

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 92»
Камышловского городского округа

**Комплекс игровых заданий, направленных на развитие навыков
алгоритмики и программирования у старших дошкольников**

Составитель:
Малярова М.В.
старший воспитатель МАДОУ
«Детский сад № 92» КГО

Камышлов

Пояснительная записка

Алгоритмика – это наука, которая способствует развитию у детей алгоритмического мышления, что позволяет строить свои и понимать чужие алгоритмы. Что в свою очередь помогает ребенку освоить различные компетенции. Занятия алгоритмикой развивают умение планировать этапы и время своей деятельности. Развивают умение разбивать одну большую задачу на подзадачи. Позволяют оценивать эффективность своей деятельности.

Развивающие игры становятся все более популярным инструментом для развития детей как дошкольного, так и младшего школьного возраста.

В ходе освоения алгоритмики и программирования у детей возникают новые знания и опыт, которые появляются вследствие игрового взаимодействия. Новое поколение хорошо приспосабливаются к цифровому пространству. Разум дошкольника способен воспринимать большой объем зрительной информации, например, изображений и ярких текстов.

В комплекс игр входит три основных этапа формирования алгоритмики и программирования у детей старшего дошкольного возраста такие как: «Предварительный» (предусматривает работу на компьютере), «Основной» (ознакомление с программой), «Итоговый» (программируемые роботы, информационно – образовательные среды).

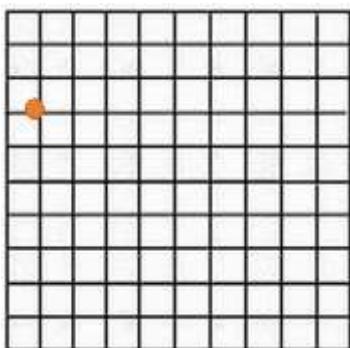
Первый этап: «Предварительный»

(предусматривает работу на компьютере)

Игры направлены на рисование по клеткам с использованием определенного алгоритма.

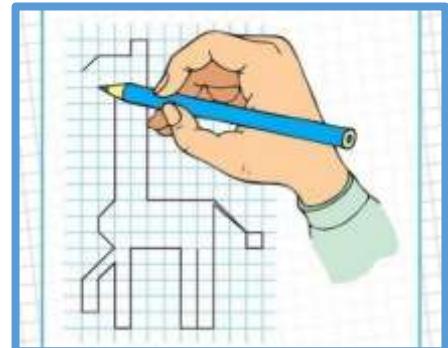
Игра «Графический диктант»

Задание: Выполни рисунок по алгоритму.



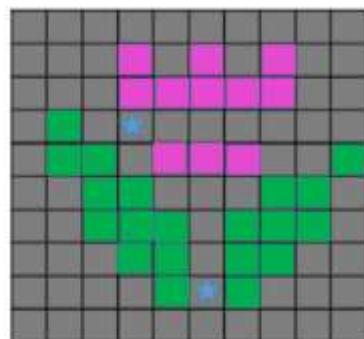
Графический диктант «Кораблик»

↑	↓	↑	↓	↑	↓	↑
←	→	←	→	←	→	←
↑	↓	↑	↓	↑	↓	↑
←	→	←	→	←	→	←



Игра «Пиксель - АРТ»

Задание: Закрась цветок по алгоритму (начинай движение от звездочки)



Игра «Графический код»

Задание: Раскодируй картинку из цветных квадратов.



2 этап: «Основной» (ознакомление с программой)

Программа – это совокупность инструкций и алгоритмов для выполнения определенной цели. Правильный алгоритм придумать очень нелегко, ведь каждую команду нужно описать точно.

Игра «Путь домой»

Задание: Приведи лего – человечка к домику с помощью команд: вперед, налево, направо. Готовый алгоритм выложи на линейку.



Игра «Конструктор LEGO»

Задание: 1. Поставь желтые и синие кирпичики на пластине с координатной сеткой в соответствии с заданными координатами.

2. Поставь лего - человечка на кирпичик с координатой 3В.
 3. Из пиктограмм - стрелок составь для него программу маршрут.

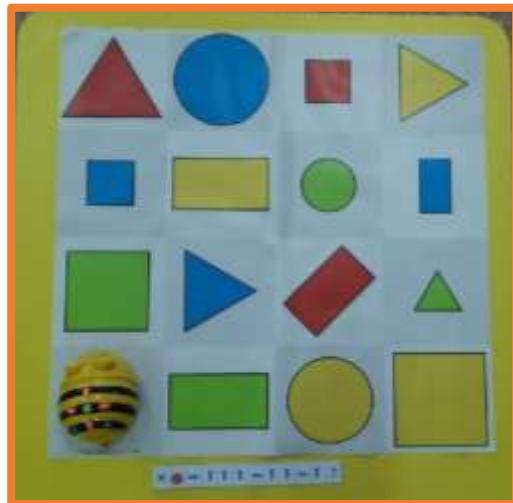
Цель человечка - пройти все синие плитки.



Третий этап: «Итоговый» (программируемые роботы, информационно – образовательные среды)

Игра «Робот Bee - Bot»

Задание: Запрограммируй пчелу по готовому алгоритму и узнай на какую геометрическую фигуру она приедет.



Игры на мобильном приложении (ПиктоМир, Lightbot, Code.org)

Задание: Составить и записать алгоритм для каждого героя с помощью определенных команд.

