

G42. Emoții în context & Emoții personale

Obiectiv 1: Când adultul îi prezintă imaginea unei persoane și îi descrie evenimentul, copilul își începe răspunsul în 3 secunde, numește emoția și posibilele ei cauze (ex., Fata este bucuroasă, Este bucuroasă pentru că a venit mami acasă).

Obiectiv 2: Identifică și numește stările emoționale personale.

Materiale: setul de carduri "Emoții în context"

Obiectiv 1. Etape:

1. Numește emoția (i.e., bucuros, trist, suparat, speriat) pe cardurile cu expresia facială în afara contextului.
2. Numește emoția în context și numește cauza stării emoționale.

Etapa 1

S^D: Adultul prezintă imaginea unei persoane.

R1: Spune "bucuros/trist/supărat/speriat" dacă este băiat și "bucuroasă/tristă/supărată/speriată" dacă este fată.

Imaginile la care copilul răspunde corect sunt așezate pe masă, în două grupe distincte (ex., grupa bucuroșilor și grupa supăraților).

Seturi:

- Set 1:** Grupa fetelor - chip - bucuros - suparat
Set 2: Grupa fetelor - chip - trist - speriat
Set 3: Grupa băieților - chip - bucuros - suparat
Set 4: Grupa băieților - chip - trist - speriat

Predare: 1 sau 2 sittinguri cu prompt echoic de 0 secunde. Dacă copilul răspunde 100% corect cu prompt atunci se retrage promptul la 3 secunde.

Consecințe:

- Dacă răspunde corect copilul are acces imediat la recompensă.
- Dacă răspunde incorect în cele 3 secunde atunci adultul a) retrage imaginea pentru o secundă, o prezintă din nou și imediat îi oferă răspunsul copilului (prompt echoic de 0 secunde - ex., Bucuroasă); b) îi cere să răspundă la o cerere învățată anterior (cerere - distractor); c) prezintă imaginea și așteaptă 3 secunde răspunsul copilului.
- Dacă nu răspunde în cele 3 secunde atunci adultul îi oferă răspunsul copilului (prompt echoic de 0 secunde - ex., Bucuroasă); b) îi cere să răspundă la o cerere învățată anterior (cerere - distractor); c) prezintă imaginea și așteaptă 3 secunde răspunsul copilului.





Criteriul de masterare: Două sittinguri consecutive de 100%. Fiecare sitting are 6 trial-uri (3 trialuri pentru fiecare emoție - 2 emoții in training).

Generalizare: Emoția este testată pe 8 imagini noi (copiii pe fundal alb).

Etape 2 - Numește emoția în context și identifică cauza stării emoționale

SD1: Adultul îi prezintă o imagine, descrie evenimentul (ex., Maria i-a cerut bicicleta lui Matei și Matei a lasat-o să se plimbe cu bicicleta lui) și întreabă "Cum se simte (numele personajului principal)?"

R1: Este "emoție".

SD2: De ce este "emoție"?

R2: Pentru că "acțiune" (ex., Pentru că Matei i-a dat bicicleta).

Seturi

Fiecare set conține 2 emoții (ex., bucuros - supărat; trist - speriat). Fiecare emoție se predă în 3 situații diferite. Astfel, într-un sitting copilul va discrimina în random rotation 2 emoții, în 6 situații diferite.

Predare: 1 sau 2 sittinguri cu prompt echoic de 0 secunde. Dacă copilul răspunde 100% corect cu prompt atunci se retrage promptul la 3 secunde.

Variație: Adultul îi atrage atenția asupra unui eveniment în progres, descrie evenimentul și îl întreabă "Cum se simte (numele copilului)?" (un coleg fuge cu jucăria altui coleg. Adultul îi spune "Uite, Matei i-a luat trenul lui Victor" și îl întreabă "Cum se simte Victor?/De ce este supărat?").

Criteriul de masterare: Două sittinguri consecutive de 100%. Fiecare sitting are 6 trial-uri (3 trialuri pentru fiecare emoție - 2 emoții in training).

Obiectiv 2: Identifică și numește stările emoționale personale.

Pentru a introduce acest obiectiv aveți nevoie de fotografii personale reprezentative pentru copil, pentru fiecare emoție predată (ex., fotografie când mănâncă ciocolată, când se joacă pe tabletă, când pleacă mami, când o personă joacă fantomele cu el și îl sperie, etc.).

Etape:

1. Sunt fericit
2. Sunt supărat
3. Sunt trist
4. Sunt speriat
5. Sunt mândru (avansat)





Etapa 1. Sunt fericit

Adultul îi citește următorul text:

Când sunt fericit, mă simt bine.
Multe lucruri mă fac fericit.
Să mă joc cu trenul mă face fericit.
Să mă uit la desene mă face fericit.
Să mă face fericit.
Să mă face fericit.
Să mă face fericit.
Să mă face fericit.
Să mă face fericit.
Să mă face fericit.
Să mă face fericit.

Când sunt fericit zâmbesc și râd.

Și eu îi fac pe ceilalți fericiți.
Când împart jucăriile o fac pe mama fericită.
Când îl fac pe tata fericit.
Când îi fac pe ceilalți fericiți ei se simt bine și zâmbesc.

SD1: Adultul îi prezintă mai multe imagini personale și îl întreabă "Când ești tu fericit?"

R1: Copilul alege o imagine, o lipește pe biscuțele vesel și spune "Când mănânc Paula".

SD2: De ce este "emoție"?

R2: Pentru că "caracteristică/preferință" (ex., Pentru că este bună Paula/Pentru că este dulce/Pentru că îmi place).

Predare: 1 sau 2 sittinguri cu prompt echoic de 0 secunde. Dacă copilul răspunde 100% corect cu prompt atunci se retrage promptul la 3 secunde.

Criteriul de masterare: Două sittinguri consecutive de 100%. Fiecare sitting are 6 trial-uri (3 trialuri pentru fiecare emoție - 2 emoții in training).

Alte activități:

1. Se cântă "Dacă vesel se trăiește".
2. Adultul își alege și el lucruri care îl fac fericit. Cu cele două planșe în față adultul și/sau copilul inițiază o conversație pe structura "comentariu - comentariu" (ex., Eu sunt fericit când mă uit la desene, Eu sunt fericit când ascult muzică).
3. Dacă aveți fotografii în care apar împreună cei doi atunci puteți să inițiați conversații pe tema "Imi place/sunt fericit când ..." (ex. A: Mie îmi place când ne jucăm jocul cu monștrii, C; Mie imi place când mă gâdili, A: Mie imi place când îmi dai și mie din ciocolata ta, C: Mie imi place când mă învârți).
4. Activitate în oglindă - Să facem fețe zâmbitoare.
5. Interviu cu mami și cu tati (Ce te face fericită? Ce faci când ești fericită?) - copilul desenează răspunsul mamei (ex., dacă mama i-a spus că este fericită când bea cafea, atunci copilul o desenează pe mama cu o cească de cafea).
6. Pictat: culori vesele





7. Albumul fericii - fotografii de familie în care toți membrii sunt fericiți.
8. Conversație în lanț:
 - Bună dimineața (numele copilului)
 - Bună dimineața mami
 - Cum te simți astăzi (întreabă mami)
 - Sunt fericit!
 - De ce?
 - Pentru că m-am jucat cu trenul.
 - Ce frumos! Acum este rândul tău să-i spui "bună dimineața" lui tati.Copilul este încurajat să îl caute pe tati și să inițieze conversația de mai sus.
9. Activitate practică: Marșul fericii - Copilul este încurajat să topăie, să sară, să bată din palme, etc.
10. Numește 3-4 cântece vesele (ex., Oac diri-diri-da).
11. Copilul este încurajat să descrie o situație emoțională (ex., Spune-mi o situație în care mami este fericită).
12. Copilul este încurajat să creeze o situație în care o persoană să se simtă într-un anumit fel sau să facă persoana respectivă să simtă altă emoție (ex., ia în brațe persoana, îi oferă ceva dulce, îi spune ceva frumos când persoana respectivă este tristă).

Etapa 2: Sunt trist

Adultul îi citește următorul text:

Cand sunt trist nu ma simt bine.
Sunt trist când imi pierd jucaria preferata.
Sunt trist când intarzie mami seara.
Sunt trist când
Sunt trist când
Sunt trist când
Sunt trist când
Sunt trist când

Cand sunt trist ma duc la mami si la tati si ei ma fac sa ma simt mai bine.
Este important sa le spun părinților ca sunt trist pentru că ei mă fac să mă simt mai bine.

Seturi de întrebări:

- Când ești trist?
- Ce faci când ești trist?
- Cui îi spui când ești trist?
- De ce te duci la mami și la tati?
- Ce face mami/tati când ești trist?

SD1: Adultul îi prezintă mai multe imagini personale și îl întreabă "Când ești trist?"

R1: Copilul alege o imagine, o lipește pe biscuitele trist și spune "Când pleacă mami".

SD2: De ce este "emoție"?

R2: Pentru că "caracteristică/preferință" (ex., Pentru că vreau să stea cu mine).

Predare: 1 sau 2 sittinguri cu prompt echoic de 0 secunde. Dacă copilul răspunde 100% corect cu prompt atunci se retrage promptul la 3 secunde.





Criteriul de masterare: Două sittinguri consecutive de 100% în random rotation trist - fericit. Fiecare sitting are 6 trial-uri.

Etapa 3: Sunt supărat

Adultul îi citește următorul text:

Cand sunt suparat ma simt furios.
Sunt suparat cand nu pot sa ma joc.
Sunt supărat când
Sunt supărat când
Sunt supărat când
Sunt supărat când
Sunt supărat când
Când sunt supărat uneori plang, țip.
Este important să le spun părinților că sunt supărat.
Este important să le spun de ce sunt suparat.

Seturi de întrebări:

Cum te simti cand esti suparat?
Ce lucruri te fac suparat?
Ce faci cand esti suparat?
Este important sa le spui parintilor ca esti suparat?
Ce trebuie sa faci cand esti suparat?
Ce nu trebuie sa faci cand esti suparat?
Este normal sa fii suparat? (R: Da, este normal sa fii suparat, dar nu este bine sa)

SD1: Adultul îi prezintă mai multe imagini personale și îl întreabă "Când ești supărat?"

R1: Copilul alege o imagine, o lipește pe biscuitele supărat și spune "Când (nume) îmi strică (nume jucărie)".

SD2: De ce este "emoție"?

R2: Pentru că "caracteristică/preferință" (ex., Pentru că este jucăria mea).

Predare: 1 sau 2 sittinguri cu prompt echoic de 0 secunde. Dacă copilul răspunde 100% corect cu prompt atunci se retrage promptul la 3 secunde.

Criteriul de masterare: Două sittinguri consecutive de 100% în random rotation trist - fericit-supărat. Fiecare sitting are 6 trial-uri.

Etapa 4: Sunt speriat

Adultul îi citește următorul text:

Când sunt speriat tremur.
Sunt speriat când nu o văd pe mami în magazin.
Sunt speriat când
Sunt speriat când
Sunt speriat când
Sunt speriat când
Sunt speriat când





Când sunt speriat uneori plang, țip, tremur.
Este important să le spun părinților că sunt speriat.
Este important să le spun de ce sunt speriat.

Seturi de întrebări:

Cum te simți când ești speriat?
Ce lucruri te sperie?
Ce faci când ești speriat?
Este important să le spui părinților că ești speriat?
Ce trebuie să faci când ești speriat?
Este normal să fii speriat?

SD1: Adultul îi prezintă mai multe imagini personale și îl întreabă "Când ești speriat?"

R1: Copilul alege o imagine, o lipește pe biscuițele speriat și spune "Când (eveniment)".

SD2: De ce este "emoție"?

R2: Pentru că "acțiune" (ex., Pentru că nu o găseam pe mami).

Predare: 1 sau 2 sittinguri cu prompt echoic de 0 secunde. Dacă copilul răspunde 100% corect cu prompt atunci se retrage promptul la 3 secunde.

Criteriul de masterare: Două sittinguri consecutive de 100% în random rotation trist - fericit-supărat-speriat. Fiecare sitting are 8 trial-uri.

Etapa 5: Mândrie

Adultul citește următorul text:

Tu (noi, ceilalți) ești mandru când faci ceva foarte bine (de nota 10).

Exemple:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Când ești mandru te simți fericit/bucuros/te simți bine în pielea ta.

Uite îți dau câteva exemple de câteva lucruri de care ar trebui să te simți mandru:

1. Poti să fii mandru de o nouă jucărie
2. De familia ta (exemplu de cineva din familie)
- 3.
- 4.

Alți oameni pot fi mandrii de tine. Se pot mandri cu tine. Când tu spui cu cine te-ai jucat la grădiniță, unde ai fost cu mamimami și tati se mandresc cu tine și se bucură și sunt fericiți ca au un copil atât de deștept.

A te simți mandru este un sentiment plăcut, te face să te simți bine în pielea ta, îți dă încredere.

Ai face pe ceilalți mandrii de tine este la fel un sentiment plăcut.

Când îi face pe ceilalți mandrii de tine, tu te simți fericit.

Mama, tati, eu... .. totii suntem mandrii de tine.

Alte emoții: Plictisit, mirat, obosit.

