

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 453 г. Челябинска»

454129, г. Челябинск, Ереванская, 12, 12 – а, телефон: (351) 253-36-79

Электронная почта: madou453@mail.ru

## **Методические продукты МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска»**

**«Апробация и внедрение основ алгоритмизации  
и программирования для дошкольников  
в цифровой образовательной среде «ПиктоМир»**



## Дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет) «Фигура робота»

Количество детей принимающих участие в игре от 1 до 4.

**Материалы и оборудование:** карточки действий, бонус - карточки, игровое поле, фишки (роботы: Вертун, Зажигун, Двигун, Тягун).

### **Игровые действия:**

Дети ставят свои фишки на любые из геометрических фигур на зелёном фоне - это старт, берут по 6 карточек действий. В середине стопкой лежат бонус - карточки рубашкой вниз и стопка оставшихся действий рубашкой вверх.

Ход ребенка состоит из одного действия, которое выкладывается перед ним в программу, после выполненного действия берется одна карточка из стопки действий и ход переходит к следующему ребенку и так по очереди. Задача ребенка дойти от геометрической фигуры на зелёном цвете, до геометрической фигуры на красном цвете (например, от круга на зелёном цвете, до круга на красном цвете).

Выигрывает тот ребенок, который быстрее дошел до своего финиша.

### **Обозначения клеточек на поле**

	обычная клетка
	телепорт
	команда удваивающее действие
	обязательный поворот на клетке
	обязательный поворот на клетке

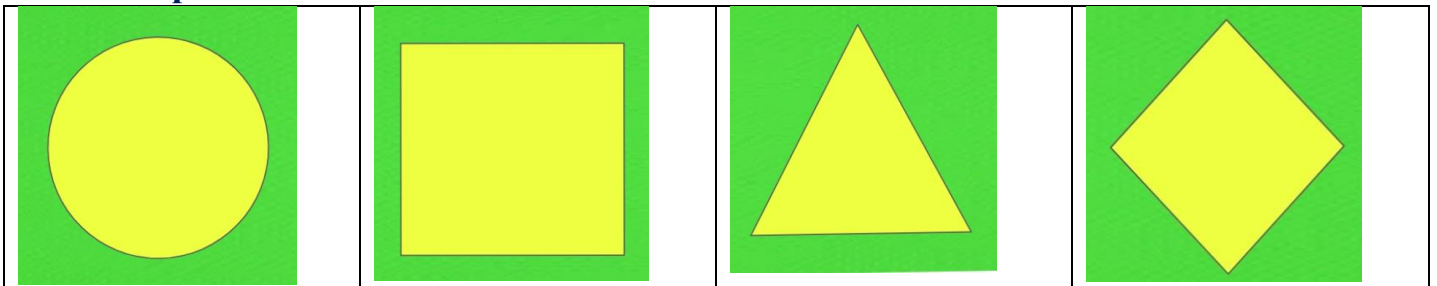
## Карточки действий

	ход поворот направо
	ход поворот налево
	ход вперед

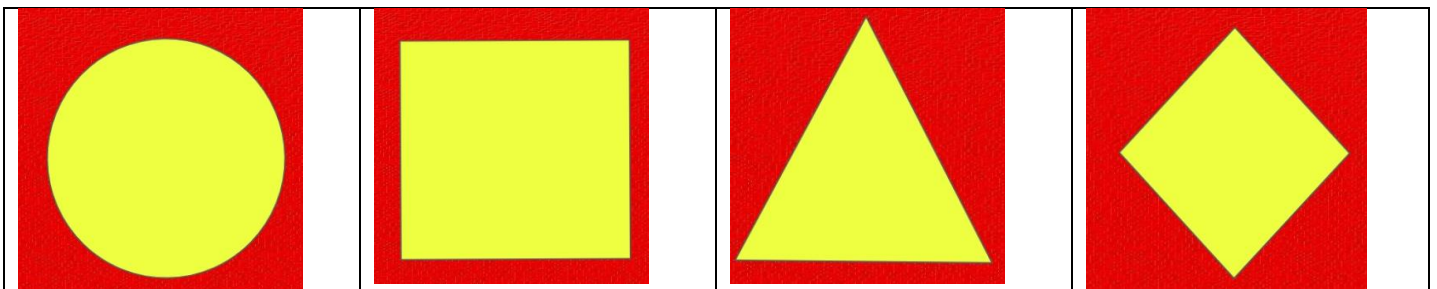
## Бонус – карточки

	удваивающее действие
	карточка телепорта

### Старт:



### Финиш:



## Дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет) «Умный робот»

**Цель:** формирование алгоритмических навыков и умения у детей дошкольного возраста от решения простых задач до более сложных.

**Материалы и оборудование:** игровое поле с клетками, робот Двигун (фишка робот Двигун), карточки с заданиями.

**Игровые действия:** с помощью кубиков с пиктограммами выкладывается соответствующая программа. Ребенок, используя Двигуна и кубик с пиктограммой, ставит их на клетки согласно карточке с заданием. С помощью кубиков с пиктограммами, составляет программу так, чтобы кубик попал на крестик, прошел путь от старта до финиша с помощью составления алгоритма пиктограмм и с помощью робота, проверил свои знания с помощью подсказки.



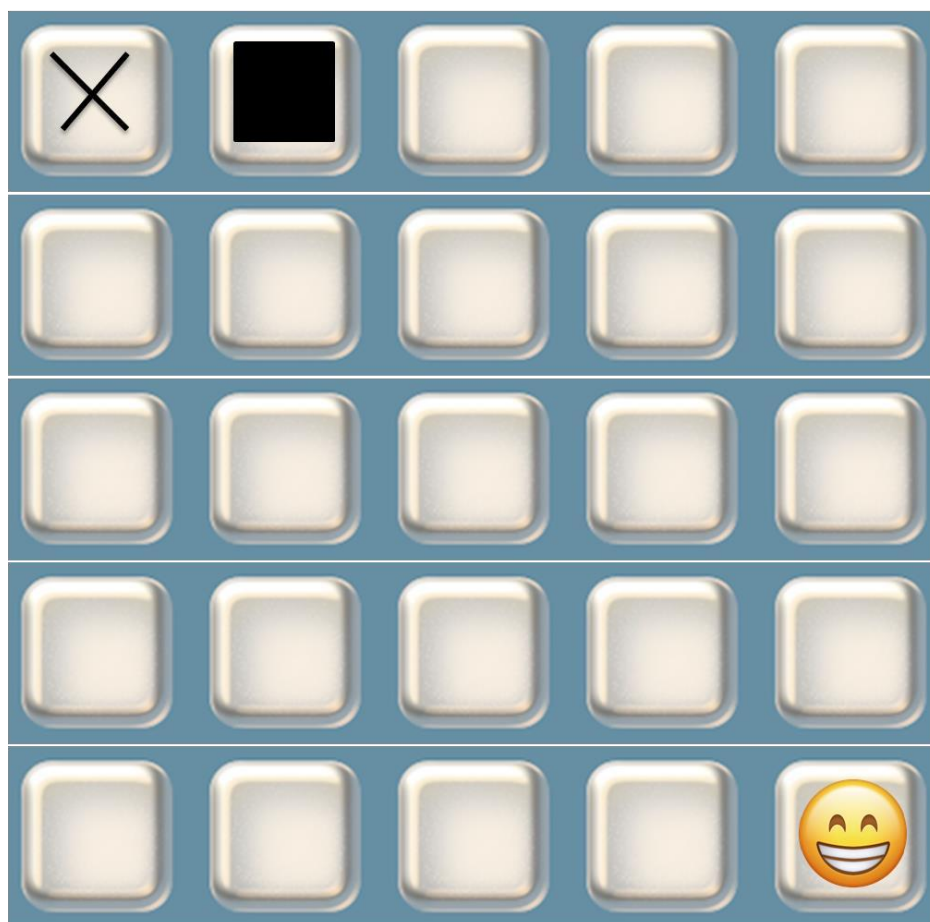
Игровое поле

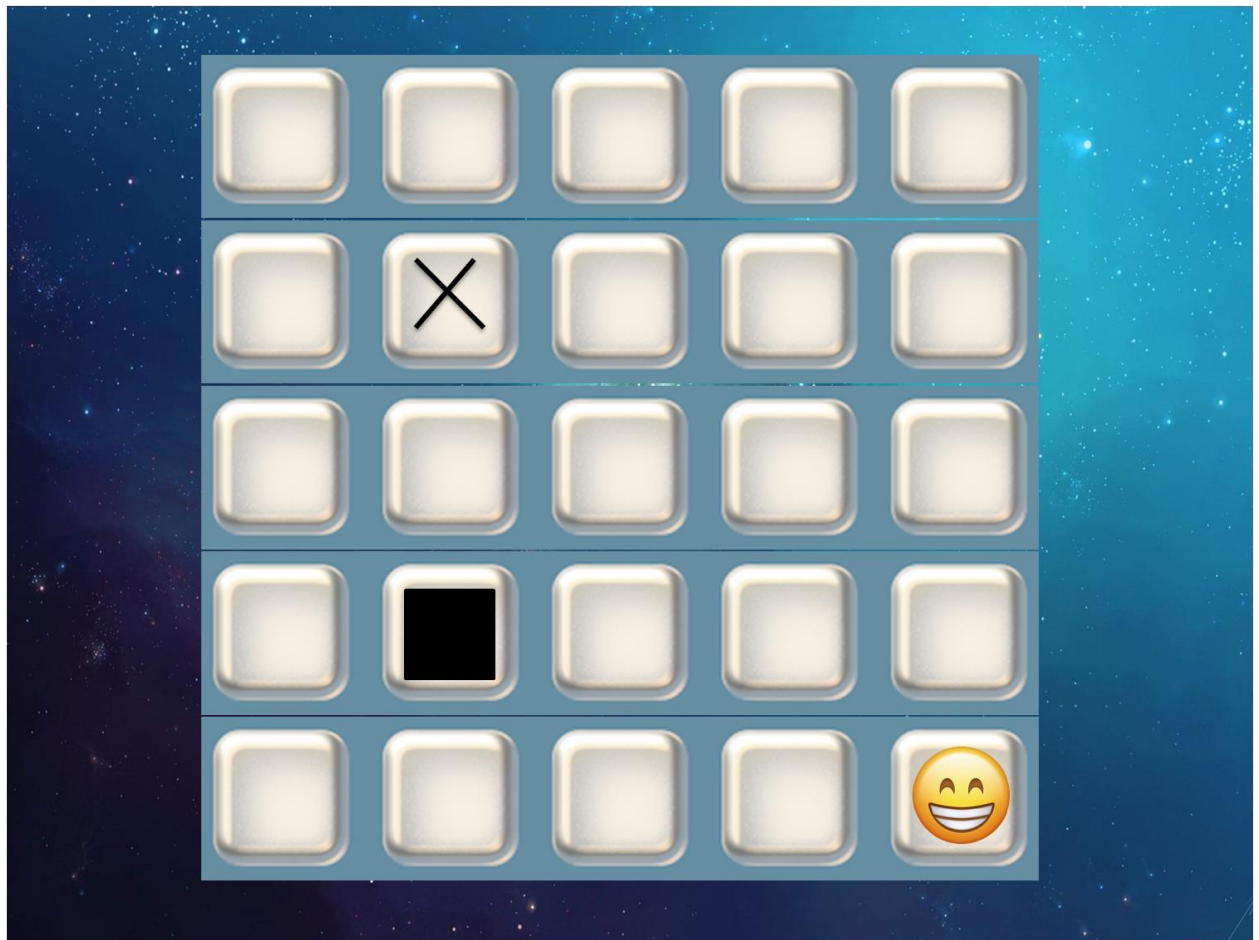
		Игровое поле		

Робот Двигун



# Карточки с заданием













## Дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет) «Большой ремонт»

**Цель:** упражнение детей в составлении программы-ленты.

**Материалы и оборудование:** для выполнения этого задания педагогу необходимо подготовить 13 кубиков с командами.

**Игровые действия:** задание состоит из трех карточек:

- уровень 1 – легкий;
- уровень 2 – средний;
- уровень 3 – сложный.

На каждой карточке есть схема игрового поля, под схемой расположена программа для прохождения этого поля, в ней пропущены команды. Нужно составить пропущенные команды в программе, опираясь на схему игрового поля. Карточки выдаются по очереди, от легкого уровня к сложному.





Ребенок выбирает одно поле и столько кубиков, сколько пропущено команд. Ориентируясь на игровое поле, выбирает на кубике нужную команду и ставит в пропущенное окно кубик с командой. Проверяет с помощью робота, правильно ли выполнил задание.

### Обозначения клеточек на поле:













- обычная клетка
- начало поля
- сломанная клетка
- финиш.











**1**






   
 


     





**2**





    


**3**

## Дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет) «Веселые гномы»

**Цель:** упражнение детей в составлении программы - ленты.

**Материалы и оборудование:** игровое поле с клетками, гном, елка, карточки с заданием.

**Игровые действия:** ребенок выбирает гнома (фишку) и ставит на любую клетку игрового поля, ребенок (или взрослый) ставит елку и новогодний шарик в любом порядке.

Задача: взять кубики с пиктограммами и составить программу - ленту для гнома так, чтобы гном прошел через клетку с шариком, взял шарик (с помощью команды кисточка) и дошел до елки.

