

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Хохольский лицей»  
Хохольского муниципального района Воронежской области

Рассмотрено  
на заседании ШМО  
классных руководителей и  
внеурочной деятельности  
протокол № 1 от 27.08.2020г.



(подпись руководителя ШМО)


Согласовано  
заместитель директора по  
ВР Солнцев М.Ю.



(подпись)

28.08.2020г.

Утверждаю  
директор МБОУ  
«Хохольский лицей»  
Ельчанинова С.А.



(подпись)

приказ № 198-ОД  
от 31.08.2020г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**внеурочной деятельности**  
**начального общего образования**  
**«Социально-эмоциональное развитие детей младшего**  
**школьного возраста с применением игровых технологий»**  
**для классов**  
**(духовно-нравственное направление)**

**Разработала:**  
Квасова И.И., ВКК, Кульнева С.Д., СЗД,  
Дорохова В.М., 1КК,

2020-2021 год

### Пояснительная записка

Сегодня мы вступили в новую эпоху – эпоху главенства технологий и быстрых перемен. И в этом сложном мире особенно остро встает вопрос об эмоциональной сфере ребенка, его внутреннем мире переживаний: насколько он использует информацию, заложенную в эмоциях, в ходе общения с другими людьми; насколько он умеет управлять своим эмоциональным состоянием, во многом зависит успешность в его жизни. Не менее важно умение распознавать эмоции других людей и понимать их причины.

Нельзя не отметить еще один вопрос, это вопрос умения самому определять и формировать навыки самостоятельного построения своей жизни у детей и взрослых.

В основе этих умений лежит *эмоциональный интеллект*-способность человека распознавать эмоции, понимать намерения, мотивацию и желание других людей и свои собственные (в дальнейшем и при выборе профессии), а также способность управлять своими эмоциями и оказывать влияние на эмоции других людей в целях решения практических задач.

Развитый эмоциональный интеллект поможет ребенку быть более уверенным в себе, лучше адаптироваться к новым ситуациям и возрастающей учебной нагрузке, легко завязывать дружеские, а в будущем и деловые отношения, быть эффективным в командной работе, разрешать конфликтные ситуации, вести за собой.

Для развития у детей и подростков осознанного подхода к жизни, эмоционального интеллекта, а также таких навыков, как работа в команде, эффективная коммуникация, критическое и креативное мышление были разработаны следующие игровые комплекты: «Палитра эмоций» и «Путь в будущее».

Комплект игры «Палитра эмоций» содержит карточки с изображением эмоций, с сюжетных иллюстраций, а также описание игр, которые помогут научить детей лучше распознавать свои эмоции и эмоции других людей, понимать причины их возникновения и влияния на поведение человека. Все это поможет научиться управлять своим эмоциональным состоянием, адаптироваться к новым ситуациям, выстраивать отношения и многим другим полезным умениям.

В предложенных играх нет победителей и проигравших, потому что самое важное, чему они учат детей, — это сотрудничество, умение вместе добиваться общего результата, оказывать помощь друг другу в затруднительной ситуации.

*Состав игрового комплекта «Палитра эмоций»:*

- Карточки с изображением эмоций людей разного пола и возраста (64 шт.): нейтральное выражение лица, радость, грусть, страх, злость и т.д.
- Карточки со стилизованным изображением эмоций (8шт.)
- Карточки с сюжетными иллюстрациями (40 шт.)
- Карточки с последовательным сюжетом из четырех картинок (10 комплектов)
- Карточки с последовательным сюжетом из трех картинок (5 комплектов)

Игра «Путь в будущее» представляет собой метафору жизненного пути человека от 11 до 40 лет, то есть периода, максимально насыщенного важнейшими решениями. В ходе игры участники самостоятельно выстраивают траекторию жизни персонажа и формируют путь к его целям, осознавая свои внутренние ценности и задачи и сохраняя оптимистический настрой.

Игра позволяет развивать следующие компетенции:

- целеполагание и самоопределение в условиях быстро меняющихся обстоятельств;
- самостоятельность как способность опираться на собственные ценности в ситуации выбора;
- жизнестойкость как систему убеждений человека о себе, мире и отношениях с ним, которые помогают справиться со стрессовыми ситуациями.

Так как игра командная, то она способствует развитию таких навыков, как:

- коммуникативные навыки – умение договариваться, аргументированно отстаивать свою точку зрения, устанавливать и поддерживать контакты для дружбы и сотрудничества;
- навыки командной работы – способность работать эффективно, на общий результат, с пониманием своего вклада и уважением всех членов команды.

**Общая цель игровых комплектов** – способствование социально-эмоциональному развитию детей младшего школьного и подросткового возраста.

**Задачи:**

- Познакомить школьников с многообразием эмоций;
- Развивать умение выражать и распознавать эмоции (радость, злость, грусть, страх, удивление, интерес) у себя и у других людей;
- Расширять эмоциональный словарь школьников;
- Создавать условия для понимания эмоциональной обусловленности поведения и причин возникновения эмоций;
- Способствовать развитию эмпатии, пониманию других людей и оказанию им эмоциональной поддержки.
- Формировать у школьников основы саморегуляции и произвольной регуляции поведения.
- Формировать представление о морально-этических нормах и правилах поведения;
- Познакомить детей с эффективными способами поведения в сложных коммуникативных ситуациях, развивать их коммуникативные навыки;
- Способствовать созданию и поддержанию благоприятного психологического климата в классе.

**Тематическое планирование для 3 класса.  
Игровой комплект «Палитра эмоций»**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование темы</b>	<b>Кол-во часов</b>
1.	Игра «Сортировка».	1
2.	Игра «Изобрази эмоцию».	1
3.	Игра «Назови причину».	1
4.	Игра «Назови причину».	1
5.	Игра «Мемори».	1
6.	Игра «Мемори».	1
7.	Игра «Коллекция».	1
8.	Игра «Как-то раз...»	1
9.	Игра «Угадай и объясни»	1
10.	Игра «Что произошло дальше?»	1
11.	Игра «Я знаю, что ты чувствуешь?»	1
12.	Игра «Собери историю».	1
13.	Игра «Дополни историю».	1

**Тематическое планирование для 4 класса.  
Игра «Путь в будущее».**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование темы</b>	<b>Кол-во часов</b>
	<b>Ключевые моменты игры.</b>	<b>9</b>
1.	Игровое поле.	1
2.	Колесо жизненного баланса.	1
3.	Колесо истории персонажа.	1
4.	Кольцо надпрофессиональных навыков.	1
5.	Надпрофессиональные навыки.	1
6.	Карточки возможностей.	1
7.	Карточки профессий.	1
8.	Карточки событий.	1
9.	Фишки времени.	<b>1</b>
	<b>Логика и этапы игры.</b>	<b>7</b>
1.	Этап 1. Подготовка к игре.	1
2.	Этап 2. Ход игры.	1
3.	Период первый «Школьные годы чудесные».	1
4.	Период второй «Молодость, молодость».	1
5.	Период третий «Пора братья за ум».	1
6.	Подведение итогов.	1
7.	Этап 3. Завершение игры.	1