

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области средняя общеобразовательная школа № 22  
городского округа Чапаевск Самарской области  
структурное подразделение детский сад № 28 «Ёлочка»

**Методический продукт**

**Настольная игра «Алгоритмикус»**

Авторы: Вартанянц Н.А., воспитатель;  
Ефремова М.А., воспитатель  
Чернова С.А., методист;

Чапаевск, 2023год

## **Актуальность**

Среди целевых ориентиров дошкольного образования, обозначенных ФГОС ДО, указано, что на этапе завершения дошкольного образования ребенок должен овладеть основными культурными способами деятельности, проявлять инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и других; способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности. Развитие элементов алгоритмической культуры у детей способствует достижению этих ориентиров.

Также алгоритмика способствует развитию у детей логического мышления, что позволяет строить свои и понимать чужие алгоритмы.

В процессе выполнения алгоритма развивается умение не упускать из виду цель, не забывать о ней на протяжении всего выполняемого задания, а после получения результата оценить его правильность и, если необходимо, осуществить коррекцию.

Алгоритмика — это отличный способ подготовить ребенка к школе.

**Цель:** развитие умения действовать согласно заданному алгоритму.

**Задачи:**

- Сформировать умение видеть, понимать различные алгоритмы, действовать по алгоритму
- Сформировать умение составлять свои алгоритмы.
- Сформировать умение передвигаться в заданном направлении и считать шаги.
- Сформировать умение видеть, анализировать и создавать порядок действий
- Развивать логику, мышление, речь

**Материал для игры:** игровое поле 60 на 60 см, разлинованное на квадратики размером 3 на 3 см, изображения предметов, разноцветные крышечки одного размера, пиктограммы, карточки стар и финиш.

**Участники:** воспитанники 6-7 лет

**Правила игры:**

Воспитатель заранее продумывает разнообразные варианты игры, и варианты направления продвижения участников по игровому полю (по вертикали, по горизонтали, от центра, к центру и т.п.) и намечает Старт и Финиш.

Детям предлагаются готовые алгоритмы для выкладывания изображения (контура предмета), либо картинка, по которой необходимо составить алгоритм, либо картинка и часть заданного алгоритма, который необходимо составить до конца, чтобы получить заданное изображение.

### **Варианты игры:**

1. Выложить изображение (контур предмета) по заданному алгоритму, используя разноцветные крышки.
2. Соревновательный этап. По разным заданным алгоритмам выложить одинаковые изображения (контуры предметов), кто быстрее и правильнее справится.
3. По предложенному изображению составить свой алгоритм.
4. По предложенному изображению (контур предмета) и части заданного алгоритма, составить алгоритм полностью.

### **Практическая значимость.**

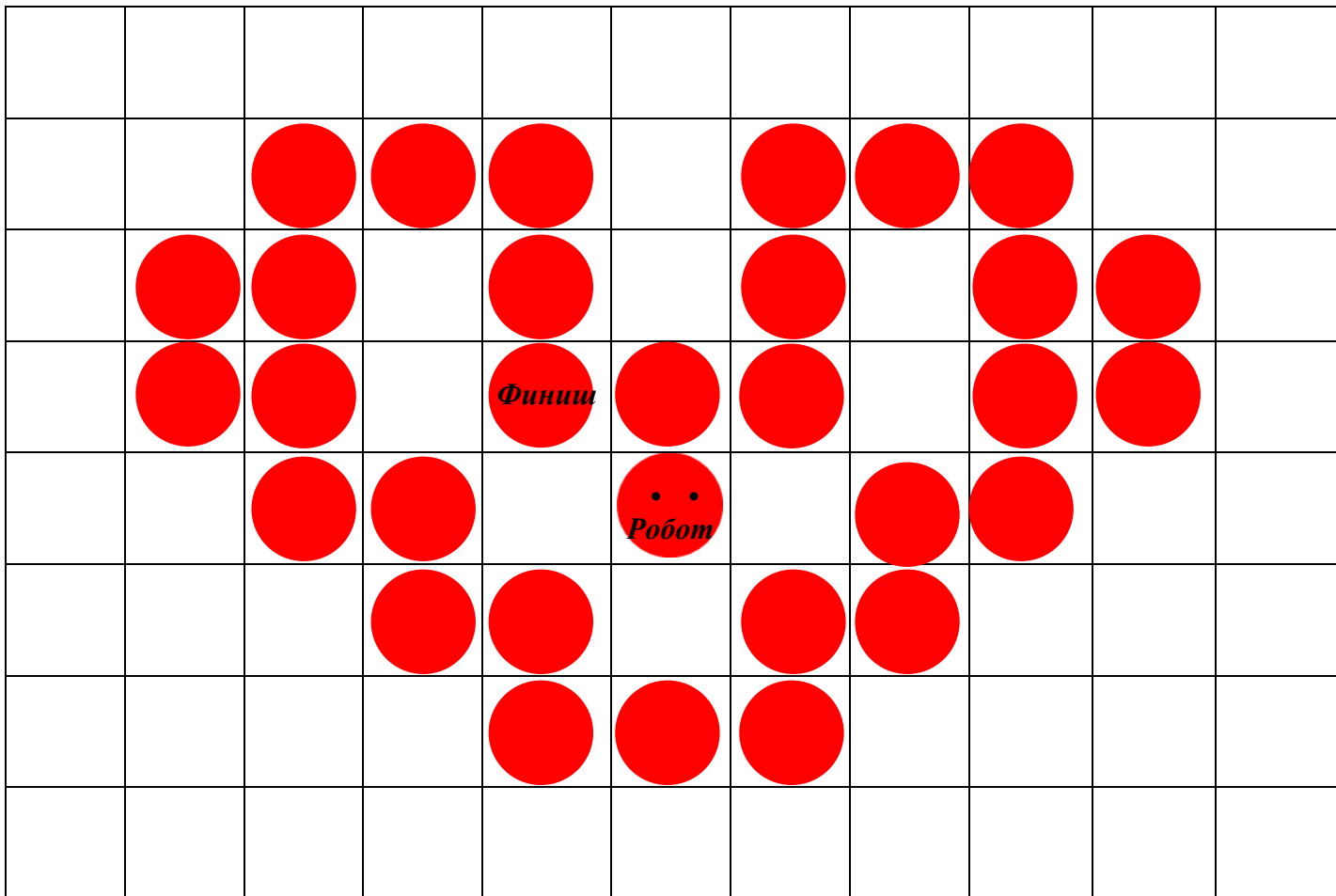
В течение всего времени, работая с алгоритмом, ребенок научится управлять своей деятельностью в соответствии с предлагаемым взрослым правилом или образцом.

Формирование алгоритмических умений способствует у дошкольников возникновению мотивации познавательной деятельности, целеполаганию, планированию, оценке, контролю своей деятельности, то есть будет оказывать влияние и на развитие предпосылок к учебной деятельности будущих первоклассников.

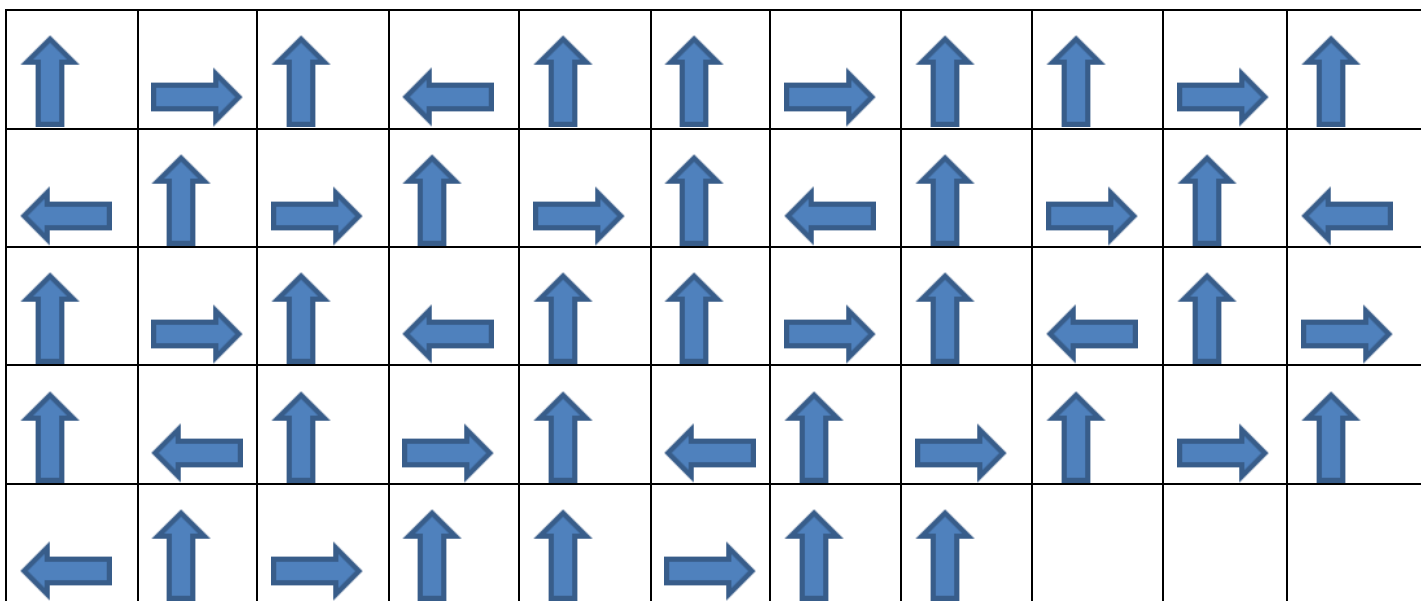
У педагога увеличивается арсенал методических продуктов по формированию у дошкольников алгоритмических умений и навыков.

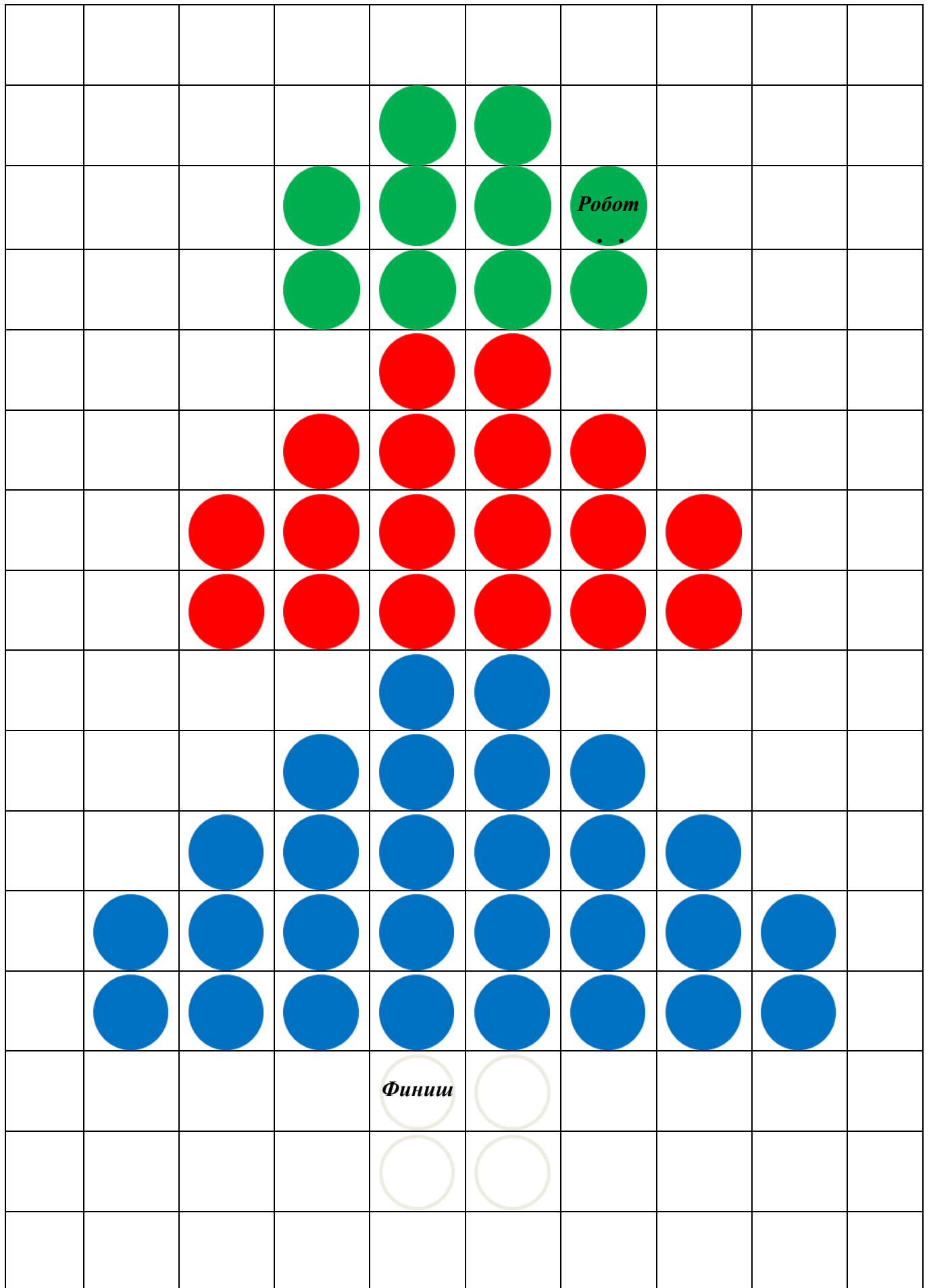






Алгоритм «Сердце»

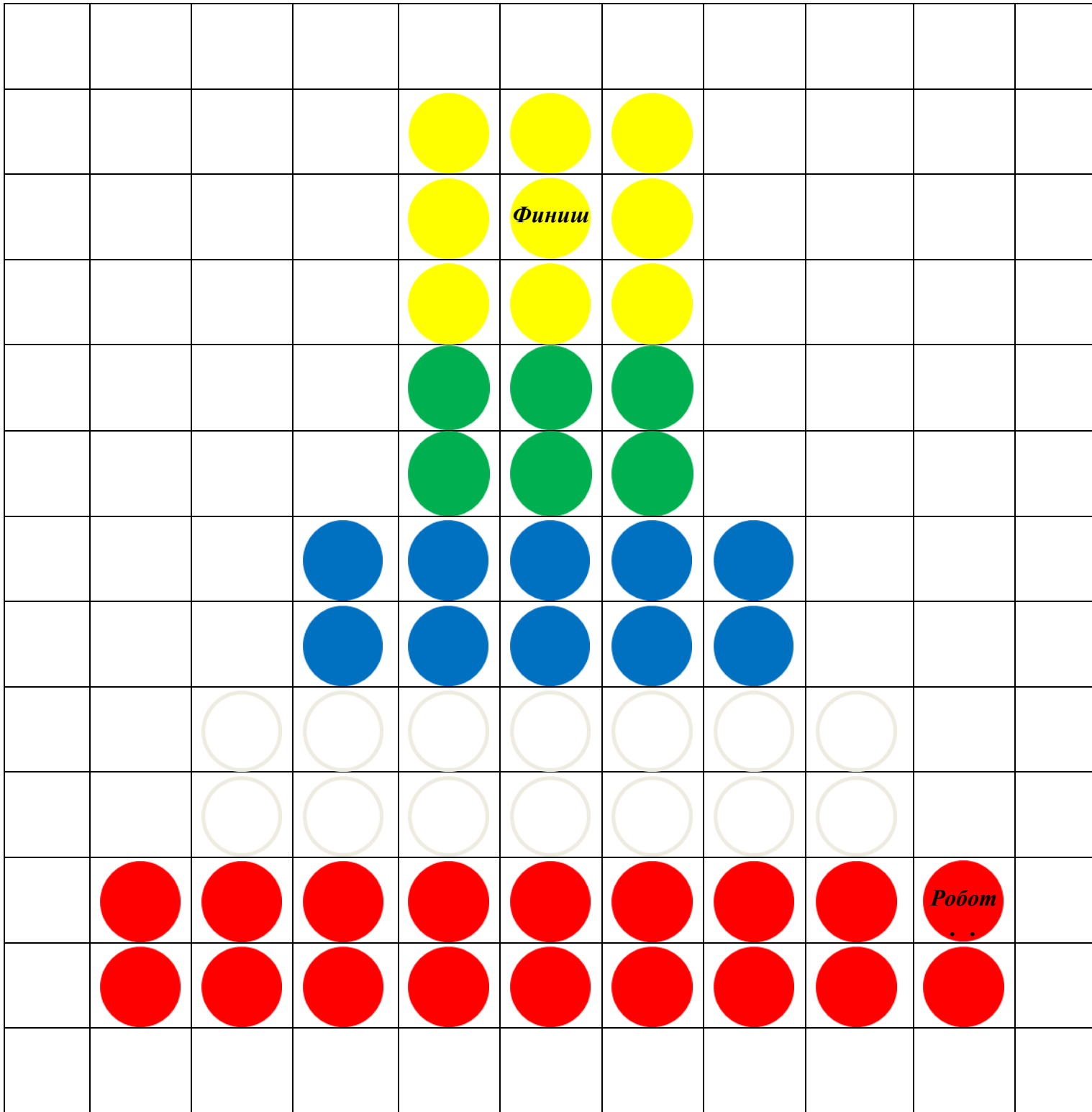




## Алгоритм «Ёлочка»

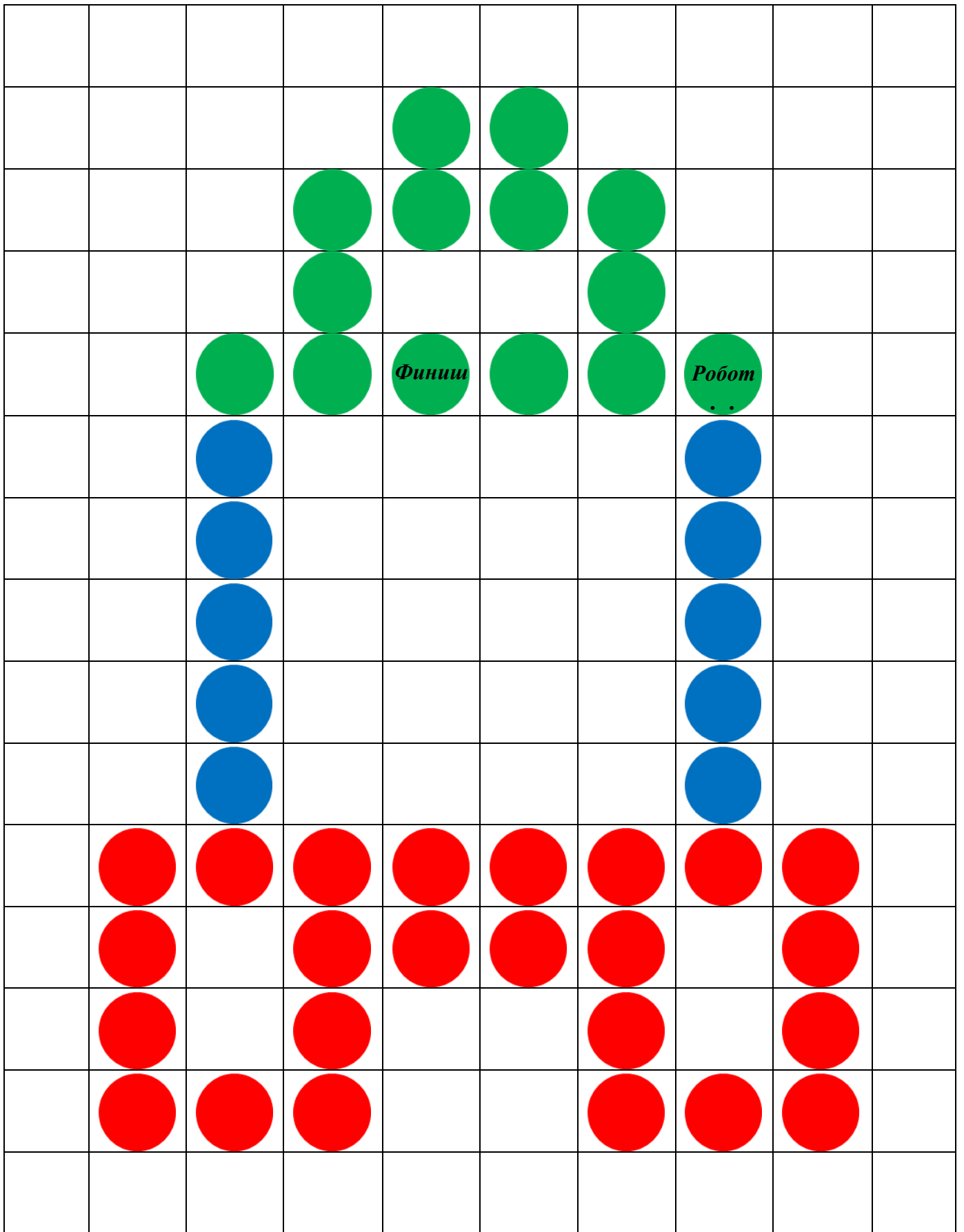
↑	→	↑	→	↑	↑	←	↑	←	↑	→
↑	←	↑	→	↑	←	↑	→	↑	←	↑
→	↑	←	↑	→	↑	→	↑	↑	→	↑
←	↑	→	↑	←	↑	←	↑	→	↑	←
↑	←	↑	↑	→	↑	←	↑	→	↑	←
↑	→	↑	←	↑	→	↑	←	↑	→	↑
→	↑	↑	→	↑	←	↑	→	↑	←	↑
→	↑	←	↑	←	↑	→	↑	←	↑	→
↑	←	↑	←	↑	↑	←	↑	→	↑	→
↑	→	↑	→	↑	↑	→	↑	→	↑	





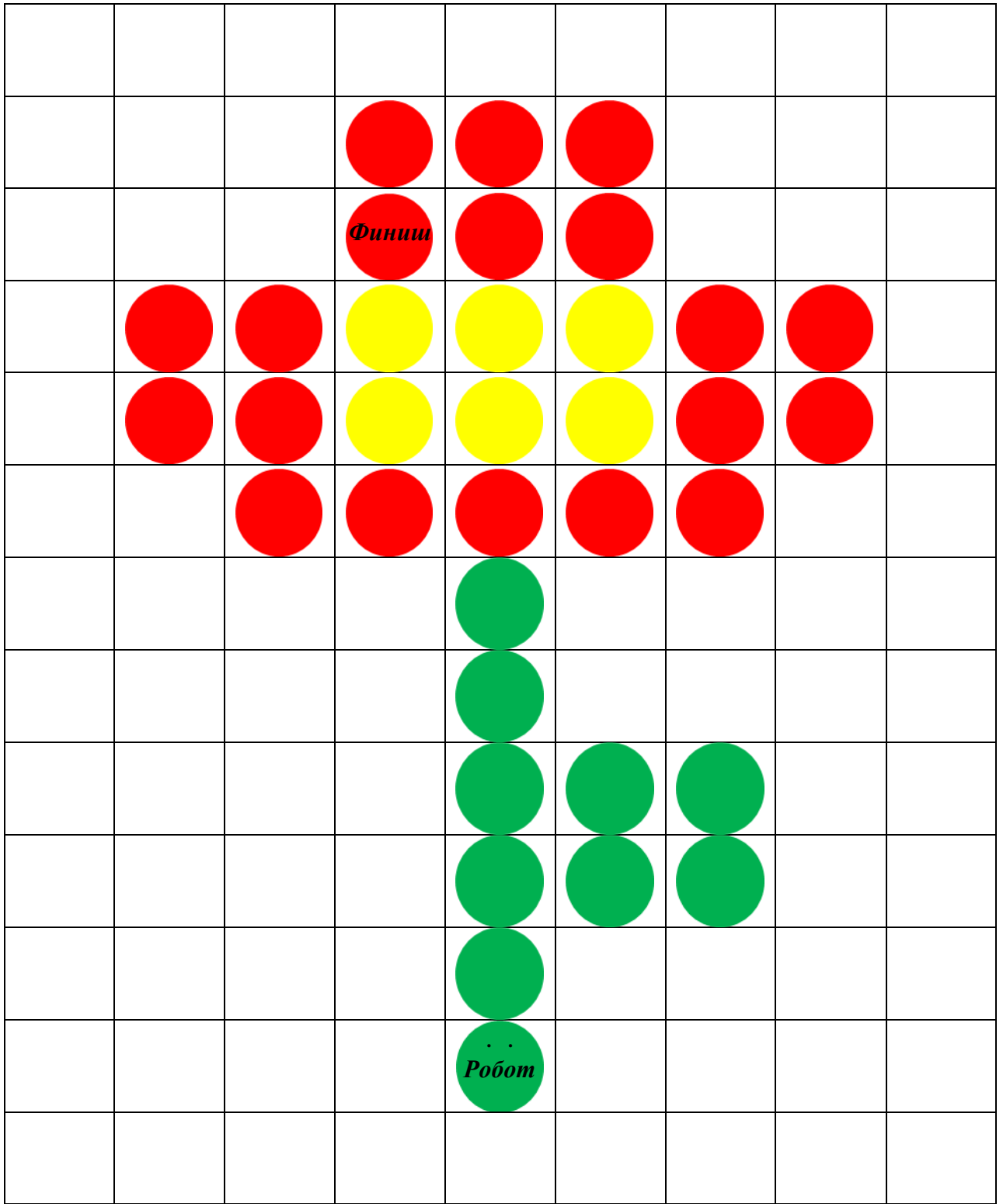
## Алгоритм «Пирамидка»

↑	→	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	→
↑	→	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	←	↑
↑	←	↑	←	↑	→	↑	↑	↑	↑	↑
→	↑	→	↑	↑	↑	↑	←	↑	→	↑
←	↑	←	↑	↑	←	↑	→	↑	↑	→
↑	→	↑	←	↑	→	↑	↑	←	↑	←
↑	↑	→	↑	↑	↑	→	↑	↑	→	↑
↑	→	↑	→	↑						



## Алгоритм «Ракета»

↑	↑	↑	↑	↑	↑	←	↑	→	↑	↑
↑	→	↑	↑	→	↑	↑	↑	←	↑	←
↑	→	↑	→	↑	←	↑	←	↑	↑	↑
→	↑	↑	→	↑	↑	↑	→	↑	←	↑
↑	↑	↑	↑	↑	→	↑	←	↑	↑	→
↑	←	↑	→	↑	→	↑	←	↑	→	↑
↑	→	↑	↑							







# Алгоритм «Домик»

↑	→	↑	←	↑	→	↑	←	↑	→	↑
←	↑	→	↑	↑	→	↑	←	↑	→	↑
←	↑	→	↑	←	↑	→	↑	→	↑	↑
↑	↑	↑	↑	↑	←	↑	↑	←	↑	↑
→	↑	→	↑	↑	←	↑	↑	↑	←	↑
↑	↑	←	↑	↑	→	↑	→	↑	↑	←
↑	↑	←	↑	↑	↑	↑	↑			