ЭМОФОН – ПУТЬ К ОСОЗНАННОЙ РЕФЛЕКСИИ ЧЕРЕЗ ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Научный руководитель проекта:
Кудрявцева Екатерина Львовна, к.п.н. (PhD), научный руководитель сетевых международных лабораторий «Инновационные технологии в сфере поликультурного образования» (ЕИ КФУ, УдГУ, БашГУ и др./Россия; Университет им. Масарика/ Чехия; Университет С. Баишева и др./ Казахстан; Университет им. Ю. Добрилы/ Хорватия; Прешов университет/ Словакия; Афинский университет/ Греция и др.); эксперт Федерального реестра научно-технической сферы РФ; эксперт АНО «Центр современных образовательных технологий», ekoudrjavtseva@yahoo.de

Содержание

1. Причины обращения к теме развития физико-эмоциональной компетенции (ДОО) и ее становления до социально-эмоционального интеллекта (школа-андрагогика). Поколение Z (моно- и билингвы) в VUCA-мире: дефициты и ресурсы.
2. Что такое физико-эмоциональная компетенция и эмоциональный интеллект. Взгляд в мир!
3. Почему игра? Основания для обращения к игре при развитии эмоциональный сферы и ее осознанной вербализации.
4. Факторы, принятые в расчет при проектировании технологии ЭМОФОН. Теоретическая база и описание модели. Стадии апробации и модернизации. Инновационная составляющая. – все, что вам нужно для отчетов и планов
5. Практическая реализация технологии: **Эмофон с Йохокуб**
6. Библиография по теме (выборка)

МЫ КАЖДЫЙ МИГ МОДЕЛИРУЕМ МИР ЗАНОВО. УМЕЕМ ЛИ МЫ ЭТО ДЕЛАТЬ?

Как помочь обрести этот опыт и коллекцию опорных моделей детям?

ТОЛЬКО ЧЕРЕЗ ИХ СОБСТВЕННЫЙ ОПЫТ – В ОТКРЫТОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ. БЕЗ ДИКТАТА ПЕДАГОГА-ВЗРОСЛОГО, А С ЕГО ИНТЕРЕСОМ!

Типы проектов:

Дизайнерский

Инженерный (системно-перспективный)

Творческий (продуктивно-прикладной)

Научный (научно-исследовательский)

Итоговый учебный (концептуальный)

Базовый учебный (систематизирующий)

Все перечисленные типы проектов м.б.: личностно- или социально-значимыми, коммерческими (предпринимательскими) или некоммерческими.

Типы мышления:

Дизайнерское

Перспективное (прогнозирующее, превентивное)

Дивергентное

Цифровое (дигитальное)

Критическое

Логическое

Кумулятивное

Образование длиною в жизнь как система:

Становящиеся в процессе рефлексии личностные качества и поведенческие характеристики

(Само)образование в диалоге культур (кросс-культурное)

Информальное и самообразование

Дополнительное образование и неформальное обучение

Общее образование

Деятельность индивидуума:

Трансфер результата для повсеместного закрытия лакун

Подтверждение гипотез, формулировка и валидация доказательств (практико-ориенитированного результата)

Расширение доказательств и рождение гипотез

Определение лакун (от ощущения к доказательству)

Информация о существующем и интерес к ее развитию

Уровни (само)образования (возможны в любом возрасте, не связаны с профессией):

Я получаю результат и транслирую его так, чтобы помочь коллегам закрыть идентичные и родственные лакуны. И инициировать, возможно, дальнейшие исследования. Потому что открытие в сетевой науке - это цепочка открытий. - **Уровень менеджера (самого себя) и лидера (команды)** (дизайнерское мышление)

Новую гипотезу я апробирую на практике, с подключением коллег, работающих в смежных дисциплинах и др. странах (проверка на междисциплинарном уровне в интеркультурном контексте) - **Уровень исследователя** (перспективное мышление, базирующееся в т.ч. на ретроспеции)

Эти ситуации накапливаются с накоплением моего опыта и переходят из раздела частных примеров в раздел доказательств наличия некоей константы, требующей пересмотреть гипотезу или создать новую гипотезу. - **Уровень учителя** (критическое мышление)

От информации о существующем я иду к пониманию того, что чего-то (пока не сформулированного понятийно, не объективированного) не хватает, потому что... Например, я знаю гипотезу Сепира-Уорфа, но есть ситуации ее не нарушающие полностью, но заставляющие задуматься о ее расширении. - **Уровень студента** (логическое мышление)

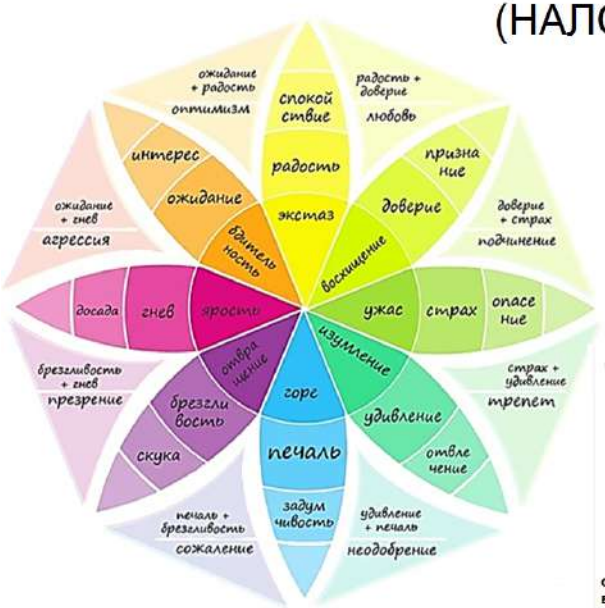
Есть информация о существующем, я ее узнаю. - **Уровень ученика** (кумулятивное мышление).

Е.Л. Кудрявцева, http://bilingual-online.net

ЦЕЛЬ – ПОМОЧЬ РЕБЕНКУ ПРОХОДИТЬ САМОМУ ВСЕ ЭТАПЫ СТАНОВЛЕНИЯ В КАЖДЫЙ ВОЗРАСТНОЙ ПЕРИОД. ДЛЯ ЭТОГО НЕОБХОДИМО РЕФЛЕКСИЯ!

Именно осознанная рефлексия – в основе самомотивации и умении мотивировать других

ОКТАЛИЗЫ ПЛУТЧИКА И Ю-КАЙ ЧУ
(НАЛОЖЕНИЕ ДРУГ НА ДРУГА)



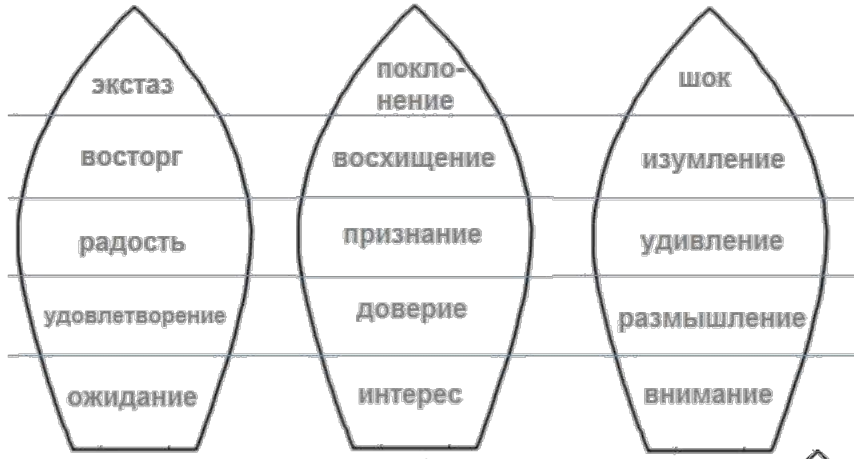
Октализ эмоций Роберта Плутчика (традиционно называется «колесом эмоций»). При использовании цветовую маркировку лучше снимать, заменять на свойственную вашей этнокультуре.

Октализ мотивации Ю-Кай Чу, дающий возможность саморефлексии по мотиваторам деятельности с выходом на выбор «призвания», создание команды...

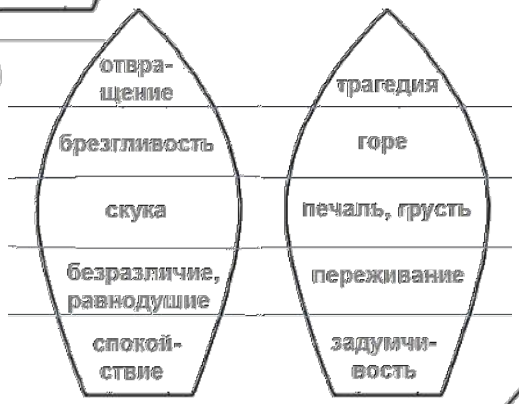
При прочтении по часовой стрелке - инструмент саморефлексии относительно проектных (и игровых, идентичных проектным) технологий

РАЗВИТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА В КОМАНДЕ И ИНДИВИДУАЛЬНО ПРИ НАЛОЖЕНИИ ОКТАЛИЗОВ

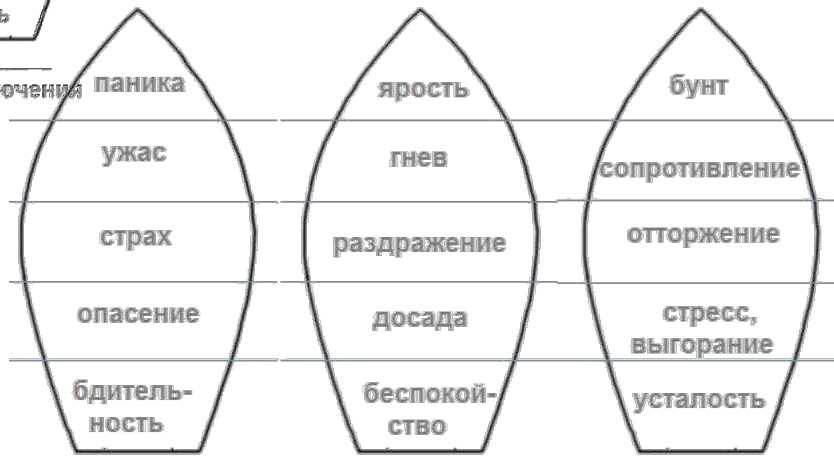
Цветовая гамма индивидуальна. Предложенный Р. Плутчиком вариант взят нами за основу.



позитивные начала эмоций (3 лепестка)

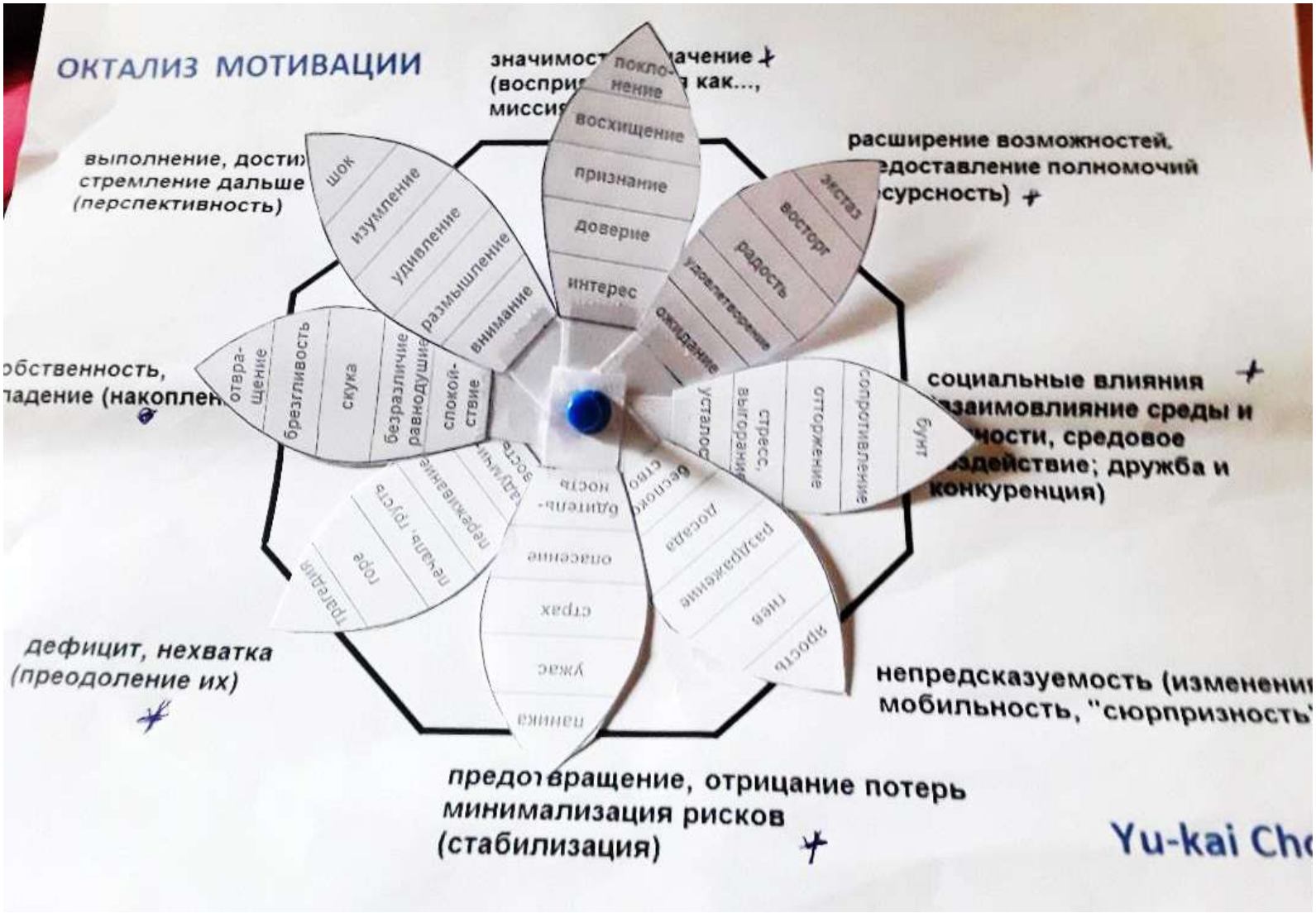


эмоции "перехода"/ переключения
(2 лепестка)



негативные начала эмоций (3 лепестка)

Научн.рук-ль Е.Л. Кудрявцева

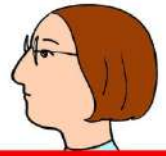


Международные сетевые лаборатории ЕИ КФУ, РФ - ФРГ

Умеет ли рефлексировать дитя XX1 века?

Автор: Е.Л. Кудрявцева
http://bilingual-online.net

ПЕДАГОГ XX ВЕКА



Образное мышление (философ, писатель, художник)
Поиск (недостаток) информации
Запоминание результата
Работа в кластерах (предметных, понятийных…)
Интернет и гаджеты – объект освоения и усвоения
Ориентация на общую образованность

УЧЕНИК XXI ВЕКА

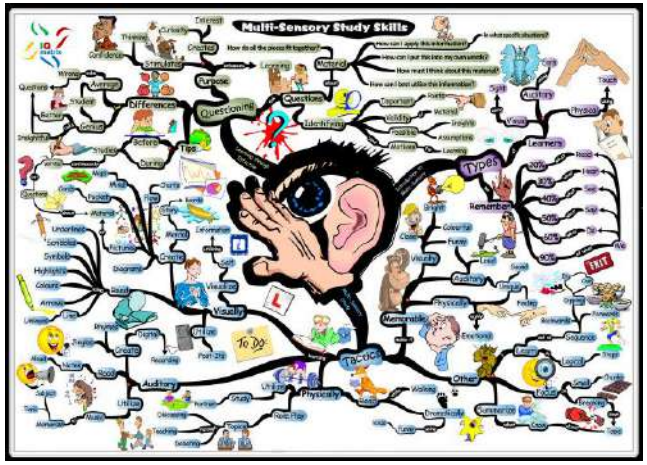
Клиповое мышление (пожарный, спасатель, пилот формулы 1)
Фильтрация информации (избыток)
Запоминание дороги к результату
Жизнь меж кластеров (междисциплинарная реальность, требующая новых определений и не вписывающаяся в понятия XX в., преобразующая их)
Интернет и гаджеты – реальность, инструмент
Практикоориентированное образование длиною в жизнь

… иное дело – билингвы…

Автор: Е.Л. Кудрявцева
http://bilingual-online.net

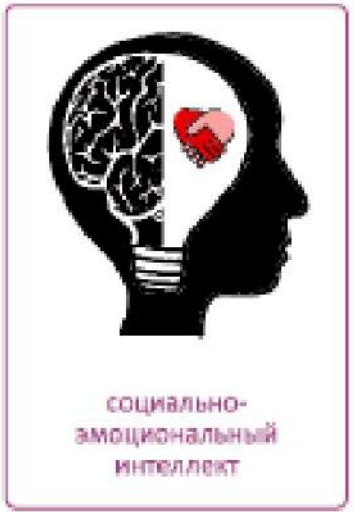
Рефлексия – системная, осознанная, многоуровневая:

- от физиологической
- к эмоциональной
- информационной
- и деятельностной (продуктивной)



Что такое эмоциональный интеллект?

Правильно: социально-эмоциональный интеллект



Часть надстроечной системы КПЛ

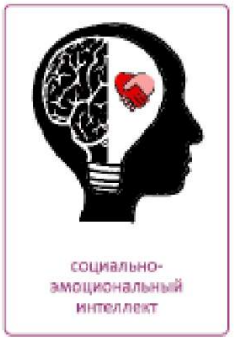
Основа – базовая система КПЛ

Физико-эмоциональная компетенция (Я-компетентция)

способность рефлексировать, осознавать и управлять своим физическим и психическим состоянием и их проявлениями вовне; способствовать оптимизации условий для сохранения и укрепления психического и физического здоровья своего и других людей; понимание человеческого организма как единой системы в его взаимодействии с окружающей средой

1. Я чувствую и знаю свое тело, его внутренние и внешние особенности, потребности и проявления, и регулярно слежу за их изменениями.
2. Я веду здоровый образ жизни, ориентируюсь на особенности и потребности своего организма.
3. Если я чувствую в своем организме отклонения от его нормы, то я знаю что делать, чтобы вернуться к нормальному (оптимальному) состоянию.
4. Я понимаю, что одежда, питание и т.п. должны не столько следовать моде, сколько отвечать потребностям моего организма и окружающей ситуации.
5. Я осознаю взаимосвязь между физическим и психическим (эмоциональным) состоянием и стремлюсь к эмоциональной стабильности, преобладанию позитивных эмоций.
6. Я умею противостоять негативному физическому и психическому воздействию на меня со стороны внешних факторов (в том числе других людей). Я понимаю, что все ситуации временны и не стоят преувеличенной реакции, стресса. Я знаю и соблюдаю границы своего и чужого личностного пространства.
7. В случае ухудшения своего состояния я анализирую предшествующие этому ситуации и события, чтобы выявить первопричину и способствовать ее устранению.
8. Я знаком(а) с некоторыми приемами аутогенной тренировки и релаксации и регулярно использую их для снятия стресса и усталости.
9. Я не занимаюсь самолечением и знаю, что для получения объективного диагноза необходима консультация нескольких специалистов.
10. Я не делаю ничего, что могло бы повредить моему здоровью, и избегаю людей и ситуаций, могущих нарушить мой баланс (физический и психический).

Социально-эмоциональный интеллект



способность осознавать свои и чужие эмоциональные состояния и учитывать их возможные причины и следствия в межличностном взаимодействии, ответственно управляя ими с целью продуктивного и перспективного сотрудничества

1.Я способен (способна) идентифицировать (понимать) свои эмоции и эмоции окружающих и управлять ими с целью позитивизации.
2.Я способен (способна) направлять и использовать эмоциональные состояния в процессе формулировки (позитивной, без отрицаний) и решения задач (НЕ проблем) своих и других людей.
3.Я стараюсь сохранять в любой ситуации если не позитивный, то нейтральный эмоциональный настрой, и транслировать его на окружающих для оптимального разрешения данной ситуации.
4.Я понимаю, что успокоить человека (настроить его нейтрально или позитивно) можно, только зная его ситуацию и его индивидуальную специфику (национальность, возраст, гендер и т.п.); и всегда стараюсь сначала понять, а затем действовать.
5.Я понимаю, что проявление эмоциональных состояний вовне у различных людей (возраст, этнокультура, религия, тип характера и т.п.) различаются; и никогда не сужу о других по себе (своим проявлениям эмоциональных состояний).
6.Я понимаю, что взаимный позитивный эмоциональный контакт и настрой являются фундаментом успешного долгосрочного сотрудничества (катализатором отношений) и стремлюсь «настроиться» на своих партнеров (собеседников), учесть их эмоциональное состояние, тип личности и т.п.
7.Я знаю, насколько опасно игнорировать свои и чужие эмоциональные состояния. Это может привести к выгоранию, стрессу, серьезным психическим и физическим заболеваниям. Я всегда внимательно отслеживаю и своевременно реагирую на эмоциональные «сигналы».
8.Я владею рядом достаточно универсальных приемов улучшения эмоциональных состояний и при необходимости прибегаю к ним, соблюдая осторожность (например, комплименты, подарки, награды и поощрения и т.п.).
9.Я знаю, что эмоциональные состояния относятся к личной (частной) сфере человеческой жизни, и никогда не вмешиваюсь со своими советами и не предлагаю не запрашиваемую у меня помощь.
10.Я внимателен (внимательна), в том числе, к невербальным сигналам эмоциональных состояний; способен (способна) к эмпатии (сочувствию, сопереживанию), катарсису (эмоциональному соучастию через наблюдение); но не позволяю эмоциям и чувствам других людей негативно влиять на себя (подавлять себя), умею ставить осознанные барьеры для трансляции негативных эмоций.

Почему ИГРА?

- Человеку в любом возрасте интереснее мыслить, чем запоминать.
- Обретенное в процессе игры становится НЕ знанием, а ОПЫТОМ (присвоением знания).

- Процесс ИГРЫ – поиск и открытие нового при разрешении проблемной ситуации.
- Вопросы «почему?», «как ты считаешь?», «зачем?», «с какой целью?» - проблемные; они направлены на развитие мышления.
- Вопросы «Где?», «что?», «когда?», «какой?», «сколько?» контролируют память.
- Никого нельзя заставить мыслить, никому нельзя запретить мыслить. Мышление в ИГРЕ свободно и самостоятельно.

Высшая ценность игр - не в результате, как в учении и труде, а в самом процессе игры, свободно организуемом играющими.

Каждая игра реализуется в нескольких контекстах:
- биографическом игрока;
- ситуативном (в т.ч. историческом);
- этнокультурном нации-создателя игры

О чем мы не говорим в мобильном и гиперинтенсивном XX1 веке?

Признаки дидактической игры

- Наличие игровой ситуации
- Наличие неизменных четких правил
- Наличие системы оценивания
- Наличие порядка действий или регламента.

Основные функции дидактических игр:

- функция формирования устойчивого интереса к учению; образование длинною в жизнь
- функция формирования собственно учебной деятельности; коммуникативной компетенции, образовательной компетенции с до 60% самообразования
- функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;
- функция формирования адекватных взаимоотношений и освоение социальных ролей.

http://didactlearningapps.blogspot.de/p/lblfrnbx.html

Функции игры:

1) средство социализации личности
2) сфера эмоционально насыщенной коммуникации, объединяющей людей с различным социальным положением и профессиональным опытом
3) сохранение, воспроизводство и модификация архаичных навыков и ценностей, утративших свой первоначальный практический смысл;
4) элемент творческого поиска, высвобождающий сознание от стереотипов;
5) способ построения вероятностных моделей исследуемых явлений;
6) открытие своих индивидуальных качеств.
7) Й. Хейзинга в своей классической работе «Homo Ludens» (1938) определил еще одну функцию игру - культурогенезную, доказав, что все социокультурные системы (политика, наука, религия, право и др.) изначально вышли из игры как процесса самоорганизации и со временем через ритуализацию были закреплены институционально. «Культура, в ее первоначальных фазах, играет» и «без поддержания определенного игрового поведения культура вообще невозможна» [Хёйзинга, 1938: 168; 105].

Особенности игр нового поколения

- **пересмотр и модуляция существующих правил (рамочных).** Правила игр нового поколения должны быть адаптируемы к играющим, индивидуально-мобильны. Оптимальный вариант – модульные правила, отвечающие потребностям каждой целевой группы (возрастной, социальной, профессиональной**);**
- **полифункционализация, позволяющая за счет набора простейших игровых компонентов и их минимальной перестановки получить максимальное количество игровых модулей как единую систему.** Систему, подлежащую развитию и расширению каждым игроком, и, тем самым, самомодифицирующуюся и саморазвивающуюся.

Ключевые признаки игры XX1 века

1) направленность на деклиширование, дестереотипизацию сознания (дети не имеют собственных стереотипов, они передаются им взрослым сообществом); постановка нестандартных задач или формирование нестандартной ситуации;

2) делокализация, развитие мобильного (адаптивного) мышления, мобильных точек зрения, креативизация сознания;

3) предъявление образцов использования новых технологий в быту и образовательном процессе, мотивирование к образованию длинною в жизнь как к сотворчеству (список модулей игры «открыт» как для различных возрастных групп, так и для различных этнолингвокультурных и профессиональных сообществ);

4) снятие синдрома выгорания как «учащегося», так и «учителя» (в широком понимании данных понятий) за счет смены видов и форм деятельности и учета интересов субъектов деятельности;

5) интерактивность (в широком понимании этого слова: может быть разыграна как индивидуально, так и в паре, группе и т.д.);

6) мобильность и саморазвитие, становление игры в процессе игры (см. выше);

7) модульность, привязанность к одним и тем же игровым объектам (карточкам, игрушкам и пр.), но предназначенность для различных целевых групп;

8) полифункциональность (пригодность, например, психологам - для диагностики; педагогам – для отработки знаний, умений и навыков, а затем формирования компетенций и т.д.).

9) введение индивидуума в мир этнокультуры (реализация преемственности поколений не в сказительстве/сказке, а в игре, включая трансляцию норм, правил, ценностей, задач с их преобразованием с учетом реалий дня сегодняшнего);

10) помощь в ориентации в системе социальных и межличностных ролей и отношений в поликультурном пространстве; формирование культуры коммуникации в межкультурном пространстве (основанного на чувстве безопасности и принятия в данное пространство со стороны других его членов).

11) управление агрессией, аффектами, выгоранием (по Хёйзинге вслед за «катарсисом» Аристотеля); переключения их в игровой мир из реального (война как игра, спорт как замена военным баталиям);

12) моделирования случайностей и возможностей (начало заложено в биржевой игре и тотализаторе, лото и пр.) с поиском вариантов выхода из них и др.

Откуда наши эмоджи?

Это НЕ эмоджи ФБ и интернета! Разработка психолога и методиста!

На настоящее время «Эмофон» - единственный измерительно-развивающий инструмент, направленный на диагностику и актуализацию эмоционально-когнитивной компетенции (т.н. эмоционального интеллекта) с возраста 2-2,5 лет до андрагогики.

Факторы, принятые в расчет при проектировании технологии

- «Эмофон» учитывает интеркультурный и инклюзивный характер современного образования, предлагая инструмент моментальной обратной связи между всеми участниками образовательного процесса (на невербальном и вербальном уровне, с учетом развития соответствующих компетенций в опыте коммуникации).
- Он дает возможность разноуровневого (в т.ч. вербального и невербального, деятельностного и образного, игрового и проектного) входа в эмоционально-когнитивный контент.
- Поскольку «Эмофон» является одной из составляющих «Компетентностного портфолио», то он реализует индивидуальный компетентностный подход в форме индивидуального и группового: (само)наблюдения, (само)рефлексии с выходом на (само)мотивацию.
- Учитывая специфику VUCA-мира образования в связи с его изменчивостью (перемены как норма и стабилизаторы полярных ситуаций и результирующих из них состояний), «Эмофон» является модульным (как на горизонтальном, внутри одной возрастной категории пользователей; так и на вертикальном – межвозрастном уровне).
- Поскольку оптимальное обретение ЗУНов (именно знания, а не информации о постороннем знании) и перехода в компетенции – это самостоятельная деятельность индивидуума в относительно безопасном ее варианте, «Эмофон» прибегает к геймификации (игровые модули).
- Системный характер инструмента (необходимость преемственности на всех уровнях образования как стабилизирующий фактор) реализован за счет соблюдения принципа иммерсионного погружения «от простого – к сложному» (начиная с расширения спектра рассматриваемых эмоций, заканчивая предложенными игровыми, проектными модулями их использования в практике образования).
- Тем самым, инструмент может использоваться с успехом в разновозрастных, разноуровневых аудиториях.

Теоретическая база модели

- «Эмофон» создан как модуль практикуемой консорциумом проекта технологии «Умного образовательного пространства» («говорящие стены», «умный пол» и «полифункциональные умные игрушки»), берущей свои истоки в педагогике Э. Реджио (Италия), М. Монтессори (Франция) и эстонского адаптивного варианта технологии «Детский сад и школа без насилия» (Дания-Эстония).
- «Эмофон» учитывает онтогенез развития ребенка для оптимальной поддержки его эмоционально-когнитивного развития (с 3х ключевых эмоций в возрасте 2,5-3 лет к 5 эмоциям в 5 лет, 7 – в 6 лет и 10 в 7 лет; в игровой форме, с использованием нескольких поддерживающих каналов восприятия – тактильного, зрительного и, по мере необходимости, обонятельного, при наполнении фигурок высушенными лекарственными травами для детей без аллергических реакций).
- При создании «Эмофона» учитывалась теория и практика развития цветовосприятия как на международном уровне (начиная с теории воздействия цвета на человека Платона и Аристотелы; заканчивая работами Генриха Фрилинг, Ксавера Ауэра, Г.Э. Бреслава, Б. Базыма и др.), так и ее адаптация к РФ (Карасевой А.В. , Егорова А.С., Ипполитовой О.В. и Поташевой Н.Г., Андреевой О.С. и др. – см. cyberleninka.ru).
- Наконец, был использован опыт соположения при тренинговых мероприятиях в подростковой и взрослой аудитории октализа мотивации Ю-Кай Чу и октализа (колеса) эмоций Роберта Плутчика, с учетом адаптации последнего по цветовому фону эмоций к картине мира носителей русского языка как родного

Описание модели

«Эмофон» основан на входе человека и группы в развитие эмоционального интеллекта через эмпатию (положительный фон коммуникации «вокруг» составляющих «Эмофона» достигается не только учетом онтогенеза эгоцентризма личности дошкольника 2-4 лет и важностью Я-компетенции для школьников, студентов и взрослых, как базовой компетенции личности, но и приятными тактильными ощущениями – за счет использования экологичного материала при изготовлении «Эмофона»).

Основная задача «Эмофона» - активизировать саморефлексию (сначала на невербальном уровне), а затем способствовать вербализации личностью своих ощущений.

Также большое внимание уделяется эмоционально-когнитивному развитию, основанному на наблюдении и концентрации внимания на проявлении окружающими различных эмоциональных состояний (мимика) и соположении их с собственными ощущениями и реакциями в похожих ситуациях (становление и актуализация логических взаимосвязей между эмоциями и их проявлениями вовне, в т.ч. у носителей различных этнолингвокультур).

Мы рекомендуем данный инструмент как систему – в т.ч. для самооценки деятельности детей в дошкольной организации и учеников с 1 по 10 класс, в вузе, взрослых – в андрагогике – как обратную связь с педагогом, руководителем тренинга, команды, проекта о его успешности и своих точках роста. Игры на основе данной технологии – прекрасная возможность комплексной диагностики с выходом на индивидуальное развитие ребенка, подростка и даже взрослого.

Для детей дошкольного и начального школьного возраста «Эмофон» реализуется в рефлексивно-деятельностном формате. Для учащихся начальной школы – в рефлексивно-игровом формате. В средней и старшей школе, вузе и поствузовском (само)образовании реализация происходит в рефлексивно-проектом варианте.

Новизна и инновационная составляющая: Специфика технологии – в ее модульности (в общей системе портфолио), интерактивности и легко адаптируемом под конкретные целевые группы характере контента. Не требует специального кадрового обеспечения. Возможна индивидуальная и групповая работа с различным целеполаганием участников.
Опора на эмоционально-когнитивную компетенцию личности как основание ее самомотивации – с развитием в системное самообразование длинною в жизнь; и на игровую (ДОО-начальное образование) и проектную (средняя-старшая школа-вуз-поствузовское (само)образование) деятельность.

Потенциал прикладного применения (добавочная полезная стоимость инноваций, масштабируемость): кроме указанных выше областей применения (см. Опыт применения модели) также в коррекционной педагогике (для обратной связи с детьми с ОВЗ, в т.ч. множественными нарушениями); диагностике проблем социализации и индивидуального эмоционально-когнитивного развития (психология); менеджменте, в первую очередь проектном (для определения эмоционального климата в коллективе).

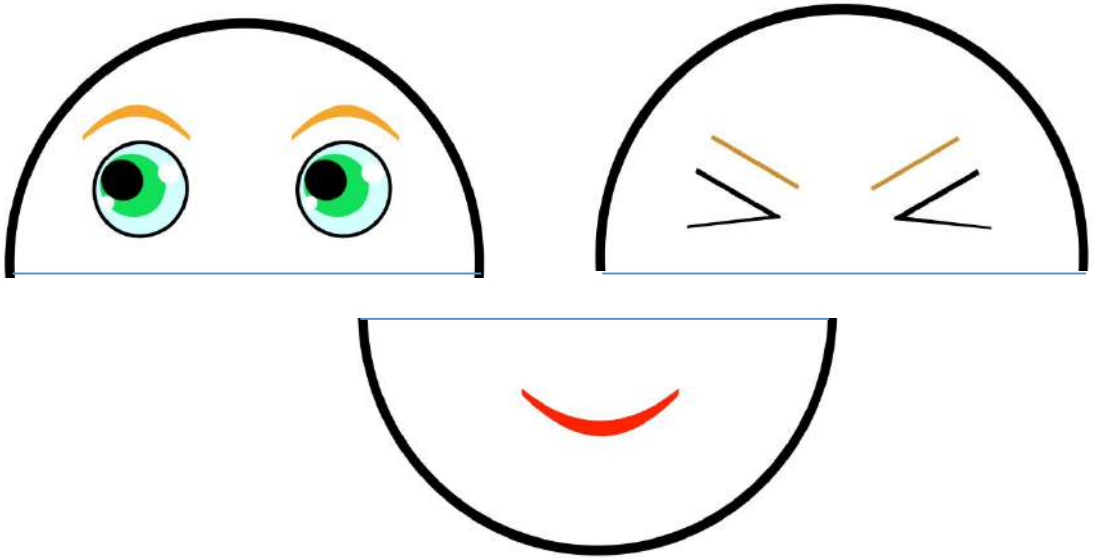
ЙОХОКУБ ОТВЕЧАЕТ ТРЕБОВАНИЯМ ВРЕМЕНИ – СВОБОДНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРОСТРАНСТВА И ОБЪЕКТОВ ИГРЫ, РОЖДЕНИЕ СИТУАЦИИ ИЗ РЕАЛЬНОСТИ И ОБЪЕКТА; ЗАДЕЙСТВОВАНИЕ ТАКТИЛЬНОСТИ

ЭМО-ФОН С ЙОХОКУБ

I. С не соединенными друг с другом кубиками с эмоджи (3 отдельных кубика):
- **Эмо-дубли** (*зеркало*) Посмотри на ротик эмоджи – изобрази его сам(а) перед зеркалом. Как ты думаешь, что чувствует этот человечек-эмоджи?
Теперь посмотри на его глаза – прими такое же выражение лица. Что ты чувствуешь?
Изобрази теперь выражение глаз и рта одновременно. Что ты чувствуешь?
*Как ты это назовешь?
**Какой цвет похож на твои ощущения? Почему?
- **Эмо-граф** (*зеркало, карандаши, бумага*) Вспомни, как ты себя чувствовал(а), когда тебя кто-то обидел. Посмотри в зеркало. Нарисуй свое выражение лица. Теперь найди похожее выражение у эмоджи на кубе.
- **Эмо-фон** *(кубики с эмоциями)* Выбери одну эмоцию на картинке/загадай ее и запомни! и сыграй эмоцию на ней. Пусть другие отгадают – что это за эмоция и найдут кубик с этой эмоцией (социальный аспект, осознание связи между «чувствую» и «реализую» и «понимают»).
* Вспомни и расскажи ситуацию/историю – когда/почему эмоджи так себя чувствует (для связи физиологии и психологии, социального и личностного)
Вариант: Брось кубик и посмотри, какая эмоджи выпадет на нем (окажется сверху). Изобрази ее (сам(а) или вместе с друзьями).

ЭМО-КОНСТРУКТОР

- Соотнесение верхней и нижней части лица при определенной эмоции (проблематично при клиповом мышлении)
- Важно не только соотнести, но и аргументировать
- Формат игры подобен «Тяни-толкай» (эмоджи разрезаются пополам и наклеивается каждая половинка на свой кубик; задача – подобрать вторую «соответствующую» половинку или наоборот, создать новую эмоцию и рассказать о ней – см. эмоции на стыке двух у Плутчика!)

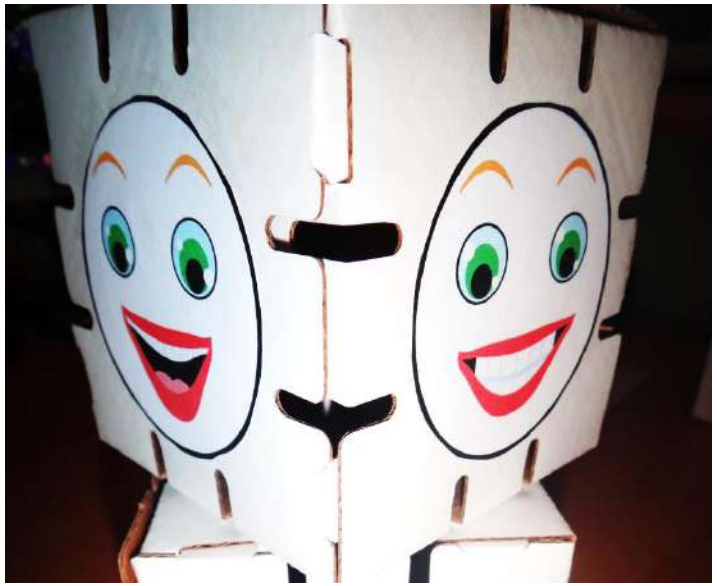


Варианты задач:

- собери и назови эмоцию
- собери и назови варианты эмоций (чем больше, тем лучше)
- вращая кубики, называй каждый раз получающуюся эмоцию и придумывай/ вспоминай ситуацию, когда ты или другой человек ее испытывал
- какой сказочный герой испытывает какую эмоцию (можно с карточками «Мульт-контакта»)

ЭМО-ФОН С ЙОХОКУБ

- **Эмо-стори** (сторителлинг) *(кубики с эмоциями, можно бумага и карандаш для записей)* Выбери осознанно или путем случайного выбора (бросая кубики) на каждом кубике по 1 эмоции (если играют несколько человек, то каждый может взять по 1 кубику и выбрать свою эмоцию).
Теперь расставь эти эмоции-кубики по порядку (последовательности выпадения – сложнее, или установив свою последовательность - проще). И – придумай короткую историю, герои которой испытывают именно такие эмоции. Запиши и расскажи ее.
Можно не бросать кубики, а набрать их на скрепы (скрепить друг с другом в ряд скрепами 3 кубика) и вращать, «собирая» нужную последовательность. Причем, *начинать можно как со сбора кубиков и придумывания истории по ним, так и с истории (например, сказки)*, - для персонажей которой дети подбирают соответствующие ситуациям сказки эмоции (см. **Эмо-комментирование**).
Вариант: Потом можно перемешать эмоции и предложить слушателям по истории восстановить правильный порядок, пересказать историю; или составить с теми же эмоциями в новой последовательности новую историю.
До этого рекомендуется дать игрокам листочек с правилом составления историй:
Зачин – Жил(и)-был(и) герои истории… Где? и когда? (если это важно для истории)
Завязка – И был(о,а,и) у них… или не был(о,а,и) (то, что исчезло и нужно добыть)
Основная часть – Что сделали герои, чтобы получить необходимое (шаги, действия)
Кульминация – Как они получили искомое?
Развязка – Что было после этого, что они с полученным сделали?
Эпилог – Зачем все это рассказано?
Важны эмоции, испытываемые героями на каждом этапе истории. И – краткость истории (вычленение самого важного) без утраты связности. Одновременно идет отработка я- и социо-компетенции.



Варианты текстов:

- Как здорово, что ты пришел! Давай поиграем вместе!!
- Ура! Каникулы! Мама, пошли в лес за грибами!
- Как здорово у тебя получается! Я тоже так хочу!!!

ЭМО-ФОН С ЙОХОКУБ

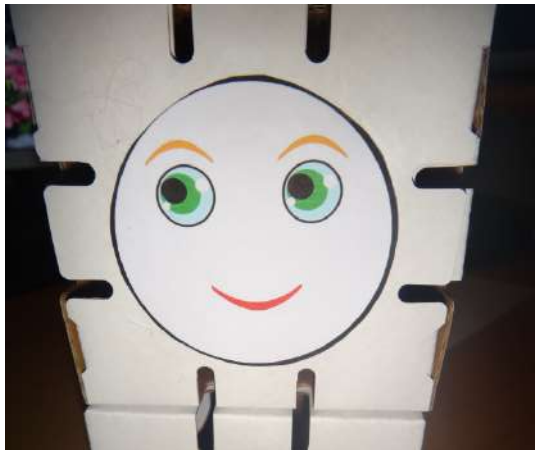
- Эмо-комментирование *(кубики с эмоциями, можно бумага и карандаш для записей)*

Вам кажется, что дети невнимательно (нефункционально) слушают читаемый текст? Значит, есть необходимость провести эмо-комментирование!

Раздайте каждому ребенку по 1 эмо-кубику (можно для более старших дать цветовые кубики, но это усложнит работу и направит ее в более субъективную область, требующую проговаривания и отслеживания индивидуальной реакции учеников на цвета). И попросите их показывать вам одну из сторон кубика тогда, когда вы скажите слово «Эмоция!» во время чтения. Причем, уточните, что показать смогут не все, так как не у всех кубики одинаковые.

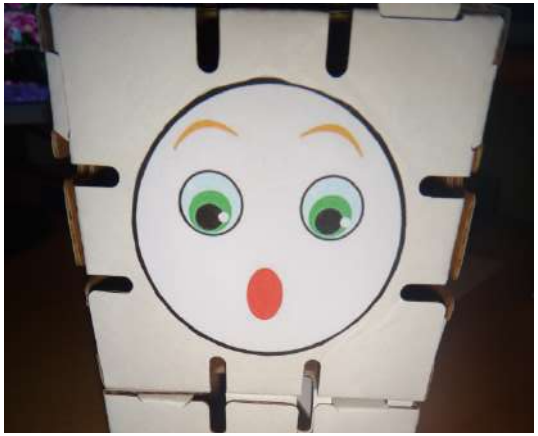
Время от времени, во время чтения, прерывайте его словом «Эмоция!» там, где эмоция более ярко выражена, понятна из ситуативного контекста. И смотрите: скорость реакции и правильность показанных эмоджи.

Если вы с чем-то не согласны, уточняйте – в чем причина выбора данного эмоджи. Но ни в коем случае не давите на ребенка и не произносите слова «Ошибка»!



Что чувствовала золотая рыбка,
слушая желания старика:

…Надобно ей новое корыто;
Наше-то совсем раскололось».
Отвечает золотая рыбка:
«Не печалься, ступай себе с богом,
Будет вам новое корыто».



Уж не хочет быть она крестьянкой,
Хочет быть столбовою дворянкой».
Отвечает золотая рыбка:
«Не печалься, ступай себе с богом».

Могут работать со всей парой – цвет и эмоджи. Тогда детям понятно, почему море синее темнеет и чернеет в конце.

ЭМО-ФОН С ЙОХОКУБ

II. С соединенными друг с другом парочками вращающихся кубиками

Начинать работу на совмещение цвета и эмоции друг с другом лучше всего в формате «парочек»: 1 кубик с 4 эмоциями и 1 кубик с соответствующими им цветами.

Работая с «Эмо-фоном», важно помнить, что есть БАЗОВЫЕ, ОСНОВНЫЕ эмоции, а есть НАДСТРОЕЧНЫЕ, которые детям сложнее определить. Поэтому при наклейке эмоций и цветов на кубики и введении таких кубиков в игру - мы рекомендуем начинать с базовых (гнев, покой, печаль, страх), а затем переходить на остальные. То есть сначала появляются и отыгрываются во всех вариантах 2 кубика (1 парочка), потом добавляются еще 2 (2ая парочка) и наконец 3тья парочка.

Для продвинутых игроков кубики из разных парочек можно смешивать – выходя на игру на аргументацию цвета эмоции.

Также не забывайте, что у каждого человека – свое цветовосприятие и отношение к цвету, с учетом его опыта. Поэтому игроки не обязательно должны «попадать» именно в выбранные нами цвета. Они могут предложить свои варианты «парочек». Важна аргументация (помогающая понять «правильность» прочтения эмоции): почему именно этот цвет связан с данной эмоцией.

Подходят ли друг к другу цвета и эмоции?
Что значит эмоджи для вас? А что – цвет?

ЭМО-ФОН С ЙОХОКУБ

- Эмо-рубик Берутся 2 соединенных скрепами вращающихся кубика: 1 с базовыми эмоциями и 1 с соответствующими им цветами. Задача игрока: восстановить правильный порядок эмоджи в отношении цветов и аргументировать свой выбор.

- Внимание! Аргументация приоритетна! Игрок не должен «совпасть» с вашим цветовосприятием, но должен в объяснении правильно раскрыть смысл эмоджи.

ЭМО-ФОН С ЙОХОКУБ

- **Эмо-лот** К 2м уже соединенным прикрепляем так же скрепами еще 2 так, чтобы снаружи оказались 2 цветовых кубика, а внутри 2 кубика с эмоджи. При этом первая пара – базовые эмоция, а вторая – «надстроечные», визуально не похожие на них.
Игрок прокручивает всю четверку, подбирая эмоции, по его мнению, легко переходящие друг в друга. И называет ситуации, в которых подобный переход возможен. И как его ускорить (для позитивного перехода) или предупредить (для негативного).

ЭМО-ФОН С ЙОХОКУБ

III. С соединенными друг с другом в формате «Эмо-счёты» кубиками с эмоджи (3 кубика с эмоджи в 1 ряду на вертящемся стержне; 3 – с цветами, во втором ряду, тоже на стержне; друг над другом так, что цвета кубика с цветами соответствуют эмоджи на кубике с эмоциями над ним):

- **Эмо-светофор** Нужно подобрать цвет, соответствующий состоянию игрока здесь и сейчас. А затем – эмоджи, отражающее это состояние. И посмотреть на соответствие цвета и эмоции. Для усложнения этого варианта игры: не размещать кубик с цветами для данных эмоджи под кубиком с данными эмоджи, а разместить все вперемешку. Чтобы цвет эмоджи верхнего ряда мог оказаться на любом из трех кубиков нижнего ряда.

С дошкольниками эта игра проводится сначала – в обсуждении цветов окружающего нас мира:
- что вокруг нас какого цвета и какие эмоции, желания вызывает (рекомендуется не только использовать картинки с изображением солнышка, тумана, ночи, листиков деревьев весной, летом и осенью; красного светофора, зеленого светофора и желтого светофора и т.д., но и осмотреться вокруг и отрефлексировать свои состояния относительно реальных объектов: того же солнца за окном…)
- в какой цвет мы бы перекрасили …. (для педагога – сигнал, что не нравится детям, что их раздражает, что нужно изменить);
- какое эмоджи мы бы наклеили на… (можно использовать разрезанные на заготовки для кубиков эмоджи из набора, но прикреплять не клея сами эмоджи, так как они потом потребуются для кубиков, а крепя их на пластилин).

ЭМО-ФОН С ЙОХОКУБ

Эмо-тактильность (*потребуются круги или из разных материалов или материалы для наклеивания на цветовые круги путем «обсыпания»*).
Продолжая работать в системе «Эмофона» в формате «Эмо-счёты» с рядами: 3 кубика эмоций на 1 уровне и 3 кубика цветов на 2 уровне, можно сделать тактильным цветовой ряд: используя не просто круги разных цветов, а круги данных цветов из соответствующих материалов, связанных с отраженной цветом эмоцией (например, равнодушие – белый цвет, просто белый лист бумаги, ровный и немного скользкий; злость, ненависть – красный цвет, что-то колючее, игольчатое; стремление к общению – рыжий цвет – что-то липучее, притягивающее, но не неприятное; радость – желтый цвет, структура материала как пух цыпленка и т.д.)
Если работа ведется в группе, важно услышать каждого участника и реализовать реальное обсуждение, дискуссию с аргументированием. Педагог ни в коем случае не принимает свое решение – он только исполняет решение всей группы. Если кто-то совсем не согласен с группой, он(а) может создать свой вариант, а затем представить его всем.

ЭМО-ФОН С ЙОХОКУБ

III. С заготовками «Йохокуба» для «Эмо-фона»

Каждому игроку (участнику проекта, тренинга и т.д.) можно предложить смоделировать свой «Эмофон» в процессе игро-тренинга. Тогда каждый игрок набирает нужное количество заготовок кубиков и аппликаций и наполнителей к ним: цветовых кругов, материалов для создания структуры цветового круга (вата, мех, перья, крупы, скрепки, кнопки, пробки и пр.), материалов-ароматизаторов (травы, мыло, масла…) и материалов-звукопроизводителей (внутрь куба вместе с ароматизаторами): крупы, песок, желуди, орехи различные, гвоздики и пр.

В данном варианте каждый игрок создает свою эмоцию или эмоции, отражающие его нынешнее состояние. За счет свободного выбора тактильного, звукового и ароматического наполнителя в творческом акте рождаются индивидуализированные «портреты» эмоций (1 эмоция – 1 куб с эмоджи – могут быть несколько эмоджи, если эмоция «пограничная»; цветом – тоже возможны несколько цветов; структурой цвета – наклеенной на цветовой круг «посыпкой»; звуком и запахом (внутреннее наполнение куба)).

Оставшиеся пустыми стороны эмоции игрокам можно предложить заполнить текстом: например, звучанием эмоции (РРРРР – злость, как собака; ЙЙЙЙ – радость, как жеребенок и пр.) или ситуациями, когда эта эмоция проявляется. Или – советом, как ее погасить (для негативных эмоций) или продлить, закрепить («якорь эмоции») для позитивных эмоций.

Кстати, сам кубик эмоции игрок потом может уничтожить, уничтожая негативную эмоцию. Или сохранить – как «якорь» позитивной эмоции, позволяющей вернуться и ощутить ее во всей полноте снова и снова. Второй вариант хорош как результирующий в конце проектов, встреч, тренингов, путешествий и пр. Тогда на одну из сторон можно приклеить фотографии событий и людей, вызвавших данные эмоции. Это станет прекрасной рефлексией в т.ч. для организаторов, получающих такие нетипичные отзывы о своей работе.

Основные результаты

- необходимости продолжения информационной и методической поддержки российских и русскоязычных образовательных организаций и центров психолого-педагогического сопровождения семей с миграцией в истории семьи в связи с развитием целенаправленной работы с инструментами диагностики и развития эмоционального интеллекта; поскольку данному аспекту компетентностного поля личности в РФ и СНГ уделяется минимальное внимание, тогда как он является одним из фундаментальных в система самомотивации личности;

- необходимостью трансляции опыта Эстонии и др. стран мира по иммерсионному (погружение в самостоятельной активной деятельности, соответствующей возрасту и потребностям ребенка), а не сценарному и директивному подходу к взаимодействию с детьми и во взрослом коллективе (в процессе апробации и внедрения выявлены множественные точки роста педагогов, родителей, управленцев именно в данной области, что приводит к закреплению страха ошибки, несвободы самовыражения, рамочного стереотипизированного мышления уже у учащихся начальной школы);

- необходимости системной работы с использованием игровых и проектных форматов по теме «Эмоции и их проявление» как в моно-, так и в поли-культурной среде, у представителей различных гендерных и возрастных культур; поскольку это способствует успешной социализации и интеграции детей и подростков в глобальный мир окружающей их реальности;

- необходимости отработки переключения вербальной и невербальной коммуникации не только о детей с ОВЗ, но и у детей и подростков без особенностей развития (отмечена бедность лексического запаса, отсутствие опыта его использования в коммуникации в связи с выражением эмоций).

Библиография по теме (выборка)

1) Ekaterina L. Koudrjavtseva, Daniya A. Salimova*, Anastasiia Martínková. Innovative Tools for the Prevention of Psycho-Pedagogical Problems, for Bilinguals Aged 0 – 14 in the "Triangle of Mutual Safety Integration". In: The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences EpSBS. Volume XII, Pages 1- 451 (July 2016). e-ISSN: 2357-1330. ©2016 Published by the Future Academy. Edited by: Prof. Dr. Roza Valeeva, Kazan Federal University, Russia. Articles: 1-70. Conference: IFTE 2016 - 2nd International Forum on Teacher Educationю Dates: 19-21 May 2016. Location: Kazan Federal University, Russia. Conference Chair(s): Rector Prof Dr Ilshat Gafurov, Kazan Federal University. *http://dx.doi.org/10.15405/epsbs(2357-1330).2016.7* . - Pages *96-102.* http://dx.doi.org/10.15405/epsbs.2016.07.16

2) Liliya N. Latipova, Irina E. Krapotkina & Ekaterina L. Koudrjavtseva (2016). Research Project "Subject Developing Environment of Preschool Education" for Russian Preschool Bilinguals (By the Example of Textile Educational Materials). International Journal of Environmental and Science Education – IJESE, 11 (131, 2016), 1589-1596. file:///C:/Users/admin/Downloads/ IJESE_268_article_5740c82262989.pdf

3) Мазунова Л.К., Кудрявцева Е.Л., Пуляевская А.М. Игра и игровые технологии как обязательный инструмент и содержание образования длиною в жизнь //Доклады Башкирского университета. - Т. 3, № 1/2018. - С. 152-156.

4) MARTÍNKOVÁ, Anastasiia, Ekaterina KUDRJAVCEVA a Irina GRANEVA. Modul Game Educational Complex Children of the World: Gamification of Educational Space in the Polycultural Audience. In Verbickaja L. i kol.. Dinamika jazykovyh i kul'turnyh processov v sovremennoj Rossii.Vyp. 5. Materialy V Kongressa ROPRJaL (g. Kazan', 4–8 oktjabrja 2016 goda). Sankt-Peterburg: ROPRJAL, 2016. s. 1157-1161, 5 s. ISBN 978-5-9905928-7-2

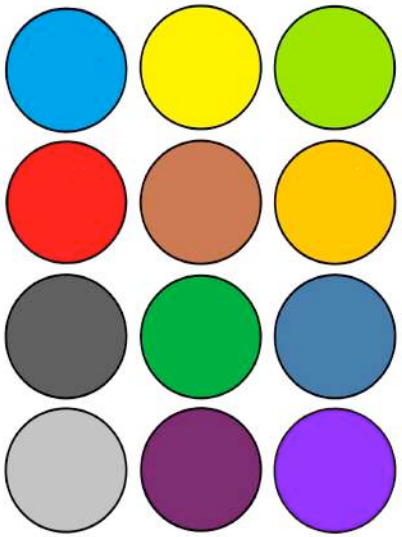
5) Anastasia Martínková, Ekaterina Kudrjavceva. Diagnostika vyváženosti bilingvismu: komplexní testy pro děti od 3 do 14 let se zřetelem ke kulturnímu komponentu // Začínáme učit češtinu pro náctileté cizince. Příručka pro lektorky a lektory. Linda Doleží (Ed.). Vydává: AUČCJ – Asociace učitelů češtiny jako cizího jazyka, 2016. ISBN 978-80-270-1054-7. – s. 22-33 http://www.auccj.cz/ upload/article/488/zaciname-ucit-cestinu-pro-deti-cizince-2-stupen-zs-a-ss.pdf

6) Мазунова Л.К., Кудрявцева Е.Л., Данилова Ю.Ю., Мартинкова А.А. Измерительные инструменты и технологии для определения уровня этнолингвокультурной компетенции в системе общего развития детей: актуальное состояние проблемы// Теоретична і дидактична філологія : збірник наукових праць. – Серія «Педагогіка». – Переяслав-Хмельницький: «ФОП Домбровська Я.М.», 2016. – Випуск 23. – 90 стр. - с.34-48 (Рекомендовано Вченою радою ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди» (протокол № 1 від 31 серпня 2016 року))

Игра для развития эмоционального интеллекта «ЭМОФОН»

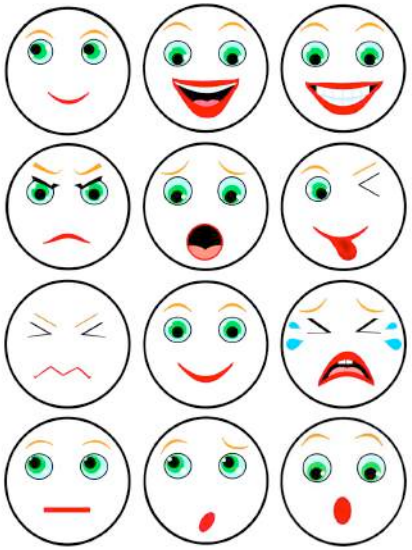
Область применения: дошколка, школа, взрослые

Состав игры:
- Детали «Йохокуб»: 12 кубов, 4 призмы, 2 втулки;
- 12 наклеек с изображениями эмоджи;
- 12 наклеек с цветовыми кругами;
- 12 наклеек с тактильными поверхностями.



«Эмофон» - геймефицированный измерительно-развивающий инструмент, направленный на диагностику и актуализацию эмоционально-когнитивной компетенции (т.н. эмоционального интеллекта) **с возраста 2-2,5 лет до андрагогики.**

«Эмофон» учитывает онтогенез развития ребенка для оптимальной поддержки его эмоционально-когнитивного развития (с 3х ключевых эмоций в возрасте 2,5-3 лет к 5 эмоциям в 5 лет, 7 – в 6 лет и 10 в 7 лет; в игровой форме, с использованием нескольких поддерживающих каналов восприятия – тактильного, зрительного и, по мере необходимости, обонятельного, при наполнении кубов высушенными лекарственными травами для детей без аллергических реакций).



Автор-методист: Кудрявцева Екатерина Львовна, к.п.н., PhD, научный руководитель международных сетевых лабораторий «Инновационные технологии в сфере поликультурного образования» (Елабужский институт ФГАОУ ВО КФУ); эксперт Федерального реестра научно-технической сферы РФ; эксперт АНО «Центр современных образовательных технологий», член правления Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации при ОЦ ИКаРуС, ФРГ

Автор идей: Увэ Инго Крюгер (Uwe Ingo Krüger) - член правления Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации при ОЦ ИКаРуС, ФРГ

Yohocube КЛУБ

Yohocube
Собери. Раскрась. Играй!

Как приобрести набор «Йохокуб Эмофон»?

– на официальный сайте производителя:

http://yohocube.ru

раздел «магазин», серия YohoEdu

А также заказать по почте
shop@yohocube.ru

или по тел.:
WatsApp +79099447788

Цена набора 1500 рублей.