



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД
№ 45 «ВОЛЧОК»**

КАРТотека игр по развитию функциональных умений

Материал подготовила:
Лунёва Н.Н., воспитатель

г. Сургут

Задания:

«Составление геометрических фигур»

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осязаемым способом.

Материал: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см)

Составить квадрат и треугольник маленького размера;

Составить маленький и большой квадраты;

Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2;

Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники, прямоугольники и четырёхугольники.

Веселый алгоритм

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.

«Построй по алгоритму»

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 с начало, что потом, Лего кубики»

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

Содержание. Ребёнку предлагаются карточки, или Лего кубики, например, со знакомой ему сказкой, он должен разложить ее в правильной последовательности сюжета.

Картотека игр по развитию алгоритмических умений у детей 5-6 лет

«Напольный алгоритм»

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 вариант по алгоритму – изучение построение 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 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.

«Раскодируй картинку»

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.

«Матрица»

Цель: Учить детей читать закодированную инструкцию, развивать воображение,

Содержание: 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 строках