

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	«Путешествие в мир эмоций»
Описание сюжета	<p>Воспитатель сообщает детям, что где то недалеко есть город эмоций и предлагает им туда отправиться.</p> <p>- Ребята, посмотрите какие красивые и разные дома в этом городе, а вот и жители города - смайлики. Жители города приготовили для вас подарок, но лежит он в сундуке под четырьмя замками. Чтобы получить ключи от сундука вы должны выполнить все задания, которые они для вас приготовили.</p> <p>Возьмите шарик из мешка (ребенок достаёт цветной шарик, таким образом определяет последовательность выполнения заданий).</p> <p>1 задание (зеленый конверт) «Определи эмоцию героя сказки»: дети обозначают эмоции сказочных героев по сюжетной картинке соответствующими смайликами. За выполненное задание дети получают зеленый ключ, которым открывают зеленый дом. В доме лежат пазлы – символ дома (сказочник). Воспитатель крепит символ на крышу дома.</p> <p>2 задание (красный конверт) «Загадочный портрет»: ребёнок бросает кубик, на гранях которого изображены эмоции. Ребёнок называет выпавшую эмоцию и рисует портрет. За выполненное задания дети получают красный ключ, которым открывают красный дом. В доме лежат пазлы – символ дома (задумчивый художник) Воспитатель крепит символ на крышу дома.</p> <p>3 задание (розовый конверт) «Музыка и эмоции»: дети прослушивают музыкальные отрывки и</p>

	<p>определяют «настроение» музыки, показывая соответствующие смайлики.</p> <p>За выполненное задания дети получают розовый ключ, которым открывают розовый дом.</p> <p>В доме лежат пазлы – символ дома (весёлый музыкант).</p> <p>Воспитатель крепит символ на крышу дома.</p> <p>4 задание (голубой 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 передаёт 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>За выполненное задания дети получают голубой ключ, которым открывают голубой дом.</p> <p>В доме лежат пазлы – символ дома (серьёзный спортсмен)</p> <p>После того, как выполнены все задания, собраны 4 ключа, дети открывают сундук и получают в подарок игру «Путешествие в мир эмоций»</p>
Игровая механика	<p>Участники игры дети 5-6 лет, педагоги, родители, специалисты.</p> <p>Взрослые (голосом, телом, словами, музыкальными произведениями) помогают детям определить разнообразные эмоции.</p> <p>Ход игры:</p> <p>Воспитатель раскладывает игровое поле перед детьми.</p> <p>Перед началом игры, воспитатель держит мешочек, в котором лежат 4 разноцветных шарика (жёлтый, красный, синий, зелёный) и предлагает детям вытащить один из них.</p>
Игровые элементы (награды, атрибуты)	<p>Игровое поле, сундук, 4 ключа, 4 домика, 4 конверта с заданиями, мешочек с 4 разноцветными шариками, пазлы (4 штука), 4 символа. Игровые элементы изготовлены участниками творческой группы проекта.</p>

<p>Внедрение образовательный процесс (в какие виды занятий с детьми включена игра)</p>	<p>Внедряется игровой модуль в образовательный процесс следующими специалистами: воспитатель, музыкальный руководитель, педагог- психолог, физ инструктор и преподаватель по изобразительной деятельности, дети 5-блет, родители.</p> <p>Может быть выбрана как первая так и вторая половина дня в свободное от занятий время.</p> <p>Игровой модуль проводится в течении 5 дней, и проявляется в разных образовательных областях.</p> <p>Для реализации игрового модуля использовались разнообразные формы: игровые, наглядные, информационные, дистанционные.</p>
---	---