Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №20 «Югорка»

**Тема представленного опыта:**

**«ПИКТОМИР КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ У ОБУЧАЮЩИХСЯ С ОВЗ (ЗПР) СПОСОБНОСТЕЙ К НАУЧНОЙ И ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

Докладчик: Наталья Владимировна Топко,

педагог дополнительного образования

Сургут, 2025г.

«Каждый человек должен учиться программировать, потому что это учит нас думать и говорить» — Стив Джобс.

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

Наш детский сад с 2023 года является сетевой инновационной площадкой «Апробации и внедрения основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде ПиктоМир».

Сегодня хочу представить вам свой опыт работы в одной из наших особенных групп. Особенность этой группы в том, что она является разновозрастной группой комбинированной направленности. Все детки, находящиеся в данной группе имеют статус ОВЗ.

Одной из важнейших теоретических и практических задач коррекционной педагогики является совершенствование процесса обучения детей с ограниченными возможностями в целях обеспечения наиболее приемлемых условий активизации основных линий развития, более успешной подготовки детей к обучению в школе и социальной адаптации. Развитие конструктивно-игровой деятельности является необходимой предпосылкой подготовленности детей к школе, так как в процессе работы развиваются и корректируются все стороны ребенка (эмоционально - волевая, познавательная, моторная, личностная).

Начиная работать с детьми данной группы, я столкнулась со следующими проблемами:

1. Трудности в развитии мелкой моторики и координации движений.
2. Отсутствие зрительно-моторной координации.
3. Неумение ориентироваться в пространстве.
4. Недоразвитие психических процессов и речи.
5. Отсутствие коммуникативных навыков у детей.

Мне приходится искать вспомогательные средства, облегчающие, систематизирующие и направляющие процесс усвоения детьми знаний.

Передо мной стоит задача создания благоприятных условий для образовательной деятельности. Поэтому использование современных технических средств является эффективным способом повышения мотивации и индивидуализации обучения детей, создает благоприятный эмоциональный фон, побуждает детей к поисковой и познавательной деятельности, развивает коммуникативные навыки.

Программа "ПиктоМир" может быть полезным инструментом для дошкольников с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) из-за своей простоты, интерактивности и способности развивать различные навыки.  
Важно помнить, что при использовании любого программного обеспечения с детьми с ОВЗ необходимо учитывать их особенности, адаптировать задания и обеспечивать индивидуальную поддержку для максимальной эффективности обучения.

# Так как пока не существует отдельных рабочих программ и ктп для таких групп, я использую разработанные мной игры, коврик из Робототехнического образовательного набора «Пиктомир» № 1 и робота «Ползуна», планшеты в данной группе на сегодняшний день я не использую, так как вижу, что детям со статусом ЗПР тяжело дается работа с интерактивным материалом. Но при этом я не исключаю вероятность того, что ближе к концу обучения мы сможем все таки начать работу именно с планшетами.

Робот «Ползун» – это программируемый робот, который прост в управлении, соответствует требованиям безопасности и имеет эстетический внешний вид.

Игры с «Ползуном» помогают разнообразить образовательную деятельность, предлагают совершать больше двигательных активностей, активизирует внимание, зрительную концентрацию за движущимся предметом. Все это позволяет улучшить функционирование речевых органов и оказывать положительное влияние на выработку у детей правильных речевых навыков.

Учитывая все вышеперечисленные нюансы и используя робота «Ползуна» на занятиях в группе «Непоседы», я могу сделать вывод, что занятия принесли определенный результат:

1. Увеличилась познавательная, речевая активность;
2. Сформировался устойчивый интерес к «исследованию» материала,
3. Появляется желание у воспитанников выполнять задачу самостоятельно;
4. Обогащается словарь, развивается речь грамматически правильно построенная;
5. Проявляется творческая инициативность, развивается общая ручная умелость, ориентировка на плоскости и пространственное мышление, так же в процессе игры с «Ползуном», у детей происходит развитие логического мышления, мелкой моторики, коммуникативных навыков, умения работать в группе, умения составлять алгоритмы, пространственной ориентации, умения считать.

При использовании робота «Ползуна» начинали со знакомства, учились ориентироваться на тематических ковриках, программировали путь пошагово, нажимая на кнопки, шагая к определенной цели, проговаривая либо ход действия «Ползуна», либо произнося различный речевой материал. В соответствии с темой, целью и задачами мною разрабатываются тематические поля.

Я планирую и провожу как целое занятие, так и его часть.

Материал подбираю по принципу: от простого к сложному поле-дорожка, поле-квадрат (средний возраст), поле с разным количеством ячеек по вертикали и горизонтали (старший возраст).

Предлагаю вашему вниманию несколько игр которые я использую на занятиях:

1. ***Игра*«Прогулка по зоопарку» (для всех возрастов)**

Цель: создать условия для речевого развития детей, развития логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Необходимое оборудование: поле, робот «Ползун», тематические карточки с животными, карточки с загадками.

Ход игры

Ведущий рассказывает детям, что Ползун решил посетить зоопарк, но, к сожалению, он ничего не знает про животных. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Ведущий задает детям загадки про животных. Ребёнок, отгадавший загадку, должен проводить Ползуна до этого животного составим маршрут из пиктограмм (средний возраст). Старший возраст с помощью пульта управляет роботом и ведет его к отгаданному животному. Оба возраста должны рассказать о нём.

**Загадки:**

Посмотрите, детвора, в клетке топает гора.

Это серый чужестранец. Он индус иль африканец.

Зверь трубит из клетки гулко, хоботом хватает булку. (Слон)

Полюбуйтесь поскорей! Перед вами — царь зверей,

Всколыхнулась чудо-грива, шелковиста и красива. (Лев)

Вот лошадки, все в полосках,

Может быть, они в матросках?

Нет, они такого цвета. Угадайте, кто же это? (Зебры)

Этот зверь похож на глыбу,

Ловко лапой ловит рыбу. (Белый медведь)

С виду грозный этот зверь, но не злобный он, поверь.

На носу огромный рог. Кто же это? (Носорог)

С длинной шеей великан — житель африканских стран.

Не поместится зверь в шкаф. Как зовут его? (Жираф)

Этот мишка бело-черный.

Он доверчивый, незлобный.

Очень редко встретишь, правда, мишку по прозванью...

(панда)

1. **Игра «Бабочки на полянке» (для старшего возраста)**

Предлагаем Ползуну, помочь бабочкам найти свои цветки. Перед участниками находится поле, на котором выставлены цветы, к которым приклеены картинки с цифрами. Вы узнаете, где цветок каждой бабочки, решив пример. Участникам предлагается вытянуть любую **«бабочку»** с примером. Ползуна выставляете на ту дорожку, где номер на цветке совпадает с вашим ответом. Программируете путь Ползуна так, чтобы он оказался на той клетке, где находятся верные цветы с ответом.

1. ***«Проведи мышку к заданному цвету»* (для всех возрастов)**

Цель: Развитие цветовосприятия, закрепление знания основных цветов спектра.

Оборудование: Цветные карточки.

Ход игры. Педагог перед ребенком раскладывает цветные карточки и просит назвать и показать, какого они цвета. Затем просит показать нужный цвет, найти такой же цвет на игровом лабиринте и провести к нему Ползуна.

«Расскажи, где находится выбранный цвет, как до него добраться Ползуну? Давай зададим ему команду. При необходимости педагог уточняет маршрут следования Ползуна у ребенка. «Готово? Сейчас мы проверим, доберется ли Ползун до нужного цвета».

1. ***«Найди свой домик»* (для всех возрастов)**

Цель: Закрепление умения использовать эталоны формы (геометрические фигуры) при выделении основной формы реальных предметов.

Оборудование: Предметные картинки с изображением предметов с явно выраженной геометрической формой, развитие поисковых движений глаза.

Ход игры.

Педагог показывает картинки, спрашивает, что на них изображено и какой формы эти предметы. Предлагает разместить эти картинки по своим «домикам» на игровом поле. «Какой формы этот флажок? А теперь найди треугольник на игровом поле и перемести Ползуна на треугольник. Составь программу из пиктограмм (средний возраст), как добраться до треугольника, старший с помощью пульта доведи Ползуна».

1. ***«Ориентировка по схеме»* (для старшего возраста)**

Цель: Знакомство детей со схемой пути передвижения, находить предметы на схеме, развитие навыков микроориентировки на поверхности игрового поля. Закрепление умения понимать и активно использовать в речи обозначения направления движения.

Оборудование: 5 игрушек, схемы пути до игрушек (на схеме указаны пиктограммы движения ползуна и ориентиры игрового поля, по которым он должен двигаться).

Ход игры.

Игрушки расставлены по одной из сторон игрового поля.

Ребенку дается схема пути, ему нужно определить к какой игрушке приедет Ползун, если будет передвигаться по данной схеме.

Как вы понимаете, для каждой игры необходим коврик из робототехнического набора ПиктоМир и сам робот Ползун. На ковриках нет изображений, но он разделен наквадраты. Возможности его безграничны, что позволяет решать образовательные задачи в любой тематике, стоит только выложить необходимый картинный материал или фигурки (манекены) различной тематики. Для привлечения интереса детей к играм использую плоскостные изображения предметов, использую фотокартинки предметов, предлагаю ребенку самому нарисовать, слепить, собрать из конструктора предметы и разместить их на поле.

Можно с уверенностью сказать, что использование робототехническогонабора ПиктоМир, является одной из главной ступенью в образовательном процессе данной группы, позволяя оптимизировать и индивидуализировать обучение детей, создавать в процессе обучения необходимую «ситуацию успеха».