

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»

Название игра	«Колесо эмоций»
Описание сюжета	<p>На игровом столе стоит волчок со стрелкой и лежат конверты. На каждом конверты написаны цифра, она указывает на номер задания. На какой конверт покажет стрелка волчка, тот конверт вскрывается и читается задание. Дети должны выполнить все задания, которые находятся в 6 конвертах.</p> <p>За каждое выполненное задание дети получают по карточке со словом. В конце игры из этих слов собирают высказывание: <i>«Увидишь лицо без улыбки, улыбнись сам»</i></p>
Игровая механика	<p>Участники игры: дети 6-7 лет, педагоги, родители.</p> <p>Ход игры: Дети выбирают капитана команды, который крутит волчок, определяя последовательность выполнения заданий.</p> <p>1 конверт «Мое настроение» Детям предлагается рассказать о своем настроении, сравнивая его с каким-либо цветом, погодой, животным. Например, мое настроение, как обезьянка, я очень веселая, мне хочется прыгать и радоваться.</p> <p>2 конверт «Эстафета эмоций»: все участники игры, кроме ведущего «спят». Ведущий выбирает картинку с эмоцией, разбудив следующего игрока демонстрирует ему эмоцию с помощью мимики и жестов, каждый последующий игрок передает свою версию увиденного и так до последнего участника игры. После этого воспитатель спрашивает всех участников игры, начиная с последнего и заканчивая первым, какую эмоцию им показывали. В заключении демонстрирует картинку с предложенной эмоцией.</p>

	<p>3 конверт «Как поднять себе настроение» Детям предлагают набор картинок с предметом (объектом), который может стать причиной плохого настроения и картинок с предметом (объектом), которые поднимут настроение. Детям необходимо найти соответствующие пары: лужа- резиновые сапоги, фантик конфеты-печенье, мама уходит- с папой читает книгу, страх темноты- лампочка.</p> <p>4 конверт «Дружная пара» Дети делятся на пары. На полу между двумя стульями расставляются конусы. Одному ребёнку из пары завязывают глаза, а другой должен провести партнёра от одного стула к другому, чтобы ни один конус не был сбит.</p> <p>5 конверт «Черный ящик» Педагог вносит черный ящик и предлагает узнать, что лежит в нем, загадывая загадку: <i>Висит на стенке блюдце, В блюдце рожницы смеются</i> Или <i>Я молча смотрю на всех, И смотрят все на меня. Веселый видят смех, С печальными плачу я.</i> (зеркало)</p> <p>6 конверт «Музыкальная пауза» Дети прослушивают музыкальные отрывки и определяют «настроение» музыки. Затем показывают танцевальные движения, соответствующие данной музыке. (Музыкальные произведения из «Детского альбома П.И. Чайковского»)</p>
<p>Игровые элементы (награды, атрибуты)</p>	<p>Стол с игровым полем, конверты с заданиями- 6 штук, карточки со словами, черный ящик, зеркало, конусы, стулья, повязка на глаза, картинки с эмоциями, карточки-пары, колонка, флэш-носитель с музыкой</p>
<p>Внедрение в образовательный процесс (в какие виды занятий с детьми включена игра)</p>	<p>Игровой модуль в образовательный процесс внедряет воспитатель, дети 6-7 лет, родители. Может быть выбрана как первая, так и вторая половина дня в свободное от занятий время. Для реализации игрового модуля использовались разнообразные формы: игровые, наглядные, словесные.</p>

--	--