*Городской сквозной проект*

*«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»*

Форма описания игрового модуля

МБУ детского сада № 34 «Золотая рыбка» городского округа Тольятти

|  |  |
| --- | --- |
| Название игры | **Настольная игра «Симфония чувств»(для детей от 5 лет и взрослых)**  **Цель игры**: закрепить у старших дошкольников умение понимать и осознавать свои эмоции, уметь конструктивно их выражать, понимать эмоции других людей. |
| Описание сюжета | В группе появляется **главный герой игры Скрепыш** (это персонаж, с которым дети уже знакомы) и **его друг робот Макс.** Воспитатель рассказывает историю.  «У Скрепыша есть лучший друг — это робот по имени Макс. Он очень чувствительный робот, который может видеть эмоции и дружить с ними. Вместе с Максом мы познакомимся с разными чувствами, попробуем узнать себя в разных ситуациях и рассказать о них. А помогут нам в этом увлекательные задания. Скрепыш говорит, что вы с ними обязательно справитесь За выполнение каждого задания вы будете получать **смайлики-наклейки**. Приклей её в уголок страницы, а когда решишь все задания, быстро пролистай книжку и наклейки оживут. |
| Игровая механика | **Участниками игры могут стать:** дети от 5 лет, обязательно взрослый (педагог, родитель), который берёт на себя роль ведущего.Он объясняет правила игры, следит за их соблюдением, подсчитывает очки, разрешает спорные вопросы.  Дети выполняют задания робота Макса, зарабатывают **бонусные смайлики-наклейки**и в конце игры определяют победителей.  К игре прилагается 30 карточек, на каждой изображена **ситуация** (рисунок), где человек переживает какую-то эмоцию. Сверху на карточке находится **текст-описание**, поясняющий её смысл. В тексте выделено (контрастным цветом) название эмоции. Внизу под рисунком – **задание для игрока**, на которое робот Макс просит найти ответ.  Стопку с **30 карточками** помещают на середину стола рисунками вниз. Первый ход определяется жребием. Игроки по очереди(по часовой стрелке) берут карточки, читает вслух текст (если ребёнок не умеет читать, текст читает ведущий) и игрок выполняет задание.  Если участник затрудняется ответить на вопрос, он может обратиться к помощи (взять одну **карточку «Помощь».** Карточки «Помощь» выкладываются рубашкой вверх, при затруднении игрок берет одну, не зная какая ему достанется. За всю игру он может взять только три раза карточку «Помощь!» (пропуск хода, расскажи о своём друге, можешь сказать о герое книги или мультфильма, попроси помощи друга.)  **Правило**. Говорит только тот, у кого в руках карточка, все остальные ждут молча пока он закончит. Как только игрок закончил, каждый желающий ребёнок может свободно поделиться любыми переживаниями и положительными, и отрицательными.  Часто ребёнок даёт общий ответ (да,нет).На таком ответе не стоит останавливаться. Игра будет интереснее, если каждый игрок будет рассказывать о каком- нибудь случае из своей жизни.  **Помогающие фразы ведущего:**  - «Приведи какой-нибудь пример из жизни».  - «Вспомни, как именно это было в твоей жизни».  Ребёнок самостоятельно выбирает, объясняя свои выбор, за конструктивное решение получает смайлик-наклейку. За решения красной и синей карточки получает **2 смайлика,** зелёной, желтой**– 1 смайлик.**  Если эмоция на карточке никем не угадана, то она возвращается в колоду и кладётся в самый низ. Игра продолжается до тех пор, пока все ситуации на карточках не отгаданы.  **Окончание игры:**  Победителем становится тот игрок, кто первым наберёт больше всего **смайликов-наклеек** в конце игры.  **Подведение итогов:**  1) Подсчет **смайликов-наклеек** за конструктивные решения и объявление победителя.  2) **Рефлексия:** закончи фразу «Сегодня я понял/узнал/мне было интересно…» |
| Игровые элементы  (награды, атрибуты) | **Начало игры:** игровой персонаж Скрепыш-малыш, игровой персонаж робот Макс, смайлики-наклейки.  **30 карточек разного цвета/ разной сложности (красный,** синий, зелёный, желтый),на каждой изображена **ситуация** (рисунок), где человек переживает какую-то эмоцию, смайлики –награды.  **30 карточек «Помощь!»** (пропуск хода, расскажи о своём друге, можешь сказать о герое книги или мультфильма, попроси помощи друга). |
| Внедрение в образовательный процесс (в какие виды занятий с детьми включена игра) | **Данная игра может** использоваться в свободной деятельности детей, в первой/ второй половине дня, а также в образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром, по развитию речи. |

**Приложение 1**

**В наборе 30 карточек-ситуаций.**

|  |  |
| --- | --- |
| Робот Макс боится уколов и сразу начинает плакать.  А ты боишься уколов? | Скрепыш подарил Максу замечательный подарок. Он был ему очень благодарен и даже поцеловал!  А как тебе довелось выразить эмоцию? |
| На новогоднем празднике Максу с друзьями было очень весело.  Когда тебе бывает весело? | Макс с бабушкой пекут пирог для мамы. Макс очень волнуется понравится ли он маме.  О чем ты иногда волнуешься? |

**30 карточек «Помощь!»**

**пропуск хода**

**расскажи о своём друге**



Смайлики-наклейки

**попроси помощи друга**

**можешь сказать о герое книги или мультфильма**