

A decorative border composed of various colorful 3D letters and numbers, including 'A', 'B', 'C', 'D', 'E', 'F', 'G', 'H', 'I', 'J', 'K', 'L', 'M', 'N', 'O', 'P', 'Q', 'R', 'S', 'T', 'U', 'V', 'W', 'X', 'Y', 'Z', '0', '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', arranged in a circular pattern around the central text.

**Картотека развивающих игр
по алгоритмике**

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.

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.