

Использование игры «Конструктор эмоций» в социально-личностном развитии детей.

В соответствии с ФГОС дошкольного образования (п.2.6) главной задачей образовательной области «Социально-коммуникативное развитие» является развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания.

Наш детский сад работает по социально-личностному развитию и, чтобы реализовать задачи по этому направлению, я использую игру «Конструктор эмоций».

Игра состоит из следующих элементов:

- шаблон - основание для лица
- детали для составления гримас человека, характеризующие эмоции: 6 пар бровей; 6 пар глаз, 6 схематично изображенных губ; нос, слезки
- 6 карточек – образцов для знакомства и сборки
- 2 игральные кубика.

Цель: формирует умение определять и различать человеческие эмоции и чувства.

- Задачи:**
- способствует развитию конструктивных умений;
 - формирует социальную и эмоциональную сферу ребёнка;
 - развивает фантазию, воображение; мелкую моторику;
 - развивает пространственное и логическое мышление;
 - развивает монологическую и диалогическую речь детей.

Игра предназначена для детей младшего и старшего дошкольного возраста.

Эту игру можно использовать как дополнительный материал к непосредственно образовательной деятельности. Она также может использоваться для самостоятельной и совместной игровой деятельности детей.

Данная игра познакомит ребёнка с шестью эмоциональными состояниями: радость, печаль, злость, удивление, страх, пренебрежение.

Вариантов игры может быть очень много, дети могут играть как по одному, так и в парах, также группами.

Я работаю с детьми младшей группы. Для них задания должны быть проще.

1. Знакомство с карточками-образцами.

Сначала изучаем карточку, рассказываем какое эмоциональное состояние изображено на картинке.

2. Игра «Покажи на себе».

Затем перед ребёнком выкладываем шаблон лица, части лица и 1 карточку с образцом. Рассматриваем образец и вместе с детьми пробуем изобразить эту эмоцию на своём лице.

Можно поставить перед ребёнком зеркало и предложить ему сделать это выражение лица.

3. Игра «Собиралки».

Составляем из деталей «конструктора эмоций» по образцу эту эмоцию.

Так изучаем все 6 эмоций.

Далее детьми можно побеседовать, какая им эмоция была более ближе, приятней, а какая наоборот и почему. Предложить вспомнить жизненные ситуации, которые вызывали у них печаль, радость, удивление, страх и т. п.

2. Игра «Придумай историю». (младший, средний возраст)

- Ребенку предлагается собрать какую - либо эмоцию и обсудить, почему у героя такое настроение, придумать историю. (*Что у него случилось, какая история произошла?*).

- Либо воспитатель начинает, а дети заканчивают:

(*Настя после болезни возвращается в детский сад. Что она может почувствовать?*)

- Дальше можно создать проблемную ситуацию: как помочь герою сменить ту или иную эмоцию? (печаль на радость и страх на удивление и т.д.)

(*Как мы можем ее порадовать?*)

(*Путешественник попал на волшебный остров, где живут одни плаксы. Он старается утешить то одного, то другого, но дети-плаксы отталкивают его и продолжают реветь*) Пусть ребенок предложит волшебнику, что надо делать, чтобы дети перестали плакать.

Придумайте историю с таким началом:

- К нам пришел слон...

- Над городом поплыли облака, а с них спускаются веревки (сыплются конфеты, падают рыбы...)

- Волшебник поменял все вывески над магазинами...

- Утром из крана потек апельсиновый сок (любой другой, какой любит ребенок, молоко...)

Здесь также можно два варианта: просто перекладываем части лица, а затем придумать историю, либо сначала придумываем историю и перекладываем части лица.

- Игра проводится в паре. Дети совместно сочиняют историю и выкладывают необходимую эмоцию. Затем можно проиграть ситуацию в виде диалога между созданными образами. Например: диалог между бабушкой и внуком. (*играть со взрослыми*)

- Также пара придумывает историю, а дети выкладывают эмоцию, которая подходит к истории. (**старший возраст**)

3. Игра «Послушай и собери» (все возраста)

Детям предлагается послушать литературные произведения – рассказы, стихи, сказки, в которых прорабатывается та или иная эмоция. Прослушав, дети со взрослым обсуждают прочитанное, разговаривают о тех чувствах, которые испытывали герои и после этого с помощью «Конструктора эмоций» собирают отмеченную эмоцию.

Например: **отрывок и из стихотворения Т. Шорыгиной: «Не хочу быть трусом»:**

Я боюсь признаться маме,

Что разбил кувшин с цветами.

**Весь от страха я трясусь,
Я, наверно, просто трус!**

Т. А. Шорыгина «Мне купили самокат»

... Я позвал во двор ребят,
Взял сестру и братца-
Будем все кататься!
Дал Сереже и Алеше,
Дал Андрею, Кате, Гоше,
Пусть порадует ребят
Серебристый самокат

**Мы играли очень дружно –
Радостью делиться нужно.**

Примерный список литературных произведений, которые познакомят детей с той или иной эмоцией.

Работа с эмоцией печали: Остер «Вредные советы»; Р. н. с. «Гуси-лебеди», «Петушок и бобовое зернышко»; С. Маршак «Сказка о глупом мышонке»; К. Чуковский «Краденое солнце»;

Работа с эмоцией удивления: А. Пушкин «Сказка о царе Салтане»; Д. Хармс «Что это было?»; Н. Носов «Живая шляпа»; В. Сутеев «Под грибком»; Н. Екимова «Облака».

Работа с эмоцией страха: О. Князева «Веселые, грустные»; А. Кушнир «Что в углу?»; Г. Семенов «Счастливая ошибка»; Е. Пермяк «Самое страшное».

Работа с эмоцией радости: К. Ушинский «Четыре желания»; Е. Благинина «Вот какая мама!»; К. Чуковский «Краденое солнце».

Работа с эмоцией гнева: К. Чуковский «Краденое солнце»; В. Викторов «Хмурый орел».

Работа с эмоцией горе: И. Токмакова «Мне грустно»

С кубиком.

1. Бросаем кубик, определяем какая часть эмоции изображена на верхней стороне.

Ведущий: "Я желаю, чтобы ты

-изобразил такую же эмоцию

-сказал с данной эмоцией фразу ("*Здравствуйте* ", "*Сегодня дождь*")

-назвал сказочного героя, переживавшего такие эмоции

-изобрази эмоцию так, чтобы мы угадали её. (*играем со взрослыми*)

2. Игра «Лото эмоций».

Игроков может быть от 1 до 6. Шаблоны лица и детали для составления нужны по числу игроков. Детали для составления гримас располагаются в доступном для каждого игрока месте. Карточки шаблоны эмоций перемешиваем и переворачиваем картинками вниз. Каждый из игроков берет себе 1 карточку и игроки по очереди кидают 2 кубика сразу. Если на кубиках выпадают части лица соответствующие эмоции на карточке игрока, он выкладывает их на свой шаблон. Затем очередь кидать кубики переходит к

другому игроку. Выигрывает тот, кто первым выложит на своем шаблоне лица соответствующую гримасу.

Ожидаемые результаты:

- Благодаря игре у детей сформируется способность определять и различать человеческие эмоции и чувства. Они научатся распознавать эмоции по выражению лиц людей.

- Конструктор поможет создать ребёнку образ человека в разных эмоциональных состояниях, у детей развиваются конструктивные умения, мелкая моторика.

- Дети могут проиграть различные ситуации, выражая свои чувства и эмоции, а также познакомятся с его проблемами, которые могут возникнуть как в детском коллективе, так и в семье.

- Развивается монологическая и диалогическая речь, фантазия, воображение.

Игру можно найти в интернет-сайте Shop.amelica.com!
Автор игры – Светлана Шапошникова