

Городской сквозной проект

«Внедрение геймифицированной модели «Про-эмоции» в образовательный процесс МОУ, реализующий образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5-15 лет».

**Форма описания игрового модуля
МБУ детский сад № 76 «Куколка»**

І блок «Гамма эмоций»

| Название игра | «Какой он- сказочный герой?» |
|-----------------|--|
| Описание сюжета | <p>Воспитатель вносит волшебный сундучок, из которого он даст иллюстрации к сказкам: «Три поросенка», «Лиса и петух», «Красная Шапочка», «Дюймовочка», «Золотой ключик».</p>  <p>-Ребята, назовите сказки, которые вы узнали. -Я предлагаю вам подобрать смайлики с эмоциями к персонажам сказки. Дети выбирают сказку, определяют настроение героев, подбирают смайлики и выкладывают их на карточке.</p>  <p>-Кто из героев этих сказок хитрый? Добрый? Злой? Грустный? Веселый? -Объясните свой ответ эпизодами из сказок. На следующем этапе воспитатель предлагает детям карточки с выложенными на них эмоциями.</p>  <p>Дети должны определить сказку, назвать эмоции героев и подобрать атрибуты к ней или использовать один из видов театра (би-ба-бо, перчаточный,</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>пальчиковый...) для того, чтобы инсценировать фрагмент из сказки отразив заданные эмоции героев. Затем дети рассказывают об эмоциях своих героев, далее педагог предлагает изменить сюжет так, чтобы поменялось настроение (эмоция) героев.</p> <p>Дети с педагогом делят вывод, что осознать и управлять можно не только своими эмоциями, но и эмоциями других людей.</p> |
| Игровая механика | <p>Участники игры дети 6-7 лет, педагоги, родители</p> <p>1 этап. Ход игры: педагог раскладывает карточки перед детьми, дети выкладывают на них смайлики с эмоциями героев выбранной сказки.</p> <p>2 этап Ход игры: Педагог предлагает карточки с выложенными на ней смайликами - эмоциями, дети определяют сказку и инсценируют фрагмент из неё.</p> |
| Игровые элементы (награды, атрибуты) | <p>Карточки, иллюстрации к сказкам «Три поросенка», «Лиса и петух», «Красная Шапочка», «Дюймовочка», «Золотой ключик», смайлики с эмоциями, различные виды театров и атрибуты.</p> |
| Внедрение в образовательный процесс (в какие виды занятий с детьми включена игра) | <p>Игровой модуль в образовательный процесс внедряет воспитатель, дети 6-7 лет, родители.</p> <p>Может быть выбрана как первая, так и вторая половина дня в свободное от занятий время.</p> <p>Игровой модуль проводится в течение недели.</p> |