



муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 10 «Аленький цветочек», г.Прокопьевск
(МАДОУ «Детский сад № 10»)

Картотека развивающих игр по алгоритмике

**Составитель:
А.С.Долматова, воспитатель
первая квалификационная категория**

Прокопьевский городской округ, 2020

1. Развивающая игра «Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет»

Цель: учить передвигаться в заданном направлении и считать шаги.

Ход игры: педагог объясняет задание: «Будем учиться идти в нужном направлении и считать шаги. Поиграем в игру «Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет». Я заранее спрятала игрушки. Сейчас буду вызывать вас по одному и говорить в каком направлении надо идти и сколько шагов сделать, чтобы найти игрушку. Если вы будете точно выполнять мою команду, то придете правильно». Педагог вызывает ребенка и предлагает: «Сделай 6 шагов вперед, поверни налево, сделай 4 шага и найди игрушку». Одному ребенку можно поручить назвать игрушку и описать ее форму, всем детям — назвать предмет такой же формы (задание делят по частям), вызывают 5-6 детей..

2. Развивающая игра «Веселый алгоритм»

Цель: развивать логическое мышление, умение составлять линейный алгоритм.

Ход игры: ребенку предлагается карточки с изображением любого алгоритма (одевания, раздевания, дежурства), он должен в правильно порядке эти карточки разложить, выстроить свой алгоритм.

3. Развивающая игра «Построй по алгоритму»

Цель: развивать логическое мышление, формировать умение выполнять линейный алгоритм.

Ход игры: Ребёнку дается карточка с изображением алгоритма постройки из кубиков (*Lego Duplo*), ребенок должен поэтапно ее сложить.

4. Развивающая игра «Напольный алгоритм»

Цель: знакомить детей с построением первых алгоритмов движения, осваивание роли помощника.

Ход игры: В игре имеется игровое поле, на котором расположены картинки и имеется набор карточек с изображением картинок, которые используются на игровом поле. 1 вариант по алгоритму – изучение построения первых алгоритмов движения. (*ребенок -робот*). Ребенок принимает на себя роль РОБОТА, выполняет последовательность своих действий.

Второй вариант игры – ребенок берет любую игрушку и вместе с ней проходит по заданному воспитателем алгоритму. Например, ребенку надо пройти от изображения куклы, до изображения машинки, ребенок идет в любом направлении вперед, влево, вправо, вниз, от пункта а до пункта б. Ребенок при продвижении к цели проговаривает все картинки, которые ему встречаются на пути.

Также в эти игры можно играть вдвоем. Один ребенок выстраивает маршрут движения, а другой ребенок его проходит. В этой игре ребенок осваивает роль помощника.

5. Развивающая игра «Лабиринты»

Цель: знакомить с циклическим и разветвляющимся алгоритмом.

Ход игры: выкладываем перед ребенком 8 логические блоки Дьенеша и, пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (*монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.*). Ребенок задаёт наводящие вопросы, а можно отвечать только "да" или "нет": «Клад под синим блоком?» —

«Нет», «Под красным?» — «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем "клад" прячет ребенок, а взрослый задает наводящие вопросы.

6. Развивающая игра «Занимательная алгоритмика»

Цель : формировать у детей умение составлять различные алгоритмы, учить составлять алгоритм маршрута движения.

Ход игры: ребенку необходимо в таблице выложить из пиктограмм программу маршрута движения исполнителя согласно схеме. Для обыгрывания задания ребенок использует фигурки человечков.

7. Развивающая игра «Раскодируй картинку»

Цель : учить детей читать инструкцию, развивать психические процессы

Ход игры: ребенку необходимо на игровом поле выложить из цветных квадратиков картинку, согласно, расположению, зашифрованному в карточке с кодом.

8. Развивающая игра «Матрица»

Цель: учить детей читать закодированную инструкцию, развивать воображение, учить работать в паре, сообща.

Ход игры: дается таблица, содержащая закодированную информацию. В матрице содержится информация о количестве, цвете и форме деталей необходимых для постройки. Во время раскодирования матрицы ребенку необходимо соотнести информацию, расположенную в столбцах и строчках.

9.Развивающая игра «Палочки в ряд»

Цель : закрепить умение строить последовательный ряд по величине, учить действовать определенной последовательности.

Ход игры: Педагог знакомит детей с новым материалом и объясняет задание: «Нужно палочки построить в ряд так, чтобы они уменьшались по длине». Предупреждает детей, что задание нужно выполнять на глаз (примеривать и перестраивать палочки нельзя). «Чтобы выполнить задание, верно, нужно каждый раз брать самую длинную палочку из всех, которые не уложены в ряд»

10. Развивающая игра «Что с начало, что потом, Лего кубики»

Цель: развивать техническое мышление, умение действовать согласно заданному линейному алгоритму

Ход игры: ребёнку предлагаются карточки, или Лего кубики например со знакомой ему сказкой, он должен разложить ее в правильной последовательности сюжета.

11. Развивающая игра «Угадай, где?»

Цель : развивать умение определять пространственные направления от себя.

Ход игры: Воспитатель прячет игрушку, а ребенок должен его найти, следуя указаниям воспитателя, например: «Тебе нужно найти игрушку.

Сначала сделай два шага вперед, поверни направо сделай три шага вперед... и т. д.»

12. Развивающая игра «Я – робот»

Цель: знакомить детей с построением первых алгоритмов движения, осваивание роли помощника.

Ход игры: одному из детей предлагается роль робота, другому - роль того, кто им управляет. Задача управляющего - отдавать команды таким образом, чтобы ребенок -робот встал со своего места, дошел до двери, выполнил какое-либо упражнение и вернулся обратно. В ходе игры управляющих можно менять. Задача робота - четко следовать инструкциям. Также необходимо следить за тем, чтобы команды отдавались четко и исполнялись правильно.