

Дидактическая игра
«Эмоции людей».
Возраст 4 – 7 лет



Подготовила: воспитатель I квал. категории
Петрова Л.В.

Структура представления игры «Эмоции людей»

Актуальность и цель игры

1. Создание игры. Подготовительный этап

1. Создание игры. Основной этап

2. Использование игры.

Представление пяти вариантов использования дидактического пособия
(название, указание возрастных особенностей, ход проведения)

Список использованных ресурсов

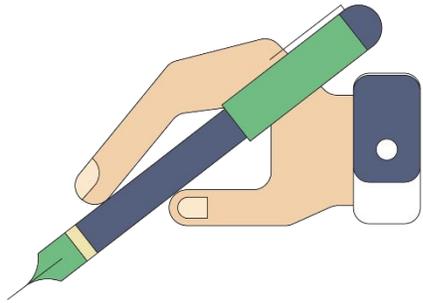
Актуальность и цель игры «Эмоции людей»



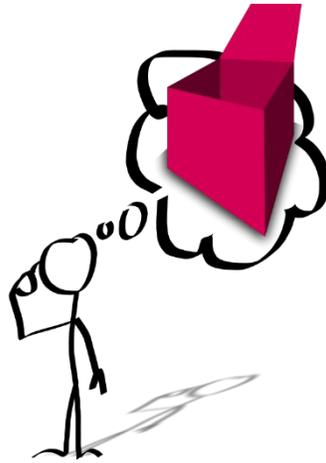
Дети дошкольного возраста обладают такой характерологической особенностью как эгоцентризм, при котором несвойственно переживать по поводу чувств другого человека. Кроме этого в современном технологическом мире, когда взрослый человек постоянно взаимодействует с различными техническими устройствами, все больше начинает проявляться феномен «засушенного сердца» (понятие Л. С. Выготского) или «отсутствия чувства». Эти два фактора могут стать причиной непониманием ребенком поступков окружающих сверстников и взрослых, обеднением эмоционально-чувственной сферы.

С целью развития эмоционально-коммуникативной сферы ребенка дошкольного возраста была разработана дидактическая игра «Эмоции людей».

1. Создание игры. Подготовительный этап



Текстовое формирование
дидактической цели игры и ее
занимательных свойств



Определение вида
поддачи материала



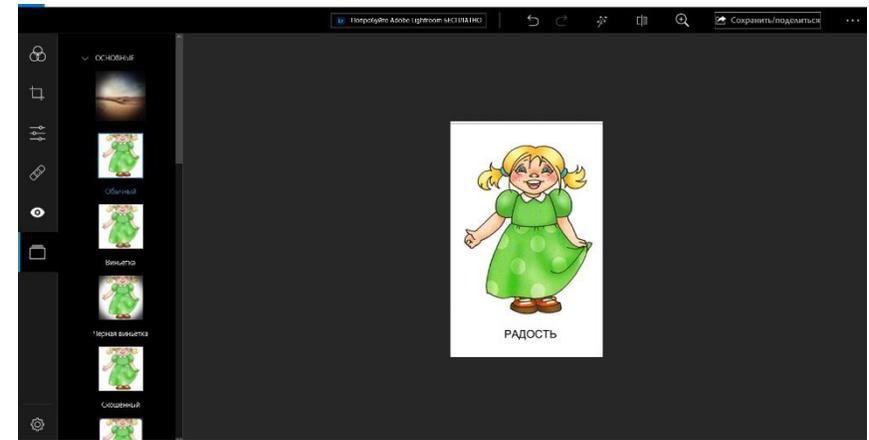
Составление названия игры

1. Создание игры. Основной этап

Изготовление карточек с изображением эмоций людей и игровых фишек



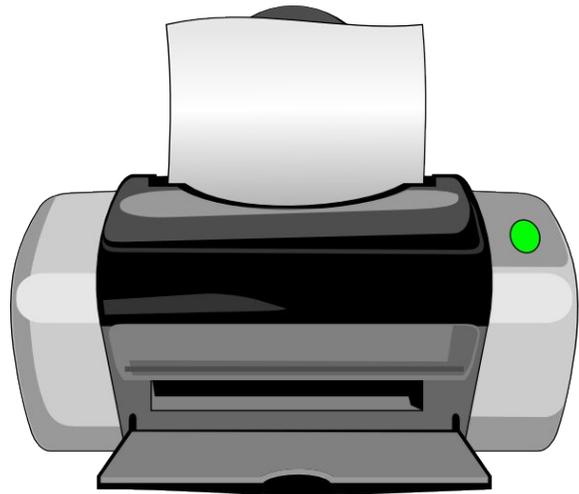
Поиск в сети «Интернет»
требуемых изображений



Оформление изображений в необходимый вид
для игры с помощью программы
«Adobe Photoshop»

1. Создание игры. Основной этап

Изготовление карточек с изображением эмоций людей и игровых фишек



Печать материалов



Ламинирование
раздаточных средств



Оформление внешнего вида игры

2. Использование игры 1 вариант

Игра «Покажи эмоцию героя» (для детей 4 -7 лет)



Ход игры: дети по очереди вытягивают любую карточку с изображением эмоции, которая лежит на столе рубашкой вверх, и показывают настроение героя (мимикой, жестами). Если эмоция показана правильно, игрок получает жетон-смайл. Остальные ребята пытаются отгадать ту эмоцию, которую изображает игрок. Кто верно определил эмоциональное состояние также получает жетон-смайл. Выигрывает тот, кто соберет большее количество жетонов-смайлов в процессе всей игры.

2. Использование игры. 2 вариант.

Игра «Найди противоположность» (для детей 6 -7 лет)



Ход игры: выбираются 2 игрока (мальчик и девочка). Каждому игроку дается набор карточек со всеми эмоциями (по 8 шт.). Каждому участнику необходимо внимательно рассмотреть все карточки и составить пары картинок с противоположными эмоциями (радость-грусть, удивление-отвращение, интерес-испуг, 2 карточки останутся лишними – злость и вина). Игрок получает жетон-смайл за правильный выбор пары. Воспитатель может попросить объяснить ребенка, что является связующим звеном у той или иной пары карточек.

2. Использование игры.

3 вариант.

Игра «Четвертый лишний» (для детей 5 -7 лет)



Ход игры: педагог предъявляет детям четыре пиктограммы эмоциональных состояний. Ребенок должен выделить одно состояние, которое не подходит к остальным:

- удивление, радость, интерес, вина;
- испуг, злость, вина, удивление и т.д.

Кто корректно определил лишнее эмоциональное состояние получает жетон-смайл. Выигрывает тот, кто соберет большее количество жетонов-смайлов в процессе всей игры.

2. Использование игры.

4 вариант.

Игра «Какую человек испытывает эмоцию, когда...?» (для детей 4 -7 лет)



Ход игры: воспитатель задает любую жизненную ситуацию, в которой может оказаться каждый дошкольник. Участникам необходимо в наборе карточек отыскать эмоцию человека, которую он испытывает в данной ситуации. Например: ситуация - Маша убралась в своей комнате, эмоция – радость; ситуация - Миша разбил цветочный горшок, эмоция – вина и т.д. Кто правильно определил эмоциональную пиктограмму, тот получает жетон-смайл. Выигрывает тот, кто соберет большее количество жетонов-смайлов в игровом процессе.

2. Использование игры.

5 вариант.

Игра «Сломанный телевизор» (для детей 6 -7 лет)



Ход игры: все участники игры садятся в круг и закрывают глаза, кроме ведущего и первого игрока. Ведущий молча показывает какую-либо эмоцию при помощи мимики, жестов, пантомимики. Первый игрок «будит» второго игрока и без слов передает увиденную эмоцию, как он ее понял, и закрывает глаза. Далее второй участник «будит» третьего и проделывает те же самые действия и далее по цепочке. Затем ведущий опрашивает всех участников игры, начиная с последнего и заканчивая первым, о том, какую эмоцию, по их мнению, им показывали. Так можно найти звено, где произошел сбой в передаче информации, или убедиться, что телевизор был полностью исправлен.

Спасибо за внимание!

Список использованных ресурсов

- материалы сайта

<https://www.freepng.ru> ;

- личный фотоархив Петровой
Л.В.