

**Картотека
алгоритмических игр
на формирование элементарных математических
представлений
для детей подготовительной группы
с «Робомышью»**



Составители: Азовская Е.В., Котельникова Ж.И.,
воспитатели
МКДОУ «Детский сад №15 «Радуга»

Картотека
алгоритмических игр на формирование элементарных математических представлений
для детей подготовительной группы с «Робомышью»

Составители: Азовская Е.В., Котельникова Ж.И.,
воспитатели
МКДОУ «Детский сад №15 «Радуга»

**Сюжет игры и игровую задачу педагог определяет самостоятельно исходя из образовательной ситуации в соответствии с образовательными задачами.*

Ра зде л:	Название	Дидактическая задача	Оборудова ние	Краткое описание
Количество и счет	«Реши задачу»	Упражнять в решении простейших арифметических задач.	Робомышь, карточки с примерами на сложение и вычитание, карточки с цифрами в пределах 10 (ответы на примеры).	На игровом поле расположены карточки с примерами, воспитатель читает условие задачи, просит ребенка дойти с помощью мыши до нужной карточки и решить пример.
	Усложнение: задачи в пределах 20.			
	«Найди цифры, которые написаны правильно»	Закреплять графический образ цифры	Робомышь, карточки с цифрами (правильное написание и зеркальное)	На игровом поле расположены карточки с цифрами. Ребёнку необходимо с помощью мыши обозначить только те цифры, которые написаны правильно.
	Усложнение: установить препятствие на игровом поле.			
	«Найди цифру, чьих соседей я назову»		Робомышь, карточки с цифрами	На игровом поле расположены карточки с цифрами. Воспитатель называет соседей того или иного числа и просит ребенка с помощью мышки обозначить пропущенное число.
	«Палочки Кюизенера»	Совершенствовать знания о числах. Упражнять в выполнении заданий с заданными условиями. Упражнять в счете в пределах 10.	Робомышь, палочки Кюизенера, карточки с заданиями на заданную цифру.	На игровом поле расположены палочки Кюизенера. Воспитатель предлагает ребенку карточку с цифрой, соответствующей одной из палочек (например: цифра 5 соответствует желтой палочке), ребенку необходимо с помощью робота дойти до нужной палочки.
Усложнение: счет в пределах 20. Например, палочка 10 и 5. Установить препятствия на пути к цели.				

	«Чей домик?»	Учить сравнивать числа в пределах 10. Упражнять в операции сравнения (=, <, >)	Робомышь, картинки домиков, набор карточек с цифрами, знаки.	Воспитатель разводит цифры на игровом поле. Ребёнок доводит мышь до развилки и выбирает нужный путь в соответствии с заданием. На роботе закреплена карточка с цифрой, для которой уже найти дом. Например: Найди дом для цифры 5. Домик: >6; <7.
	Усложнение: Количество домиков может быть увеличено.			
	«Собери зернышки»	Закреплять счет в пределах 20	Робомышь, карточки с изображением разного количества зернышек (на одной карточке может быть от 1 до 5 зернышек). Знаки «СТАРТ» и «ФИНИШ»	Воспитатель просит ребенка помочь мышке собрать определенное количество зернышек. Выбери такой путь, чтобы от старта до финиша мышка собрала 15 зёрнышек.
«Форма»	«Дойди до геометрической фигуры»	Закрепить название геометрических фигур: квадрат, треугольник, прямоугольник, круг. Развивать умение ориентироваться в пространстве.	Предметные картинки с изображением геометрических фигур.	На игровом поле лежат картинки с изображением геометрических фигур. Игровое поле имитирует лист бумаги. Педагог просит ребенка с помощью робота найти загаданную фигуру на игровом поле и правильно обозначить ее положение по отношению к себе. Например, верхний правый угол, нижний левый угол.
	«У мышки новоселье»	Закрепление умения заходить фигуру по нескольким признакам	Блоки Дьенеша, карточки свойств	На игровом поле лежат разные фигуры блоков Дьенеша. Педагог показывает ребенку ряд карточек со свойствами фигур (большой, не треугольный, синий, толстый), ребёнку необходимо с помощью мыши найти заданную фигуру и назвать ее.
Время	«Собери неделю»	Совершенствовать знания порядка дней недели и их символическое обозначение (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый)	Робомышь, семь цветных кругов (цвета радуги)	На игровом поле расположены цветные круги. Воспитатель предлагает ребенку собрать по порядку семь дней недели. Или отдельно до заданного дня. Например, дойди до среды или до пятого дня недели, укажи на поле только выходные дни. Дни недели обозначены цветовыми символами.
	Усложнение: вчера, сегодня, завтра. Какой день будет после среды? Можно расставить препятствия.			

	«Времена года»	Закреплять знания примет времен года.	Робомышь, Карточки с приметами времен года, карточки с изображением времен года.	На игровом поле расположены карточки с изображением времен года. Педагог выкладывает перед ребенком карточки с приметами того или иного времени года и просит обозначить с помощью мышки нужное время года.
«Ориентировка в пространстве»	«Не попадись!»	Развитие пространственной ориентировки, закрепление понятия право, лево. Закрепление счета в пределах 10.	Робомышь, сыр, каточка с изображением м кота.	Педагог предлагает ребенку «угостить» мышку сыром, но на ее пути стоит кот, который может ее поймать. Ребенку необходимо найти для мышки такой путь, чтобы она не попала коту.
	Усложнение: котов может быть несколько. Установить дополнительное ограждение на пути к сыру. Усложнять расположение игрового поля (лабиринт).			
	«Угадай, к какому блоку придет мышка?»	Упражнять в зрительной ориентировки, умении ориентироваться в пространстве.	Робомышь, карточки для программирования. Блоки Дьенеша	На игровом поле расположены блоки Дьенеша. Перед ребенком расположена схема программирования. Педагог предлагает узнать, к какой фигуре придет мышка, если запрограммировать ее по следующей схеме. После устного ответа, ребенок программирует мышку по заданной схеме и проверяет свой ответ.
	«Путешествие по городу»	Закреплять знание о достопримечательностях и культурных объектов своего города. Упражнять в ориентировке в пространстве.	Робомышь, карточки с фотографией ми городских объектов (школа, библиотека, музей, парк, памятники и т.д)	Педагог предлагает детям совершить путешествие по городу. На игровом поле педагог раскладывает карточки с изображением знакомых объектов городской инфраструктуры. С помощью загадки или описания детям предлагается отгадать, куда направиться» мышки. После того, как объект угадан, дети программируют мышку.
	Усложнение: достопримечательности Иркутска, Иркутской области. <i>Примечание: карточки могут быть с изображением гербов и флагов, народных промыслов, национальных костюмов, национальных, былинных героев и т.д.</i>			
	«Внимательная мышка»	Упражнять в воспроизведении и алгоритма программирования мышки на слух. Совершенствовать умение ориентироваться в пространстве.	Робомышь, игровое поле, сыр.	Воспитатель предлагает ребенку запрограммировать мышку по словесной инструкции. Игра на внимательность. Воспитатель просит ребенка сначала послушать инструкцию целиком, затем повторно произносит пошагово инструкцию и просит ребенка начать программирование по услышанному алгоритму. Затем ребенок устанавливает мышку на старт и проверяет правильность введенного алгоритма. Если всё правильно, то мышка доходит до сыра и издает характерный звук.
Усложнение: усложнить алгоритм действий.				