

**Кузнецова Софья Михайловна**

воспитатель

**Шакотько Виктория Игоревна**

воспитатель

МАДОУ МО г. Краснодар «Центр – детский сад №115»

г. Краснодар, Краснодарский край

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР С МИНИ-РОБОТОМ «УМНАЯ ПЧЕЛКА» В ОЗНАКОМЛЕНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ С ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРОЙ**

***Аннотация:** в статье рассматриваются актуальные вопросы модернизации образовательного процесса в дошкольных образовательных организациях посредством внедрения STEAM-технологий. Обосновывается эффективность использования мини-робота «Умная пчелка» (Bee-Bot) как инновационного инструмента для повышения интереса дошкольников к художественной литературе. Описывается методика организации интерактивных игр и заданий с роботом, интегрированных в процесс ознакомления с литературными произведениями.*

***Ключевые слова:** интерактивные игры, образовательная робототехника, STEAM-технологии, формирование читательского интереса, игровые технологии, развитие познавательных способностей.*

В современной образовательной практике все большее место занимает интеграция технологий в педагогический процесс дошкольных организаций. Это обусловлено как стремительным развитием информационного общества, так и особенностями нового поколения детей, для которых технологии являются естественной средой. В связи с этим перед дошкольной педагогикой стоит актуальная задача – найти технологические инструменты, которые не только мотивируют детей к обучению, но и решают конкретные образовательные задачи, в частности, сложную и многогранную задачу приобщения к художественной литературе.

Снижение интереса к чтению у современных детей требует от педагогов поиска инновационных, увлекательных форм работы с книгой [3]. Одним из эффективных решений в нашей практике стало использование в образовательной деятельности мини-робота «Умная пчелка» (Bee-Bot). Этот инструмент обладает значительным потенциалом для интеграции в область речевого и литературного развития дошкольников.

Например, после прочтения сказки «Колобок» мы предлагаем детям «провести» Пчелку по полю, минуя встречи с героями в правильной последовательности. Дети не просто вспоминают сюжет, а активно «проживают» его, составляя маршрут.

Приобщение детей к художественной литературе занимает важнейшее место в формировании богатого внутреннего мира ребенка. Однако, как показывает практика, дети все реже обращаются к содержательной книге, предпочитая ей визуальные, зачастую не требующие глубокого осмысления, форматы [2].

В решении этой проблемы главная роль принадлежит игре. Интерактивная дидактическая игра становится тем средством, которое позволяет естественным для ребенка образом прикоснуться к миру литературы. Использование интерактивных средств, в том числе программируемых роботов, соответствует требованиям ФГОС ДО, который относит ИКТ к средствам обучения и воспитания [1].

Педагогический потенциал «Умной пчелки» в литературном развитии:

- развитие логического и алгоритмического мышления: составление маршрута по сюжету сказки требует от ребенка структурирования деятельности и планирования последовательности действий [1; 3];

- формирование пространственных представлений: ориентация на плоскости является фундаментом для последующего освоения пространства книги и сюжетных линий [2];

- стимулирование речевой активности: в процессе игры дети активно используют пространственные понятия, обсуждают маршрут и сюжет, что обогащает словарный запас и стимулирует коммуникацию [4].

При работе со сказкой «Теремок» дети, программируя робота, должны были не только привести его к теремку, но и озвучить реплику каждого героя, когда Пчелка останавливалась на соответствующей картинке. Это оживило игру и активизировало речевую деятельность.

Работа с роботом по ознакомлению дошкольников с художественной литературой организуется поэтапно.

1. Ориентировочный этап: дети знакомятся с роботом, его возможностями и основными командами. На этом этапе используется базовый коврик, разделенный на сектора [5].

2. Этап программирования по образцу и схемам: педагог предлагает детям готовые карты-схемы с маршрутами, связанными с сюжетом знакомой сказки. Дети «читают» схему и программируют робота.

3. Этап творческого программирования и моделирования: дети самостоятельно или в группе создают собственные маршруты и сюжеты по мотивам литературных произведений [6].

На творческом этапе по мотивам сказки «Репка» воспитанники старшей группы самостоятельно создали коврик с полем и героями. Самым сложным и увлекательным для них было запрограммировать Пчелку так, чтобы она «помогала» тянуть репку, выстроив всех героев в нужной последовательности.

Ключевой идеей является интеграция робота в сюжет. Для этого мы используем специальные тематические коврики, созданные самостоятельно. Например, на прозрачный базовый коврик подкладываются иллюстрации и схемы, отражающие сюжет сказки.

Опыт использования мини-робота «Умная пчелка» позволяет не только отметить положительные результаты, но и понять механизмы его влияния на литературное развитие детей.

Ключевые эффекты технологии.

1. Чтение становится активной деятельностью: книга превращается в сценарий для собственной игры детей. Это качественно меняет их интерес: они

начинают воспринимать литературу не как пассивное слушание, а как основу для творчества.

2. Глубокое погружение в текст: дети возвращаются к прочитанному, чтобы точно выстроить маршрут для робота. Например, при работе со сказкой «Гуси-лебеди» они задают уточняющие вопросы: «Что было сначала – речка или яблонька?», «Сколько шагов от печки до избушки?». Это учит их анализировать последовательность событий и внимательно работать с текстом.

3. Осмысленная работа с иллюстрациями: иллюстрации становятся картами для прокладывания маршрута. Дети учатся «читать» их, находить стартовую позицию, финиш и препятствия. Например, в книге «Кто сказал «мяу»?» В. Сутеева ребенок проводит Пчелку-щенка по картинке, минуя лужи и кусты, чтобы встретить каждого персонажа.

#### 4. Формирование универсальных умений:

– коммуникативные навыки: совместное создание маршрута по сказке (например, «Под грибом») требует умения договариваться, аргументировать свою позицию и приходить к согласию. Дети учатся продуктивному взаимодействию;

– алгоритмическое мышление: ребенок последовательно преобразует художественный текст в практический алгоритм. Этот процесс развивает логическое и абстрактное мышление;

– изменение роли ребенка: технология превращает ребенка из пассивного слушателя в активного создателя: режиссера, сценариста и исполнителя. Например, при инсценировке «Путаницы» К. Чуковского дети сами придумывали маршруты для персонажей. Это формирует личностное, эмоциональное отношение к книге.

«Умная пчелка» доказала свою эффективность как педагогический инструмент, соответствующий ФГОС ДО. Она создает среду, где естественно объединяются игровая, речевая, познавательная и исследовательская деятельность.

Перспективы нашей работы видятся в: создании тематических ковриков по народным и авторским произведениям; разработке картотеки заданий разного уровня сложности; подготовке сценариев проектной деятельности, где работа с роботом становится итогом знакомства с литературным произведением.

Такой подход позволит распространить успешный опыт и целенаправленно формировать у дошкольников глубокий и осмысленный интерес к художественной литературе.

### ***Список литературы***

1. Воронина Л.В. Развитие логического мышления дошкольников с помощью программируемого мини-робота Bee-Bot / Л.В. Воронина, Н.В. Тарасова // Дошкольная педагогика. – 2020. – №5 (152). – С. 34–37.
2. Иванова Е.В. Использование образовательной робототехники в формировании элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста / Е.В. Иванова, С.М. Петрова // Современное дошкольное образование. – 2019. – №4 (92). – С. 44–51.
3. Кузнецова М.Н. Bee-Bot как средство развития алгоритмического мышления детей 5–6 лет / М.Н. Кузнецова // Педагогический опыт: теория, методика, практика. – 2021. – Т. 2. №5. – С. 112–115.
4. Смирнова Т.А. Возможности использования мини-роботов в инклюзивном образовании дошкольников / Т.А. Смирнова // Специальное образование. – 2022. – №1. – С. 78–84.
5. Освоение мини-робота «Bee-bot» или «Умная пчелка» // Твой садик [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://585schev.tvoysadik.ru/site/pub?id=234> (дата обращения: 21.11.2025).
6. Чариева Л.М. Использование мини-робота «Умная пчела» в работе с детьми старшего дошкольного возраста для развития логического мышления / Л.М. Чариева // Молодой ученый. – 2021. – № 47 (389). – С. 440–442 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/389/85722> (дата обращения: 21.11.2025). – EDN ZDUBOT