

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
центр развития ребенка – детский сад № 13
муниципального образования
город Новороссийск

*Развитие эмоциональной сферы дошкольников по
средствам квест - игры "Путешествие в
настроение"*

Автор: Баранова Наталия Станиславовна.

Новороссийск.

Развитие эмоциональной сферы дошкольников через квест-игру "Путешествие в настроение"

Актуальность. Современная психология затрагивается широкий спектр проблем, но, вероятно, более остро стоит вопрос о социализации. В процессе социализации формируются общественные и межличностные отношения, создаются важные социальные институты. Однако, как отмечалось выше, на сегодняшний день по ряду причин социализация является проблемной областью психологии и вызывает трудности у современных людей. Знаменитый советский психолог, основатель исследовательской традиции Л.С. Выготский, внесший важный вклад в развитие отечественной науки и общества, также занимался этим вопросом. И здесь особое внимание он акцентировал на проблеме социализации детей дошкольного возраста, отмечая важность первых лет жизни человека, которые составляют фундамент для становления человека как личности. Именно поэтому так важен период дошкольного детства, где закладываются наиболее значимые знания и навыки для успешной социализации. Учитывая широту процесса социализации, данный проект направлен на развитие одного из важнейших факторов оказывающих влияние на него - эмоциональный интеллект.

Обращая внимания на вышеизложенное, очевидно, что целевая группа данного проекта формируется из детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет), а также возможна адаптация для детско-родительских групп. К участию в игре рекомендуются старшие дошкольники, имеющие низкий и средний уровень эмоционального интеллекта. Вместе с тем для более успешной реализации игры, в процесс включаются и дети с высоким эмоциональным интеллектом.

Формирование групп происходит с помощью предварительной диагностики старших дошкольников. Диагностика проводится с помощью следующих методик: проективная методика "Эмоциональная пиктограмма" Е.И. Изотовой, проективная методика "Дорисовывание: мир вещей – мир людей – мир эмоций" М.А. Нугена, проективная методика "Страна эмоций" Т.В.

Громовой, авторский опросник для педагогов и родителей "Ребенок реагирует...".

Данные методики позволяют выявить знание базовых эмоций, определить способность осознавать и принимать свои эмоции, выявить навыки интерпретирования эмоциональных ситуаций, а в совокупности полученных данных определить уровень эмоционального интеллекта.

Содержание проекта

Учитывая значимость оказываемого влияния эмоционального интеллекта на процесс социализации, очень важно расширять знания об эмоциях, развивать навыки эмоционального реагирования и принятия эмоциональных реакций, а также способствовать позитивной направленности на эмоциональное восприятие себя и окружающего мира. Другими словами целью данного проекта является повышение уровня эмоционального интеллекта старших дошкольников. При разработке проекта обращалось особое внимание на ведущую деятельность дошкольников – игру. Именно игровая деятельность позволяет не только расширять знания об эмоциях, развивать навыки идентификации эмоций, умение понимать и принимать собственные эмоции и эмоции окружающих, но и обмениваться эмоциональным опытом со сверстниками и взрослыми, расширять эмоциональный спектр. В связи с этим была определена форма проекта - Игра-Квест "Путешествие в настроение".

Квест подразумевает под собой игровое приключение, где дошкольникам предлагается ближе познакомиться с базовыми эмоциями, научиться их определять и применять, а так же направить взгляды детей на положительное принятие себя, сверстников, близкого окружения и мира. Форма квеста хороша не только игровыми моментами, но и своей динамичностью. Игровое приключение выстраивается таким образом, чтобы захватить внимание дошкольников в самом начале и не отпускать их до финишной точки: через прохождение ряда заданий/поручений, которые открывают возможности к следующим заданиям/поручениям. Также форма квеста позволяет внести разнообразные виды действительности в процесс повышения уровня развития эмоционального интеллекта: включает элементы пяти образовательных областей (социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического, физического развития).

Игра-квест "Путешествие в настроение" представляет собой задания направленные на решение задач проекта, связанных между собой игровыми

моментами. Во время путешествия от задания к заданию дошкольники знакомятся с "оживленными" эмоциями (героями игры), которые предлагают им выполнить различные задания (используемые техники: загадки и ребусы, музыкально-ритмическая деятельность, изо-творчество, словотворчество, театрализации и импровизации, мнемотехника, подвижные игры на снятие эмоционального напряжения и сплочение коллектива, упражнения на рефлексивность и другие). Учитывая тот факт, что дети старшего дошкольного возраста все еще подражают взрослым, предполагается возможность адаптации квеста для совместного прохождения детей и их родителей, что позволит усилить эффективность реализации данного проекта. Кроме того, данная игра-квест может реализовываться не только отдельным образовательно-воспитательным мероприятием, но и включаться в более масштабные проекты. Обращая внимание на то, что проект нацелен на развитие эмоционального интеллекта старших дошкольников, существует возможность включения его в работу над повышением уровня социализации детей старшего дошкольного возраста.

Условия реализации проекта

Для реализации данного проекта потребуются взрослые люди, способные войти в роль и выступить в качестве героев (оживленных эмоций) во время игры-путешествия. Это могут быть как аниматоры, так и педагоги неравнодушные к данному проекту.

Учитывая направленность проекта - эмоциональный мир, рекомендуется наличие психолога на площадке во время игрового процесса, а также после прохождения игры-квест. Задача психолога оказать поддержку старшим дошкольникам в случае сильных эмоциональных реакций во время игры и провести консультирование родителей заинтересованных в развитии эмоционального интеллекта детей.

Проект требует соблюдения ряда принципов:

1. безопасность (обеспечение атмосферы доброжелательности, психологического комфорта, принятия каждого ребенка группы)
2. возрастное соответствие (упражнения, включенные в игру-квест, соответствуют возрастным особенностям детей старшего дошкольного возраста)
3. деятельностный принцип (задачи достигаются через использование различных видов деятельности)

4. дифференцированный подход (учет индивидуальных особенностей детей дошкольного возраста в процессе игры-квеста, импровизация и изменение хода мероприятия с учетом ситуации)

5. рефлексия (совместное обсуждение понятного, почувствованного во время упражнения).

Игра-квест "Путешествие в настроение " требует свободного пространства, где дети могли бы перемешаться по предложенной им "карте мира эмоций" между заданиями, расположенными на условных "станциях". Для реализации проекта подойдет музыкальный/спортивный зал образовательного учреждения либо свободное пространство на спортивной или другой свободной площадке.

При организации квеста необходимо учесть его направленность и подготовить иллюстративный материал по эмоциям (смайлы - лица с эмоциями, фотографии детей с изображением эмоций, героев мультфильмов с различными эмоциями). Также необходим мяч для проведения подвижных игр и инвентарь для театрализаций. Учитывая включение в проект музыкально-ритмической деятельности, необходимо подготовить музыкальную подборку с мажорными и минорными композициями в разном темпе и силе звука.

Также необходимо подготовить мнемотаблицы для составления рассказов об эмоциях, загадки и ребусы, связанные с отгадыванием и идентификацией эмоций, стихотворения и прозаические отрывки, знакомые детям, где отражены эмоциональные состояния героев.

Проект не требует специального обучения организаторов, однако требует подготовки в виде информирования (в частности знакомство с понятием "эмоциональный интеллект", его составляющими и эмоциональной сферой старших дошкольников, а также подробное знакомство с проектом и структурой игры-квеста).

Планируемые или полученные результаты

После реализации проекта предполагается, что уровень эмоционального интеллекта старших дошкольников повысится, а именно: дошкольники познакомятся с базовыми эмоциями и дополнят эмоциональный спектр теми эмоциями, которые были им не знакомы; расширят представления об эмоциональном реагировании и способах контролирования эмоций; повысят навык распознавания собственных эмоций и эмоций окружающих людей;

приобретут способы реагирования на те или иные эмоции близкого окружения и сверстников (сочувствие, сопереживание, разделение радости, эмоциональная поддержка) - повысят уровень эмпатии.

Так же по завершению игры предполагается повторная - контрольная - диагностика, но спустя некоторое время (через неделю и через месяц). Диагностика предполагает включение тех же методик, что и при первичной диагностике (проективная методика "Эмоциональная пиктограмма" Е.И. Изотовой, проективная методика "Дорисовывание: мир вещей – мир людей – мир эмоций" М.А. Нугена, проективная методика "Страна эмоций" Т.В. Громовой, авторский опросник для педагогов и родителей "Ребенок реагирует..."), а также включает дополнительные опросники: для педагогов и взрослых "Путешествие в настроение " направленный на выявление плюсов и минусов проекта, рекомендаций для дальнейшей доработки и внесения коррективов; для детей, принявших участие в игре "я чувствую..." направленный на выявление результативности проекта и получения обратной связи от непосредственных участников. Ведь ребенок - центральное звено в данном проекте и его мнение особо важно для дальнейшей деятельности и развития проекта.

Реализация проекта предполагается в рамках образовательной деятельности во вторую половину дня. Частота проводимости игры-квеста может варьироваться от одного до пяти раз. Соответственно при проведении второго и последующих повторов игры суть квеста не изменяется. Однако, учитывая, что повторение одного и того же материала не представляет интереса, существует возможность изменять содержание упражнений, не изменяя смысла и их направленности. Упражнения, включаемые в квест, вариативны и гибки. Существует идея продолжить проект в данном формате, куда будут включены и другие компоненты социализации для более успешного развития подрастающего поколения. А также предполагается организация данных мероприятий для детско-родительских групп, что позволит более эффективно решать поставленные задачи, содействовать просвещению родителей и более продуктивно реализовывать работу с семьями в дошкольных учреждениях, а также создавать условия для совместного времяпровождения воспитанников с родителями.