**Мастер-класс для педагогов**

**«Методика работы с игровым пособием**

**«Раскодируй картинку»**

**Подготовил:**

**воспитатель СПДС «Забава»**

**Филимонова О.А.**

**Пестравка 2020 г.**

**Цель:**повышение компетенций педагогов в освоении игровых пособий по алгоритмике на примере работы с игровым пособием «Раскодируй картинку».

**Материалы и оборудование:**

- Разлинованные в клеточку планшеты, размером А3 и А4, с ориентирами: по горизонтали ряд квадратов «цифры» от 1-10 (сверху - вниз), по вертикали ряд квадратов «геометрические фигуры» (слева на право: круг, полукруг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник, ромб, трапеция, звездочка, шестиугольник в количестве 10 штук); конверты с цветными, картонными квадратами размером с клеточку: желтого, красного, голубого, синего, черного, зеленого цветов;

- пластмассовые шары с наклеенным картинкой – кодом желтого, зеленого, синего и черного цветов;

- карточки с кодом зашифрованной картинки;

- карточки с картинкой ответом, для сравнения результатов.

**Ход мастер класса:**

1.Введение

2.Знакомство с методикой игры и игровым пособием

3.Организация практической работы

4.Заключительная часть, рефлексия

5. Приложение

**1. Введение**

«На острове мудрецов, не ищите чудаков, каждый, кто сюда придет, сегодня мудрецом уйдет!».

Сегодня на нашем чудо острове, Вашему вниманию будет представлена игра - «Раскодируй картинку» в нескольких ее вариациях в зависимости от возраста детей.

Игра предназначена для работы с детьми от 5 лет, развивает пространственное мышление, логику, воображение, речь.

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. Научно техническая революция расширила понятие грамотности. Актуальность развития навыков алгоритмики состоит в том, что интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным, игровым инструментом, месте с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника в воспитании и развитии. Поэтому, научить детей грамотно выстраивать причинно-следственные связи, логически мыслить и рассуждать призвана дидактическая игра «Раскодируй картинку».

**2. Знакомство с методикой игрового пособия**

Игра направлена на:

1. развитие ориентировки дошкольников в пространстве (на плоскости);
2. развитие памяти, мышления, внимания;
3. формирование самостоятельности;
4. формирование предпосылок учебной деятельности;
5. развитие элементарных математических представлений;
6. самостоятельное решение практических и познавательных задач;
7. совместное решение задач, распределение ролей, объяснение друг другу важности данного конструктивного решения.

Краткое описание игрового пособия:

Игровое пособие состоит из разлинованного в клеточку планшета, с ориентирами: по горизонтали ряд квадратов «цифры» от 1-10 (слева на права), по вертикали ряд квадратов «геометрические фигуры» (сверху в низ: круг, полукруг, овал, треугольник, квадрат, ромб, прямоугольник, трапеция, звезда, шестиугольник в количестве 10 штук); цветные, картонные квадраты размером с клеточку на доске, трех и более цветов: желтый, красный, зеленый. (цветовую палитру можно расширять в связи с увеличением приобретенного уровня детьми), карточки с кодом зашифрованной картинки.

Правила работы с игровым пособием:

В этой игре необходимо на игровом поле, соотнести и выложить картинку, используя цветные квадратики, согласно расположению, зашифрованному в карточке с кодом.

Для этого необходимо научиться правильно, читать код. Есть два варианта игры:

1. Ребенок сам считывает код и выкладывает картинку;

2. Дети работают в паре, один диктует код, а второй выкладывает картинку.

**3. Практическая часть:**

- Представьте, что вы находитесь на закодированном острове и чтобы с него выбраться Вам нужно раскодировать картинку отгадку, которая является ключом к разблокировке портала острова. Предлагаю сейчас выбрать каждому цветной шар, на котором вы найдете код. Вам нужно будет на планшет поставить квадрат этого кода, а цвет соответствует шару. С помощью этого мы узнаем, какая картинка зашифрована.

**4. Заключительная часть:**

- Какое изображение у нас получилось? (грузовик)

- Молодцы, вы вернулись с острова мудрецами!

- Легко ли вам было раскодировать картинку или встретились с трудностями? Как считаете, будет ли интересна эта игра детям? На самом ли деле игра развивает пространственное мышление, логику, речь, воображение? Хотелось бы вам использовать эту игру в своей деятельности?

**Приложение**

Планшет

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **5** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **6** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **7** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **8** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **9** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **10** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Карточки с заданиями**

**Задание №3 «Мухомор»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 3,4 | 2, 4 | 1,3,4 | 2,4 | 3,4 |  |  |  |
|  |  |  |  | 8,9 | 9 | 8,9 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | 5,6  7,8 |  |  |  |  |  |

**Задание №4 «Грузовик»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | 6,7 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 5,6,7 | 5,6,7, |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | 8 |  |  | 8 |  |  |  |
|  |  |  |  |  | 6,7 | 6,7 | 6,7 | 6,7 |  |  |

**Задание №1 «Кораблик»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **5** | **5,6** | **5,6,7** | **5,6,7** | **5,6,7** | **5,6** | **5** |  |  |
|  |  |  |  |  | **1,2,**  **3,4** | **2,3,4** | **3,4** | **4** |  |  |

**Задание №2 « Разноцветный зонтик»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 5 | 5 | 5 | 5,2 | 5 | 5 | 5 |  |  |  |
|  |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |  |  |  |  |
|  |  |  | 3 | 3 | 3 |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 9 | 9,8,  7,6 |  |  |  |  |  |  |

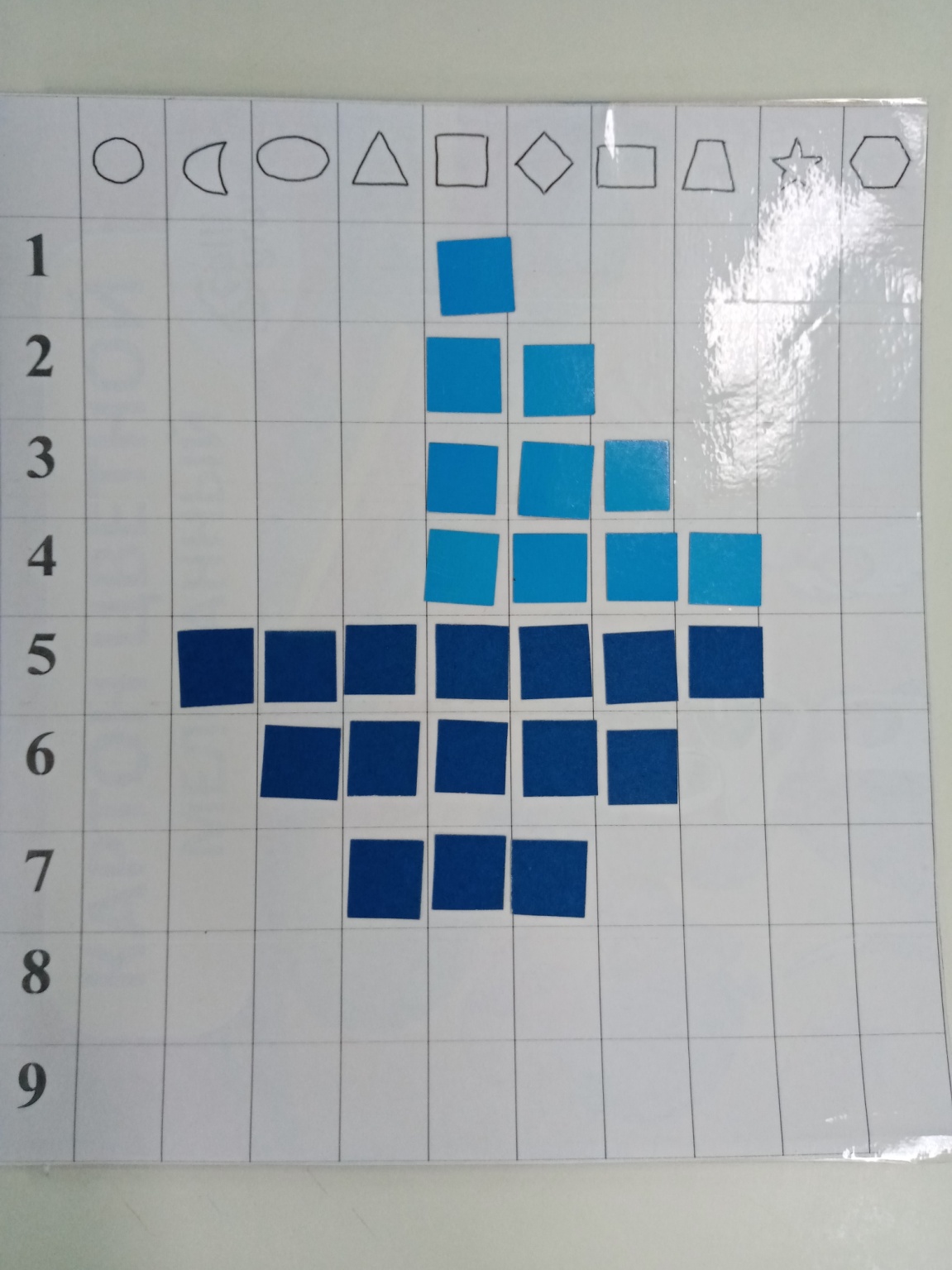
**Задание № 10 «Ракета»**

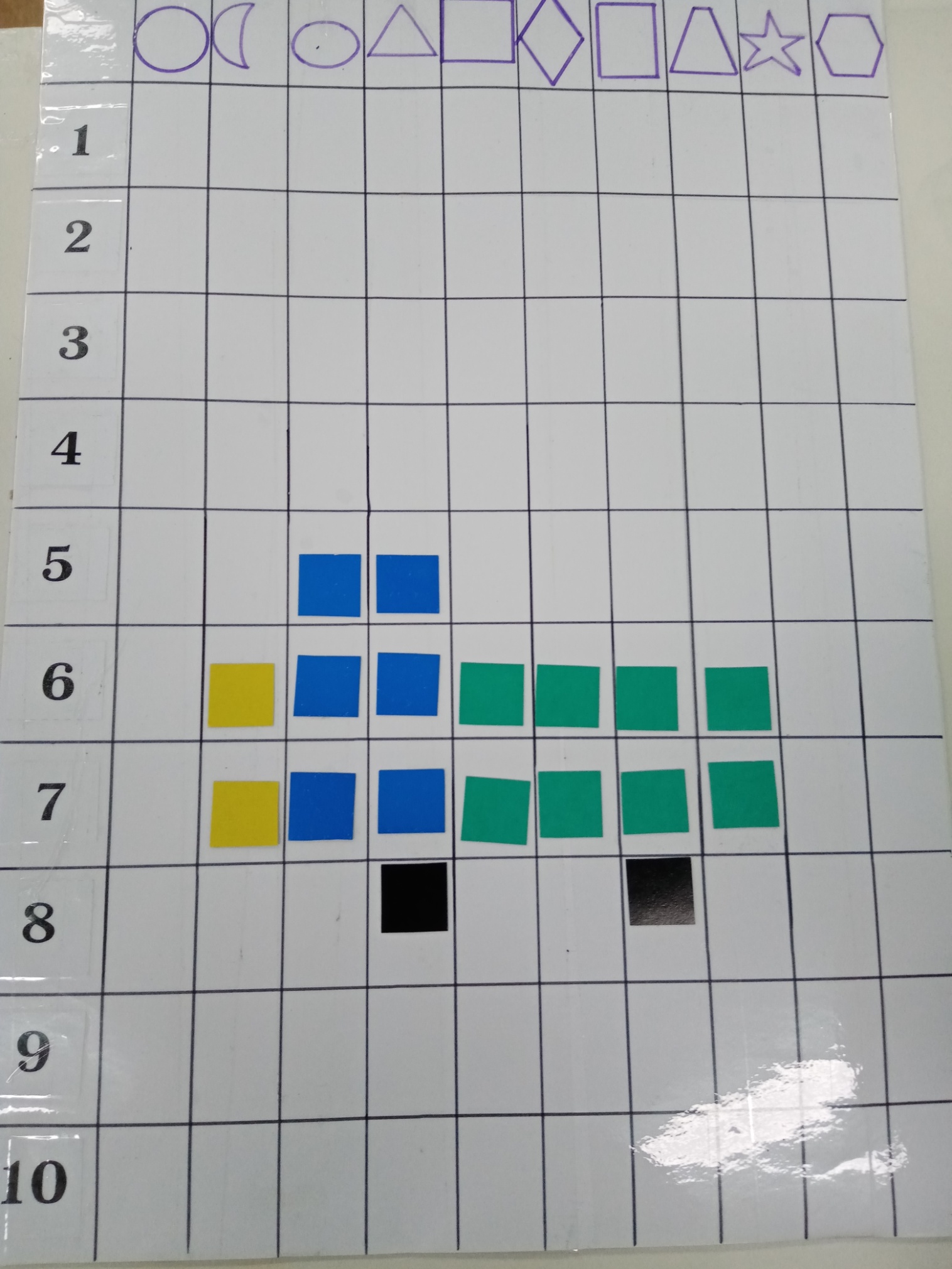
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | 6,8 |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | 4,5,6,  7,8,9 | 4,5,6,  7,8,9 | 4,5,6,  7,8,9 |  |  |  |  |
|  |  | 6,9 | 5,6,9 |  | 3 |  | 5,6,  9 | 6 |  |  |

**Задание № 7 «Утка»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | 3,4,5,  6,7, | 3,4,5  6,7,8,  9 | 5,6,7,  8,9 | 5,6,  7,8 | 5,7 | 5,6 | 4,5 |
|  |  |  | 4 | 9 |  |  |  |  |  |  |

**Карточки с ответами**

****

****





