

*Городской сквозной проект
«Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс МОУ,
Реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью
развития эмоционального интеллекта обучающихся 5-15 лет»*

Форма описания игрового модуля

МБУ детский сад № 2 «Золотая искорка»

(сокращенное наименование МОУ)

Название игры	Сюжетно-ролевая игра «Добропомощь»
Описание сюжета	Детям предлагается вовремя заметить и оказать скорую эмоциональную помощь сверстникам с плохим настроением.
Игровая механика	В игре участвует все дети группы. Ежедневно с утра воспитателем назначаются два «добропомощника», они получают козырек с надписью «Добропомощь» либо повязку с изображением веселого смайла. Задача: в течение дня внимательно наблюдать за ребятами, замечать плохое настроение и исправлять его с помощью «волшебного чемоданчика» (развеселить, поддержать, утешить). Если «добропомощнику» удастся поднять настроение сверстнику, то ему на шкафчик приклеивается веселый жетон-смайл. Вечером подводятся результаты дня, подсчитываются смайлы. Родителей знакомят с итогом игры.
Игровые элементы (награды, атрибуты)	Чемоданчик, рюкзачок или коробка с изображением веселого смайла, в котором собраны различные атрибуты: веселые маски, колпачки на голову, смешно звучащие предметы и т.д, два козырька на голову или повязки на руку с изображением веселого смайла, смайлы-жетоны на шкафчик.
Внедрение в образовательный процесс	Данная игра может проводиться как в группе, так и на улице. Игру можно включать в образовательную совместную деятельность с детьми и самостоятельную деятельность детей.