**Наглядный материал «Игрогномики».**

 Наглядный материал предназначен для профилактической и коррекционно – развивающейработы с детьми старшего дошкольного возраста 5 -7 лет с ОВЗ и с проблемами в развитии эмоционально-волевой и коммуникативной сферы.

 Может использоваться в диагностических целях.

 Подходит как для подгрупповой так и для индивидуальной работы.

 Пособие включает в себя: панно-основу; комплект съемных атрибутов (фигурок), выполненных из фетра (гномики) и ламинированных картинок которые крепятся на панно при помощи липучек (домики, кошки); изображения клумбы с ромашками, озера с камнями, пенька с колобком; маски с разными эмоциями; кармашек с разрезными карточками с разными эмоциями; дорожек, выполненных из разных материалов (поролон, крашеные макароны, ткань, бархатная бумага, греча).

 **Цель использования**: развитие эмоционального интеллекта детей старшего дошкольного возраста.

 **Задачи:**

1. расширять и обогащать представления детей об эмоциях и чувствах, и способах их вербализации;
2. формировать у детей умение осознавать, понимать и адекватно выражать свои эмоциональные переживания;
3. развивать способность понимать эмоциональные состояния, переживания, личностные особенности другого человека;
4. развивать познавательные психические процессы: мышление, память, внимание, воображение, восприятие, речь;
5. формировать навыки позитивного коллективного взаимодействия и самостоятельной работы;
6. развивать мелкую моторику.

**Варианты использования представленного материала**

**Игра «Пиктограммы»**

**Цель**: формировать умения правильно выражать свои эмоции и «видеть» эмоции других людей, развивать мимические мышцы.

**Описание:**дети выбирают себе гномика (может раздать психолог), не показывая его остальным. После этого дети по очереди показывают эмоции своих гномиков. Остальные должны угадать, какого гномика им показывают и объяснить, как они определили, что это за эмоция.

**Игра «Волшебные средства понимания».**

 **Цель:** развитие внимательности, эмпатии, умения чувствовать настроение другого. Осознание того, что можно помочь человеку, которому грустно, плохо, что в силах каждого оказать помощь всем нуждающимся в ней, понимание того, что конкретно для этого можно сделать.

 **Описание:** Беседуем о гномике, что с ним, какой он (описание), что он чувствует, почему так произошло, как можем ему помочь (в случае злости, обиды, грусти…), в каких ситуациях мы чувствуем себя так же.

 Что вам помогает, когда вам трудно, плохо, когда вы злитесь, когда чего – то испугались? - Что особенного умеют делать люди, с которыми нам приятно общаться, что их отличает? (улыбка, умение слушать, контакт глаз, добрый ласковый голос, мягкие нерезкие жесты, приятные прикосновения, вежливые слова). - Почему эти средства понимания мы можем назвать "волшебными"? - Можем ли мы с вами применять эти "волшебные" средства?

**Упражнение на проявление эмоций «Здравствуйте».**

**Цель:** учить передавать эмоциональные состояния, используя различные выразительные средства.

 **Описание**: В нашем мире заведено, при встрече приветствовать друг друга. Я, предлагаю поздороваться с гномиком, проявляя такое же эмоциональное состояние, как у него.

**Игра «Посели гномика в его домик».**

**Цель:** учить находить одинаковые эмоции, закономерности, сравнивать. Развивать внимание и наблюдательность, память, связную речь, обогащать словарный запас

**Описание:** детям нужно сравнить эмоции гномиков и домиков и поселить каждого гномика в домик с соответствующей ему эмоцией и объяснить свой выбор.

**Игра «Найди друга»**

 **Цель**: учить находить одинаковые эмоции, закономерности, сравнивать. Развивать внимание и наблюдательность, память, связную речь, обогащать словарный запас. Воспитывать любовь к животным, бережное к ним отношение.

**Описание**: Вариант 1. Ребенку предлагается гномик. Просим подобрать ему кошку максимально на него похожую, а затем объяснить свой выбор (чем они схожи).

**Вариант 2**. Ребенку предлагаются все гномики. Просим каждой кошке найти хозяина, максимально на нее похожего и объяснить свой выбор.

**Вариант 3**. Перепутываются хозяин и кошка (т.е. делаются 5 неправильно составленных пар). Ребенку предлагается внимательно рассмотреть все пары, исправить ошибки и объяснить свой выбор.

**Игра «Чудесные дорожки»**

**Цель:** развитие мелкой моторики, глазодвигательных навыков, активизация межполушарного взаимодействия.

**Описание**: нужно провести гномика по дорожке до клумбы с ромашками.

**Игра «Волшебные ромашки»**

**Цель**: учить находить одинаковые эмоции, закономерности, сравнивать. Развивать внимание и наблюдательность, память, связную речь.

**Описание:** когда ребенок доводит гномика до ромашки, ему предлагается сравнить их эмоции и объяснить, как они догадались. Если эмоции не совпадают, тогда просим ребенка найти ромашку с такой же эмоцией и прикрепить ее рядом с гномиком.

**Игра « Заколдованное озеро»**

**Цель:** формировать умение соотносить графическое изображение с эмоцией. Развивать внимание, память, речь, закреплять умение различать и называть эмоциональное состояние.

**Описание:** ребенку предлагается отгадать эмоцию гномика и подобрать соответствующее отражение из предложенного набора масок.

**Игра «Создай эмоцию»**

**Цель:**развивать эмоциональную сферу ребенка, наблюдательность к особенностям различных частей лица при выражении различных эмоций. Закреплять знания о том, что эмоции человек выражает на лице с помощью глаз, бровей, рта (мимикой).

**Описание:** ребенку предлагается собрать схематическое изображение эмоции гномика, который подошел к пеньку или ребенок сначала собирает любую эмоцию, а потом находит гномика с такой же эмоцией.

**Игра «Назови похожее»**

**Цель**: активизировать словарный запас за счет слов, обозначающих различные эмоции.

 **Описание:** после того, как дети (ребенок) соберут схематическое изображение эмоции, вспоминают те слова, которые обозначают эту эмоцию (радость – веселье, счастье, восторг, хорошее настроение);

слова обозначающие (описывающие) действия человека, который сам испытывает или вызывает у других эту эмоцию (радость – смеется, радуется, улыбается, веселится);

слова, обозначающие свойства и качества человека, который испытывает сам или вызывает у других эту эмоцию (радость – веселый, радостный).