

Соколова Любовь Александровна

студентка

ФГБОУ ВО «Костромской государственной университет»

г. Кострома, Костромская область

ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ РАЗВИТИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА У МЛАДШИХ ПОДРОСТКОВ В УСЛОВИЯХ ТЕМАТИЧЕСКОЙ СМЕНЫ

Аннотация: актуальность и значимость работы с детьми подросткового возраста в условиях загородного детского лагеря заставляют искать новые пути работы и решения проблем с ними, в том числе в области развития эмоционального интеллекта. Одним из таких направлений может стать развитие эмоционального интеллекта подростков. В статье представлены результаты экспериментальной работы по развитию эмоционального интеллекта у подростков в условиях тематической смены.

Ключевые слова: тематическая смена, подростковый возраст, эмоциональный интеллект.

Тематические смены в детских лагерях являются особым пространством, наполненным эмоциональными событиями. Тематические смены бывают разных направленностей (эколого-биологические, туристические, творческие, историко-патриотические и иные). Если проанализировать тематические смены в Костромской области, то в авторских лагерях (лагерь ролевых игр «Кентавр», профильный лагерь актива «Соколенок», лагерь актива молодежи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг») есть свои направленности смен – игрового характера, социального и лидерского творчества, самоопределения личности, раскрытия творческого потенциала, лидерских качеств и другое.

Тематические смены отличаются от других смен тем, что у них есть определенная тематика, логика мероприятий, которые отличаются своей направленностью и насыщенностью событий.

В каждой смене свое содержание, свои события. Участники смены могут их воспринимать по-разному, при этом испытывать разные эмоции. Задача развития эмоционального интеллекта часто не рассматривается как значимая в тематических сменах, однако, объективно, этот процесс происходит, потому что в течение тематической смены участники активно общаются, осуществляют самостоятельную деятельность, при этом переживания детей очень разнообразные, как позитивные, так и негативные. Поэтому было бы полезно для решения возрастных задач подростков помогать участникам разбираться в своих эмоциях, регулировать их.

В рамках весенней тематической смены лагеря ролевых игр «Кентавр» для младших подростков, нами была проведена экспериментальная работа, в которой приняли участие подростки в возрасте 11–13 лет тематической смены «Школа магии и волшебства», которая проходила с 28 марта по 3 апреля 2021 года. Всего участвовало 20 подростков – участников тематической смены. Программа тематической смены «Школа магии и волшебства» разработана на основе мира, созданного Джоан Роулинг и описанного в серии книг о Гарри Поттере. На протяжении всей смены каждый ребенок был учеником одного из четырех факультетов Магической Школы, дети сотрудничали и поддерживали друг друга в командах факультетов. Ежедневно проходили познавательные занятия, связанные с основами биологии, географии, астрономии, литературы.

На смене были организованы мероприятия, представленные квестами, интеллектуальными играми, творческими заданиями, театральными постановками, активными играми на местности.

Для исследования развития эмоционального интеллекта у подростков в условиях тематической смены, в рамках экспериментальной работы, нами был составлен цикл игровых упражнений, которые были нами проведены в заключительный день смены в форме фронтальной беседы, где участникам предлагалось проанализировать свои эмоции, которые они переживали в течение смены. Основная идея игровой формы заключалась в том, что каждый участник смены встречался с артефактом факультета. Магический артефакт (от лат. *искусственно*

сделанное) – предмет, созданный магией и обладающий необычными физическими свойствами [1]. Их магия помогла участникам смены узнать себя, вспомнить события смены.

Первый артефакт – Медальон Слизерина – помог узнать, какие эмоции испытывают участники от разных событий смены. Он включал в себя упражнение, где участники показали свои эмоции по отношению к разным событиям смены.

Взрослый бросал мяч кому-нибудь из игроков произнося при этом начало предложения (например: «Больше всего я удивился(лась), когда...», «В игре я радовался, когда...», «Я был огорчен и расстроен в играх, когда...», «Я хочу извиниться за свои действия, когда...», «Интереснее всего в игре было, когда...»). Участник, поймав мяч, произносил продолжение этого предложения и бросал мяч обратно ведущему.

Были получены результаты: больше всего участники от событий смены удивлялись, когда победили в игре, когда выиграл друг. Участники смены радовались, когда команда победила в игре, когда участник прошел самую сложную головоломку, когда участники прошли полуфинал по фехтованию. Огорчались и расстраивались в игре, когда проигрывала команда, когда соперники выигрывали. Участники смены хотели извиниться за свои действия, когда не понимали правила игры. Интереснее всего в игре было, когда участник нашел зелье, когда выиграл в игре. Первый артефакт показал нам, что участники испытывают разные эмоции от событий, происходящих на смене – это удивление, радость, интерес, страх, гнев и другие.

Второй артефакт – Диадема Когтеврана. Он прибавляет ума, а значит, позволяет увидеть вещи с разных сторон. Не только своими глазами, но и глазами других. С помощью его можно увидеть, как разные люди по-разному воспринимают события смены. Он включал в себя упражнение, где участники оценивали сами себя по отношению к различным ситуациям, к событиям смены. Каждому участнику выдавался набор из 6 цветных карточек (желтая с надписью «радость», красная с надписью «гнев», зеленая с надписью «интерес», черная с надписью «страх», фиолетовая с надписью «печаль» и голубая с надписью

«удивление»). Далее взрослый называл по очереди разные события смены, где каждый участник на событие выкладывал только 1 карточку из набора. Были получены следующие результаты.

Больше всего эмоцию «радость» у участников смены вызывали события: отъезд из Костромы на автобусе, когда добыли первый артефакт, первая тренировка по фехтованию, когда выиграл в игре сам участник, когда выиграла его команда. Эмоцию «интерес» у участников смены вызывали события: расселение по комнатам, распределение по факультетам, песенный круг. Больше всего эмоция «страха» у участников возникала при событиях: распределение по факультетам, первая тренировка по фехтованию. Эмоцию «удивление» у участников смены вызывали события: когда выиграл в игре сам участник, когда выиграл другой участник. Эмоцию «печаль» у участников смены вызывали события: распределение по факультетам, отбой, когда выиграл другой участник. Эмоцию «гнев» у участников смены вызывали события: дежурство в столовой, когда выиграл в игре сам, когда выиграл другой участник. Второй артефакт помог увидеть, как участники по-разному воспринимают события смены, испытывая различные эмоции.

Третий артефакт – Меч Гриффиндора. Он не только наполняет смелостью и помогает побеждать врагов, также он помогает побеждать самого себя, свои негативные эмоции. Он включает в себя упражнение, где участниками были названы негативные эмоции, которые они испытывали за смену и решали, что сделать, чтобы победить негативные эмоции и справиться с чувствами в этой ситуации.

Каждому участнику выдавались маленькие листочки. На этих листочках каждый участник писал ситуацию, когда у него были негативные эмоции (гнев, обида, страх). Далее складывали эти листочки в коробку. Ведущий случайным образом доставал, читал эмоцию, написанную на листочке, и спрашивал: «Что можно сделать, ребята, чтобы победить эти негативные эмоции? Как справиться с чувствами в этой ситуации?»

Участниками были названы такие эмоции: обида, злость, страх. Чтобы победить такие эмоции, участники вспоминали что-то веселое, что может отвлечь – подумать, как в следующий раз поступить; успокаивали себя тем, что нужно учиться на своих ошибках, относиться к проигрышу как к опыту, что главное не победа, а участие; находили плюсы в той ситуации; делились своими эмоциями с друзьями, с педагогами; переключались на другое дело. Третий артефакт показал, что многие из участников знают способы, как победить негативные эмоции.

Четвертый артефакт – Чаша Пуффендуя. Она позволяет сохранять доброе – запомнить счастливые моменты смены. Он включал в себя упражнение, где участниками были названы радостные события, которые они испытывали за смену, и говорили, почему им было радостно.

Радость вызывали такие события смены – встреча в кругу с гитарой, тренировки по фехтованию, вечерний сбор, мастер-классы, квесты, конкурсы. С помощью событий участники смены общались друг с другом, проявляли свои таланты, приобрели практические навыки, которые для некоторых участников стало новым и полезным увлечением.

Таким образом, игровые упражнения помогли узнать, какие эмоции испытывают участники от событий, происходящих на смене (радость, интерес, удивление, гнев, страх и другие), что участники по-разному воспринимают события смены, видят вещи с разных сторон, не только своими глазами, но и глазами других, узнать, что многие участники знают способы, как победить плохие эмоции, как справиться с чувствами в этой ситуации.

Список литературы

1. Куприянов Б.В. Организация детского отдыха. Методика организации ролевой игры: практ. пособие для академического бакалавриата / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, Л.С. Ручко. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Юрайт, 2016. – 264 с.