

Картотека игр по развитию алгоритмических умений для дошкольников 4-5 лет

«Палочки в ряд»

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

Ход: Нужно палочки построить в ряд так, чтобы они уменьшались по длине, но 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.

«Найди игрушку»

Цель: учить передвигаться в заданном направлении и считать шаги.

Содержание: Я заранее спрятала игрушки. Сейчас буду говорить в каком направлении надо идти и сколько шагов сделать, чтобы найти игрушку.

(Сделай 6 шагов вперед, поверни налево, сделай 4 шага и найди игрушку).

«Разложи по порядку»

Цель игры: развитие логического мышления, а также развивает умение составлять линейный алгоритм.

Содержание. Ребенку предлагается карточки с изображением любого алгоритма (одевания, раздевания, дежурства), он должен в правильно порядке эти карточки разложить, выстроить свой алгоритм.

«Мы – строители»

Цель: развитие логического мышления, формировать умение выполнять линейный алгоритм.

Содержание. Ребёнку дается карточка с изображением алгоритма постройки из кубиков (Lego), ребенок должен поэтапно ее сложить.

«Что сначала, что потом?»

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

Содержание. Ребёнку предлагаются карточки, или Лего кубики (или любые другие предметы-заместители), например, со знакомой ему сказкой, последовательности сюжета. Задача ребенка разложить карточки или предметы последовательно в соответствии с содержанием сказки.

Логопедическая игра «Собери малину»

Цель игры: развитие логического мышления, формировать умение выполнять линейный алгоритм; автоматизация звука [л].

Содержание. Ребенку говорят, что Маша и Медведь собираются варить малиновое варенье, для этого они набрали малины. Но Маша набрала и спелой малины, и неспелой. Нужно разложить малину: спелую положить в лукошко, а неспелую положить на лавку, чтобы она доспела.

Ребёнок берёт карточки с изображением малины и сортирует их, проговаривая предложения с отрабатываемым звуком:

- эта малина спелая, положу её в Лукошко;
- эта малина неспелая, положу её на Лавку.

Картотека игр по развитию алгоритмических умений для дошкольников 5-7 лет

«Маршрут робота»

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

Содержание. В игре имеется игровое поле, на котором расположены картинки и имеется набор карточек с изображением картинок, которые используются на игровом поле.

1-й вариант по алгоритму – изучение построения первых алгоритмов движения. (ребенок-робот). Ребенок принимает на себя роль Робота, выполняет последовательность своих действий.

2-й вариант игры – ребенок берет любую игрушку и вместе с ней проходит по заданному взрослым 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.

«Зашифрованная картинка»

Цель: учить детей читать инструкцию, развивать психические процессы.

Содержание: Ребенку необходимо на игровом поле выложить из цветных квадратиков картинку, согласно, расположению, зашифрованному в карточке с кодом.

Логопедическая игра «Письмо»

Цель: развитие логического мышления, формировать умение выполнять разветвляющийся алгоритм; автоматизация звука [р].

Содержание: Ребёнок должен помочь почтальону Печкину доставить письмо кому-то из сказочных героев (предлагаемый список сказочных героев: Доктор Айболит, Русалочка, Бармалей, Красная Шапочка, Матроскин, Федора, Чебурашка, Буратино), проговаривая последовательность своих действий. Кому предназначено письмо зашифровано в маршрутном листе, представляющем собой разветвляющийся алгоритм.

Например:

- пройти по дорожке прямо, дойти до камня;

- если на камне нарисована тРава – повeРнуть напРаво, если на камне нарисован цветок, повeРнуть налево;
- пРойти по доРожке, в названии цвета которой есть звук [р] (например, Розовая);
 - пРойти мимо указателя, на котором нарисована заданная геометрическая фигура (например, кРасный кРуг);
- вРучить письмо адресату.