

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»

III блок «Управление своими эмоциями»

Название игра	«Путешествие в мир эмоций»
Описание сюжета	<p>Воспитатель напоминает детям, что где - то недалеко есть город эмоций и предлагает им снова туда отправиться.</p> <p>- Ребята, жители города – смайлики построили дорожки к своим домикам. Чтобы получить ключ от домика, нужно пройти по дорожке и выполнить задания.</p> <p>Возьмите шарик из мешка (ребенок достаёт цветной шарик, таким образом определяет цвет дорожки, по которой начинает свой путь).</p> <p>Каждый выбирает себе фишку в произвольном порядке на данной дорожке.</p> <p>Задание зеленого домика: «Как поднять себе настроение».</p> <p>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>За выполненное задание дети получают зеленый ключ, которым открывают зеленый дом.</p> <p>В доме лежит части пазла «Смайлики».</p> <p>Задание красного домика: «Сундучок радости».</p> <p>Детям предлагается ситуация «Утром вы проснулись в плохом настроении».</p> <p>Выберите из «Сундучка Радости» то, что поднимет ваше настроение и принесёт вам радость.</p>

	<p>Ребёнок достаёт из сундучка: конфета, подушка, книга, телефон, цветные карандаши и альбом, мягкая игрушка, семейный фотоальбом.</p> <p>За выполненное задание дети получают красный ключ, которым открывают красный дом.</p> <p>В доме лежит части пазла «Смайлики»</p> <p>Задание розового дома: «Спинер настроения».</p> <p>Детям предлагается выбрать конверт, в котором находятся ободки с изображением героев: Карабас-Барабас, Пьеро, Водяной, Карлсон (на основе ранее изученной игры «Радуга эмоций»). Ребёнок програваривает эмоцию выбранного героя. С помощью «Спинера Настроения» дети находят способ исправить (поднять) свое настроение.</p> <p>За выполненное задания дети получают розовый ключ, которым открывают розовый дом.</p> <p>В доме лежит части пазла «Смайлики»</p> <p>Задание голубого дома: «Исправь ситуацию»</p> <p>Дети выбирают конверты, в которых лежат сюжетные картинки.</p> <p>Воспитатель предлагает описать эмоции, которые испытает ребенок, оказавшись в данной ситуации. Затем предложить способ исправить получившуюся ситуацию.</p> <p>За выполненное задания дети получают голубой ключ, которым открывают голубой дом.</p> <p>В доме лежат части пазла «Смайлики»</p> <p>После того, как собраны все части пазла, дети собирают получившуюся картину, рассматривают и обсуждают ее.</p>
<p>Игровая механика</p>	<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 взять</p>

	один из них.
Игровые элементы (награды, атрибуты)	Игровое поле, 4 ключа, 4 домика, 4 дорожки, 4 конверта с заданиями к каждому домику, сундук с предметами, мешочек с 4 разноцветными шариками, пазл «Смайлики». Игровые элементы изготовлены участниками творческой группы проекта.
Внедрение в образовательный процесс (в какие виды занятий с детьми включена игра)	Внедряют игровой модуль в образовательный процесс следующие специалисты: воспитатель, музыкальный руководитель, педагог- психолог, физ инструктор и преподаватель по изобразительной деятельности, дети 5-6лет, родители. Может быть выбрана как первая, так и вторая половина дня в свободное от занятий время. Игровой модуль проводится в течении 5 дней, и проявляется в разных образовательных областях. Для реализации игрового модуля использовались разнообразные формы: игровые, наглядные, информационные, дистанционные.