**План-конспект мастер-класса  
Тема: Использование геймифицированных технологий для формирования пространственных представлений у детей с ЗПР.**

**Педагог**: Кондратьева Галина Анатольевна   
**Дата проведения**: 30.05.2022г.  
**Время проведения:**   
**Место проведения**: СП «Детский сад №29 «Кораблик»  
**Продолжительность мастер-класса**: 15-20 минут.

**Цель:** использование интерактивного дидактического пособия «ПиктоПанели» для формированияпространственных представлений у детей с ЗПР в процессе реализации геймифицированных технологий.

**Задачи:**

- познакомить участников мастер-класса с интерактивным дидактическим пособием «ПиктоПанели»;

- продемонстрировать приемы работы с пособием для формированияпространственных представлений у детей с ЗПР;

- повысить уровень профессиональной компетенции педагогов по использованию геймифицированных технологий для формирования пространственных представлений у детей с ЗПР.

**Оборудование**: интерактивная доска, проектор, «ПиктоПанели».

**Раздаточный материал**: «ПиктоПанели», пиктограммы, игровое поле.

**Ход мастер-класса:**

**Вводная часть.**

Добрый день, я очень рада видеть всех вас здесь, в нашей аудитории, на нашей площадке. И чтобы сразу включиться в работу предлагаю вам ответить на несколько простых вопросов:  
*Я рада вас видеть сегодня, друзья.  
Прошу отвечать громко «Нет» или «Да».  
Хочу я услышать ваш честный ответ,  
Детей вы любите? Да или нет? (да)  
Чтоб деткам своим во всем помогать  
Вы новое что-то хотите узнать? (да)  
Чтоб дух мастер-класса нам сохранить,  
Вам нужно в работе активными быть? (да)  
Тогда Вас прошу мне во всем помогать,  
Приветствие кончилось, можно начать.*

**Основная часть.**

В нашем детском саду, создана сетевая инновационная площадка по теме: «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде ПиктоМир». Работа в рамках площадки направлена на нормотипичных детей, но в моей группе есть дети с ЗПР, которые испытывают трудности в обучении.

- Как вы думаете, какие трудности испытывают дети с ЗПР?

Верно. У детей с ЗПР наблюдаются трудности формирования пространственных представлений, а также трудности их языкового оформления. И без специальной помощи эти представления не будут дифференцироваться и обогащаться.

Чтобы процесс обучения проходил легко и интересно, я использую в своей работе дидактические игры. Игры я организовываю с помощью интерактивного дидактического пособия «ПиктоПанели», которое создано в рамках реализации проекта Цифровая образовательная среда «ПиктоМир».

Пособие включает в себя пять центров с роботами:Вертун, Ползун, Двуноги, Двигун и Тягун. Каждый центр изготовлен из придверного коврика, на который крепиться робот, платформа робота и его ходы-пиктограммы.

Каждый центр снимается, все детали съемные. Дети могут работать с центром, как около стены, так и сидя за столом. Платформа заменяется игровым полем, для которого дети составляют маршрут, с помощью пиктограмм.

Работа с пособием включает в себя 3 уровня сложности: базовый, основной и продвинутый. У каждого ребенка есть маршрут юного программиста, который он заполняет очивками (наклейками).

Итак, я предлагаю вам немного поиграть. У каждого из вас есть маршрут юного программиста. Чтобы его заполнить, вам нужно пройти все 3 уровня, выполнив задания.

***Базовый уровень.***

На базовом уровне дети знакомятся с роботами, их командами. Каждый робот понимает и выполняет команды: вперед, направо и налево. Я провожу дидактические игры:

*«Кто где стоит?»*

Перед вами ПиктоПанель с роботами: Вертун, Ползун и Двигун. Вам нужно дать правильный ответ: кто где стоит, используя слова слева, справа, в середине. Н-р, Вертун стоит слева от ползуна

*«Что изменилось?»*

Играем с этими же роботами. Закройте глаза, открываем. Скажите, что изменилось?

*«Назови соседей»*

- Назовите соседей Ползуна?

-Назовите соседей Вертуна?

Выполняя задания, дети заполняют очивками маршрут юного программиста 1 уровня.

Молодцы! Вы отлично справились с 1 уровнем.

***Основной уровень.***

На основном уровне дети принимают роль робота. Они исполняют команды командира, используя готовые алгоритмы. Командир дает команду, робот - Исполнитель выполняет ее. Ребята постоянно меняются ролями, учатся работать в паре. С помощью ПиктоПанелей организовываю дидактические игры: «Найди ошибку», «Угадай, кто первый», «Найди правильный алгоритм», «Лабиринт» и т.д.

*«Найди ошибку»*

Перед вами игровое поле робота и готовый алгоритм движения. Вам нужно найти ошибку в алгоритме.

*«Угадай, кто первый»*

Перед вами игровое поле с двумя роботами, и 2 алгоритма движения. Посмотрите и скажите, кто из роботов первый придет к финишу.

*«Найди правильный алгоритм»*

Перед детьми игровое поле робота Вертуна и две программы. Найдите правильную программу.

**Продвинутый уровень.**

На продвинутом уровне ребята становятся – программистами. Они составляют программы для каждого робота, используя пиктограммы. Дети самостоятельно составляют алгоритм движения Робота.

Сейчас я предлагаю вам стать программистами, и поиграть с ПиктоПанелями. Перед вами платформа робота. Вам нужно для него составить алгоритм движения, чтобы робот дошел до финиша.

А сейчас, вы можете выбрать понравившегося робота, с которым вы будете играть. Подберите игровое поле. Вы можете приступить к составлению алгоритма движения робота до финиша.

В процессе игры дети учатся договариваться, работать в группе, решать совместные задачи, принимать и выполнять правила, владеть устной речью, использовать предметы-заместители.  У них развивается крупная и мелкая моторика, воображение. Дошкольники способны к волевым усилиям, могут следовать социальным нормам поведения. А самое главное: учатся ориентироваться на плоскости и в пространстве.

- Как вы думаете, что еще, кроме пространственных представлений, может развиваться у ребенка в процессе игры с ПиктоПанелями?

- Сейчас, я вам предлагаю на выбор картинки с изображением чемодана, мясорубки и ящика. Либо вы возьмете это пособие себе в чемодан идей, либо возьмете себе в переработку или положите в дальний ящик.

- Спасибо вам большое за сотрудничество! Надеюсь, что мой мастер-класс был для вас полезен.