**Применение цифровых технологий в процессе внедрения геймофикации в работу по развитию эмоционального интеллекта у детей с ОВЗ.**

**Таймолкина Елена Евгеньевна**

**Иванцова Галина Анатольевна**

**Буравлева Ася Ниязовна**

*МАОУ детский сад №49 «Веселые нотки» городского округа Тольятти*

[galu67@mail.ru](mailto:galu67@mail.ru)

Дошкольное детство – это тот временной промежуток, когда ребенок овладевает навыками человеческих взаимоотношений через общение с близкими людьми, через игровое взаимодействие со своими сверстниками. Проблема развития эмоционального интеллекта детей с ограниченными возможностями здоровья является очень актуальной. Чтобы ребенок чувствовал себя равным в общении с другими, уверенным, инициативным необходимо подготовить детей не только в интеллектуальном плане, но в эмоциональном. Особенностями развития детей с ОВЗ является снижение потребности в общении, несформированность форм коммуникации. Таким детям свойственен повышенный уровень тревожности, зависимость от окружающих, обидчивость и ранимость, страхи.

Поэтому, в дошкольном образовании важно уделять внимание развитию эмоционального интеллекта ребенка, когда он приобретает первые навыки социального взаимодействия, учится заводить друзей, общаться со сверстниками и взрослыми. В развитии эмоционального интеллекта у детей с ОВЗ акцент необходимо делать на способности понимать чувства другого ребенка, взрослого. В первую очередь речь идет о развитии эмпатии, сочувствия и сопереживания.

Цифровые технологии, которые предоставляют детям виртуальный мир развлечений, общения, дают возможность проявлять эмоции только к игре или к цифровому устройству, а не к отдельному человеку. Причины повышенной увлеченности информационными технологиями в основном технологические: простой доступ в интернет, множество разнообразных цифровых устройств, приложений. Цифровые технологии в   
современном мире – это не только инструмент, но и среда существования, которая открывает новые возможности для общения, образования, индивидуальных потребностей детей с тяжелыми нарушениями речи. Нужно   
учитывать положительные характеристики данного процесса в ходе образовательной деятельности дошкольников.

В связи с этим, для развития эмоционального интеллекта дошкольников целесообразно использовать различные модели геймификации с применением ИКТ, позволяющие создавать целостный образовательный опыт, включающий знания, навыки и личные качества.

Применение информационных технологий в процессе образовательной деятельности, мотивировано тем, что они:

* позволяют представить информацию в интересной форме с использованием звука, видеоизображения;
* оказывают положительное эмоциональное воздействие;
* развивают творческий потенциал дошкольников

Педагоги детского сада № 49 «Весёлые нотки» работают над эмоциональным развитием детей с ОВЗ, используя информационно-коммуникационные технологии на разных этапах обучения. Игры для развития эмоциональной сферы, организованная образовательная деятельность, просмотр мультфильмов, видеофрагментов, презентаций, интерактивных игр, использование аудиозаписей и других технических средств обучения, экскурсии и целевые прогулки, работа в малых группа-вот далеко неполный перечень методов и форм организации работы в данном направлении. В ходе такой работы дети переживают различные эмоциональные состояния, знакомятся с опытом сверстников, а также с чувствами и эмоциями героев литературных произведений.

Уже не первый год психопрофилактическая работа педагога-психолога строится на использовании арт-терапевтических техник. Методы арт-терапии органично вплетены в развивающую работу с детьми с ОВЗ, педагогами и родителями.

С целью развития эмоционального интеллекта детей старшего дошкольного возраста в детском саду № 49 «Весёлые нотки» была создана творческая группа. Работа была запланирована и выстроена в рамках реализации городского сквозного проекта «Внедрение геймифицированной модели «Pro-эмоции» в образовательный процесс МОУ, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5-15 лет».

В ходе установочного семинара «Эмоциональный интеллект как ключевая компетенция настоящего и будущего» педагоги ознакомились с основными подходами к развитию эмоционального интеллекта.

Результаты первичной диагностики детей с ОВЗ выявили ряд проблемных зон в эмоциональном развитии детей, именно:

* недостаточный уровень развития эмоциональной осведомлённости, т.е. осознания и понимания своих эмоций;
* недостаточный уровень развития эмпатии;
* наличие у 60 % детей повышенного уровня тревожности.

Стало понятно, что необходимы новые подходы к развитию эмоционального интеллекта воспитанников с ОВЗ.

Работа велась в творческих мастерских и результатом стало создание и внедрение в практику работы с детьми нескольких игровых модулей:

1. Игра –ходилка «Путешествие в страну EQ».
2. Квест-игра «Алиса в стране непонятых эмоций».
3. Игра «БалансЭмо».
4. Игра-активити «Дружба планет».

В ходе проведения игр дети путешествовали по волшебной стране EQ, где успешно справлялись со всеми заданиями, помогали жителям страны вспомнить название всех эмоций и учились находить ответ на вопрос «Что ты чувствуешь?». Встречались с героями Страны непонятых эмоций, с интересом выполняли разнообразные этюды и задания, учились понимать и выражать эмоциональное состояние другого человек с помощью мимики, жестов.

Путешествие в сказку стало для детей не только источником хорошего настроения, но и приобретением полезного опыта в осознании своих эмоций и эмоций своих друзей. Во время игры «БалансЭмо» дети учились самоконтролю, управлению своими эмоциями. Непросто было сохранить баланс игровой платформы, решая проблемные ситуации. Но уверенность в собственных силах, спокойствие, смекалка и взаимопомощь, помогли участникам игры справиться со всеми заданиями.

Самым сложным и интересным было умение управлять своими эмоциями и выстраивать отношения с участниками игры. Дети учились этому в игре –активити "Дружба планет", где им пришлось устанавливать контакт с жителями Разноцветных планет, говорить друг другу комплименты, разыгрывать этюды. Завершением игры стало создание волшебного символа «Дружба планет».

Включая в работу с детьми цифровые образовательные ресурсы, мы дополнительно стимулировали ребёнка преодолевать речевой дефект, активно развивали коммуникативные навыки дошкольников. Также цифровые образовательные ресурсы выступали в роли стимула саморазвития, как мощное и эффективное средство коррекционного воздействия. Дети получали эмоциональный и познавательный заряд, вызывающий у них желание действовать, играть, рассматривать, вернуться ещё раз к заданию. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольная память и внимание, предпосылки развития логического мышления.

Не остались без внимания и родители наших воспитанников.

В рамках всемирного Дня Комплиментов в нашем детском саду прошла акция «Добрый конверт». Дети, родители и педагоги старших и подготовительных к школе групп оставили в разноцветных конвертиках подарки-сюрпризы, комплименты и пожелания. Сколько эмоций испытали наши дети: радость, удивление, восторг…..! Идея акции пришлась по душе, её подхватили педагоги других групп.

С большим успехом саду прошла акция «Подари улыбку». Подготовка и само мероприятие прошли в атмосфере добра, веселья, хорошего настроения. Дети сами разрисовали воздушные шары, познакомив «свое настроение» с «настроением» других детей, а затем украсили ими группу. Под руководством педагогов дети изображали своё настроение, играли в игры, решали весёлые задачи-шутки.

Чтобы привлечь внимание родителей к потребностям детей, дети и педагоги оформили стенд «Мой малыш-герой цветочного города». По желанию, родители, бабушки и дедушки, братья и сёстры, выбирали характеристику героев Цветочного города, наиболее подходящую к своему малышу, и прикрепляли стикер на лепесток Цветика-семицветика. Взаимопонимание и отличное настроение возможно, если искренне улыбаться друг другу и дарить окружающим своё тепло!

Как научить детей изображать различные эмоции с помощью невербальных средств общения (мимикой, жестами, позой и т. д.)? На помощь педагогу приходят информационные технологии. Такие эмоции, как обида, восторг, радость, удивление и грусть мы передавали вместе с Буратино и Пьеро. Занимательные истории придают обучению игровой характер, что очень важно для детей, основной целью занятий с ЭОР является не только приобретение новых и закрепление полученных ранее знаний, но и эмоциональное раскрепощение обучающихся, активизация и побуждение их к продуктивной познавательной деятельности.

Итоговая диагностика показала, что дети научились правильно определять различные эмоциональные состояния сверстников, взрослых (в реальной жизни и художественном изображении) по способам выражения экспрессии (мимика, жесты, поза, интонации); владеют отдельными способами передачи собственного эмоционального состояния (мимика, интонации); снизился уровень тревожности.

Итоги диагностики, отзывы педагогов и благодарность родителей убедили нас, что работа в данном направлении даёт положительные результаты. Мы нацелены на поиск новых эффективных методов работы по развитию эмоциональной сферы с использованием цифровых технологий детей старшего дошкольного возраста с нарушениями речи, их успешной социализации, становлению отношений в детском, а затем и взрослом коллективах. Цифровые технологии уже пришли в нашу жизнь, и главная задача сегодня - научить детей пользоваться ими с максимальной выгодой, с пользой для развития эмоционального интеллекта.

**Литература:**

1. Батенова Ю.В. Детство в ракурсе информационной среды визуальной инфокоммуникации // Мир психологии №2 2019. С.180-193.
2. Гоулман Д. Эмоциональный интеллект. Почему он может значить больше, чем IQ// Манн, Иванов и Фербер. 2018. – 560 с.
3. Демина Е.В. Развитие эмоционального интеллекта у детей старшего дошкольного возраста [Электронный журнал] //Наука в мегаполисе. 2018. №2.
4. Комарова И.И. Дошкольное образование в эпоху цифровизации [Электронный журнал]. Адрес ресурса: <URL:http://public> science.ru/article?id=129 (дата обращения 31.01.2020).
5. Лисенкова А.А. Вызовы и возможности цифровой эпохи:социокультурный аспект // Российский гуманитарный журнал. 2018. No3. С. 73-76