки нарисовать обидчика, а затем зачеркнуть его.

Агрессивный ребенок не умеет контролировать свое поведение, поэтому его следует обучать приемам управления своим поведением.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

«ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ОБУЧАЮЩИХСЯ 5-7 ЛЕТ» (МОДИФИЦИРОВАННАЯ МЕТОДИКА Н. ХОЛЛА)

Вопрос	Номер вопроса в тестовой тетради	Оценка результатов
Шкала «Понимание эмоций других людей»		
Твой друг загрустил, он перестал общаться с другими детьми и ни с кем не играет. Где он на картинке? А где ты на этой картинке?	9	2 б - находит по описанию героя, выбирает место рядом с другом; 1 б - находит по описанию героя, но выбирает место среди играющих; 0 б - затрудняется найти героя по описанию эмоции.
Посмотри на картинку. Вопросы: Что происходит на картинке? Что ты чувствуешь, видя, что мальчик упал с санок?	8	2 б - выбирает эмоции грусть, страх; 1б - выбирает эмоцию спокойствия; 0 б - выбирает эмоцию радости.
Обведи красным карандашом того мальчика, у которого веселое настроение. Обведи синим карандашом того мальчика, который удивился. Обведи зеленым карандашом того мальчика, который загрустил.	1	2 б - правильно определяет все эмоции; 1 б - дает неправильный ответ на один из вопросов; 0 б- дает два и более неправильных ответа.
Обведи карандашом тех ребят к кому бы ты присоединился поиграть? И зачеркни тех, с кем бы не хотел?	2	2 б - выбирает ребенка с веселым и удивленным лицом, называет эмоции; 1 б - выбирает ребенка с веселым и удивленным лицом, но не называет эмоции; 0 б - выбирает героев с отрицательными эмоциями.
Шкала «Осознание своих эмоций»		
Какие эмоции помогают тебе поступать хорошо?	13	2 б - выделяет и отрицательные эмоции и положительные, может аргументировать; 1 б - выделяет только положительные эмоции; 0 б - выделяет и отрицательные эмоции и положительные, но не может аргументировать.
В жизни бывают разные ситуации. Нарисуй и назови, что ты чувствуешь, когда говоришь: ✓ Я разбил мамину любимую чашку (вина); ✓ Ой, что за странный звук в	4	2 б- рисует и правильно называет эмоции; 1 б - рисует, но затрудняется в названии 2 эмоций; 0 б - затрудняется в рисовании, или в назывании более 2 эмоций.

шкафу (страх или удивление); ✓ Ура, мы идем в цирк! (радость или восторг); ✓ Друг пригласил меня на день рождения, а я заболел (грусть).		
Шкала «Управление эмоциями других людей»		
Ты можешь успокоить мальчика? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.	10	2 б- положительный ответ; 1 б - сомневается; 0 б - отрицательный ответ.
У тебя много друзей? К тебе обращались за помощью, если им было плохо и они не знали как им поступить? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.	14	2 б- положительный ответ; 1б - сомневается; 0 б - отрицательный ответ.
Ты можешь улучшить настроение своих друзей? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.	7	2 б- положительный ответ; 1 б -сомневается; 0 б - отрицательный ответ.
Шкалы «Управление своими эмоциями»		
Мальчик учится кататься на велосипеде. У него не получается. Будет ли он продолжать? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.	12	2 б- положительный ответ; 1 б - сомневается; 0 б - отрицательный ответ.
Дети собрались рисовать. Можешь ты быть спокойным и сосредоточенным? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.	11	2 б– положительный ответ; 1б – сомневается; 0 б - отрицательный ответ.
Ты можешь улучшить свое настроение? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта. Что ты делаешь, чтобы у тебя было хорошее настроение? Обведи рисунки.	6	2 б- положительный ответ; 1 б - сомневается; 0 б - отрицательный ответ.
Ты дал поиграть другу машинку, а он вернул ее со сломанным колесом. Что ты чувствуешь? Нарисуй линию в столбике как долго и как сильно ты будешь расстраиваться?	5	2 б - рисует короткие линии; 1 б - рисует линии средней длины; 0 б - рисует длинные линии.

Какое настроение у тебя чаще всего? Обведи красным карандашом.	3	2 б - выделяет веселое лицо; 1 б - выделяет спокойное лицо; 0 б - выделяет лицо с отрицательными эмоциями (грусть, злость, страх).
--	----------	--

Протокол исследования

№ п/п	Код ребенка	Количество баллов по шкалам				Итого баллов	Уровень эмоционального интеллекта
		1*	2	3	4		

*** Условные обозначения**

- 1 - Понимание эмоций других людей
- 2 - Осознание своих эмоций
- 3 - Управление эмоциями других людей
- 4 - Управление своими эмоциями, самомотивация

Оценка результатов

- Высокий уровень – 28 – 18 баллов
- Средний уровень – 17 – 14 баллов
- Низкий уровень – 0 – 13 баллов

ТЕСТОВАЯ ТЕТРАДЬ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ ДЕВОЧКИ

- ✓ Обведи красным карандашом того мальчика, у которого веселое настроение.
- ✓ Обведи синим карандашом того мальчика, который удивился.
- ✓ Обведи зеленым карандашом того мальчика, который загрузил.

1



Обведи карандашом тех ребят к кому бы ты присоединился поиграть?
И зачеркни тех, с кем бы не хотел?

2



Какое настроение у тебя чаще всего? Обведи красным карандашом.

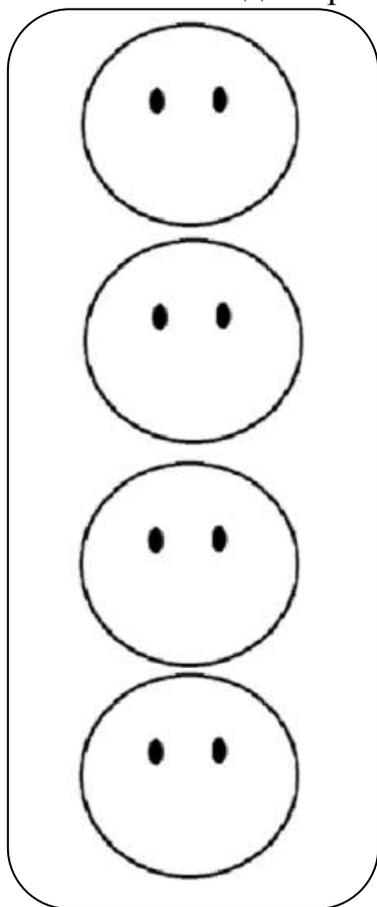
3



В жизни бывают разные ситуации. Нарисуй и назови, что ты чувствуешь, когда говоришь:

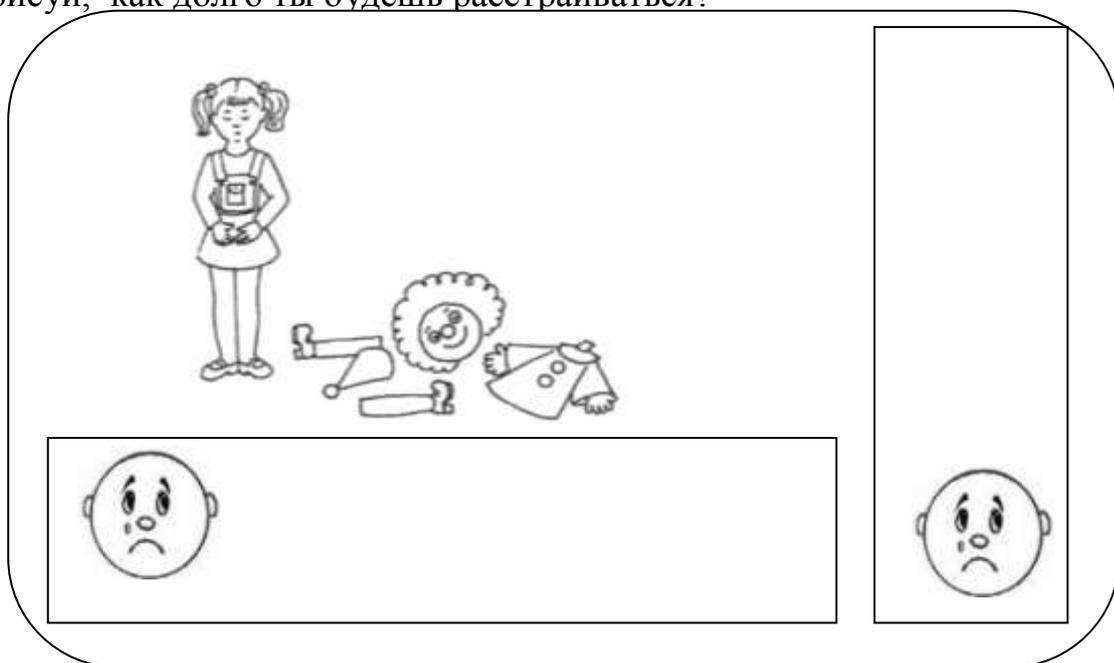
- ✓ Я разбил мамину любимую чашку (вина);
- ✓ Ой, что за странный звук в шкафу (страх или удивление);
- ✓ Ура, мы идем в цирк! (радость или восторг);
- ✓ Друг пригласил меня на день рождения, а я заболел (грусть).

4



Ты дала поиграть подруге игрушку, а она вернула ее сломанной. Что ты чувствуешь? Нарисуй линию в столбике, как сильно ты расстроишься? А теперь нарисуй, как долго ты будешь расстраиваться?

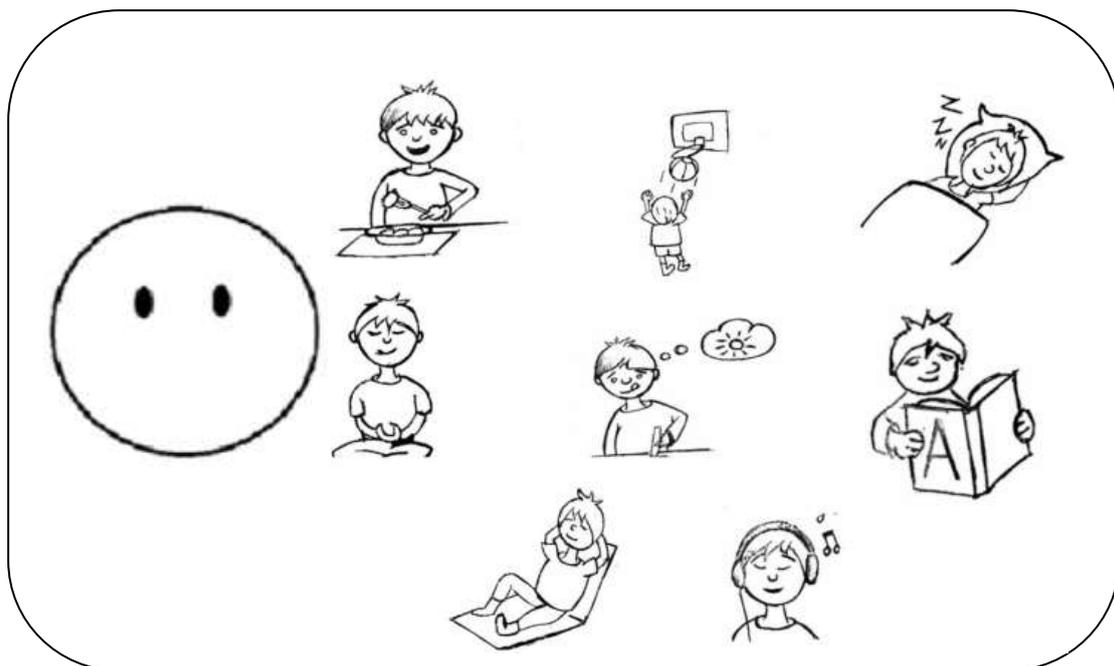
5



Ты можешь улучшить свое настроение? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.

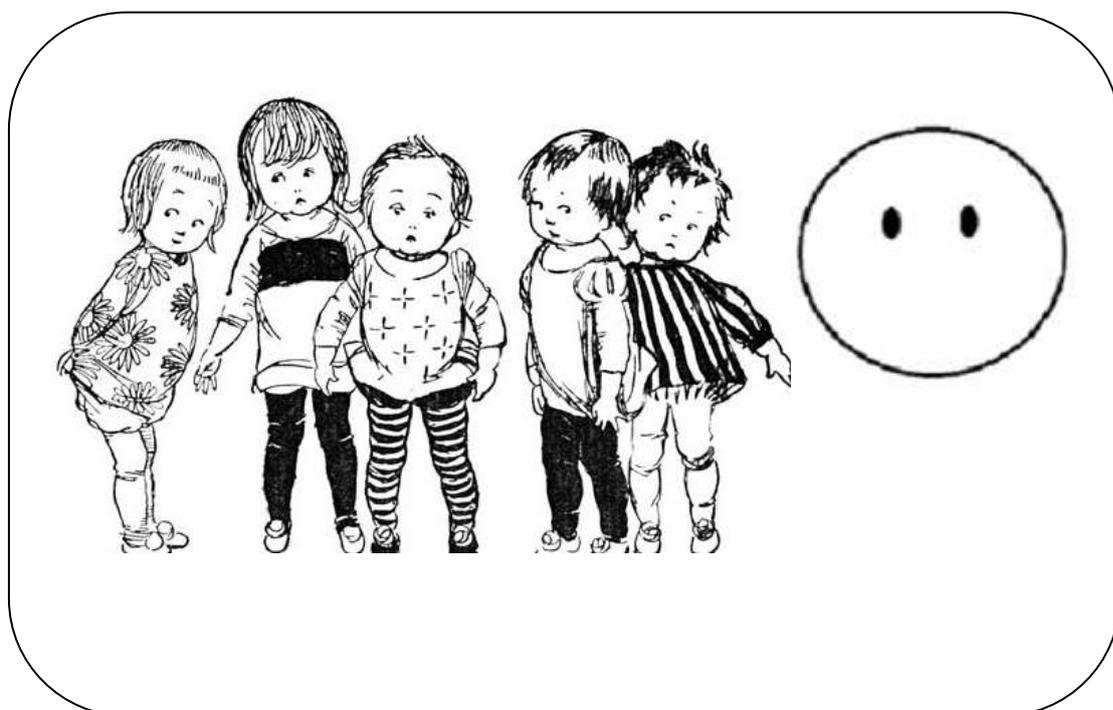
Что ты делаешь, чтобы у тебя было хорошее настроение? Обведи рисунки.

6



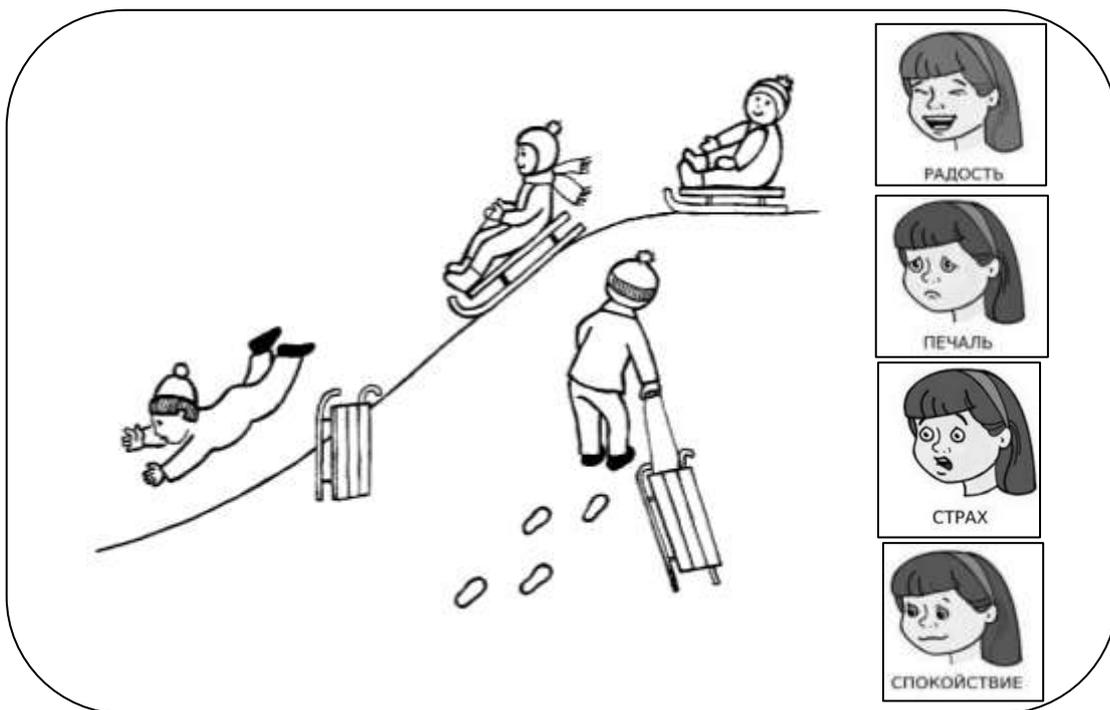
Ты можешь улучшить настроение своих друзей? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.

7



Посмотри на картинку. Вопросы: Что происходит на картинке? Что ты чувствуешь, видя, что мальчик упал с санок? Обведи эту эмоцию.

8



Твой друг грустит, он перестал общаться с другими детьми и ни с кем не играет. Где он на картинке? А где ты на этой картинке? Обведи себя карандашом.

9



Ты можешь успокоить девочку? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.

10



Дети собрались рисовать. Можешь ты быть спокойным и сосредоточенным? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.

11



Девочка учится прыгать на скакалке. У нее не получается. Будет ли она продолжать? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.

12



Какие эмоции помогают тебе поступать хорошо?

13



радость



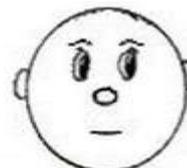
грусть



злость



страх



спокойствие

У тебя много друзей? К тебе обращались за помощью, если друзьям было плохо, и они не знали, как им поступить? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.

14



ТЕСТОВАЯ ТЕТРАДЬ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ МАЛЬЧИКА

- ✓ Обведи красным карандашом того мальчика, у которого веселое настроение.
- ✓ Обведи синим карандашом того мальчика, который удивился.
- ✓ Обведи зеленым карандашом того мальчика, который загрузил.

1



Обведи карандашом тех ребят к кому бы ты присоединился поиграть?
И зачеркни тех, с кем бы не хотел?

2



Какое настроение у тебя чаще всего? Обведи красным карандашом.

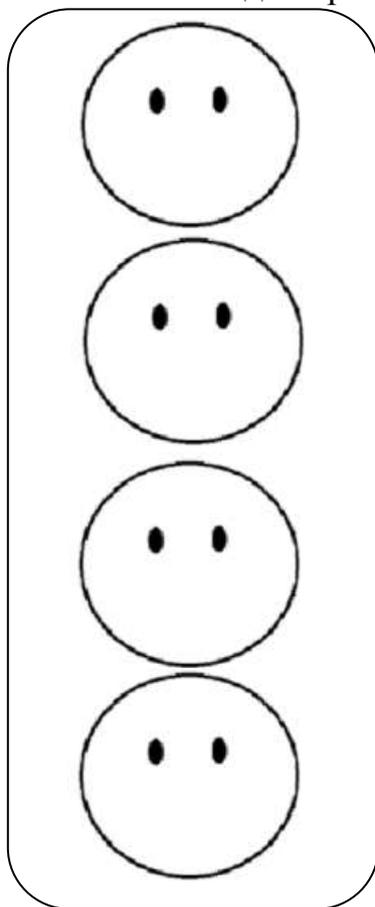
3



В жизни бывают разные ситуации. Нарисуй и назови, что ты чувствуешь, когда говоришь:

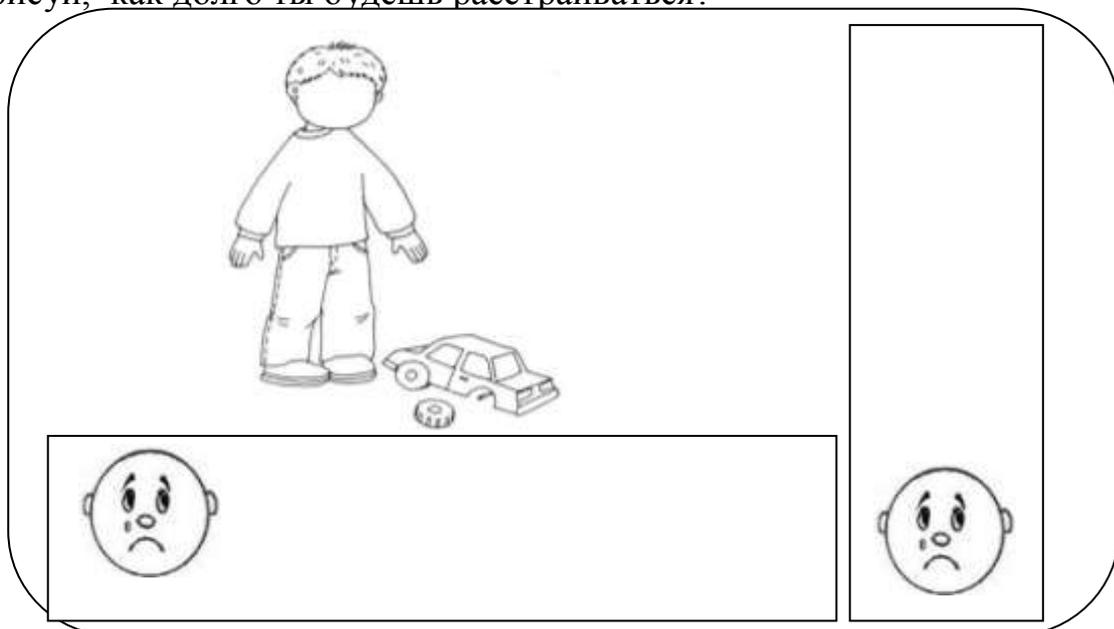
- ✓ Я разбил мамину любимую чашку (вина);
- ✓ Ой, что за странный звук в шкафу (страх или удивление);
- ✓ Ура, мы идем в цирк! (радость или восторг);
- ✓ Друг пригласил меня на день рождения, а я заболел (грусть).

4



Ты дал поиграть другу машинку, а он вернул ее со сломанным колесом. Что ты чувствуешь? Нарисуй линию в столбике, как сильно ты расстроишься? А теперь нарисуй, как долго ты будешь расстраиваться?

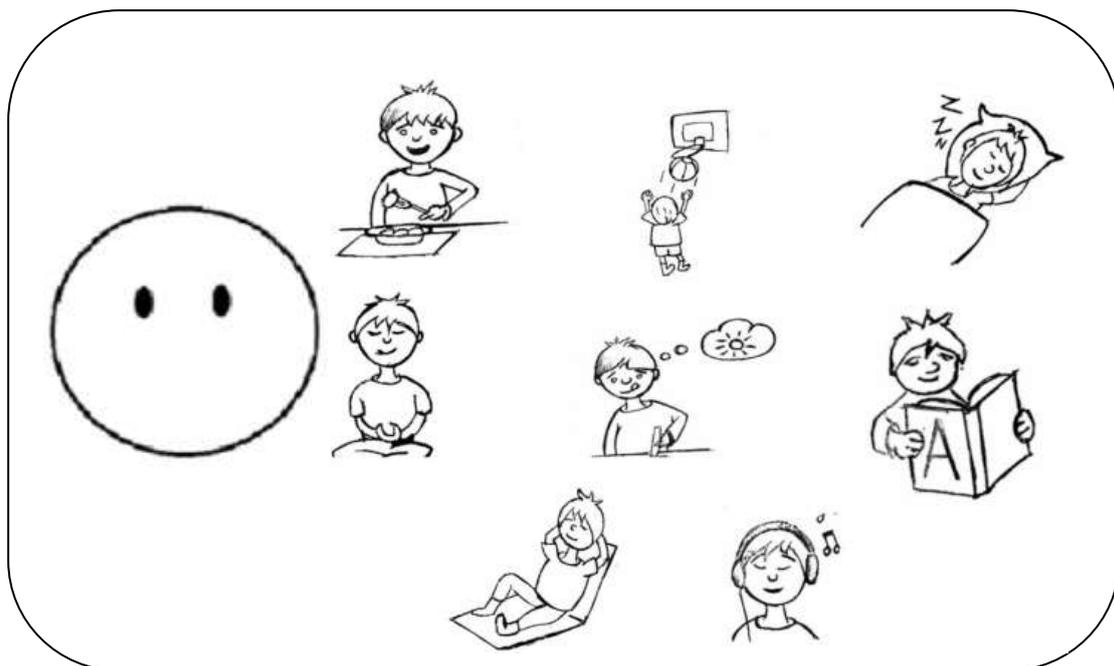
5



Ты можешь улучшить свое настроение? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.

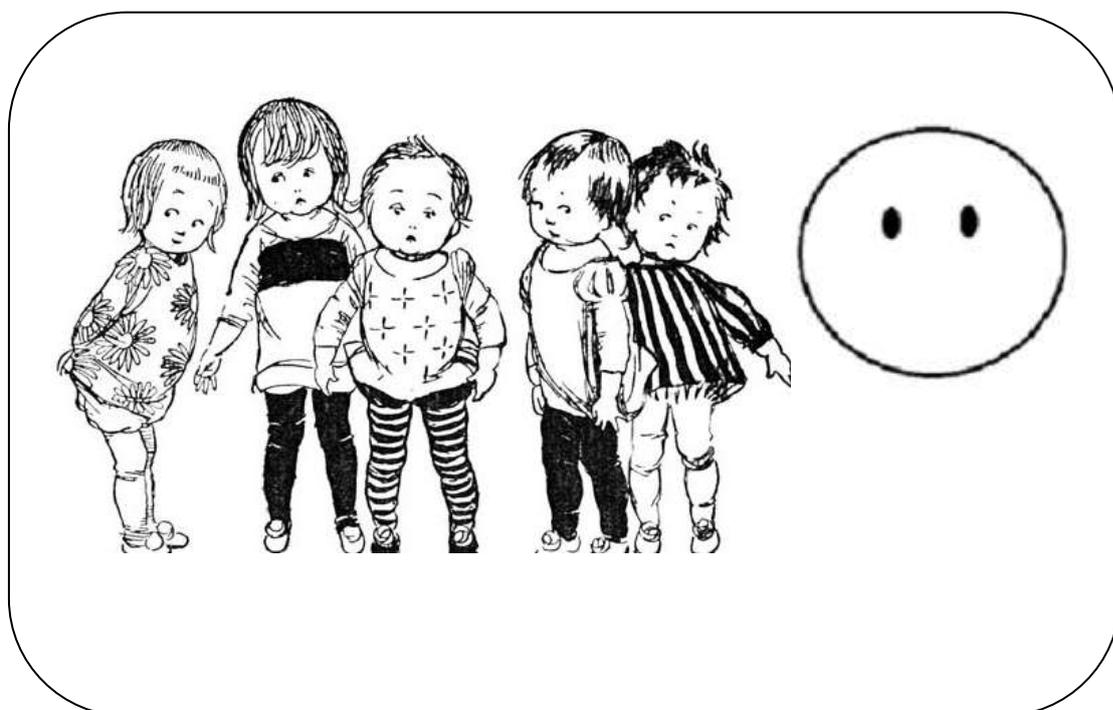
Что ты делаешь, чтобы у тебя было хорошее настроение? Обведи рисунки.

6



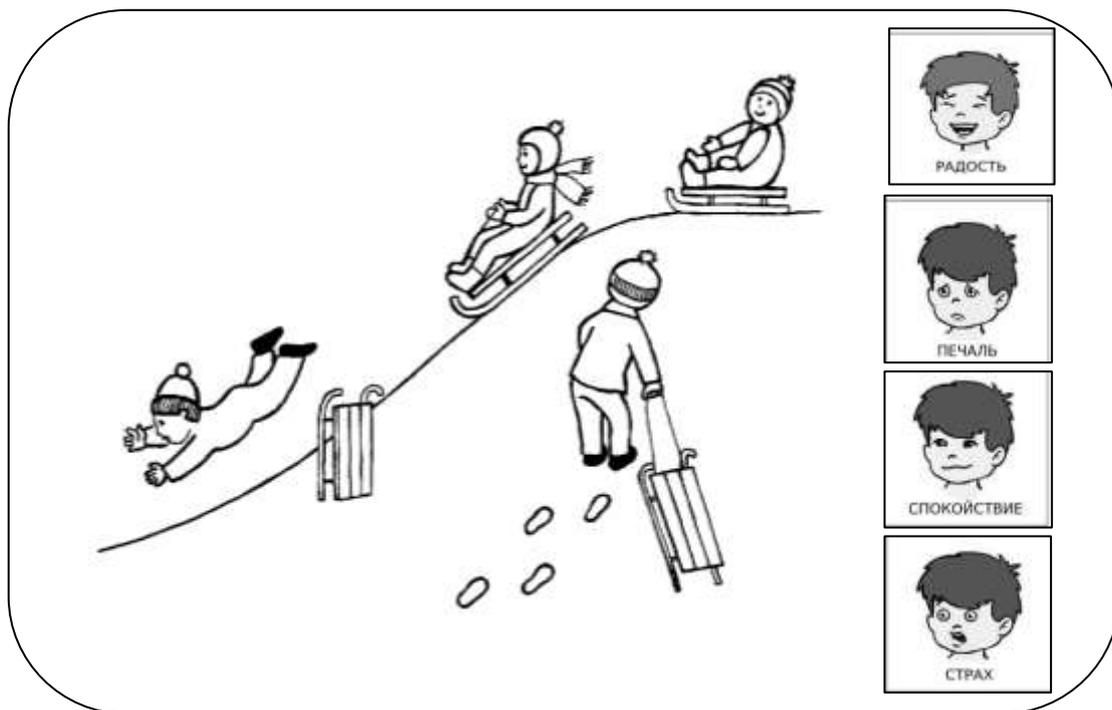
Ты можешь улучшить настроение своих друзей? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.

7



Посмотри на картинку. Вопросы: Что происходит на картинке? Что ты чувствуешь, видя, что мальчик упал с санок? Обведи эту эмоцию.

8



Твой друг грустит, он перестал общаться с другими детьми и ни с кем не играет. Где он на картинке? А где ты на этой картинке? Обведи себя карандашом.

9



Ты можешь успокоить мальчика? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.

10



Дети собрались рисовать. Можешь ты быть спокойным и сосредоточенным? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.

11



Мальчик учится кататься на велосипеде. У него не получается. Будет ли он продолжать? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.

12



Какие эмоции помогают тебе поступать хорошо?

13



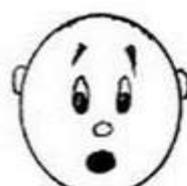
радость



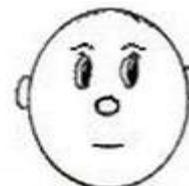
грусть



злость



страх



спокойствие

У тебя много друзей? К тебе обращались за помощью, если им было плохо, и они не знали, как им поступить? Если да, то нарисуй улыбку, если нет, то грустный смайлик, если сомневаешься, то прямую линию рта.

14



ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

«ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ОБУЧАЮЩИХСЯ 7-11 ЛЕТ» (МОДИФИЦИРОВАННАЯ МЕТОДИКА Н.ХОЛЛА)

Ниже вам предложены высказывания, которые отражают различные стороны Вашей жизни. Пожалуйста, выбери один из вариантов ответа на высказывание, в столбцах справа:

ДА – если ты согласен с высказыванием,

НЕТ – если ты категорически не согласен с высказыванием,

ИНОГДА – если редко бывают случаи, когда ты можешь согласиться с высказыванием)

Поставь галочку или любой другой знак в выбранном столбце.

Обозначение баллов:

согласен (+1 балл);

затрудняюсь ответить (0 баллов);

не согласен (-1 балл)

№	Высказывание	+1 да	-1 нет	0 иногда
1	Я понимаю, какую эмоцию испытываю			
2	Мои отрицательные эмоции указывают на то, что у меня есть проблема, и её надо решать			
3	Когда мне плохо, я знаю, что вызвало это состояние			
4	Положительные эмоции способны улучшить самочувствие			
5	Я понимаю причины, вызвавшие мою эмоцию, и последствия, к которым она приведёт			
6	Я умею выслушивать проблемы других людей			
7	Я хорошо понимаю эмоции других людей, даже если они о них не говорят			
8	Я хорошо понимаю эмоции по выражению лица			
9	Когда я общаюсь с человеком, я понимаю его чувства и настроение			
10	Я могу подстраиваться к эмоциям других людей			
11	Я спокоен, когда меня заставляют делать то, что мне не хочется.			
12	Я всегда могу сказать, что я чувствую.			
13	После того как что-то расстроило меня, я могу легко справиться со своими чувствами.			
14	Я долго не думаю (не вспоминаю) об отрицательных эмоциях.			
15	Я могу быстро успокоиться после пережитого огорчения			
16	Я могу успокоить другого человека, когда он огорчен или расстроен			
17	Я правильно реагирую на настроения и желания других людей			
18	Люди считают, что я правильно понимаю настроения и желания других людей			
19	Я могу улучшить настроение других людей			
20	Я могу дать совет, как правильно реагировать на настроения и желания других людей			

Обработка модифицированной методики Н.Холла (7-11 лет)

ШКАЛЫ	БАЛЛЫ
«Осознание своих эмоций»	
«Понимание эмоций других людей»	
«Управление своими эмоциями»	
«Управление эмоциями других людей»	
Интегративный уровень:	

Уровни парциального эмоционального интеллекта в соответствии со знаком результатов:

5 – высокий;

3-4 – средний;

0-2 – низкий.

Интегративный уровень эмоционального интеллекта с учетом доминирующего знака определяется по следующим количественным показателям:

16 и более – высокий;

9 -15 – средний;

8 и менее – низкий.

Ключ к методике:

Шкала «Осознание своих эмоций» - вопросы 1, 2, 3, 4, 5.

Шкала «Понимание эмоций других людей» - вопросы 6, 7, 8, 9, 10.

Шкала «Управление своими эмоциями» - пункты 11, 12, 13, 14, 15.

Шкала «Управление эмоциями других людей» - вопросы 16, 17, 18, 19, 20.

Подсчет результатов

По каждой из шкал подсчитывается общая сумма баллов с учетом знака ответа (+, -). Чем больше сумма баллов +, тем больше выражено данное эмоциональное проявление.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

«ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ОБУЧАЮЩИХСЯ 12-15 ЛЕТ» (МОДИФИЦИРОВАННАЯ МЕТОДИКА Н. ХОЛЛА)

Ниже вам предложены высказывания, которые, так или иначе, отражают различные стороны Вашей жизни. Пожалуйста, отметьте звездочкой или любым другим знаком тот столбец с соответствующим баллом справа, который больше всего отражает степень Вашего согласия с высказыванием.

Обозначение баллов:

согласен (+1 балл);

затрудняюсь ответить (0 баллов);

не согласен (-1 балл)

№	Высказывание	Балл (степень согласия)		
		+1	0	-1
1.	Я учусь на своих ошибках			
2.	Я не боюсь, когда на меня кричат			
3.	Я понимаю, когда изменилось мое настроение			
4.	Я умею контролировать свои эмоции			
5.	Я умею выслушивать проблемы других людей			
6.	После ссоры я быстро успокаиваюсь			
7.	Я могу успокоить другого человека			
8.	Я могу повлиять на настроение других людей			
9.	Когда у меня плохое настроение, я пытаюсь понять, в чем причина			
10.	Я умею быстро успокоиться после неожиданного огорчения			
11.	Мне легче жить, когда я понимаю что чувствую и почему			
12.	Я хорошо понимаю эмоции других людей, даже если они о них не говорят			
13.	Я умею распознавать эмоции по выражению лица			
14.	Когда я разговариваю с человеком, я понимаю его чувства и настроение			
15.	Я умею увлечь и повести за собой			
16.	Когда я понимаю свои чувства, я могу ими управлять			
17.	Я знаю, что делать, если люди поссорились			
18.	Я могу помочь людям найти общий язык			
19.	Я умею подстраиваться к эмоциям других людей			
20.	Я легко отвлекаюсь от переживания неприятностей			

Обработка модифицированной методики Н.Холла (12-15 лет)

ШКАЛЫ	БАЛЛЫ
«Осознание своих эмоций»	
«Понимание эмоций других людей»	
«Управление своими эмоциями»	
«Управление эмоциями других людей»	
Интегративный уровень:	

Уровни парциального эмоционального интеллекта в соответствии со знаком результатов:

- 5 – высокий;
- 3-4 – средний;
- 0-2 – низкий.

Интегративный уровень эмоционального интеллекта с учетом доминирующего знака определяется по следующим количественным показателям:

- 16 и более – высокий;
- 9 -15 – средний;
- 8 и менее – низкий.

Ключ к методике

Шкала «Осознание своих эмоций» - пункты 1, 3, 9, 11, 16.

Шкала «Понимание эмоций других людей» - пункты 5, 12, 13, 14, 19.

Шкала «Управление своими эмоциями» - пункты 2, 4, 6, 10, 20.

Шкала «Управление эмоциями других людей» - пункты 7, 8, 15, 17, 18.

Подсчет результатов

По каждой шкале подсчитывается сумма баллов с учетом знака ответа (+ или -). Чем больше плюсовая сумма баллов, тем больше выражено данное эмоциональное проявление.