



ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

как ключевая компетенция
настоящего и будущего.

Возможности **геймификации**
образовательного процесса
в развитии эмоционального
интеллекта детей и
подростков

семинар

АНДРЮШИНА ОЛЬГА ВЯЧЕСЛАВОВНА



кандидат педагогических наук,
профессиональный коуч ICF,
бизнес – тренер, доцент ТФ
РАНХиГС, специалист по
проектному управлению ПМ
Стандарт,
соавтор проектов «Счастливая
школа» и «Жизненное и
профессиональное
самоопределение подростков»



Содержание семинара

1. теоретические основы понятия «ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ», КОМПОНЕНТЫ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА
2. методические основания геймификации образовательного процесса и возможность их использования в развитии ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДОШКОЛЬНОМ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ образовании
3. структура и этапы сквозного проекта «Pro-эмоции»





ЭЛЕМЕНТЫ КУЛЬТУРЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ОНЛАЙН

**Видео
включено
всегда**

**Звук
включаем по
необходи-
мости, когда
говорим**

**Чат
используем
для ответов
на вопросы**



ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

энергия

D	A
C	B

настроение

Эффективность в жизни и профессии

15% твердые навыки

85% - мягкие навыки, в том числе эмоциональная компетентность

Эмоциональный интеллект включен в перечень основных навыков будущего в большинстве стран мира.

От него во многом зависит:

- степень мотивации человека к развитию,
- профессиональный выбор,
- способность интегрироваться в коллектив и умение работать в команде.





Когда человек испытывает
удовольствие
кровь начинает свободно
циркулировать в мозге, а это
способствует творческим
процессам и помогает
сосредоточиться



**Страх, злость, подавленность,
разочарование, обида**
уменьшают скорость
кровообращения, направляют
кровь в группы мышц тела и
замедляют обмен веществ

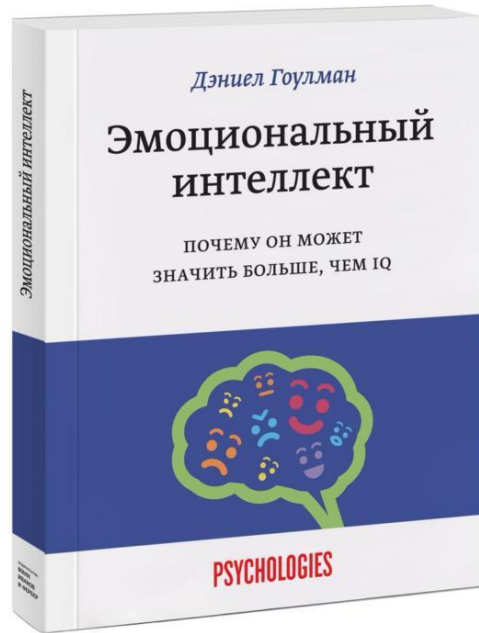
Эмоциональный интеллект

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



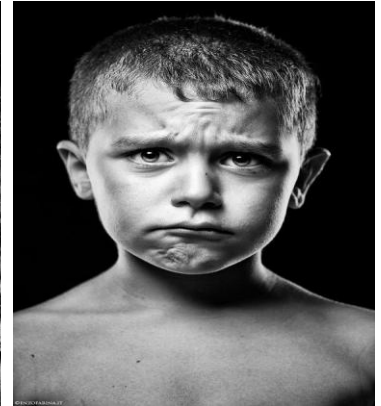
Майер, Саловей, Карузо - основоположники понятия EI.

Даниэл Гоулман – самый известный автор книг по эмоциональному интеллекту.



Компоненты эмоционального интеллекта

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



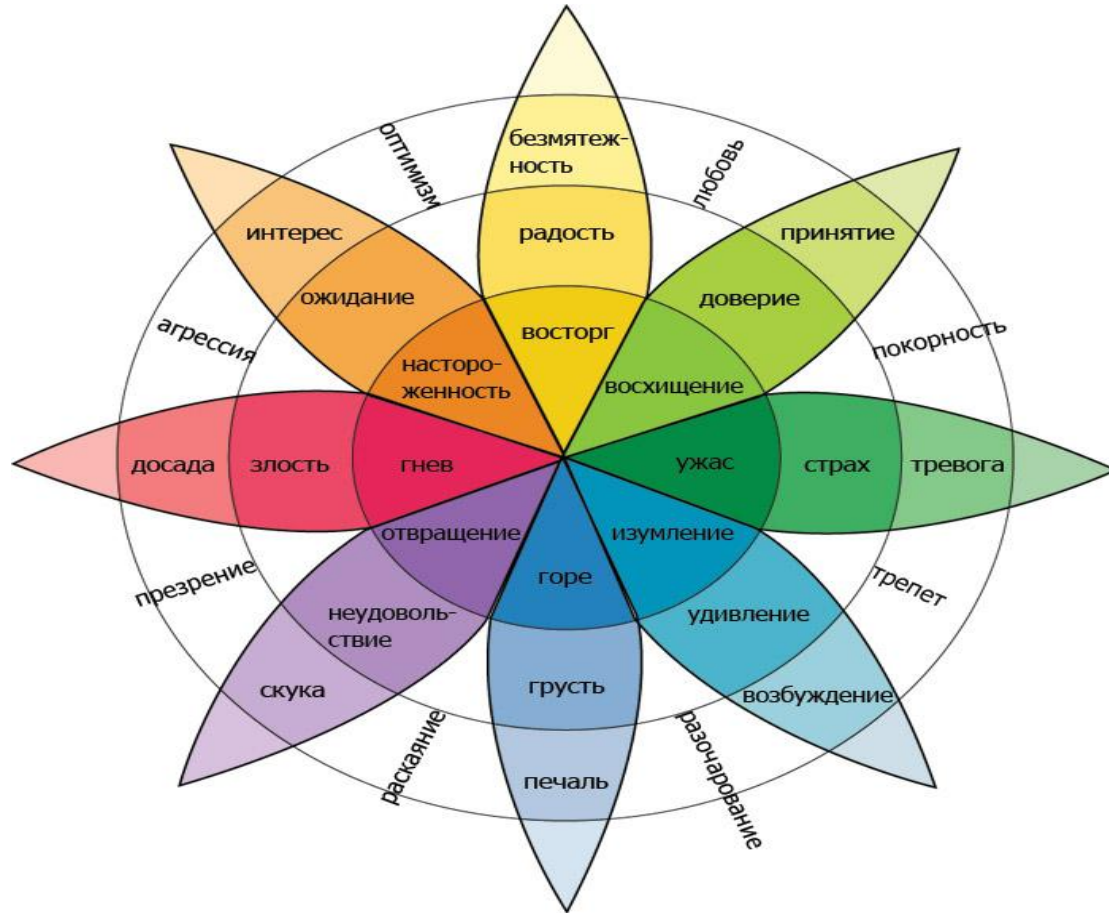
ОСОЗНАНИЕ СВОИХ ЭМОЦИЙ



Идентификация эмоций

Управлять можно тем,
что названо!

Колесо эмоций Р. Плутчика



ОСОЗНАНИЕ СВОИХ ЭМОЦИЙ. Техники

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



ПОНИМАНИЕ ЧУВСТВ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ



Любое движение души
проявляется физически.

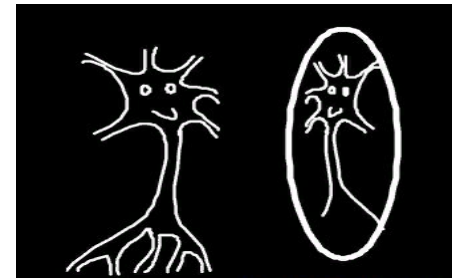
И.П. Павлов

ЭМПАТИЯ



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

Нейрофизиологическая основа эмпатии -
зеркальные нейроны



ОТКРЫТЫЕ ВОПРОСЫ

ЗАКРЫТЫЕ

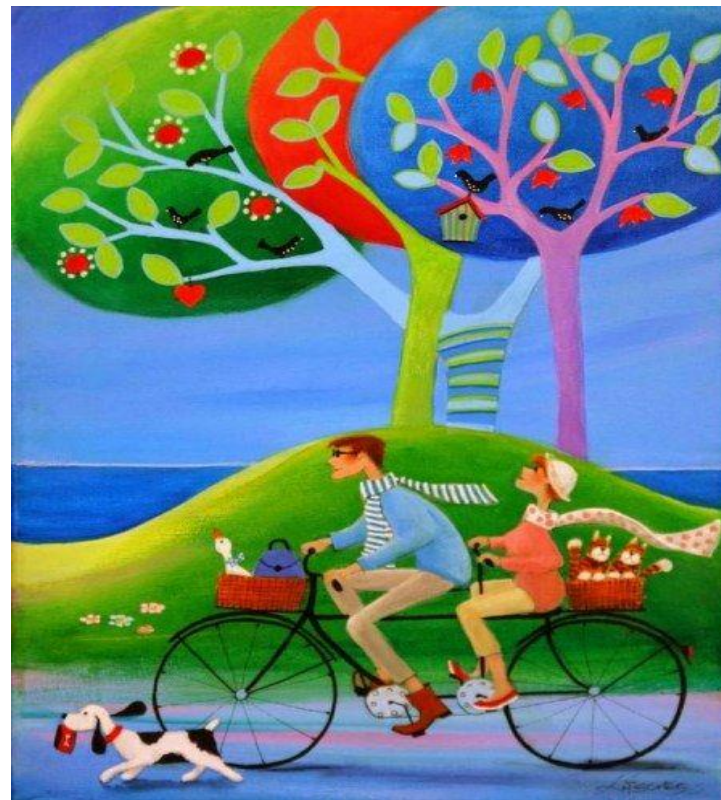
- Ответы уже известны
- Выводы фиксированы
- «Да» или «нет»
- Подводят к ответу
- Делаются выводы о прошлом в отношении настоящего

ОТКРЫТЫЕ

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

ПОНИМАНИЕ ЧУВСТВ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ. Техники

1. **БЫТЬ ВНИМАТЕЛЬНЫМ К НЕВЕРБАЛЬНЫМ ПРИЗНАКАМ**
2. **СЛУШАТЬ И ЗАДАВАТЬ ОТКРЫТЫЕ ВОПРОСЫ**



УПРАВЛЕНИЕ СВОИМИ ЭМОЦИЯМИ



ЧЕМ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ КОЛИЧЕСТВО СЧАСТЬЯ В НАШЕЙ ЖИЗНИ?



УПРАВЛЕНИЕ СВОИМИ ЭМОЦИЯМИ. Техники

Мы можем **выбирать** эмоцию



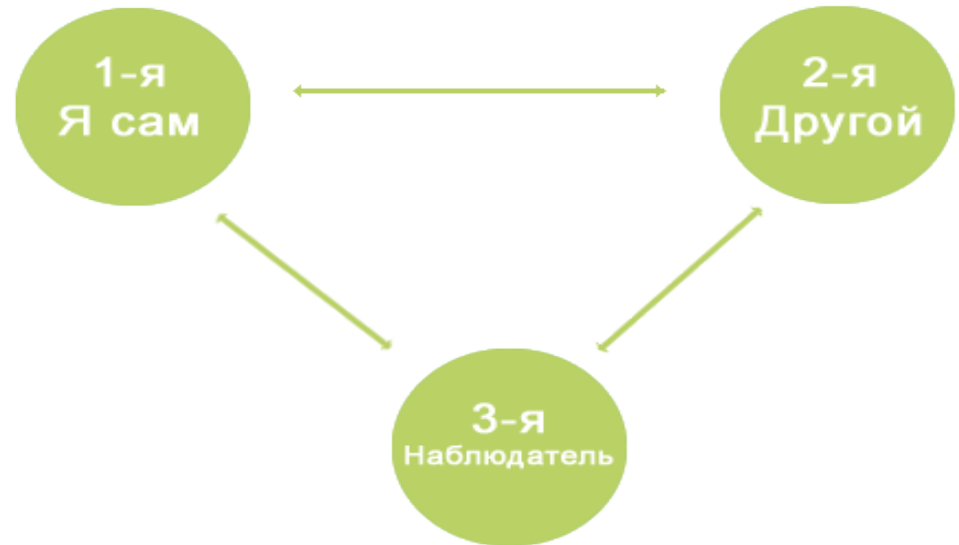
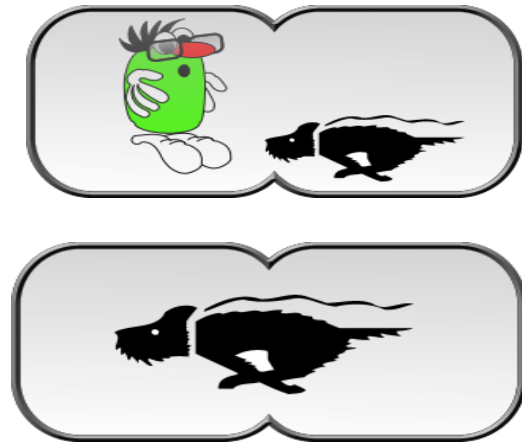
5 видов реакции на фрустрацию (Теория Розенцвейга)

1. Обвинение другого
2. Обвинение себя
3. Ссылка на обстоятельства
4. Поиск конструктивного решения
5. Юмор



УПРАВЛЕНИЕ СВОИМИ ЭМОЦИЯМИ. Техники

диссоциироваться, выходить в позицию наблюдателя



УПРАВЛЕНИЕ СВОИМИ ЭМОЦИЯМИ. Техники

Рефрейминг -

прием, позволяющий изменить точку зрения, а, следовательно, и восприятие события или предмета.



УПРАВЛЕНИЕ ЭМОЦИЯМИ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ



- доброжелательность
- Win/Win стратегия
- эффект Пигмалиона



Возможности геймификации
образовательного процесса
в развитии эмоционального интеллекта
детей и подростков

1. Понятие геймификации (игрофикации)
2. Компоненты и правила геймификации

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



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

1

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



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

2

Важна обратная
связь



3

Ребенок не просто прыгает с дивана на диван - он спасается от лавы.

Марио не просто бежит вперед и собирает монетки - он ищет принцессу.

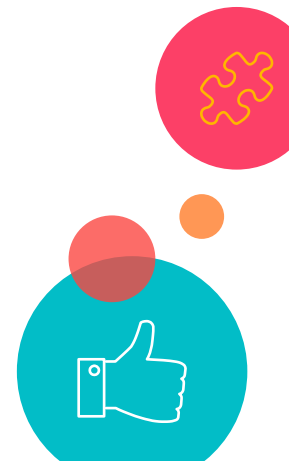
...Монстр похитил друзей главного героя. И они помогают герою их отыскать. Некие предметы игрок должен собирать во время прохождения уровней.



Важно в геймификации

32

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





Структура и этапы сквозного проекта «Pro-эмоции»

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 ходе реализации проекта в МОУ создаются

4 игровых модуля:

- Осознание своих эмоций
- Понимание эмоций других людей
- Управление своими эмоциями
- Управление отношениями (создание атмосферы контакта)

Каждый игровой модуль включает:

- Игровой сюжет
- Игровые элементы
- Игровую механику

Творческие мастерские



35

октябрь 2020

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

декабрь 2020

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

февраль 2021

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

апрель 2021

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



Работа МОУ в проекте

36



Итоги встречи

комментарии

предложения

