

Дидактическая игра «Робот и командир»

Цель использования:

Д\игра учит детей прохождению пути от старта до финиша, с выкладыванием маршрута из пиктограмм.

Формирует навыки алгоритмического мышления в процессе обучения с использованием пиктограмм.



Задачи:

Познакомить с основными алгоритмическими понятиями.

Закреплять навыки пространственной ориентировки.

Содействовать логическому мышлению детей (памяти, вниманию, самостоятельности, познавательной активности).

Планируемый результат:

Основа алгоритмических понятий « Команда – «Робот»

Навыки алгоритмического мышления в процессе выполнения заданий и упражнений. Сформировать навыки ориентировки в пространстве.

Актуальность:

Для современных детей познавательная исследовательская игровая деятельность является повседневной.

Доступны способы получения новых знаний и впечатлений .

Одним из важнейших направлений в развитии дошкольного возраста, является развитие алгоритмического мышления.

Пиктомир позволяет ребёнку «Собрать из пиктограмм» знаков символов несложную программу прохождения по игровому полю-«Роботу»

Игра «Робот и командир» направлена на развитие логических и математических способностей детей - действовать по команде - по клеточкам (коврикам в виде мозаики) выстраивая пиктограммы.

Развитие умения логически мыслить, планировать свои действия.

Возрастная адресованность - для детей 5-6 лет.

Используемый материал:

Игровое поле –с цифрами от 1 до 5

2 кубика -1 – с изображением героев пиктомира.
(ползун, вертун, двигун, тягун, двуног) 2-ой с изображением точек.



Ход игры:

1.Герои пиктомира находятся на одной линии, за игровым полем (ползун, двигун, тягун, вертун, двуног,)

2.Выбираем командира.

3.Выбираем робота (ребёнок)



4.Командир бросает 2 кубика на середину коврика.

5.Кубик с героями оказался на работе

6.Другой кубик с изображением точек на цифре



7. Ребёнок – робот становится на цифру.



8. Мы должны дойти до робота, что на кубике.



9. В этом нам поможет «командир» при помощи пиктограмм.



Смотрим, как дойти до робота, при помощи пиктограмм.

