

## ОРГАНИЗАЦИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНО НАСЫЩЕННЫХ ИГРОВЫХ ПУТЕШЕСТВИЙ, СПОСОБСТВУЮЩИХ РАЗВИТИЮ ПОЗИТИВНОГО ОТНОШЕНИЯ К СЕБЕ И ОКРУЖАЮЩИМ У ДОШКОЛЬНИКОВ СТАРШЕГО ВОЗРАСТА

### Каратаева Светлана Николаевна

Воспитатель первой квалификационной категории МБДОУ «Детский сад № 5 «Радуга», городского округа г. Урюпинск Волгоградской области  
[karataevaSN@mail.ru](mailto:karataevaSN@mail.ru)

### Геркушенко Светлана Владимировна

кандидат педагогических наук, доцент ФГБОУ ВО ВГСПУ, методист МБДОУ «Детский сад № 5 «Радуга», городского округа г. Урюпинск  
[svetlana@gerkushenko.ru](mailto:svetlana@gerkushenko.ru)

### Найденова Людмила Викторовна

Воспитатель МБДОУ «Детский сад № 5 «Радуга», городского округа г. Урюпинск Волгоградской области  
[naydenovalyudmila@mail.ru](mailto:naydenovalyudmila@mail.ru)

**Аннотация:** В статье говорится об использовании робототехнического игрового набора «Робомышь» для развития социально - эмоционального интеллекта у старших дошкольников в условиях игры – путешествия.

**Ключевые слова:** робототехнический игровой набор «Робомышь»; игра – путешествие; построение маршрута; развитие социально – эмоционального интеллекта; дошкольники; цифровое оборудование; интеграция образовательных областей.

Одной из приоритетной задач ФГОС ДО является охрана и укрепление физического и психического здоровья детей, их социально – эмоционального благополучия. Важность развития социального и эмоционального интеллекта, а также эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками. [1]

Развитие социально - эмоционального интеллекта у детей охватывает не только работу над их способностью осознавать и контролировать собственные эмоции, но и умение понимать чувства других, проявлять эмпатию и эффективно взаимодействовать с окружающими.

Дети с развитым социально-эмоциональным интеллектом обладают важными навыками, которые помогают им адаптироваться к окружающему миру, строить здоровые отношения, успешно справляться со стрессом и чувствовать себя комфортно в любой ситуации. Это фундамент для формирования гармоничной и успешной личности.

Современные дети живут в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. Технические достижения всё быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес

детей к современной технике. Дошкольный возраст является фундаментом для овладения навыками работы с электронными средствами и основами программирования.

Первое знакомство детей дошкольного возраста с основами программирования у нас в детском саду происходит благодаря робототехническому игровому набору «Робомышь». Интерактивные игры с «Робомышью» дополняют и обогащают новыми возможностями традиционные дидактические игры, повышают познавательную активность детей. В процессе игры у ребенка развивается восприятие, зрительно-моторная координация, произвольная память и образное мышление, а также активно формируются навыки взаимодействия и эмоционального реагирования.

Использование в образовательном процессе различных игр и игровых технологий мы обратили внимание, что детям нравятся игры – путешествия. Игры – путешествия с дошкольниками используем, чтобы реализовать образовательные задачи в различных направлениях развития ребенка. Эта форма образовательной деятельности позволяет активизировать познавательно – исследовательскую деятельность дошкольников, стимулирует их на применение уже имеющих знаний и приобретение нового опыта. [2]

**Цель:** развивать социально – эмоциональный интеллект, научить детей определять и различать человеческие эмоции и чувства.

**Задачи:**

- закрепление умений детей описывать словами эмоцию - радость;
- формирование умения выражать эмоции в диалогах, определять эмоциональное состояние человека по мимике и жестам;
- воспитание уважения к чувствам окружающих.

Для развития социально – эмоционального интеллекта, чтобы научить детей определять и различать человеческие эмоции и чувства во время игры - путешествия мы закрепляли умения детей описывать словами эмоцию - радость, формировали умения выражать свои эмоции в диалогах, учились определять эмоциональное состояние человека по мимике и жестам, с уважением относиться к чувствам окружающих.

Приведем пример. Для занятия «Путешествие в страну Радость» нами были подготовлены материалы: ракета, куклы – Лучик и Радужка, макеты деревьев, сюрпризный момент, буквы слова – «Радость», ободки с картинкой - зеркало для работы в паре, карта путешествия и раздаточный материал: карта - схема, маркеры. (Рис. 1, Рис. 2)



Рисунок 1. Макет ракеты



Рисунок 2. Ободок с имитацией зеркала

На занятии использовались цифровое оборудование: аудиоклонка, аудиозаписи, «Робомыши», видео камера, проектор, ноутбук, презентация «Карта путешествия». (Рис.3,Рис. 4, Рис.5,Рис. 6)



Рисунок 3. Робототехнический игровой набор «Робомышь»



Рисунок 4. Колонка



Рисунок 5. Камера и ноутбук



Рисунок 6. Проектор

В изготовлении кукол – помощников, Радужки и Лучика, нам помогали родители. Кукол мы используем как на занятиях, так и в режимных моментах. Они помогают детям понимать эмоциональное состояние человека и выражать свои эмоции. (Рис. 7)



Рисунок 7. Куклы Радужка и Лучик

В ходе занятия использовались как традиционные, так и нетрадиционные педагогические технологии, которые направлены на формирование социальных компетенций и эмоционального интеллекта детей.

В предварительной работе с детьми мы прочитали и обсудили художественные произведения «Цветик – семицветик», «Крошка Енот». Так как дети старшего возраста могут управлять предметами, брать на себя роли, обыгрывать разные ситуации, дети по желанию выбрали кукол, взяли на себя роль Лучика и Радужки. В индивидуальной работе с ними мы проговорили поэтапно их действия, выучили слова. (Рис.8)



Рисунок 8. Проговариваем поэтапные действия и учим слова

В свободное время, играя в дидактические игры с использованием «Робомышей» дети учились программировать «мышь» и логически выстраивать маршруты. Для игр путешествий мы изготовили свои коврики, карты - схемы для многократного использования и картинки с сюжетом игры. Для разделения детей на команды приготовили эмблемы «Радуга» и «Солнышко». (Рис.9, Рис. 10, Рис.11)



Рисунок 9. Дидактические игры с использованием «Робомышей»



Рисунок 10. Рабочее поле



Рисунок 11. Карты – схемы для многократного использования

На занятии использовалась интеграция образовательных областей, что обеспечивало дошкольнику целостное восприятие окружающего мира

Занятие состояло из трех этапов взаимосвязанных между собой: вводная часть, основная и заключительная.

Мотивация детей на предстоящую деятельность, стимуляция интереса к ней, создание эмоционального настроения исходила от героя Лучика, который пригласил детей в путешествие на удивительную планету. Но чтобы отправиться в полет дети выполняли задание, каждый ребенок считывал эмоцию, которую задавал Лучик с помощью пиктограммы и воспроизводил её перед камерой. Эмоция фиксировалась Лучиком на экране. Изображение эмоции видели все дети. Лучик оценивал правильность изображения эмоции, если эмоция считана правильно, ребенок занимал место в ракете. Это упражнение закрепило умение считывать эмоцию с пиктограммы и передавать её мимикой. (Рис.12)



Рисунок 12. Считывание эмоции с пиктограммы и ее показ

Но чтобы ракета взлетела, дети должны были продолжить предложение: «Я радуюсь, когда ...». Продолжая предложение, расширили представление о поступках и событиях, которые приносят радость.

Дети вместе с Лучиком благополучно приземлились на планету «Радость». Чтобы встретиться с Радужкой они должны выполнить задания на станциях: «Дом волшебных зеркал», «Дом добрых дел», «Лесная полянка».

Ребята разделились на две команды: «Солнышко» и «Радуга». Каждая команда выстраивала свой маршрут на индивидуальных картах и общий маршрут на доске. Выстраивание маршрута на доске, помогло им увидеть ошибки, обсудить и исправить их. Логически рассуждая, дети правильно построили маршрут, чтобы попасть в гости к Радужке. (Рис.13)



Рисунок 13. Выстраивание маршрута

Каждая команда выбрала карту с коротким маршрутом, и взяла её с собой для программирования «Робомыши».

Воспитанники в каждой команде самостоятельно программировали «Робомышей» поэтапно, выполняя задания. Работая в команде, у детей формировались умения вступать в диалог, сдерживать свои желания, уступая друг другу, приходить на помощь товарищу. (Рис 14)



Рисунок 14 Поэтапное программирование «Робомышей»

Согласно маршрутному листу на первой остановке был «Дом волшебных зеркал». Лучик предложил поиграть в игру «Зеркало». Ребята самостоятельно

разделились парами, один из них превращался в зеркало, одев на голову ободок «Зеркало», другой оставался ребенком. На вопросы Лучика по художественному произведению «Крошка Енот», ребенок изображал эмоцию мимикой, жестами, а тот, кто был зеркалом, повторял. В ходе игры ребята менялись ролями. Играя, дети учились слушать товарища, развивали эмпатию, навыки невербального выражения, считыванию и распознаванию эмоций у сверстника. (Рис. 15)



Рисунок 15. Станция «Дом волшебных зеркал». Игра «Зеркало»

На следующей остановке «Дом добрых дел» ребята отвечали на вопросы воспитателя по произведению «Цветик – семицветик». Мы с детьми анализировали разные ситуации. Они описывали и показывали эмоции, которые испытывали герои произведения. В ходе беседы дети учились сопереживать и понимать чувства других. И сделали вывод, что Женя радовалась, тому, что Витя стал здоровым и они стали друзьями. (Рис. 16)



Рисунок 16. Станция «Дом добрых дел»

Выстроив следующий путь по маршруту, ребята оказались на «Лесной полянке». Закрыв глаза, слушали звуки леса, представляли, что они находятся в лесу. И рассказали, какие эмоции у них возникли. Угадав по голосу эмоции Радужки, дети помогли собрать название планеты и узнали, где они побывали. Вместе с Радужкой танцевали весёлый танец на лесной полянке. (Рис 17)



Рисунок 17. Станция «Лесная полянка»

В благодарность за помощь Радужка подарила баночку варенья и корзину шишек.

По завершению путешествия команды выстроили путь с помощью «Робомышей», и мы вернулись в детский сад. Героям мы не сказали до свидания, а сказали до новых встреч.

Для рефлексии мы использовали упражнение «Свободный микрофон». Ребята поделились своими впечатлениями. Рассказали, что им больше всего понравилось. И сделали вывод: «Делитесь своей улыбкой, и у вас будет много друзей». (Рис. 18)



Рисунок 18 Рефлексия «Свободный микрофон»

На занятии была создана ситуация успеха для каждого ребенка. Смена деятельности и подбор игровых ситуаций, наглядного материала, использование цифровых технологий способствовало концентрации, распределению, переключению внимания детей. Дети закрепили умение узнавать и выражать эмоции, эмоциональные состояния в мимике и жестах. Сформировалось доброжелательное отношение между сверстниками.

Робототехнический игровой набор «Робомышь» является не просто образовательным инструментом для развития когнитивных навыков, но и ценным помощником в формировании гармонично развитой личности, способной не только к логическому мышлению, но и к эффективному социально-эмоциональному взаимодействию в современном мире.

Использование игр-путешествий с дошкольниками способствует развитию психических процессов: внимания, памяти, воображения, восприятия, формируются умения решать проблемно – поисковые игровые задачи на преодоление трудностей и достижение успеха, способствуют развитию логического мышления.

Игра - путешествие дает возможность объединить познавательную, игровую и поисковую, трудовую, художественную и другие виды деятельности. Стимулирует активность детей, помогает им проявлять эти качества в различных видах деятельности. [2]

### Ссылки на источники

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. № 1155) - URL: [www.consultant.ru](http://www.consultant.ru) [дата обращения 10.02.2026].

2. Кривцова С. В. Жизненные навыки для дошкольников. Занятия – путешествия: Программа - технология позитивной социализации дошкольников /под общей ред. С.В. Кривцовой. – Москва: Клевер-Медиа-Групп, 2016. – 334 с. - [дата обращения 10.02.2026].