

ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ ПРОГРАММЫ MIMIO STUDIO В РАЗВИТИИ СОЦИАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Брюханова Т.Г.,
педагог-психолог ГБДОУ №11
Выборгского района Санкт-Петербурга
Спиридонова О.А.,
Старший воспитатель ГБДОУ №11
Выборгского района Санкт-Петербурга
e-mail: abstrakt04@mail.ru

Аннотация. В статье представлен опыт применения интерактивной программы MIMIO STUDIO в развитии социального интеллекта детей старшего дошкольного возраста.

Ключевые слова: социальный интеллект, интерактивные игры, программа MIMIO STUDIO.

В современном мире динамично меняются условия, взгляды, представления. Мы наблюдаем стремительный рост информационного потока, смену информационных технологий, активное изучение их возможностей. Практика информатизации среды образования свидетельствует о том, что информационно-компьютерные технологии способствуют эффективности воспитательно - образовательного процесса [4, с.9].

Актуальность использования компьютерных интерактивных технологий обусловлена социальной потребностью в повышении качества обучения, воспитания детей дошкольного возраста [5, с.67]. В содержание понятия «интерактивные игры» входят две составляющие: игровой характер; возможность взаимодействия.

Программа MIMIO STUDIO – это набор программных инструментов, позволяющий создавать и демонстрировать интерактивное содержимое. В программном пакете большой выбор интерактивных инструментов для работы с фотографиями, текстами, графикой, галереей. Эта программа даёт возможность не только вставить цифровой или печатный текст, графику,

фотографии, но и создать собственные галереи содержимого. Использование Mimiо-приложения позволяет педагогу представить воспитанникам образную наглядность путем погружения их в интерактивную среду. В этом процессе ребенок-дошкольник оказывается не пассивным наблюдателем, а активным участником [7,с.33].

На современном этапе использование интерактивных технологий является одним из эффективных способов эмоционально-личностного развития детей, в том числе, развития социального интеллекта детей дошкольного возраста [7,с.34]. Социальный интеллект, как определяет Г.Ю. Айзенк, это совокупность способностей, определяющая успешность социального взаимодействия. Данная совокупность включает в себя способность понимать поведение другого человека, своё собственное поведение, а также способность действовать сообразно в ситуации [1,с.111]. Отечественные исследователи говорят о важности формирования способности эффективно взаимодействовать с окружающими, умения определять и учитывать чувства других людей, выбирать адекватные способы общения с ними [6,с.54]. Данные умения определяют успешную самореализацию, развитие гармоничного взаимодействия с окружающим миром [3,с.15].

В дошкольном возрасте, как отмечается в исследованиях Е.О. Смирновой, И.А. Пазухиной, дети часто находятся в «плёну эмоций». Детям дошкольного возраста трудно осознавать и управлять собственными эмоциями, что приводит к осложнениям в общении [3,с.17]. Импульсивные дети не справляются с собственным эмоциональным состоянием, «выплескивая» негативные чувства на окружающих, тревожные дети негативные чувства склонны переживать в себе. Все это приводит к снижению эмоционального благополучия ребенка, ухудшению самочувствия в социальной, психологической и физической сфере.

Безусловно, умение «запустить» механизм анализа и регуляции (например, уменьшить злость, изменить настроение, создать себе радость), является для детей сложной задачей. Конечно же, и в силу возраста, и в силу

того, что мы имеем дело с эмоциями, которые часто продиктованы аффектом. Но, как показывают исследования, детям старшего дошкольного возраста доступно умение изменить интенсивность проявляемых чувств [2,с.45]. В доступной научно-методической литературе представлен большой выбор программ, методических пособий, игр, направленных на развитие умений у детей дошкольного возраста определять эмоции. При этом, количество методических разработок, направленных на развитие эмоциональной саморегуляции дошкольников, весьма ограничено.

Приведем в пример опыт применения MIMIO STUDIO в сфере развития умений у дошкольников управлять собственными эмоциональными состояниями. Мы разрабатываем собственные интерактивные игры благодаря программному обеспечению Mimio. Цикл занятий «Планета Эмоцияндия» создан в программе Mimio и рассчитан на индивидуальную или подгрупповую работу с детьми старшего дошкольного возраста (5 – 7 лет).

Цель: формирование у детей старшего дошкольного возраста навыков управления эмоциями.

Задачи.

Обучающие:

1. Закреплять знания детей об эмоциональных состояниях радости, печали, страха, обиды, злости, удивления.

2. Обучать детей анализу своего внутреннего состояния и состояния других людей.

3. Формирование умения строить предложение и выражать свои эмоции. Развивающие:

4. Развивать способность узнавать эмоциональные состояния, формировать адекватные способы управления эмоциональными состояниями в общении с окружающим миром.

5. Развивать мимику через проигрывание упражнений.

6. Развивать у воспитанников чувство эмпатии, рефлексии.

7. Развивать слуховое и зрительное внимание, воображение, мышление. Воспитательные:

8. Воспитывать у детей положительные черты характера, способствующие лучшему взаимопониманию в процессе общения.

Здоровьесберегающие:

9. Способствовать снятию эмоционального напряжения.

Представим содержание структуры занятия из цикла «Планета Эмоцияндия» в таблице 1.

Таблица 1. Содержание структуры занятия из цикла «Планета Эмоцияндия»

| Этап | Цель | Примеры деятельности |
|----------------|-----------------------------------|---|
| Вводный | Мотивация к деятельности | <ul style="list-style-type: none">-Одержать победу над феей Грубости;-освободить героя из замка Грустиплача; -сделать черные лепестки цветика-семицветика яркими и цветными (которые делаются таковыми при выполнении заданий); -превратить замок Тревоги и Страха в замок Радости. |
| Основная часть | Уточнение представлений об эмоции | <ul style="list-style-type: none">-Догадайся по выражению глаз героя, в каком он настроении и назови эту эмоцию (при правильном ответе движение стилуса открывает все лицо персонажа); -герой спрятался за маской. Догадайся по его позе, в каком он настроении и назови эту эмоцию (при правильном ответе движение стилуса открывает все лицо |

| | | |
|--|---|--|
| | | <p>персонажа);</p> <p>-зашифрованные письма. Стилусом ребенок «открывает» конверт, в котором находится последовательность эмоциональных состояний. Задача: расшифровать письмо, составить рассказ с опорой на пиктограммы.</p> |
| | <p>Формирование представлений о способах регуляции эмоционального состояния</p> | <p>-Выберите те способы, которые помогут избавиться от злости. При правильном ответе появляется зеленый значок, при неправильном-красный значок.</p> <p>- Как укрепить в себе смелость? Поможет Смелогор. Он предлагает игру «Мемори», которая открывает нам способы закрепления чувства смелости. Затем просмотренные способы скрываются за шарами, а дети запоминают. По выбору, каждый может показать, какой способ скрывается за шариком, и рассказать, как он может помочь.</p> <p>- На что похожа обида? На большой камень. Комфортно ли нам носить такой камень? Ощущать его тяжесть? Обида дружит со злостью и грустью. И значит, способы, которые помогут справиться с разными</p> |

| | | |
|----------------|-----------|---|
| | | <p>видами обиды, тоже отличаются. На берегу находятся шкатулки, в которых скрыты подсказки, которые помогут, если мы захотим избавиться от Обиды.</p> <p><input type="checkbox"/> Обида+злость: подышать как дракон, прокричать в «Стаканчик с гневом»</p> <p><input type="checkbox"/> Обида+грусть: рассказать другу, обняться.</p> |
| Заключительный | Рефлексия | <p>Дети стоят в кругу, левой рукой показывают выбранный ими палец правой руки. После отвечают на вопрос, в соответствии с выбранным пальцем.</p> <p>М (мизинец) – мыслительный процесс. Что нового и интересного было на занятии?</p> <p>Б (безымянный) – близость цели. Что узнали и чего достигли?</p> <p>С (средний) – состояние духа. Каким было настроение?</p> <p>У (указательный) – услуга, помощь. Кому я сегодня помог (ла, чем порадовал (а) л?</p> <p>Б (большой) – бодрость, физическая форма. Как себя чувствовали, была ли усталость? Что я сделал (а) для своего здоровья?</p> |

Мы предполагаем, что в результате занятий по представленному циклу, созданному в программе Mimio, у детей старшего дошкольного возраста сформируются представления о способах регуляции собственного эмоционального состояния. Данные представления будут способствовать

формированию предпосылок анализа своего внутреннего состояния и состояния других людей, что является одним из условий эффективного развития социального интеллекта дошкольников.

Список литературы

1. Айзенк Г.Ю. Интеллект: новый взгляд / Г.Ю. Айзенк // Вопросы Психологии. –1995. – № 1. – С.111-113.

2. Вахрушева Л.Н. Развитие мыслительной деятельности детей дошкольного возраста: Учебное пособие для студентов педагогических вузов и колледжей / Л.Н. Вахрушева. – М.: Форум, 2012. – 192 с.

3. Исаева И.Ю. Педагогическое сопровождение развития социального интеллекта ребенка в период дошкольного детства : дис. ... канд. пед. наук : 13.01.01. – Ростов-на-Дону, 2011. – 196 с.

4. Калинина Т.В. Управление ДОУ. Новые информационные технологии в дошкольном детстве /Т.В. Калинина – М.: Сфера, 2008. – 225 с.

5. Новицкая Н.С. Управление инновационными процессами в ДОУ /Н.С. Новицкая – М.: Сфера, 2008. – 190 с.

6. Смирнова Е.О. Межличностные отношения дошкольников: диагностика, проблемы, коррекция / Е. О. Смирнова, В. М. Холмогорова. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2005. – 158 с.

7. Фатихова Л.Ф., Сайфутдиярова Е.Ф. Использование возможностей компьютерных игр, построенных с применением технологии Flash, в процессе формирования социальной компетенции у детей с нарушением интеллекта [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-vozmozhnostey-kompyuternyh-igr-postroennyh-s-primeneniem-tehnologii-flash-v-protssesse-formirovanii-sotsialnoy> – (дата обращения: 03.05.2022).

Примеры деятельности с детьми



21. По дороге через море Печали, ребята замечают, что на компасе уже 4 элемента!



22. Перед нами Радужный Замок. Какая эмоция в нем живет? Мы увидим ее, если изучим, как наши органы чувств помогают не грустить! Для этого мы нажимаем на подсказки. Как только мы это узнаем, появится владычица Страны-Радость!

ЦЕЛЬ:
формирование представлений о чувстве радости и способах управления данным чувством.



23. Радость вручает героям еще одну часть компаса!



24. Оля и Коля гуляют по Планете и видят необычное дерево. Это-Дерево Эмоций. Давайте соберем урожай. В корзину со значком



мы поместим эмоции, которые нам нравятся. А в корзину со значком



-те эмоции, которые не нравятся. И вот мы собрали урожай. Что же мы видим? Нам не нравятся эмоции грусти и злости. А знаете ли вы, какое чувство дружит с этими эмоциями?

ЦЕЛЬ:
формирование представлений о чувстве обиды.