

структурное подразделение «Детский сад «Лукоморье» государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения Самарской области средней общеобразовательной
школы «Образовательный центр «Южный город»
пос. Придорожный муниципального района Волжский Самарской области

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО ФОРМИРОВАНИЮ АЛГОРИТМИЧЕСКИХ УМЕНИЙ У СТАРШИХ
ДОШКОЛЬНИКОВ

к методическому комплекту

«Добро пожаловать в «Алгоритмический экспресс»

в комплекте с роботом и без»

Самара
2025

УДК 373.2
ББК 74.100
Т38

Рецензенты:

Тимирбулатова Эльмира Искандеровна, кандидат педагогических наук,
доцент кафедры дошкольного образования ГАУ ДПО СО ИРО,;

Караказова Наталья Юрьевна, кандидат педагогических наук, заместитель
заведующего МАОУ Детский сад №80 «Песенка» г.о. Тольятти.

Технологические карты образовательной деятельности по формированию алгоритмических умений у старших дошкольников к методическому комплексу «Добро пожаловать в «Алгоритмический экспресс» в комплекте с роботом и без»: практическое пособие / С.М. Струкова, М.И. Штерман, Е.В. Ермолаева, М.П. Збоева, М.Н. Любашевская. – Самара : ООО «НТЦ», 2025 – 122 с.

Практическое пособие создано в помощь педагогам, реализующим методическое пособие «Добро пожаловать в «Алгоритмический экспресс» в комплекте с роботом и без». Технологические карты отражают содержание игровых образовательных комплектов по формированию алгоритмических умений у старших дошкольников, которое может быть использовано педагогами дошкольных образовательных организаций, а также родителями, равнодушными к развитию и воспитанию своих детей

Авторы выражают благодарность в подготовке и апробации практического материала педагогам СП «Детский сад «Лукоморье»: Велибековой А.С., Орловой А.А., Амбарцумян К.А., Спириной Е.П.

УДК 373.2
ББК 74.100

© Струкова С.М., 2025
© Штерман М.И., 2025
© Ермолаева Е.В., 2025
© Збоева М.П., 2025
© Любашевская М.Н., 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
РАЗДЕЛ I. ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ФОМИРОВАНИЮ АЛГОРИТМИЧЕСКИХ УМЕНИЙ У ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ	7
Вводное занятие. Знакомство с роботом.....	7
Знать ребенок должен каждый, труд и помощь – это важно!.....	9
Уродился урожай – налетай, собирай!.....	11
Осень, или не осень? Вот в чем вопрос!.....	13
Заглянула осень в сад – птицы улетели.....	15
Это очень просто дети, все нарисовать на свете.....	17
На алгоритм посмотри, про животных расскажи!.....	19
Чем знаменита Россия? Игрушкой своей!.....	21
Портрет.....	24
Как здоровье сохранить и научиться его ценить?.....	25
На прогулку по порядку одеваются ребятки!.....	27
Снежинок кружит кутерьма, к нам в сад опять пришла зима!.....	29
Белый снежок – каждому дружок!.....	31
Чем знаменита Россия? Новогодними традициями.....	32
Новогодний карнавал.....	34
Я сейчас готовить буду, соберу на стол посуду!.....	36
Что такое этикет – знать должны мы с детских лет!.....	38
Я зеленый самосвал на листе нарисовал.....	40
Чем знаменита Россия? Армией и флотом!.....	43
К нам весна шагает быстрыми шагами.....	45
Чем знаменита Россия? Народной сказкой своей!.....	47
Чем знаменита Россия? Творчеством своим!.....	48
Без труда – нет добра!.....	51
Чем знаменита Россия? Улочками родного поселка!.....	53
Чем знаменита Россия? Самарой – космической!.....	54
Всегда и везде – вечная слава воде!.....	57
Посадили огород, посмотрите, что растет!.....	58
Чем знаменита Россия? Победой своей.....	60
Книга поможет в труде, выручит в беде!.....	62
Заключительное занятие. Алгоритмическая викторина.....	64

РАЗДЕЛ II. ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ФОМИРОВАНИЮ АЛГОРИТМИЧЕСКИХ УМЕНИЙ У ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ.....	66
Интеллектуальный досуг.....	66
Кто хорошо задает, тот научится.....	68
Как две капли воды.....	70
Сделал дело – гуляй смело.....	72
Мир полон звуков.....	74
Собрались все числа вместе и расселись по местам.....	76
Прочувствовать – значит понять и осмыслить.....	78
Дело середкой крепко.....	80
Вежливость ничего не стоит, но приносит много.....	82
В каждой загадке есть и отгадка.....	85
Сколько нужно перебрать? Где прибавить? Что отнять?.....	87
Интеллектуальный досуг.....	89
Запомни, расчет очень важен!.....	91
Слог – основа слова.....	93
Всему свое время.....	95
Особое ударение – особенный смысл.....	97
Рассказ хорош, да с предлогами.....	99
Сперва аз да буки, а там и науки.....	102
Не бойся первой ошибки – избегай второй.....	104
Из малого – большое складывается.....	106
Влево, вправо, сверху, вниз.....	108
Нам придется постараться, чтобы в числах разобраться.....	110
Нечто, что можно создать и решить.....	112
Будь терпелив и не унывай при неудаче.....	114
Интеллектуальный досуг.....	116
АЛГОРИТМИЧЕСКАЯ ШПАРГАЛКА (СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ).....	119
ЛИТЕРАТУРА.....	120
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	121

ВВЕДЕНИЕ

В данном пособии предлагается система образовательной деятельности по формированию алгоритмических умений у детей старшего дошкольного возраста.

Представленные в пособии технологические карты – новый формат предъявления образовательного материала, который доказал свою эффективность в процессе апробации в работе с детьми 5-7 лет. Структура технологических карт значительно отличается от ранее существующей, поскольку составляющие игровых образовательных ситуаций (классификация О.М. Ельцовой, А.Н. Тереховой [2]) были модифицированы с учетом включения в деятельность с детьми современных игровых образовательных комплектов как с участием роботизированного игрового средства (не требующего использования гаджетов), так и без него.

Система работы предполагает комплексный подход к изучаемой в течение недели теме, что обеспечивает более прочное усвоение образовательного материала. Компетентностный подход прослеживается на протяжении всего содержания, что способствует формированию у дошкольников современных ключевых компетенций (критическое мышление, креативность, коммуникация, кооперация) через призму алгоритмических умений.

С целью достижения эффективности в применении представленного практического материала, рекомендуем придерживаться следующих правил:

1. Познакомившись с содержанием технологической карты, подготовьте демонстрационный и раздаточный материал, воспользовавшись Приложением¹.
2. В качестве роботизированного игрового средства можно использовать любого робота, не требующего применения гаджетов и планшетов.
3. Перед проведением игровой образовательной ситуации, организуйте пространство таким образом, чтобы у всех участников образовательного процесса был свободный доступ к тому или иному оборудованию (демонстрационный и раздаточный материал, игровые поля, роботизированная игрушка).
4. Не забудьте заглянуть в «Алгоритмическую шпаргалку», чтобы грамотно познакомить дошкольников с новыми понятиями, которые помогут им «грамотно» играть с роботом, понимать и составлять алгоритмы.
5. В процессе образовательной и культурно-досуговой деятельности педагог может использовать вариативность в организации коллективной работы дошкольников

¹ Педагог имеет полное право изменить масштаб и количество материала.

(в одном случае, изменить количество команд и их наполняемость, в других – командное взаимодействие заменить на парную работу и др.) в зависимости от той или иной ситуации.

6. Игровые образовательные ситуации, описанные в технологических картах, рекомендуется использовать в рамках планирования, обозначенного в методическом пособии «Добро пожаловать в «Алгоритмический экспресс» в комплекте с роботом и без». Продолжительность данных занятий должна соответствовать требованиям СанПиН 1.2.3685-21 [6], а именно: для детей 5-6 лет – не более 25 минут, для детей 6-7 лет – не более 30 минут.

7. В конце каждой игровой образовательной ситуации предполагается рефлексия не только со стороны детей, но и со стороны педагога. В рефлексии педагог может отметить (зафиксировать) положительные и отрицательные стороны образовательной деятельности, трудности, с которыми он столкнулся в процессе деятельности для последующей их корректировки.

Предлагаемые технологические карты могут быть использованы воспитателями и педагогами-психологами (игровой образовательный комплект «Примерное поведение»), работающими с детьми старшего дошкольного возраста, родителями в работе с детьми, с целью их разностороннего развития.

РАЗДЕЛ I.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ФОРМИРОВАНИЮ АЛГОРИТМИЧЕСКИХ УМЕНИЙ У ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ

Технологическая карта 1.

Знакомство с роботом

Задачи. Познакомить с понятиями «робот», «пульт управления роботом», «алгоритм», «шаг алгоритма», «линейный алгоритм», «исполнитель алгоритма».

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, пазлы, фишки «Флажок», «Зарядка»).

Серия иллюстраций «Как пользоваться пультом управления роботом»	Приложение 1
Карточки «Алгоритм для робота»	Приложение 2

«Алгоритмическая шпаргалка». Алгоритм, шаг алгоритма, исполнитель алгоритма, линейный алгоритм, робот, пульт управления роботом, игровое поле.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Новая игрушка»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Обратите внимание детей на изменение в игровом пространстве группы (заранее внесите в группу неизвестное для детей игровое средство – пульт управления роботом). Уточните, заметили ли дети что-то новое и интересное в группе. ✓ Спросите, знают ли дети, как называется новый предмет (пульт управления роботом), для кого он предназначен, как им пользоваться и как это можно проверить. В процессе детских рассуждений внесите в группу игрушку «Робот Ботли». ✓ Уточните у детей, знают ли они, что такое «робот». Обобщите понятие «робот». ✓ Спросите, можно ли играть с роботом и какие игровые действия с ним можно выполнять. Вариант проблемы: дети не знают как играть с роботом.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Что нужно сделать, чтобы научиться играть с роботом?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, хотят ли дети поиграть с роботом. ✓ Предложите детям перед началом игры дать имя роботу.
Ситуация-упражнение «Пульт управления роботом»	
1	<i>Акцентируйте внимание на понятии «Пульт управления роботом».</i>

	✓ Рассмотрите с детьми пульт управления роботом. Обратите внимание на кнопки, цвет и назначение. При демонстрации серии иллюстраций «Как пользоваться пультом управления роботом» (Приложение 1) предложите детям назвать знакомые изображенные действия, расскажите о неизвестных им действиях.
2	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно соберите игровое поле из пазлов, которые входят в комплект «Робот Ботли». Расставьте в произвольном порядке на поле знаки «Флажок», «Зарядка» (знаки входят в комплект «Робот Ботли»). ✓ Сообщите, что с роботом можно играть только на игровом поле: начинает движение робот на клетке, обозначенной знаком «Флажок», заканчивает движение на клетке, обозначенной знаком «Зарядка»². ✓ Объясните и покажите способы расстановки робота (относительно указания на фишке «Флажок»). ✓ Предложите детям поделиться на пары и по очереди выполнить практические действия с роботом, проводя его по игровому полю. Каждой паре можно сделать только 2 шага.
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Робот-исполнитель алгоритма»</i>	
1	<i>Познакомьте детей с понятиями: «алгоритм», «шаг алгоритма», «исполнитель алгоритма», «линейный алгоритм»</i> ✓ При знакомстве с понятиями «алгоритм», «шаг алгоритма» продемонстрируйте карточки «Алгоритм для робота» (Приложение 2) и сообщите, что команда для робота обозначается стрелками (вперед, налево, направо). Акцентируйте внимание, что робот выполняет команды последовательно, (слева-направо) – это «линейный алгоритм». ✓ Уточните, кто является исполнителем алгоритма из стрелок. Обобщите понятие «Исполнитель алгоритма».
2	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предложите каждой паре выбрать готовые алгоритмы для робота (Приложение 2) и провести его по игровому полю от клетки со знаком «Флажок», до клетки со знаком «Зарядка».
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи про робота»</i>	
1	✓ Уточните у детей, понравилось ли им играть с роботом. Трудно ли было пользоваться пультом управления роботом? Когда дети могут выступать в роли «исполнителей алгоритма», а когда исполнителем алгоритма является робот? У всех получилось провести робота верно? У кого не получилось провести робота верно? Почему?
<i>Рефлексия педагога</i>	

² Место знаков («Флажок», «Зарядка») на игровом поле педагог устанавливает по своему желанию.

Технологическая карта 2.

Знать ребенок должен каждый,

труд и помощь – это важно!

Задачи. Закреплять понятия «алгоритм», «шаг алгоритма», «линейный алгоритм», «исполнитель алгоритма». Приобщать детей к доступной трудовой деятельности. Воспитывать положительное отношение к труду, желание выполнять посильные трудовые поручения.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок»), игровое поле «Универсальное».

Иллюстрация «Сашино горе»	Приложение 1
Карточки «Алгоритм для робота»	Приложение 2
Схема игрового поля	Приложение 3
Карточки «Алгоритм мытья посуды»	Приложение 4
Шаблон для карточек «Алгоритм мытья посуды»	Приложение 5

«Алгоритмическая шпаргалка». Алгоритм, шаг алгоритма, исполнитель алгоритма, линейный алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Сашино горе»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Обратите внимание детей на иллюстрацию (Приложение 1). Сообщите, что бабушка попросила внучку Сашу вымыть посуду. Прошло много времени, но Саша так и не вымыла посуду. ✓ Спросите, почему Саша не помогла бабушке. Вариант проблемы: Саша не знает, как нужно вымыть посуду.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Задайте детям вопросы: Как Саше научиться мыть посуду? Что для этого нужно сделать? ✓ Сообщите, что действия, которые необходимо будет выполнить девочке – это труд. Расскажите детям о труде в жизни человека, о важности помощи близким людям. ✓ Уточните у детей, знают ли они какие действия по порядку необходимо выполнить, чтобы правильно вымыть посуду. ✓ Попросите детей продолжить предложение: «Правильно вымыть посуду можно, соблюдая порядок действий, или (алгоритм)». Повторите вместе с детьми значение понятий: «Алгоритм», «Шаг алгоритма», «Линейный алгоритм», «Исполнитель алгоритма». ✓ Спросите, хотели бы ребята оказаться на месте Саши и расстроить бабушку. Уточните, что необходимо знать, чтобы решить проблему (алгоритм). Сообщите, что ребята могут составить данный алгоритм (для себя и для Саши) и

	выполнить роль исполнителей его действий (шагов) как исполнители трудовых поручений.
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите у детей, готовы ли они составить «Алгоритм мытья посуды» для девочки Саши. ✓ Подведите детей к тому, что от того, как они будут действовать получится результат (чистая посуда).
<i>Ситуация-упражнение с роботом</i> <i>«Робот-помощник»</i>	
1	✓ Сообщите детям, что карточки с изображением шагов «Алгоритма мытья посуды» можно будет найти, если выполнить другой алгоритм (Приложение 2). ✓ Уточните у детей, кто в данном случае, будет исполнителем алгоритма (робот).
2	<i>Организируйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Универсальное», в пустых клетках, согласно схеме (Приложении 3), расположите карточки «Алгоритм мытья посуды» (Приложение 4), фишку «Флажок» в месте расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению). ✓ Предложите детям поделиться на 5 команд и, согласно очередности, провести робота по игровому полю, чтобы собрать карточки «Алгоритм мытья посуды». ✓ Сообщите о правилах действия с роботом: каждый раз робот начинает движение с клетки, обозначенной на схеме (Приложение 3) до места нахождения какой-либо карточки из «Алгоритма мытья посуды». Обратите внимание детей на то, что команды провожают по полю робота по очереди. Следующая команда начинает игру тогда, когда предыдущая, с помощью робота, заберет карточку с поля. ✓ Предложите детям самостоятельно поставить робота на игровое поле, ориентируясь на «Флажок», и начать практические действия с ним.
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Составь алгоритм»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Предложите детям, опираясь на шаблон (Приложение 5), выложить (приклеить) в определенном порядке карточки «Алгоритм мытья посуды», отражающих последовательные действия мытья посуды. ✓ Уточните у детей, сможет ли Саша теперь правильно помыть посуду.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Акцентируйте внимание детей на необходимость помощи своим близким в уборке посуды. Предложите ребятам в домашних условиях ежедневно убирать посуду согласно усвоенному алгоритму действий.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Свободный микрофон»</i>	
1	✓ Предложите детям микрофон, чтобы каждый желающий ребенок смог высказаться о проведенной деятельности.
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 3.

Уродился урожай – налетай, собирай!

Задачи. Формировать умение «составлять», «читать» и «выполнять» линейный алгоритм пошагово. Познакомить с жанром изобразительного искусства - «натюрморт». Развивать навыки составления «натюрморта».

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», знаки команд), игровое поле «Сад. Огород», игрушка «Чиполлино», муляжи овощей и фруктов, блюдо, ваза или корзина для натюрморта.

Карточки «Алгоритм для составления натюрморта»	Приложение 1
Шаблон для алгоритма работа	Приложение 2
Схема игрового поля	Приложение 3
Схема игрового поля	Приложение 4

«Алгоритмическая шпаргалка». Исполнитель алгоритма, шаблон для алгоритма.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Помогаем Чиполлино»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Обратитесь к детям от имени сказочного персонажа Чиполлино и сообщите, что герой сказки хочет поучаствовать в конкурсе рисунков, но не знает, что такое «натюрморт». ✓ Спросите детей, знают ли они, что такое «натюрморт». Вариант проблемы: дети не знакомы с понятием «натюрморт».
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Задайте вопрос: Что нужно сделать, чтобы помочь Чиполлино? (узнать, что такое «натюрморт»). ✓ Познакомьте детей с понятием «натюрморт» (изображение неодушевленных предметов: цветов, фруктов и овощей, снеди, какой-нибудь утвари или инструментов [4]). ✓ Уточните у детей, что можно изобразить в натюрморте, чем его можно нарисовать и какие действия необходимо выполнить для составления натюрморта.
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите детей, хотели бы они помочь Чиполлино.
Ситуация-упражнение «Алгоритм для натюрморта»	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Познакомьте ребят с алгоритмом составления натюрморта («Выбери место для натюрморта», «Выбери предметы для натюрморта», «Выбери фрукты, овощи или цветы для натюрморта», «Составь натюрморт»). Сообщите, что каждая карточка, это шаг алгоритма для составления натюрморта.

	✓ С целью закрепления, предложите ребятам разделить на 2 подгруппы и выполнить задание: выложить карточки (<i>Приложение 1</i>) по порядку слева направо так, чтобы они обозначали порядок действия (алгоритм) для составления натюрморта. Можно предложить обозначить порядок действий цифрой в верхнем левом углу на каждой карточке. ✓ После выполнения упражнения, спросите, сколько шагов содержит алгоритм для составления натюрморта.
<i>Ситуация-упражнение с роботом</i> <i>«Натюрмарту быть!»</i>	
1	<i>Покажите образец составления «линейного алгоритма».</i> ✓ Рассмотрите с детьми знаки команд (входят в игровой комплект «Робот Ботли»), шаблон для алгоритма робота (<i>Приложение 2</i>) и схемы игрового поля (<i>Приложение 3</i>). Сделайте акцент на том, что в пустых клетках должны последовательно, слева направо, располагаться знаки – команды для робота. ✓ Обратите внимание детей на схемы игрового поля (<i>Приложение 3</i>): у одной подгруппы с овощами, у второй с фруктами. Предложите детям выбрать направление движения робота (есть два варианта: 1. Вперед – направо – вперед – вперед; 2. Направо – вперед – вперед – налево), чтобы собрать урожай для составления натюрморта. ✓ Составьте совместно с детьми линейный алгоритм для робота, чтобы собрать выбранные для натюрморта предметы, используя шаблон и знаки. «Прочитайте» его вместе с детьми.
2	<i>Организируйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Сад. Огород», согласно схеме (<i>Приложении 4</i>), фишкой «Флажок» обозначьте место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению) и предметы для натюрморта (муляжи овощей, фруктов, посуда³), ✓ Предложите каждой подгруппе с помощью робота «выполнить» пошагово (последовательно каждый шаг) ранее составленный линейный алгоритм и собрать предметы на игровом поле. ✓ Сообщите о правилах действия с роботом: робот начинает движение с клетки, обозначенной фишкой «Флажок». Обратите внимание детей на то, что команды (подгруппы) «провожают» по полю робота по очереди, «читая» и «выполняя» каждый шаг алгоритма последовательно (вперед, налево, направо и т.д.). Следующая команда начинает игру тогда, когда предыдущая, с помощью робота, соберет предметы с поля. ✓ Уточните у детей: «Кто может передвигаться по игровому полю? Что необходимо роботу для того, чтобы собрать все предметы? (алгоритм) Откуда робот будет начинать движение? (от фишки «Флажок») Когда он закончит свое движение? (когда дойдет до предмета)». ✓ Предложите детям самостоятельно поставить робота на игровое поле, ориентируясь на «Флажок», и начать практические действия с ним.
3	✓ Предложите детям из собранных предметов составить натюрморт (ориентируясь на алгоритм составления натюрморта) и рассказать о действиях по выполнению натюрморта Чиполлино.
<i>Ситуация-оценка «Огонек общения»</i>	
1	✓ Сядьте вместе с детьми в круг. Объясните правила взаимодействия в кругу:

³ Предметы для натюрморта педагог определяют самостоятельно, в зависимости от количества детей в группе.

	участники круга передают яблоко (муляж) друг другу; тот, у кого в руках яблоко, говорит: «Сегодня я узнал... Сегодня я смог... Сегодня меня порадовало...
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 4.

Осень, или не осень? Вот в чем вопрос!

Задачи. Упражнять в умении составлять, «читать» и выполнять линейный алгоритм пошагово. Упражнять в составлении описательных рассказов.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», знаки команд), игровое поле «Лес. Ферма», игрушка «Незнайка», мяч.

Схема игрового поля	Приложение 1
Карточки «Признаки времен года»	Приложение 2
Шаблон для алгоритма «Расскажи о времени года»	Приложение 3
Шаблон для алгоритма робота	Приложение 4
Стрелки (длина 20 см.)	Приложение 5

«Алгоритмическая шпаргалка». Исполнитель алгоритма, шаблон для алгоритма.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Жил в Цветочном городе...»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Обратитесь к детям от имени сказочного персонажа Незнайки с просьбой выяснить, какое сейчас время года: «Здравствуй, ребята! Меня зовут Незнайка и живу я в Цветочном городе. Хочу попросить у вас помощи. Дело в том, что я поссорился с друзьями: одни говорят, что наступила осень, в другие говорят, что осень к нам еще и не заглядывала. Помогите нам разобраться, наступила ли осень, или нет». ✓ Спросите детей, знают ли они, какое сейчас время года и смогут ли дети рассказать о нем. Вариант проблемы: дети правильно называют время года, но затрудняются в рассказе о нем.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Задайте вопросы детям: Что необходимо сделать, чтобы помочь Незнайке? (рассказать об осени) Где мы можем увидеть осенние признаки?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Уточните у детей, готовы ли они отправиться в путешествие в осенний лес, увидеть осенние признаки и подробно рассказать об осени Незнайке?
Ситуация-упражнение с роботом «Путешествие в осенний лес»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Лес. Ферма», согласно схеме

	(Приложение 1), расположите карточки «Признаки времен года» (Приложение 2), фишку «Флажок» в месте расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению). ✓ Обратите внимание детей на игровое поле и сообщите, что ребята попали в «Осенний лес». Для того, чтобы внимательно рассмотреть осенние признаки в лесу, нужно собрать только те карточки, на которых они изображены. ✓ Для выполнения задания предложите детям поделиться на команды (по количеству карточек с осенними признаками). Сообщите, что каждой команде необходимо выбрать на игровом поле только одну из карточек с осенним признаком. При этом, в выборе карточки ребята могут использовать подсказку - шаблон для алгоритма «Расскажи о времени года» (Приложение 3)⁴. Он является «навигатором» для определения направлений и подсчета шагов для робота до данной карточки. Чтобы визуально было легче проследить путь робота от начала движения (фишка «Флажок») до его окончания (место нахождения карточки) предложите каждой команде обозначить путь робота на игровом поле с помощью стрелок (Приложение 5)⁵. ✓ Напомните детям, что прежде чем начать выполнять действия с роботом на игровом поле, каждой команде необходимо составить алгоритм движения робота по игровому полю. Для этого каждой команде предложите выбрать шаблон для алгоритма робота (Приложение 4) и знаки команд (входят в игровой набор «робот Ботли»). Ориентиром для выбора шаблона станет количество стрелок, выложенных командой на игровом поле (например, три стрелки от робота до карточки «тучка с дождем» - «направо», «вперед», «направо», соответствует шаблону из трех пустых клеток). ✓ Сопровождайте детей при составлении линейного алгоритма. Уточните, сколько стрелок от робота до карточки расположили ребята в каждой команде и какое количество пустых клеток находится в шаблоне. Попросите выбрать знаки команд для робота в соответствии с направлением стрелок на поле и расположить знаки на шаблоне по порядку слева направо. ✓ Сообщите о правилах действия с роботом: каждый раз робот начинает движение с клетки, обозначенной фишкой «Флажок» (то есть, после выполнения каждого линейного алгоритма, робота необходимо возвращать в клетку, обозначенную фишкой «Флажок»). Обратите внимание детей на то, что команды «проводят» по полю робота по очереди, «читая» и «выполняя» каждый шаг алгоритма последовательно (вперед, назад, налево, направо и т.д.). Следующая команда начинает игру тогда, когда предыдущая, с помощью робота, заберет предмет с поля. ✓ Уточните у детей, кто может передвигаться по игровому полю и что необходимо роботу, чтобы дойти до карточки (алгоритм). Поинтересуйтесь, откуда робот будет начинать движение (от фишки «Флажок») и когда он закончит свое движение (когда дойдет до карточки). ✓ Предложите детям самостоятельно поставить робота на игровое поле, ориентируясь на «Флажок», и начать практические действия с ним.
	<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Расскажи о времени года»</i>
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i>

⁴ Шаблон предоставляется детям в одном экземпляре на все команды.

⁵ Стрелки необходимо располагать от середины одной клетки, до середины другой клетки.

	✓ Предложите детям заполнить из собранных на игровом поле карточек шаблон алгоритма «Расскажи о времени года» и, согласно данному алгоритму, рассказать Незнайке об осени.
2	Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию ✓ Попросите детей рассказать об осени своим друзьям и близким ⁶ .
<i>Ситуация-оценка «Расскажи о себе»</i>	
1	✓ Сядьте вместе с детьми в круг. Сообщите, что каждый в круге будет передавать мяч друг другу. Тот, у кого окажется мяч расскажет другим о своих достижениях, эмоциях или трудностях, которые он испытал во время игры с роботом. ✓ Используйте побуждающие к речевым репликам вопросы: Понравилось ли вам играть с роботом? Трудно было пользоваться пультом управления роботом? У всех получилось провести робота, верно, согласно алгоритму? У кого не получилось провести робота верно? Почему?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 5.

Заглянула осень в сад - птицы улетели

Задачи. Упражнять в умении составлять и «читать» линейный алгоритм, в выполнении линейного алгоритма непрерывно. Продолжать знакомить с различными геометрическими фигурами, упражнять в использовании фигур в качестве эталонов плоскостные формы.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», знаки команд), игровое поле «Времена года».

Карточка-схема «Грач»	Приложение 1
Карточки «Алгоритм сборки схемы из геометрических фигур»	Приложение 2
Схема игрового поля	Приложение 3а, 3б
Геометрические фигуры	Приложение 4
Стрелки (длина 20 см.)	Приложение 5
Шаблон для алгоритма робота	Приложение 6
Танграм	Приложение 7

⁶ Во время взаимодействия с родителями и сверстниками.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Птица без крыла»
1	Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему ✓ Уточните у детей, какое сейчас время года, признаки времени года, какие птицы называются перелетными, а какие зимующими. Подведите их к тому, что осенью все перелетные птицы улетают в теплые края. ✓ Обратите внимание детей на карточку-схему (Приложение 1). Спросите название птицы и из каких фигур составлен образ «Грача» на карточке-схеме. ✓ Попросите детей определить причину, по которой перелетная птица не может улететь. Вариант проблемы: грач не может улететь, потому что «сломано» (отсутствует) крыло.
2	Спросите у детей варианты решения проблемы ✓ Задайте вопрос: «Что необходимо сделать, чтобы грач смог улететь?» ✓ Уточните у детей, у всех ли получается собирать образы из фигур по схеме.
3	Определите готовность детей к решению проблемы ✓ Спросите, готовы ли дети помочь птице «вылечить» (сделать целым) крыло.
Ситуация-упражнение «Составь алгоритм»	
1	Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов ✓ Познакомьте ребят с алгоритмом сборки схемы из геометрических фигур («Рассмотри схему», «Определи, из каких фигур состоит схема», «Посчитай количество каждой фигуры для сборки схемы», «Отбери фигуры», «Собери образ по схеме»). ✓ С целью закрепления, предложите ребятам разделиться на 4 команды и выполнить задание: выложить карточки (Приложение 2) согласно озвученному педагогом порядку действий. ✓ После выполнения упражнения, спросите, сколько шагов содержит алгоритм для сборки схемы из геометрических фигур.
Ситуация-упражнение с роботом «Определи фигуру»	
1	Организуйте практическую деятельность детей с роботом ✓ Предварительно, на игровом поле «Времена года», согласно схеме (Приложение 3а, 3б), разместите геометрические фигуры (Приложение 4) и фишку «Флажок» в месте расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению). ✓ Сообщите, что каждой команде на игровом поле необходимо выбрать фигуру, с помощью которой можно «вылечить» (сделать целым) крыло грача. Чтобы визуально было легче проследить путь робота от начала движения (фишка «Флажок») до его окончания (место фигуры), предложите каждой команде обозначить путь робота на игровом поле с помощью стрелок (Приложение 5)⁷.

⁷ Стрелки необходимо располагать от середины одной клетки, до середины другой клетки.

	✓ Напомните детям, что прежде чем начать выполнять действия с роботом на игровом поле, каждой команде необходимо составить алгоритм движения робота по игровому полю. Для этого каждой команде предложите выбрать шаблон для алгоритма робота (<i>Приложение 6</i>) и знаки команд (входят в игровой набор «Робот Ботли»). Ориентиром для выбора шаблона станет количество стрелок, выложенных командой на игровом поле. ✓ Сопровождайте детей при составлении линейного алгоритма. Уточните у каждой команды, сколько стрелок от робота до фигуры вы расположили и какое количество пустых клеток находится в шаблоне. Попросите выбрать знаки команд для робота в соответствии с направлением стрелок на поле, расположить знаки на шаблоне по порядку слева направо и «прочитать» алгоритм. ✓ Сообщите, что каждая команда будет «выполнять» алгоритм непрерывно. Для этого детям на пульте управления необходимо сразу набрать всю последовательность команд для робота согласно составленному командой алгоритму и запустить роботизированную игрушку. ✓ Предложите детям самостоятельно поставить робота на игровое поле, ориентируясь на «Флажок», и начать практические действия с ним.
2	✓ Раздайте каждой команде карточку-схему «Грач» (<i>Приложение 1</i>) и попросите детей «вылечить» (найти место фигуре на схеме, собранной на игровом поле) крыло птицы. ✓ Определите с детьми, подошла ли деталь и может ли теперь птица «улететь».
3	✓ Предложите каждой команде собрать из деталей танграма (<i>Приложение 7</i>) целую птицу, используя алгоритм сборки схемы из геометрических фигур. ✓ Обобщите результат деятельности детей: получилась стая перелетных птиц.
<i>Ситуация-оценка «Расскажи о себе»</i>	
1	✓ Уточните у детей, смогли ли они помочь птице. У всех ли получилось составить свою птицу с помощью частей танграма? Что запомнилось и понравилось больше всего? В чем были затруднения?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 6.

Это очень просто, дети, все нарисовать на свете

Задачи. Упражнять в умении самостоятельно составлять, «читать» и выполнять линейный алгоритм непрерывно. Упражнять в составлении и использовании алгоритма рисования животных в изобразительной деятельности.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка», знаки команд), игровое поле «Лес. Ферма», аудиозапись «Звуки природы. Ветер».

Схема игрового поля	Приложение 1а, 1б
Карточки «Цифры», «Домашние животные»	Приложение 2а, 2б
Карточки «Алгоритм рисования животных»	Приложение 3а, 3б,

	3в, 3г
Схемы игрового поля «Маршрут для робота»	Приложение 4а, 4б, 4в, 4г
Стрелки (длина 20 см.)	Приложение 5
Шаблон для алгоритма робота	Приложение 6
Шаблон для алгоритма «Алгоритм рисования животных»	Приложение 7

«Алгоритмическая шпаргалка». Шаблон для алгоритма.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Ветер - озорник»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Включите аудиозапись «Звуки природы. Ветер». Обратите внимание детей на расположенные в беспорядке карточки «Алгоритм рисования животных» (Приложение 3а, 3б, 3в, 3г). Сообщите, что осенний ветер навел беспорядок, разбросал карточки-подсказки, показывающие порядок рисования домашних животных. ✓ Спросите детей, могут ли они самостоятельно нарисовать домашних животных, используя определенную последовательность. Вариант проблемы: дети самостоятельно не могут нарисовать домашних животных, им нужны карточки-подсказки.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Обратите внимание детей на карточки-подсказки, расположенные в беспорядке. Спросите, что нужно сделать, чтобы использовать карточки-подсказки для рисования животных. ✓ Сообщите, что карточки-подсказки подходят к разным домашним животным.
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Уточните, готовы ли дети навести порядок и разложить карточки так, чтобы они показывали порядок рисования животных.
Ситуация - упражнение с роботом «Веселые животные»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Лес. Ферма», согласно схемам (Приложение 1а, 1б), расположите цветные цифры. Под каждой цифрой расположите картинку с изображением домашнего животного (Приложение 1б). Обратите внимание на то, что размер карточек с цифрами и животными должен быть одинаковым (Приложение 2а, 2б). Около робота расположите фишку «Флажок» (кубик на флажке должен смотреть туда же, куда смотрит робот согласно приложению), а фишку «Зарядка» - в месте, обозначенном значком (оранжевое кольцо) на схеме (Приложение 1а, 1б). ✓ Сообщите, что с помощью робота дети могут собрать на игровом поле (в секторе «Ферма») домашних животных, которых они научатся рисовать. ✓ Для выполнения задания предложите детям самостоятельно поставить робота на игровое поле, ориентируясь на фишку «Флажок», и поделиться на 4 команды в соответствии с цветом цифры на поле. Продемонстрируйте ребятам

	каждой команды схему игрового поля «Маршрут для робота» (<i>Приложение 4а, 4б, 4в, 4г</i>). ✓ Предложите каждой команде с помощью цветных стрелок (<i>Приложение 5</i>), соответствующих цвету цифры, воспроизвести на игровом поле путь робота, ориентируясь на его маршрут (<i>Приложение 4а, 4б, 4в, 4г</i>): каждая команда выполняет задание по очереди, используя только 2 стрелки (например, первая команда начинает выкладывать путь робота стрелками от начала движения робота до середины клетки, находящейся в верхнем левом углу, вторая команда, использует следующие 2 стрелки и т.д.). ✓ Напомните детям, что прежде чем начать выполнять действия с роботом на игровом поле, каждой команде необходимо составить алгоритм движения робота по своему «кусочку маршрута». Для этого каждой команде предложите выбрать шаблон для алгоритма робота (<i>Приложение 6</i>) и знаки команд (входят в игровой набор «робот Ботли»). ✓ Когда команды составят свои алгоритмы для робота, предложите всем соединить свои шаблоны в один и каждой команде провести робота непрерывно, согласно «своему кусочку маршрута». ✓ В точке окончания движения команды собирают карточки с изображением домашних животных.
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Рисуем животных»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Раздайте командам шаблон для алгоритма «Алгоритм рисования животных» (<i>Приложение 7</i>) и попросите детей разложить (или наклеить) на шаблоне карточки (<i>Приложение 3а, 3б, 3в, 3г</i>), показывающие алгоритм (последовательность действий) рисования, выбранного ими на игровом поле, животного.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Предложите ребятам нарисовать животное, согласно данному алгоритму⁸.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Калейдоскоп успешных дел»</i>	
1	✓ Предложите детям поделиться впечатлениями, закончив начатое взрослым предложение: «Я сегодня сделал...», «У меня получилось...», «Мне понравилось...», «Я расскажу друзьям и родителям о»
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 7.

На алгоритм посмотри, про животных расскажи!

Задачи. Стимулировать детей к осуществлению целеполагания, контроля, коррекции своей деятельности при составлении «линейного алгоритма». Упражнять в составлении описательных рассказов.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», знаки команд), игровое поле «Лес. Ферма», игрушка «Мишка».

⁸ В совместной деятельности со взрослым или в самостоятельной деятельности детей.

Схема игрового поля	Приложение 1
Схема игрового поля «Маршрут для робота»	Приложение 2
Стрелки (длина 20 см.)	Приложение 3
Карточки «Алгоритм описательного рассказа о животных»	Приложение 4
Шаблон для составления «Алгоритма описательного рассказа о животных»	Приложение 5
Карточки «Дикие животные»	Приложение 6

«Алгоритмическая шпаргалка». Линейный алгоритм, шаблон для алгоритма.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Рассказ не ладится»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Прочитайте детям письмо от воспитанников детского сада: «Здравствуйте ребята. Наш детский сад находится по соседству. Мы очень любим диких животных. А вы? Расскажите нам о вашем любимом диком животном. Нам очень интересно. Ждем ваших рассказов». ✓ Спросите детей, есть ли у них любимые дикие животные и смогут ли они самостоятельно рассказать о них так, чтобы рассказ был понятным, подробным и очень интересным. Вариант проблемы: дети затрудняются в подробном рассказе о любимом животном.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Уточните у детей, что можно сделать и с помощью чего они могут быстро и верно составить рассказ о животном.
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Предложите детям найти опорные карточки для составления рассказа.
Ситуация-упражнение с роботом «В лес пойдём и карточки найдём»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Лес. Ферма», согласно схеме (Приложение 1), расположите карточки для составления алгоритма описательного рассказа о любимом животном (Приложение 4), фишку «Флажок» в месте расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению). ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Спросите, что увидели дети на нем (карточки-подсказки, лес). Попросите ребят поразмышлять, почему опорные карточки находятся именно в лесу (потому что дикие животные живут в лесу). Сообщите, что именно данные карточки-подсказки помогут детям составить подробный и интересный рассказ о любимом диком животном. Для этого карточки нужно собрать с помощью робота и выложить в определенную последовательность. ✓ Для выполнения задания предложите детям самостоятельно поставить робота на игровое поле, ориентируясь на фишку «Флажок». Продемонстрируйте ребятам схему игрового поля «Маршрут для робота» (Приложение 2) и, ориентируясь на цвет стрелок маршрута, поделитесь на 3 команды (например, первая команда выбрала маршрут, выложенный синими стрелками, а вторая –

	красными и т.д.). ✓ Предложите каждой команде, по очереди, с помощью цветных стрелок (Приложение 3) воспроизвести на игровом поле свой «кусочек маршрута» для робота (Приложение 2) и, используя знаки команд (входят в игровой набор «Робот Ботли») составить алгоритм для робота, не ориентируясь на пустой шаблон. В случае затруднений (определения команд, ошибок), предложите им пустой шаблон для составления алгоритма робота, состоящий из 6 клеток. ✓ Организуйте очередность для непрерывного проведения каждой командой робота по игровому полю относительно своего «кусочка маршрута» (в случае затруднений акцентируйте внимание команды на пошаговом проведении робота для своевременной корректировки действий по составлению линейного алгоритма).
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Расскажи о животном»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Рассмотрите вместе с детьми карточки «Алгоритм составления описательного рассказа о животном» и поясните их. Совместно с ребятами заполните шаблон (Приложение 5) с помощью собранных ими на игровом поле карточек (наложите или приклейте карточки). ✓ Предложите детям выбрать одного игрока из каждой команды, который будет рассказывать о диком животном. Предложите выступающему выбрать любимое дикое животное (Приложение 6) и, ориентируясь на заполненный шаблон, рассказать о нем. Далее игроки меняются. ✓ Запишите рассказы детей на диктофон.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Предложите ребятам загадать друг другу (родителям, друзьям) загадки о животных, используя описание животного согласно усвоенного алгоритма⁹.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Огонёк общения»</i>	
1	✓ Предложите детям поделиться впечатлениями о деятельности, передавая игрушку «Мишка». Например, взрослый начинает «Тот, у кого в руках игрушка - говорит, сегодня меня порадовало...» (ребенок озвучивает свои впечатления), или «Тот, у кого в руках игрушка - говорит, сегодня меня огорчило...» (ребенок озвучивает свои впечатления).
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 8.

Чем знаменита Россия? Игрушкой своей!

Задачи. Развивать способность последовательно считывать шаги в линейном алгоритме и выполнять их, производя манипуляции с помощью пульта управления роботом. Закреплять алгоритм рисования различными изобразительными материалами (гуашь, акварель).

⁹ В совместной деятельности детей и взрослого, или в самостоятельной деятельности детей.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, «лапки» для робота, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка»), игровое поле «Моя Россия», цветные коробочки¹⁰ с расписными народными игрушками внутри (дымковская, городецкая, хохломская), надписи городов России (Киров, Сергиев Пасад, Нижний Новгород, Самара).

Иллюстрации народных игрушек	Приложение 1
Шаблон для составления «Алгоритм рисования красками (гуашью)»	Приложение 2а
Образец заполнения шаблона «Алгоритм рисования красками (гуашью)»	Приложение 2б
Карточки «Алгоритм рисования красками (гуашью)»	Приложение 3
Вариант схемы игрового поля ¹¹	Приложение 4
Варианты алгоритмов для робота ¹²	Приложение 5

«Алгоритмическая шпаргалка». Линейный алгоритм, исполнитель алгоритма.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Неяркие игрушки»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Продемонстрируйте детям черно-белые иллюстрации, с изображением народных игрушек (Приложение 1). Уточните у детей, что изображено на иллюстрациях. ✓ Спросите детей, нравятся ли им такие (черно-белые) игрушки. Почему, не нравятся? Что необходимо сделать, чтобы игрушки стали яркими? Знаете ли вы, как можно раскрасить народные игрушки? Что нам в этом может помочь? Есть ли в группе образцы, которые помогут нам раскрасить народные игрушки? Проблема: отсутствие образцов, демонстрирующих роспись народных игрушек.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Уточните у детей, где можно найти образцы для раскрашивания народных игрушек?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Предложите детям отправиться в путешествие по городам России, где впервые появились промыслы по созданию народных игрушек, и найти народные игрушки. ✓ Спросите детей, согласны ли они отправиться в путешествие.
Ситуация-упражнение «Рисуем красками»	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i>

¹⁰ Цвет коробочки совпадает с алгоритмом передвижения робота к определенному городу – родоначальником росписи народной игрушки.

¹¹ Педагог может изменять начальное положение робота, а также место расположения карточек с названием городов на свое усмотрение.

¹² Алгоритмы для робота можно менять, в зависимости от места расположения карточек с названием городов, а также с изменением начального положения робота.

	✓ Перед отправкой в путешествие обратите внимание ребят на карточки «Алгоритм рисования красками (гуашью)» (Приложение 3) и предложите детям вспомнить (рассказать) способы рисования данными изобразительными средствами. ✓ Обратите внимание детей на количество шагов в шаблоне для составления «Алгоритма рисования красками (гуашью)» (Приложение 2а) и предложите каждому ребенку расположить на нем (приложить, приклеить) карточки (Приложение 3) в определенном порядке.
<i>Ситуация-упражнение с роботом</i> <i>«Путешествие по городам России»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Моя Россия», согласно схеме (Приложение 4), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), фишкой «Зарядка» - место окончания движения робота (на схеме оранжевое кольцо). Расположите на игровом поле карточки с названием городов¹³. Около каждого города разместите цветные коробочки, внутри которых спрятаны народные игрушки. ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Сообщите, что путешествие по России будет увлекательным и интересным. Расскажите, что на своем пути дети познакомятся с городами России (Сергиев Пасад, Нижний Новгород, Киров), увидят расписные образцы народных игрушек и снова вернутся в Самару. ✓ Продемонстрируйте ребятам готовые алгоритмы для робота (Приложение 5). Вместе с детьми «прочитайте» первый алгоритм. Попросите детей определить, к коробочке какого цвета придет робот, если выполнит последовательность указанных в алгоритме команд (в случае затруднений окажите помощь). Те же действия выполните со вторым и третьим алгоритмом. ✓ Предложите детям поделиться на 3 команды и каждой команде выбрать «маршрут путешествия» - цветной квадрат, указывающий на определенный алгоритм для робота¹⁴ (Приложение 5). ✓ Спросите у детей, кто является исполнителем выбранных алгоритмов (робот) и предоставьте возможность каждой команде, по очереди, непрерывно (в случае затруднений - пошагово) «провести» робота по игровому полю согласно выбранному алгоритму. В месте остановки (город) акцентируйте внимание ребят на коробочки с игрушкой. Попросите детей самостоятельно извлечь игрушку из коробки, поставить ее к роботу в «лапки» и довести его до фишки «Зарядка» (окончание движения – г. Самара). Повторите указанные действия с каждой командой.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Всю правду доложу...»</i>	
1	✓ Уточните у детей, совпадают ли игрушки, которые они нашли во время путешествия, с игрушками на иллюстрациях, смогут ли дети теперь раскрасить народные игрушки и в соответствии с образцом¹⁵.
<i>Рефлексия педагога</i>	

¹³ Название городов на карте расположено условно.

¹⁴ Желтый квадрат – маршрут через Сергиев Пасад до Самары, зеленый – через Нижний Новгород до Самары, синий – от через Киров до Самары.

¹⁵ Данный вид деятельности взрослый может организовать во время режимных моментов.

Технологическая карта 9.

Портрет

Задачи. Развивать способность последовательно считывать шаги в линейном алгоритме и выполнять их, производя манипуляции с помощью пульта управления роботом. Познакомить с жанром изобразительного искусства - «портрет» и алгоритмом по его созданию.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок»), игровое поле «Универсальное», кисточка.

Иллюстрации «Неудачный портрет»	Приложение 1
Схема игрового поля	Приложение 2
Карточки с изображением разных жанров рисования (натюрморт, портрет, пейзаж, анимация)	Приложение 3
Карточки «Алгоритм для робота»	Приложение 4
Карточки «Алгоритм рисования портрета»	Приложение 5

«Алгоритмическая шпаргалка». Линейный алгоритм, исполнитель алгоритма.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация - проблема «Пьеро – художник»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Продемонстрируйте детям иллюстрации «Неудачный портрет» (Приложение 1) и расскажите о том, что так нарисовал портрет Мальвины ее друг Пьеро. Спросите мнение детей, получилось ли у Пьеро правильно и красиво нарисовать портрет. ✓ Задайте вопросы: Почему вы считаете, что портрет не получился? А вы смогли бы показать Пьеро как правильно и красиво можно нарисовать портрет? Вариант проблемы: дети не знают, как нарисовать портрет.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Поинтересуйтесь у детей, что такое «портрет». ✓ Познакомьте детей с понятием «портрет» (изображение внешности человека, отображающее его характер (изображение лица человека) [4]). ✓ Задайте вопросы детям: Чем мы можем нарисовать портрет? Что нам необходимо для рисования портрета? На что нужно обратить внимание? Знаете ли вы, какие действия по порядку необходимо выполнить, чтобы нарисовать портрет? Что необходимо сделать, чтобы узнать особенности рисования портрета?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите детей, хотели бы они узнать правила рисования портрета.
Ситуация - упражнение с роботом «Мы робота по полю проведем и с радостью портрет найдем»	

1	✓ Предварительно, на игровом поле «Универсальное», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), выложите карточки с изображением разных жанров рисования (натюрморт, портрет, пейзаж, анимация) (Приложение 3). ✓ Сообщите, что для того, чтобы проверить, как дети поняли понятие «портрет», нужно выполнить задание - с помощью робота найти изображение портрета на игровом поле. ✓ Обратите внимание детей на игровое поле и предложите им выбрать из нескольких линейных алгоритмов (Приложение 4) именно тот, который непрерывно приведет робота к карточке с изображением портрета (№ 3). ✓ Утоните, у детей что необходимо роботу для того, чтобы дойти до нужного места, откуда робот будет начинать движение и когда он закончит свое движение. ✓ Предложите детям разделиться на команды (по количеству линейных алгоритмов), выбрать любой алгоритм (Приложение 4) и каждой команде, поочередно, проверить его (последовательно и одновременно набрать указанные команды на пульте управления и запустить робота).
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«С детских лет должны мы знать, как портрет нарисовать»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Предложите детям составить алгоритм с правилами рисования портрета: согласно нумерации, последовательно выложить карточки (Приложение 5) слева направо.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Предложите ребятам нарисовать портрет (родственников или друзей), согласно данному алгоритму¹⁶.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Волшебная кисточка»</i>	
1	✓ Сядьте вместе с детьми в круг. Объясните правила взаимодействия в кругу: Участники круга передают волшебную кисточку друг другу. Тот, у кого в руках кисточка, делает взмах и говорит: «Сегодня я узнал... Сегодня я смог... Сегодня меня порадовало...»
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 10.

Как здоровье сохранить и научиться его ценить?

Задачи. Развивать способность последовательно считывать шаги в линейном алгоритме и выполнять их, производя манипуляции с помощью пульта управления роботом. Закреплять навык ориентировки во времени (части суток). Упражнять в составлении режима дня дошкольника.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка»), игровое поле «Универсальное», мяч.

¹⁶ В совместной деятельности со взрослым или в самостоятельной деятельности детей.

Иллюстрация «Петя заболел»	Приложение 1
Карточки «Режим дня»	Приложение 2а, 2б
Схема игрового поля	Приложение 3
Карточки «Алгоритм для робота»	Приложение 4
Карточки «Алгоритм деятельности в соответствии с частями суток»	Приложение 5

«Алгоритмическая шпаргалка». Линейный алгоритм, шаблон для алгоритма.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Петя заболел»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Продемонстрируйте детям иллюстрацию (Приложение 1) и сообщите от имени мальчика Пети, что он заболел. Врач сказал, что Петя болеет, потому что не соблюдает режим дня. ✓ Спросите детей, как называется часть суток, когда люди просыпаются, делают зарядку, чистят зубы, завтракают. Какие еще части суток вы знаете? Что вы делаете днем (вечером, ночью)? Можете ли вы помочь Пете составить для него правильный режим дня? Вариант проблемы: дети знают части суток, но испытывают трудности в правильном распределении действий.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Продемонстрируйте серию карточек «Режим дня» (Приложение 2а) и задайте вопросы: Какая часть суток изображена на карточках? Правильно ли Петя распределил порядок действий в утренний период? Какие ошибки есть и как они могут повлиять на здоровье? На что нужно обратить внимание?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, хотели бы дети знать, какой распорядок дня должен быть у Пети (в том числе и у них), чтобы никогда не болеть.
Ситуация-упражнение с роботом «Собери карточки»	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Универсальное», согласно схеме (Приложение 3), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), фишкой «Зарядка» - конец движения робота (на схеме – оранжевое кольцо), выложите часть карточек с изображением видов деятельности днем, вечером и ночью (Приложение 2б). ✓ Сообщите, что для того, чтобы составить правильный распорядок дня, детям нужно выполнить задание - с помощью робота собрать карточки на игровом поле, показывающие виды деятельности днем, вечером и ночью. ✓ Обратите внимание детей на игровое поле и предложите им выбрать из серии алгоритмов (Приложение 4) именно тот (№ 1), который непрерывно проведет робота по игровому полю и поможет собрать все карточки, дополняющие распорядок дня. ✓ Уточните у детей что необходимо роботу для того, чтобы дойти до нужного места? Откуда робот будет начинать движение? Когда он закончит свое движение?

	✓ Предложите детям разделить на команды (по количеству линейных алгоритмов), выбрать любой алгоритм (<i>Приложение 4</i>) и каждой команде, поочередно, проверить его (последовательно и одновременно набрать указанные команды на пульте управления и запустить робота).
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Режим дня Пети»</i>	
1	Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов ✓ Предложите детям составить и рассказать режим дня для Пети из карточек, которые были показаны в начале деятельности и тех, что были собраны детьми на игровом поле (образец алгоритма деятельности в соответствии с частями суток представлен в <i>Приложении 5</i>).
2	Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию ✓ Акцентируйте внимание детей на необходимость соблюдения ими правильного режима дня. Предложите ребятам в домашних условиях совместно с родителями заполнять и отмечать (выполнено – «галочкой», не выполнено – «галочка перечеркнута») полный распорядок дня, например, в формате «ленты дня» (клеевая лента с карточками, на которых изображен тот или иной вид деятельности и галочками для фиксации их результатов).
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Веселый мяч»</i>	
1	✓ Сядьте вместе с детьми в круг. Объясните правила взаимодействия в кругу: Участники круга передают веселый мяч друг другу. Тот, у кого в руках мяч, говорит: «Сегодня я узнал... Сегодня я смог... Сегодня меня порадовало...
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 11.

На прогулку по порядку одеваются ребятки!

Задачи. Упражнять в самостоятельном составлении линейного алгоритма. Стимулировать детей к осуществлению контроля и коррекции своей деятельности. Закреплять алгоритм одевания в холодное время года.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», знаки команд), игровое поле «Универсальное».

Иллюстрация «Кто быстрее?»	Приложение 1
Схема игрового поля, маршруты для робота	Приложение 2
Карточки «Осенняя одежда»	Приложение 3
Шаблон «Алгоритм одевания осенью»	Приложение 4
Образец заполнения шаблона «Алгоритм одевания осенью»	Приложение 5

«Алгоритмическая шпаргалка». Линейный алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Кто быстрее?»
1	Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему ✓ Обратите внимание детей на иллюстрацию (Приложение 1). Сообщите им, что как-то раз поспорили мальчик и девочка, кто из них быстро и правильно оденется на прогулку. Спросите, как узнать, кто из них окажется быстрее и умеют ли ребята самостоятельно одеваться. ✓ Сообщите, что действия, которые они выполняют – это самообслуживание. Расскажите детям о значении самообслуживания. ✓ Уточните у детей, какое сейчас время года и попросите рассказать, какие действия по порядку необходимо выполнить, чтобы правильно и быстро одеться осенью. Вариант проблемы: дети испытывают трудности в правильном распределении действий.
2	Спросите у детей варианты решения проблемы ✓ Спросите мнение детей о том, что необходимо сделать, чтобы правильно и быстро одеться на прогулку осенью.
3	Определите готовность детей к решению проблемы ✓ Уточните у детей, готовы ли они составить алгоритм одевания осенью.
Ситуация-упражнение с роботом «Мы робота по полю проведем, для осени одежду соберем»	
1	Организируйте практическую деятельность детей с роботом ✓ Предварительно, на игровом поле «Универсальное», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), выложите карточки «Осенняя одежда» (Приложение 3) для составления алгоритма одевания осенью. ✓ Сообщите, что для того, чтобы научиться правильно и быстро одеваться на осеннюю прогулку, детям нужно выполнить задание - с помощью робота собрать карточки на игровом поле. ✓ Пр продемонстрируйте ребятам схему игрового поля с обозначенными на ней готовыми маршрутами (Приложение 2). Предложите детям поделиться на 2 команды (мальчики и девочки) и выполнить следующие условия: каждой команде выбрать цвет маршрута для робота (Приложение 2) и, в соответствии с ним, составить алгоритм движения робота по игровому полю (для составления алгоритма дети используют знаки команд (входят в игровой набор «Робот Ботли»)). ✓ Уточните у детей, откуда робот будет начинать движение. Когда он закончит свое движение? (когда дойдет до последней карточки) Как необходимо располагать порядок команд для робота? (слева направо) ✓ Напомните, что каждая команда выполняет задание в соответствии с очередностью.
Ситуация-упражнение «Одевайся на прогулку правильно»	
1	Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов

	✓ Предложите детям последовательно выложить карточки, собранные на игровом поле, на шаблон «Алгоритм одевания осенью» (Приложение 4). Обратите внимание ребят на правильную последовательность действий при одевании (Приложение 5).
2	Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию ✓ Организуйте соревнование «Кто быстрее оденется на прогулку?» ¹⁷ .
Ситуация-оценка «Пантомима»	
1	✓ Предложите детям с помощью рук и жестов показать результаты своей работы. Например, руки вверх, улыбка – довольны, голова вниз, нахмурить брови – не довольны, закрыть лицо руками – безразлично. Спросите почему так вышло.
Рефлексия педагога	

Технологическая карта 12.

Снежинок кружит кутерьма,

к нам в сад опять пришла зима!

Задачи. Упражнять в самостоятельном составлении линейного алгоритма при увеличении количества шагов (до шести). Упражнять в составлении предложений, рассказа с использованием алгоритма.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка», знаки команд), игровое поле «Времена года».

Текст письма	Приложение 1
Схема игрового поля	Приложение 2
Карточки для составления рассказа «Зима»	Приложение 3

«Алгоритмическая шпаргалка». Линейный алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Заколдованное письмо»
1	Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему ✓ Обратитесь к детям от имени персонажей сказки Г. Андерсена «Снежная королева»: «Герда и Кай написали своим друзьям в Африку письмо, в котором они рассказывают про зиму. Герои сказки нарисовали иллюстрации к своему рассказу, но Снежная Королева заколдовала все слова в письме, перепутала рисунки к ним и теперь их друзья ничего не могут понять. Герда и Кай просят помочь вас помочь составить новое письмо». ✓ Прдемонстрируйте ребятам «перепутанные» рисунки героев (Приложение 3) и прочитайте детям «заколдованное» письмо (Приложение 1. Деформированный текст). Спросите мнение детей об услышанном. Уточните, могут ли дети в таком беспорядке рисунков и слов составить новое письмо. Вариант проблемы: дети испытывают трудности в воспроизведении текста.

¹⁷ Во время подготовки детей к прогулке.

2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Задайте детям вопрос: Что необходимо сделать, чтобы друзья в Африке смогли понять особенности времени года - зимы? («распутать» слова, разложить картинки по порядку)
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите у детей, готовы ли они помочь Герде и Каю?
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Перепутанные рисунки»</i>	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Времена года», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), выложите карточки для составления пересказа «Зима» (Приложение 3). ✓ Сообщите, что для того, чтобы «составить» новое письмо о зиме, детям необходимо выполнить задание - собрать рисунки, которые нарисовали Кай и Герда с помощью робота, на игровом поле и «расколдовать» слова в тексте. ✓ Предложите детям поделиться на шесть команд. Сообщите, что каждой команде необходимо будет: составить алгоритм для робота и провести его до выбранной карточки (после выполнения задания каждой из команд, робот возвращается в исходную точку (для составления алгоритма дети используют знаки команд (входят в игровой набор «Робот Ботли»)). ✓ Утоните у детей, откуда робот будет начинать движение. Когда он закончит свое движение? Как необходимо располагать порядок команд для робота? (слева направо). ✓ По окончании выполнения задания спросите детей, почему на поле остались 3 рисунка.
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Новое письмо»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Предложите детям выложить по порядку (слева направо), собранные на игровом поле, рисунки Кая и Герды и «составить» (рассказать с опорой на карточки) для их друзей из Африки новое письмо. Используйте порядок работы с деформированным текстом (Приложение 1): 1. Прослушайте неправильный текст. 2. Посмотрите на картинку. 3. Составьте правильное предложение.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Попросите детей рассказать о зиме своим друзьям и близким¹⁸.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Пантомима»</i>	
1	✓ Предложите детям с помощью рук и жестов показать результаты своей работы. Например, руки вверх, улыбка – довольны, голова вниз, нахмурить брови – не довольны, закрыть лицо руками – безразлично. Спросите почему так вышло.
<i>Рефлексия педагога</i>	

¹⁸ Во время взаимодействия с родителями и сверстниками.

Технологическая карта 13.

Белый снежок – каждому дружок!

Задачи. Упражнять в самостоятельном составлении линейного алгоритма при увеличении количества шагов (до семи). Упражнять в выполнении построек из снега с опорой на алгоритм.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка», знаки команд), игровое поле «Времена года».

Карточки «Лепим снеговика»	Приложение 1а, 1б
Схема игрового поля	Приложение 2
Стрелки (длина 20 см.)	Приложение 3
Шаблон для алгоритма «Лепим снеговика»	Приложение 4

«Алгоритмическая шпаргалка». Линейный алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «У Деда Мороза беда – нет снеговика»
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Продемонстрируйте ребятам отрывок из мультфильма «Дед Мороз и серый волк»¹⁹. Акцентируйте внимание детей на том, что волк сломал помощника Деда Мороза - снеговика. ✓ Спросите детей, сможет ли Дед Мороз справиться без снеговика. Что делать Деду Морозу? ✓ Попросите детей рассказать, как можно построить снеговика. Вариант проблемы: дети испытывают трудности в порядке действий при построении снеговика.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Задайте детям вопросы: Как можно помочь Дедушке Морозу? С чего начать?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите у детей, готовы ли они составить последовательность действий при построении снеговика и показать алгоритм Деду Морозу.
Ситуация-упражнение с роботом «Найди части»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Времена года», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), фишкой «Зарядка» - окончание движения робота (оранжевое кольцо на схеме), выложите часть карточек из алгоритма «Лепим снеговика» (Приложение 1б). ✓ Обратите внимание детей на игровое поле и сообщите, что Дед Мороз передал изображения нескольких этапов постройки снеговика. Но для того,

¹⁹ Педагог может показать иллюстрации.

	чтобы последовательность действий была целой, ребятам необходимо выполнить задание – собрать на игровом поле с помощью робота недостающие карточки. ✓ Предложите ребятам самостоятельно, согласно очередности, выбрать и выполнить роли для действий с роботом: кто будет прокладывать маршрут с помощью стрелок (<i>Приложение 3</i>), кто будет выкладывать алгоритм с помощью карточек (знаков команд, входящих в игровой набор «Робот Ботли»), кто будет «читать» алгоритм, кто будет управлять роботом с помощью пульта (непрерывно провести робота по полю и собрать недостающие карточки).
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Составь алгоритм»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Предложите детям, используя карточки (<i>Приложение 1а</i>) и шаблон (<i>Приложение 4</i>), выложить (или наклеить) все собранные этапы постройки снеговика в определенном порядке.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Попросите детей на прогулке построить снеговика с учетом усвоенной последовательности действий²⁰.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Если бы я был волшебником...»</i>	
1	✓ Предложите ребятам дополнить предложение: «Если бы я был волшебником, то сегодня я бы...» (исправил..., сделал..., добавил..., похвалил...и др.)»
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 14.

Чем знаменита Россия? Новогодними традициями

Задачи. Упражнять в самостоятельном составлении линейного алгоритма при увеличении количества шагов (до восьми). Формировать первичные представления о порядке в измерении длины предметов с помощью условной мерки.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка», знаки команд), игровое поле «Времена года», листы цветной бумаги (формат А5), простые карандаши, ножницы, клей и «условная мерка» (полоска из плотного картона длиной 8 см, шириной 1 см) на каждого ребенка.

Иллюстрация «Снегурочка»	Приложение 1
Схема игрового поля	Приложение 2
Стрелки (длина 20 см.)	Приложение 3
Карточки «Алгоритм измерения длины с помощью условной мерки»	Приложение 4
Цифры	Приложение 5

²⁰ В совместной деятельности детей со взрослым, или в самостоятельной деятельности.

«Алгоритмическая шпаргалка». Линейный алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация - проблема «Новогодние фонарики»
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Обратитесь к детям от имени сказочного персонажа Снегурочки (Приложение 1), которая восхищается нарядной елкой в групповом помещении, но обращает внимание, что в группе совсем нет новогодних фонариков. ✓ Спросите детей, как можно решить данную проблему? ✓ Попросите детей рассказать, как можно сделать новогодние фонарики своими руками. Вариант проблемы: дети испытывают трудности в изготовлении новогодних фонариков своими руками
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Задайте детям вопросы: Из чего можно сделать новогодние фонарики? Какие материалы и инструменты для этого необходимы? Что необходимо сделать, чтобы все фонарики были одинакового размера?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите у детей, готовы ли изготовить новогодние фонарики и украсить ими группу?
Ситуация-упражнение с роботом «Найди мерку»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Времена года», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), фишкой «Зарядка» - окончание движения робота (оранжевое кольцо на схеме), выложите цифры от 1 до 4 (Приложение 5) и расположите на них «условные мерки» (по равным количеству детей частям). ✓ Акцентируйте внимание детей, что новогодний фонарик изготавливают из сложенного пополам листа бумаги, порезанного ножницами на полоски, только у полосок есть ограничения по ширине и длине (продемонстрируйте на материале цветной бумаги, сложенной пополам и сделанными прорезями их ширину и длину). ✓ Уточните у детей как можно измерить длину. Сообщите, что для измерения длины можно использовать не только линейку, но и «условную мерку» (покажите полоску из картона). ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Спросите, что на нем расположено. Познакомьте с практическим заданием: для того, чтобы научиться изготавливать одинаковые по размеру новогодние фонарики, необходимо с помощью робота собрать с поля все «условные мерки». Перед началом выполнения задания попросите детей поразмышлять, как можно направить робота при наличии цифр на поле (с учетом последовательности цифр от 1 до 4). ✓ Предложите детям самостоятельно, согласно очередности, выбрать и выполнить роли для действий с роботом: кто будет прокладывать маршрут с помощью стрелок (Приложение 3), кто будет выкладывать алгоритм с помощью карточек (знаков команд, входящих в игровой набор «Робот Ботли»), кто будет «читать» алгоритм, кто будет управлять роботом с помощью пульта (непрерывно

	провести работа по полю и собрать все «условные мерки»).
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Составь алгоритм»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Продемонстрируйте способ изготовления новогоднего фонарика с помощью необходимых материалов (цветная бумага А5, простой карандаш, «условная мерка», ножницы, клей) и карточек «Алгоритм измерения длины с помощью условной мерки» (Приложение 4): 1. Сложить лист бумаги пополам по длине. 2. Взять «условную мерку» и приложить ее у самого края листа со стороны сгиба. 3. Поставить точки в начале «условной мерки» и в конце. 4. Соединить две точки карандашом вдоль «условной мерки». ✓ Предложите детям, ориентируясь на данный алгоритм, изготовить один новогодний фонарик и украсить группу к Новому году²¹.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Попросите детей изготовить новогодние фонарики в домашних условиях и украсить ими свою комнату.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Огонек общения»</i>	
1	✓ Сядьте вместе с детьми в круг. Объясните правила взаимодействия в кругу: Участники круга передают новогодний фонарик друг другу. Тот, у кого в руках фонарик, говорит: «Сегодня я узнал... Сегодня я смог... Сегодня меня порадовало...
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 15.

Новогодний карнавал

Задачи. Упражнять в самостоятельном составлении линейного алгоритма при увеличении количества шагов (от шести до восьми). Развивать воображение, творческое мышление, навыки рисования карнавальных масок.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, три фишки «Флажок»²², знаки команд), игровое поле «Времена года», аудиозапись телефонного звонка (голос девочки Маши из мультфильма «Маша и медведь»).

Схема игрового поля	Приложение 1
Стрелки (длина 20 см.)	Приложение 2
Карточки «Алгоритм рисования карнавальных масок»	Приложение 3
Цифры	Приложение 4
Карточки «Маски»	Приложение 5

²¹ В совместной деятельности детей со взрослым, или в самостоятельной деятельности.

²² При наличии одного набора «Робот Ботли» фишки «Флажок» можно заменить на похожие атрибуты.

«Алгоритмическая шпаргалка». Линейный алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	<i>Ситуация - проблема «Приглашение»</i>
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Включите запись телефонного звонка с голосом Маши, которая приглашает ребят на новогодний карнавал. Спросите у детей, какие праздники они любят больше всего. ✓ Задайте вопросы детям: Что такое карнавал? (народное гулянье, празднество с танцами и играми) В какое время года проходит новогодний карнавал? Какой самый неотъемлемый атрибут карнавала? Какие бывают маски? Где мы можем взять маски? ✓ Попросите детей рассказать, как самостоятельно можно изготовить карнавальную маску. Вариант проблемы: дети затрудняются в порядке действий, которые нужно соблюдать при самостоятельном изготовлении маски
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Задайте детям вопросы: Из чего можно сделать маски? Какие материалы и инструменты для этого необходимы?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите детей, хотели бы они узнать правила рисования маски?
<i>Ситуация - упражнение с роботом «Эскизы вместе соберем»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Времена года», согласно схеме (Приложение 1), расположите цифры (Приложение 4), фишки «Флажок» (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению) и карточки «Маски» (Приложение 5). ✓ Предложите ребятам разделить на три команды и каждой из них выбрать цифру (от 1 до 3). Таким образом, будет обозначена точка старта для каждой команды. ✓ Обратите внимание детей на игровой поле. Сообщите, что для того, чтобы научиться рисовать карнавальные маски каждой команде необходимо выполнить задание: с помощью робота выбрать и собрать на игровом поле ее эскиз (Приложение 5). Важным условием для деятельности команд является умение договориться, какой эскиз будет собирать та или иная команда. ✓ Предложите ребятам в каждой команде распределить и выполнить согласно очередности роли: кто будет прокладывать маршрут с помощью стрелок (Приложение 3), кто будет выкладывать алгоритм с помощью карточек (знаков команд, входящих в игровой набор «Робот Ботли»), кто будет «читать» алгоритм, кто будет управлять роботом с помощью пульта (непрерывно провести робота по полю и собрать эскиз).
<i>Ситуация – упражнение «Удивительные маски»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Предложите каждой команде выбрать набор карточек (Приложение 3), демонстрирующих порядок действий при изготовлении эскиза, собранного ими

	на игровом поле, и выложить их в соответствующем порядке. ✓ Предложите детям, ориентируясь на данный алгоритм, нарисовать карнавальную маску ²³ .
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Создайте условия для организации детьми сюжетно-ролевой игры «Новогодний карнавал», в которой участники также могут использовать усвоенный алгоритм для рисования карнавальных масок.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Калейдоскоп успешных дел»</i>	
1	Дети делятся впечатлениями: «Я сегодня сделал...У меня получилось...Мне понравилось...Я расскажу друзьям и родителям о»
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 16.

Я сейчас готовить буду, соберу на стол посуду!

Задачи. Упражнять в самостоятельном составлении линейного алгоритма из восьми шагов. Совершенствовать умение выделять группы предметов, обладающих общим свойством.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка», знаки команд, крепления «руки»), игровое поле «Лес. Ферма», предметы игрушечной посуды (столовой и кухонной)²⁴, предметы игрушечной мебели²⁵ (обеденный стол, кухонный шкаф для посуды, плита).

Иллюстрация «Бабушка Федора»	Приложение 1
Схема игрового поля	Приложение 2
Стрелки (длина 20 см.)	Приложение 3
Цифры	Приложение 4

«Алгоритмическая шпаргалка». Линейный алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	<i>Ситуация - проблема</i> <i>«Посуда бабушки Федоры»</i>
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Обратитесь к детям от имени сказочного персонажа бабушки Федоры (<i>Приложение 1</i>): «Здравствуйте, ребята! Пишет вам бабушка Федора. Злой Тараканище рассердился на меня за то, что я выгнала его таракашек из своего дома. Тараканище пробрался ко мне в дом, перепутал и испачкал всю мою посуду. Я очень расстроилась. Помогите мне, пожалуйста».

²³ В совместной деятельности детей со взрослым, или в самостоятельной деятельности.

²⁴ При отсутствии данных предметов педагог может использовать иллюстративный материал.

²⁵ При отсутствии данных предметов педагог может использовать иллюстративный материал.

	✓ Задайте детям вопросы: Какая бывает посуда? Сможете ли вы определить нужное место для каждого предмета посуды? ✓ Попросите рассказать ребят, как они будут помогать Федоре. Вариант проблемы: дети затрудняются в определении вида посуды и ее конкретизации
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Уточните у детей, что им может помочь в решении проблемы.
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите у детей, готовы ли помочь бабушке Федоре.
<i>Ситуация - упражнение с роботом «Собери посуду»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Лес. Ферма», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), фишкой «Зарядка» - окончание движения робота (оранжевое кольцо на схеме), выложите цифры (Приложение 4). В клетках с цифрами разместите предметы кухонной и столовой игрушечной посуды. ✓ Обратите внимание ребят на игровое поле и сообщите, что для того, чтобы помочь бабушке Федоре необходимо выполнить задание: не только собрать посуду с игрового поля, но и доставить ее с помощью робота и специальных к нему креплений («руки») до водоема, чтобы «помыть». ✓ Предложите детям объединиться в подгруппы и каждой из них выбрать и поочередно выполнить роли: кто будет прокладывать маршрут с помощью стрелок (Приложение 3) (акцентируйте внимание детей на порядок цифр, расположенных на игровом поле), кто будет выкладывать алгоритм с помощью карточек (знаков команд, входящих в игровой набор «Робот Ботли»), кто будет «читать» алгоритм, кто будет управлять роботом с помощью пульта (пошагово провести робота по полю, собрать посуду и «вымыть» ее и довести робота до фишки «Зарядка»).
<i>Ситуация - упражнение «Порядок на кухне»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Предложите детям разложить все предметы игрушечной посуды на два вида (столовую и кухонную), ориентируясь на предметы игрушечной мебели (обеденный стол, кухонный шкаф для посуды, плита). Сообщите следующий порядок действий, который должен выполнить каждый ребенок: 1. Ребенок выбирает один предмет посуды, сообщает его название и назначение посуды (для чего необходима). 2. Ребенок размышляет по поводу местонахождения посуды. 3. Ребенок размещает посуду на том, ли ином предмете игрушечной кухонной мебели.

2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Создайте условия для организации детьми сюжетно-ролевой игры «Семья», в которой участники также могут использовать усвоенный алгоритм после «завершения завтрака (обеда или ужина)». ✓ Акцентируйте внимание детей на использовании данного алгоритма в домашних условиях. Сообщите, что они самые главные помощники для своих родителей.
<i>Ситуация - оценка</i> <i>«Если бы я был...»</i>	
1	✓ Предложите ребятам продолжить предложение: «Если бы я был волшебником, то сегодня я бы... (исправил..., сделал..., добавил..., похвалил...).»
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 17.

Что такое этикет – знать должны мы с детских лет!

Задачи. Познакомить с понятием «циклический алгоритм». Приобщать детей к доступной трудовой деятельности, самостоятельно и добросовестно выполнять обязанности дежурных по столовой (сервировать стол).

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка», знаки команд, знаки «цикл», крепления «руки»), игровое поле «Универсальное», пластиковый контейнер, предметы натуральной посуды для сервировки обеденного стола на 3 персоны (столовые приборы, чашки с блюдцем, глубокие и плоские тарелки, салфетницы с салфетками), стол со скатертью.

Иллюстрация «Незнайка»	Приложение 1
Карточки - образцы «Сервировка стола»	Приложение 2
Схема игрового поля	Приложение 3
Стрелки (длина 20 см.)	Приложение 4
Серия иллюстраций «Как пользоваться пультом управления роботом»	Приложение 5
Вариант циклического алгоритма для робота	Приложение 6

«Алгоритмическая шпаргалка». Циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	<i>Ситуация - проблема</i> <i>«Незнайка ждет гостей»</i>
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Продемонстрируйте детям иллюстрацию с изображением Незнайки (Приложение 1). Сообщите, что Незнайка в это раз какой-то растерянный. ✓ Прочитайте ребятам письмо от Незнайки «Ребята, помогите мне узнать секреты сервировки стола. Ко мне на обед придут три друга, которые все знают

	об этикете. Я не хочу, чтобы они надо мной смеялись». ✓ Спросите детей, знают ли они как правильно нужно расставлять посуду на столе к завтраку (обеду, ужину). ✓ Попросите детей, используя натуральную посуду, продемонстрировать «дежурство» и показать сервировку стола к завтраку, обеду и ужину. Вариант проблемы: дети затрудняются в самостоятельной сервировке стола к приему пищи.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Расскажите ребятам для чего нужен этикет. Объясните значение слов «сервировка» (убранство стола: посуда, столовые приборы) [8], «сервировать» (расставить на столе для еды посуду, кушанье) [8]. ✓ Продемонстрируйте детям карточки-образцы «Сервировка стола» (Приложение 2). Акцентируйте внимание ребят на особенностях сервировки стола и завтрак (обед и ужин) – название предметов посуды, количество предметов, место расположения. ✓ Уточните, могут ли данные образцы для сервировки стола быть полезными детям, а также Незнайке?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите у детей, готовы ли они научиться правильно и самостоятельно сервировать стол и рассказать способы сервировки Незнайке?
<i>Ситуация - упражнение с роботом</i> <i>«Готовим посуду»</i>	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Универсальное», согласно схеме (Приложение 3), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), фишкой «Зарядка» - окончание движения робота (оранжевое кольцо на схеме), расположите в нужной клетке контейнер с предметами посуды для сервировки обеденного стола на три персоны. ✓ Уточните у ребят, в какое время суток Незнайка ждет друзей. Попросите детей рассказать отличия сервировки стола для обеда, от сервировки стола на завтрак и ужин. ✓ Предложите ребятам разделиться на три команды. Сообщите, что для того, чтобы освоить навыки правильной и самостоятельной сервировки обеденного стола и рассказать об этом Незнайке, необходимо выполнить задание: каждой команде с помощью робота и специальных к нему креплений («руки») собрать на игровом поле только один комплект посуды для сервировки обеденного стола (то есть, на 1 персону). ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Уточните место начала и окончания движения робота. ✓ Предложите детям в каждой команде выбрать и поочередно выполнять роли: кто будет прокладывать маршрут с помощью стрелок (Приложение 4), кто будет выкладывать алгоритм с помощью карточек (знаков команд, входящих в игровой набор «Робот Ботли»), кто будет «читать» алгоритм, кто будет управлять роботом с помощью пульта (пошагово провести робота по полю, собрать нужное количество предметов посуды и довести робота до фишки «Зарядка»).

2	<i>Познакомьте детей с понятием «циклический алгоритм»</i> ✓ Обратите внимание детей на составленные алгоритмы (из знаков команд) для робота в каждой команде. Спросите, одинаковые или разные у каждой команды алгоритмы. ✓ Попросите объединить все алгоритмы в один. Обратите внимание на длину алгоритма. Посчитайте вместе с детьми (визуально разделите одинаковые участки алгоритмов небольшим расстоянием) количество повторяющихся участков в общем алгоритме (три). Сообщите, что данные участки называются «цикл». «Цикл» помогает превратить длинный алгоритм в короткий. ✓ Покажите детям практическое действие сокращения длинного алгоритма в короткий, используя готовые карточки (входят в игровой набор «Робот Ботли») - знаки «цикл». Акцентируйте внимание ребят на порядок размещения знака «цикл» в алгоритме для робота: карточка со знаком «цикл» в начале алгоритма, далее порядок знаков команд, находящихся в повторяющемся участке, в конце – количество знаков «цикл», которое соответствует количеству повторяющихся участков в общем алгоритме (процесс ознакомления детей с понятием «циклический алгоритм» сопровождайте практическими действиями со знаками команд и знаками «цикл» в алгоритме) (<i>Приложение 6</i>). ✓ Покажите данное действие, используя пульт управления (<i>Приложение 5</i>).
<i>Ситуация - упражнение</i> <i>«Сервируем стол к обеду»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Предложите каждой команде накрыть стол для 1 персоны, согласно сервировки стола для обеда. ✓ Попросите детей рассказать Незнайке о правилах сервировки.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Организуйте ежедневное детское голосование в группе «Самый самостоятельный дежурный»²⁶.
<i>Ситуация - оценка</i> <i>«Огонек общения»</i>	
1	✓ Ребята, сидя в кругу, высказываются, что, по их мнению, получилось, а что показалось сложным и почему.
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 18.

Я зеленый самосвал на листке нарисовал

Задачи. Формировать умение «читать» и выполнять циклический алгоритм. Развивать воображение, творческое мышление, навыки рисования разных видов транспорта.

²⁶ Во время режимных моментов.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка», знаки команд, знаки «цикл»), игровое поле «Моя Россия», фишки²⁷ (зеленые, красные, синие, белые).

Иллюстрация «Три кота»	Приложение 1
Схема игрового поля	Приложение 2
Карточки «Алгоритм рисования транспорта»	Приложение 3
Карточки «Алгоритм для робота»	Приложение 4
Серия иллюстраций «Как пользоваться пультом управления роботом»	Приложение 5
Схема обозначений цветными фишками «Алгоритма рисования транспорта»	Приложение 6

«Алгоритмическая шпаргалка». Циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация - проблема «Задание от мультипликаторов»
1	Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему ✓ Продемонстрируйте детям иллюстрацию с изображением героев мультфильма «Три кота» (Приложение 1) и сообщите о том, что мультипликаторы просят детей о помощи – нарисовать для героев мультфильма транспорт, чтобы выпустить ряд новых серий про путешествия героев. ✓ Попросите детей назвать транспорт, на котором можно отправиться в путешествие. ✓ Спросите, знают ли дети какие действия по порядку необходимо выполнять, чтобы нарисовать, например, вертолет (или поезд, автомобиль, пароход) Что нужно нарисовать сначала? Что потом? Вариант проблемы: дети затрудняются в порядке действий рисования транспорта.
2	Спросите у детей варианты решения проблемы ✓ Спросите детей, что можно сделать для того, чтобы научиться последовательно рисовать транспорт.
3	Определите готовность детей к решению проблемы ✓ Спросите детей, хотели бы они узнать правила рисования транспорта и помочь мультипликаторам.
Ситуация - упражнение с роботом «Транспорт для трех котов»	
1	Организуйте практическую деятельность детей с роботом ✓ Предварительно, на игровом поле «Моя Россия», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), фишкой «Зарядка» - окончание движения робота (оранжевое кольцо на схеме), выложите цветные фишки (Приложение 6). ✓ Предложите ребятам разделить на 4 команды, каждая из которых должна выбрать цветную фишку (зеленую, красную, синюю, белую). Для того,

²⁷ В качестве фишек педагог может использовать любые материалы: плоскостные круги, цветные магниты, круги из цветного картона и др.

	чтобы дети понимали назначение фишки, продемонстрируйте схему (Приложение 6) и объясните, что в соответствии с цветом фишки, команды в последующем будут рисовать тот или иной транспорт. ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Сообщите, что для того, чтобы освоить навыки рисования транспорта и помочь мультипликаторам в создании новых серий необходимо выполнить задание: каждая команда, ориентируясь на местоположение, выбранной ими цветной фишки, должна выбрать один из готовых алгоритмов для робота (Приложение 4); с помощью выбранного алгоритма провести робота до фишки и собрать ее; далее, ориентируясь на схему (Приложение 6), каждая команда выбирает у педагога соответствующие карточки «Алгоритм рисования транспорта» (Приложение 3). ✓ Уточните у детей, что необходимо роботу, чтобы добраться до нужной точки, откуда робот будет начинать движение, когда он закончит свое движение, похожи ли алгоритмы у каждой из команд. ✓ После выполнения задания всеми командами, предложите ребятам собрать выбранные ими алгоритмы по порядку. Вместе с детьми найдите одинаковые участки с одинаковыми командами для робота. Напомните детям, что данные участки называются «циклами». Посчитайте вместе с детьми, какое количество раз в общем алгоритме повторяются данные участки. Предложите детям вспомнить, каким образом, с помощью какого знака (покажите знаки) и кнопки на пульте управления (Приложение 5) можно длинный алгоритм превратить в короткий. ✓ Выполните совместно с детьми сокращение алгоритма для робота на пульте управления с помощью кнопки «цикл» и проведите робота по полю.
<i>Ситуация - упражнение</i> <i>«Алгоритм рисования транспорта»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Предложите командам выложить карточки (Приложение 3), собранные у педагога, в определённой последовательности, показывающей порядок рисования того или иного транспорта. ✓ Предложите детям, ориентируясь на данный алгоритм, нарисовать транспорт²⁸. Соберите итоговые рисунки, «оформите» посылку для мультипликаторов.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Создайте условия для организации детьми сюжетно-ролевой игры «Конструкторское бюро», в которой участники также могут использовать усвоенный алгоритм для рисования «эскизов» транспорта для дальнейшей его постройки.
<i>Ситуация - оценка</i> <i>«Калейдоскоп успешных дел»</i>	
1	✓ Дети делятся впечатлениями: «Я сегодня узнал... У меня получилось... Мне понравилось... Я расскажу друзьям и родителям о ...»
<i>Рефлексия педагога</i>	

²⁸ В совместной деятельности детей со взрослым, или в самостоятельной деятельности.

Технологическая карта 19.

Чем знаменита Россия? Армией и флотом!

Задачи. Упражнять в «чтении», составлении и выполнении циклического алгоритма. Упражнять в выразительном рассказывании стихотворения с опорой на алгоритм и без него.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», знаки команд, знаки «цикл»), игровое поле «Моя Россия».

Иллюстрации «Рода войск»	Приложение 1
Схема игрового поля	Приложение 2
Текст стихотворения	Приложение 3
Карточки «Алгоритм рассказывания стихотворения»	Приложение 4
Стрелки (длина 20 см.)	Приложение 5
Карточки «Алгоритм для робота»	Приложение 6

«Алгоритмическая шпаргалка». Циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация - проблема «Защитники Отечества»
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Спросите у детей, какой праздник скоро будет праздновать вся страна и знают ли ребята, кто такие «Защитники Отечества». ✓ Продемонстрируйте иллюстрации «Рода войск» (Приложение 1) и задайте вопросы: Как и от кого нас защищают «Защитники Отечества»? Как можно поздравить всех мужчин (особенно пап) с этим праздником? ✓ Предложите детям рассказать любое стихотворение, которое можно использовать для поздравления в день праздника. Вариант проблемы: дети не могут рассказать стихотворение к празднику «День защитника Отечества»
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Спросите у детей что можно сделать, чтобы каждый из ребят знал стихотворение к празднику. ✓ Предложите выучить стихотворение, которое дети могут рассказать в день праздника. Зачитайте детям стихотворение (Приложение 3). ✓ Сообщите, что сегодня ребят узнают способ быстрого заучивания стихотворения.
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Уточните у детей, согласны ли они выучить новое стихотворение.
<i>Ситуация - упражнение с роботом</i> <i>«Собери подсказки»</i>	

1	<i>Организируйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Моя Россия», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), выложите карточки «Алгоритм рассказывания стихотворения» (Приложение 4). ✓ Предложите ребятам разделиться на три команды. ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Сообщите, что для того, чтобы быстро выучить стихотворение, необходимо выполнить задание: каждая команда, поочередно, с помощью робота должна собрать на игровом поле рисунки-подсказки (Приложение 4) только с одной клетки. ✓ Уточните у детей, что необходимо роботу, чтобы добраться до нужной точки, откуда робот будет начинать движение, когда он закончит свое движение. ✓ Предложите детям в каждой команде выбрать и поочередно выполнить роли: кто будет прокладывать маршрут с помощью стрелок (Приложение 5), кто будет выкладывать алгоритм с помощью карточек (знаков команд, входящих в игровой набор «Робот Ботли»), кто будет «читать» алгоритм, кто будет управлять роботом с помощью пульта (непрерывно провести робота согласно составленному алгоритму от начала движения до клетки с карточками). ✓ Обратите внимание детей на составленные алгоритмы во время игры с роботом. Спросите, одинаковые или разные у каждой команды алгоритмы. ✓ Попросите объединить все алгоритмы в один и обратить внимание на его длину. Вместе с детьми найдите одинаковые участки с одинаковыми командами для робота. Уточните, как называется алгоритм с повторяющейся частью. Совместно с детьми составьте короткий алгоритм (Приложение 6). ✓ Проведите робота с детьми по игровому полю согласно выстроенному алгоритму.
<i>Ситуация - упражнение</i> <i>«Расскажи стихотворение»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Соберите с детьми весь алгоритм стихотворения. ✓ Повторите стихотворение с помощью алгоритма несколько раз. Попросите детей рассказать стихотворение с опорой на алгоритм и без него.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Предложите детям рассказать и показать своим мамам, как можно быстро выучить стихотворение. ✓ Попросите ребят помочь мамам выучить его. По желанию, данное стихотворение может стать семейным подарком для мужчин в семье.
<i>Ситуация - оценка «Огонек общения»</i>	
1	✓ Ребята, сидя в кругу, высказываются, что, по их мнению, получилось, а что показалось сложным и почему.
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 20.

К нам весна шагает быстрыми шагами

Задачи. Упражнять в «чтении», составлении и выполнении циклического алгоритма. Развивать умение при сравнении на наглядной основе групп предметов по количеству пользоваться знаками $=$, $\neq$, $>$, $<$ и отвечать на вопрос: «На сколько больше?», «На сколько меньше?».

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка», знаки команд, знаки «цикл», крепления «руки»), игровое поле «Времена года», простые карандаши.

Иллюстрации «Крош», «Ежик»	Приложение 1а, 1б
Карточка «Овощи и фрукты»	Приложение 2
Схема игрового поля	Приложение 3
Карточка «Алгоритм для робота»	Приложение 4

«Алгоритмическая шпаргалка». Циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация - проблема «Как сделать поровну?»
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Обратитесь к детям от имени персонажа мультфильма «Смешарики» Кроша (Приложение 1а), который решил навести после зимы порядок в своих запасах (Приложение 2): рассортировать все овощи и фрукты поровну по ящикам, а все излишки отдать Ежику (Приложение 1б). ✓ Уточните у детей, что значит разложить «поровну». ✓ Продемонстрируйте карточку «Овощи и фрукты» (Приложение 2) и попросите детей рассказать, как Крош должен рассортировать овощи и фрукты по ящикам, и сколько яблок, груш, моркови и свеклы он отдаст Ежику. Вариант проблемы: дети затрудняются в сравнении групп предметов.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Уточните у детей, какие способы можно использовать, чтобы правильно сравнить предметы.
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Уточните у детей, согласны ли узнать способы сравнения предметов и помочь Крошу.
Ситуация - упражнение «Сортировка запасов»	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Раздайте детям карточки «Овощи и фрукты» (Приложение 2). Обратите внимание детей, что на карточках изображены ящики со всеми овощами и фруктами, которые остались у Кроша.

2	✓ Попросите детей посчитать количество оставшихся запасов в каждом ящике, сравнить их количество и определить количество овощей и фруктов, которые Крош может отдать Ежику. Сообщите, что для правильного сравнения данных предметов можно использовать следующий порядок действий: 1. Посчитать сколько яблок (груш) в ящике. 2. Обозначить (записать) данное количество цифрой. 3. Сравнить количество яблок и груш между собой, проведя линию от яблока к соответствующей груше. 4. Определить, чего больше (меньше) и поставить знак =, ≠, > < между цифрами 5. Определить излишек (количество лишних) фруктов, на сколько больше (меньше). ✓ Используйте тот же самый алгоритм при сравнении овощей (моркови и свеклы).
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i>²⁹ ✓ Привлеките детей к организации ближайшего праздника (мероприятия в группе), в котором подразумевается изготовление подарков, украшение приемной, групповой и спальной комнаты. Для сравнения предметов можете использовать их деление на количество мальчиков и девочек, либо мам и пап и др.
<i>Ситуация - упражнение с роботом «Доставка»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Времена года», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), фишкой «Зарядка» - окончание движения робота (оранжевое кольцо на схеме). Рядом с фишкой «Зарядка» и роботом Ботли, вне игрового поля, расположите корзинки с 2 яблоками и 3 морковками. В месте окончания движения робота расположите иллюстрацию с изображением Ежика (Приложение 1б). ✓ Сообщите, что детям необходимо поделиться на 2 команды. ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Продемонстрируйте схему игрового поля с обозначенным на ней маршрутом для робота. Сообщите, что для того, чтобы доставить оставшиеся овощи и фрукты до Ежика, необходимо выполнить задание: каждая команда, по очереди, с помощью робота и специальных к нему креплений («руки»), доставляет выбранные ими запасы (овощи или фрукты) до Ежика. ✓ Предложите детям в каждой команде выбрать и поочередно выполнять роли: кто будет выкладывать алгоритм передвижения робота, с помощью карточек (знаков команд, знаков «цикл», входящих в игровой набор «Робот Ботли»), ориентируясь на готовый маршрут, кто будет «читать» алгоритм, кто будет управлять роботом с помощью пульта (провести робота с овощами или фруктами по всему маршруту до клетки со знаком «зарядка»). ✓ Используйте готовый алгоритм для робота в качестве самопроверки деятельности детей (Приложение 4).
<i>Ситуация – оценка «Огонек общения»</i>	

²⁹ Данное условие может быть выполнено педагогом в любой календарный промежуток.

1	✓ Уточните у детей, смогли ли они помочь Крошу, что запомнилось и понравилось больше всего, в чем были затруднения.
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 21.

Чем знаменита Россия? Народной сказкой своей!

Задачи. Упражнять в «чтении», составлении и выполнении циклического алгоритма. Упражнять в пересказе русских народных сказок с опорой на алгоритм и без него.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», знаки команд, знаки «цикл»), игровое поле «Моя Россия», кубики из конструктора, игрушка.

Иллюстрации русских народных сказок	Приложение 1
Карточки «Алгоритм рассказывания сказок»	Приложение 2
Схема игрового поля	Приложение 3
Карточки «Алгоритм для робота»	Приложение 4
Стрелки (длина 20 см.)	Приложение 5

«Алгоритмическая шпаргалка». Циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация – проблема «Как подробно рассказать сказки?»
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Спросите у детей любят ли они сказки. Обратите их внимание на карточки (Приложение 1). Попросите назвать изображенные на иллюстрациях сказки и высказать свое мнение по поводу сказки. Сообщите ребятам, что их сверстники из других групп очень любят эти сказки, и они были бы очень рады услышать сказки от своих друзей. ✓ Уточните у детей, смогут ли они рассказать сказки так, как написано в книге. Вариант проблемы: дети затрудняются в пересказе сказки
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Задайте детям вопрос: Что можно сделать (что можно использовать), чтобы лучше запомнить сказку и рассказать ее ребятам из других групп?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Уточните у детей, согласны ли они узнать способы для точного пересказа сказки.
<i>Ситуация - упражнение с роботом «Проложи путь»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Моя Россия», согласно схеме

	(Приложение 3), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), выложите карточки «Алгоритм рассказывания сказок» (Приложение 2) и преграды из кубиков (желтые ориентиры на схеме). ✓ Сообщите, что детям необходимо поделиться на две команды. ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Сообщите, что для того, чтобы научиться точно пересказывать сказку, необходимо выполнить задание: каждая команда, по очереди, с помощью робота, обойдя при этом преграды – «стеночки», через которые робот не может проходить, должна собрать только один алгоритм рассказывания сказки. ✓ Предложите детям в каждой команде выбрать и поочередно выполнить роли: кто-то будет выкладывать маршрут стрелочками (Приложение 5) так, чтобы робот коротким путем дошел до алгоритма рассказывания одной из сказок, кто-то будет выкладывать алгоритм передвижения робота, с помощью карточек (знаков команд, знаков «цикл», входящих в игровой набор «Робот Ботли»), кто-то будет «читать» алгоритм, кто-то будет управлять роботом с помощью пульта (провести робота согласно выстроенному алгоритму – от точки начала движения до одного из алгоритмов рассказывания сказки). ✓ Используйте готовые алгоритмы для робота в качестве самопроверки деятельности детей (Приложение 4).
<i>Ситуация - упражнение</i> <i>«Расскажи подробно сказку»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Предложите каждой команде с опорой на алгоритм (Приложение 2) пересказать выбранную сказку не только сверстникам в своей группе, но и другим ребятам детского сада.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Организуйте «Театральный день» или «Марафон сказок», в рамках которого дети могут инсценировать ранее пересказанные по алгоритму сказки и презентовать их перед публикой (другими детьми или взрослыми).
<i>Ситуация - оценка</i> <i>«Огонёк общения»</i>	
1	✓ Все садятся в круг и передают по кругу выбранную детьми игрушку. Тот, у кого в руках игрушка говорит: «Сегодня меня порадовало...Сегодня меня огорчило...»
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 22.

Чем знаменита Россия? Творчеством своим!

Задачи. Упражнять в «чтении», составлении и выполнении циклического алгоритма. Развивать воображение, творческое мышление, навыки рисования элементов росписи в стиле «хохлома».

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», знаки команд, знаки «цикл»), игровое поле «Универсальное», игрушка «Чебурашка»³⁰.

Иллюстрация «Матрешка»	Приложение 1а, 1б
Схема игрового поля	Приложение 2
Карточка «Алгоритм для робота»	Приложение 3
Карточки «Алгоритм рисования узора росписи «хохлома»	Приложение 4
Шаблон для карточек «Алгоритм рисования узора росписи «хохлома»	Приложение 5

«Алгоритмическая шпаргалка». Циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация - проблема «Грустный Чебурашка»
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Педагог демонстрирует игрушку «Чебурашка» и сообщает, что герой мультфильма получил посылку с недостающей для полной коллекции матрешкой, но она оказалась без росписи в стиле «хохлома». ✓ Расскажите ребятам, что «хохлома» – это старинный русский промысел, который зародился в XVII веке в селениях Нижнего Новгорода. Этот вид народного творчества представляет собой яркую декоративную роспись предметов мебели, но главным образом – посуды.³¹ ✓ Продемонстрируйте детям иллюстрацию с изображением матрешки матрёшки (Приложение 1а). Уточните, знают ли дети какие цвета и порядок элементов нужно использовать для росписи в стиле «хохлома». Вариант проблемы: дети испытывают затруднения в определении цветов и узоров для росписи в стиле «хохлома».
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Задайте детям вопрос: Что можно сделать (что можно использовать), чтобы научиться выполнять роспись в стиле «хохлома»?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите у детей, хотели бы они узнать правила росписи в стиле «хохлома» и помочь раскрасить матрешку для Чебурашки.
Ситуация - упражнение с роботом «Собери алгоритм»	

³⁰ В случае отсутствия игрушки можно использовать иллюстрацию, демонстрацию мультфильма или аудиозапись героя мультфильма.

³¹ Искусство детям «Хохломская роспись». Учебное издание. Л. Орлова. - М.: «Мозайка-Синтез», 2008.

1	<i>Организируйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Универсальное», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), выложите иллюстрацию с изображением матрешки (Приложение 1б) и карточки «Алгоритм рисования узора росписи «хохлома»» (Приложение 4). ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Сообщите, что для того, чтобы научиться выполнять роспись в стиле «хохлома», необходимо выполнить задание: с помощью робота, на игровом поле, по порядку собрать карточки, показывающие алгоритм поэтапного рисования узора данной росписи. ✓ Совместно с детьми составьте нужный алгоритм для робота от начала его движения через каждую клетку игрового поля, с расположенным на ней элементом узора, до клетки с иллюстрацией матрешки. Обратите внимание детей на том, что алгоритм движения робота от одной клетки до другой одинаковый и повторяется несколько раз. Определите с ребятами сколько раз повторяются похожие алгоритмы движения робота, как составить алгоритм для робота так, чтобы похожую часть алгоритма он выполнял нужное количество раз. Обозначьте в алгоритме повторяющиеся участки знаками «цикл» (Приложение 3). ✓ Уточните у детей, что им необходимо для выполнения задания с роботом. Предложите детям разделиться на подгруппы, выбрать и поочередно выполнить роли: кто-то, ставит робота в нужное положение (в соответствии с направлением «глаз» у кубика на фишке «Флажок»), кто-то «читает» составленный ранее алгоритм, кто-то управляет роботом с помощью пульта согласно выстроенному алгоритму.
<i>Ситуация – упражнение</i> <i>«Расписные игрушки»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Предложите детям, используя шаблон (Приложение 5), составить алгоритм (последовательно выложить карточки) с правилами рисования хохломского узора из элементов, собранных с помощью робота на игровом поле (Приложение 4) ✓ Предложите детям, ориентируясь на данный алгоритм, нарисовать хохломской узор на, приготовленном заранее педагогом, образе (силуэт) матрешки для Чебурашки³².
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Создайте условия для организации детьми сюжетно-ролевой игры «Мастерская игрушек», в которой участники также могут использовать усвоенный алгоритм для украшения игрушек (деревянные модели, или образы игрушек для росписи в виде силуэтов и др.).
<i>Ситуация - оценка</i> <i>«Калейдоскоп успешных дел»</i>	
1	✓ Дети делятся впечатлениями: «Я сегодня узнал...У меня получилось...Мне понравилось...Я расскажу друзьям и родителям о»
<i>Рефлексия педагога</i>	

³² В совместной деятельности детей со взрослым, или в самостоятельной деятельности.

Технологическая карта 23.

Без труда – нет добра!

Задачи. Упражнять в «чтении», составлении и выполнении циклического алгоритма. Формировать умения организовать и выполнить ручную стирку мелких предметов (салфетки, носовые платки, носки), содействовать освоению рациональных способов осуществления трудовых действий в ручной стирке.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», знаки команд, знаки «цикл», крепления «руки»), игровое поле «Универсальное», испачканные тканевые салфетки, маленький таз, брикет мыла.

Карточки «Алгоритм ручной стирки»	Приложение 1
Шаблон для карточек «Алгоритм ручной стирки»	Приложение 2
Схема игрового поля	Приложение 3
Карточка «Алгоритм для робота»	Приложение 4
Цветные круги	Приложение 5

«Алгоритмическая шпаргалка». Циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация – проблема «Испачканные салфетки»
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Покажите детям испачканные салфетки после занятий изобразительной деятельностью. ✓ Спросите, что необходимо сделать с салфетками и какие действия необходимо выполнить, чтобы их постирать. Обратите внимание детей, что в группе нет стиральной машинки, а салфетки необходимо привести в порядок. Вариант проблемы: дети затрудняются в последовательности действий при выполнении ручного труда.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Сообщите детям, что ручной труд – это труд, выполняемый руками, это старание, результатом которого является сделанная вещь. ✓ Объясните значимость ручного труда в жизни человека. ✓ Уточните, что нужно знать и выполнить, чтобы избавить салфетки от пятен краски.
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Уточните у детей, готовы ли они узнать правильный порядок ручной стирки и приложить старание для того, чтобы сделать салфетки чистыми.
<i>Ситуация-упражнение «Составь алгоритм»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Предложите детям, используя шаблон (Приложение 2), выложить карточки (Приложение 1) в определенном порядке, отражающем

	последовательные действия стирки салфеток. ✓ Спросите у детей, смогут ли они теперь постирать салфетки и какие принадлежности им понадобятся, чтобы их постирать.
<i>Ситуация - упражнение с роботом</i> <i>«Мыло душистое»</i>	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Универсальное», согласно схеме (Приложение 3), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), выложите цветные круги (Приложение 5), маленький таз и брикет мыла. ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Сообщите, что для того, чтобы организовать процесс стирки салфеток, необходимо выполнить задание: с помощью робота и специальных к нему креплений «руки», на игровом поле доставить таз и мыло в нужные клетки (в клетку с голубым кругом доставить таз, а в клетку с желтым кругом - мыло). ✓ Совместно с детьми составьте нужный алгоритм для робота от начала его движения до доставки таза в клетку с голубым кругом и доставки мыла в клетку с желтым кругом. Обратите внимание детей на то, что алгоритм движения робота от клетки «начало движения» до клетки с цветным кругом и обратно - одинаковый. Определите с ребятами сколько раз повторяются похожие алгоритмы движения робота, как составить алгоритм для робота так, чтобы похожую часть алгоритма он выполнял нужное количество раз. Обозначьте в алгоритме повторяющиеся участки знаками «цикл» (Приложение 4). ✓ Уточните у детей, что им необходимо для выполнения задания с роботом. Предложите детям разделиться на подгруппы, выбрать и поочередно выполнить роли: кто-то, ставит робота в нужное положение (в соответствии с направлением «глаз» у кубика на фишке «Флажок»), кто-то, «читает» составленный ранее алгоритм, кто-то управляет роботом с помощью пульта (провести робота согласно выстроенному алгоритму).
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Создайте условия для организации детьми сюжетно-ролевой игры «Семья», в которой участники также могут использовать усвоенный алгоритм во время проигрывания «субботней семейной уборки» и т.д. ✓ Акцентируйте внимание детей на использовании данного алгоритма в домашних условиях. Сообщите, что они самые главные помощники для своих родителей.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Светофор»</i>	
1	✓ Покажите карточки зелёного, жёлтого и красного цветов и озвучьте их значение. Предложите детям выбрать для себя соответствующую карточку. Дети сигнализируют карточками: зелёной – побольше таких дел, поучительно; жёлтой – понравилось, но не всё, интересно; красной – дело не понравилось, скучно.
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 24.

Чем знаменита Россия? Улочками родного поселка!

Задачи. Упражнять в «чтении», составлении и выполнении циклического алгоритма. Развивать умение определять положение того или иного предмета по отношению не только к себе, но и к другому предмету.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», знаки команд, знаки «цикл»), игровое поле «Город».

Иллюстрация с изображением детей	Приложение 1
Схема игрового поля	Приложение 2
Карточки «Автобусные остановки»	Приложение 3а, 3б
Карточка «Алгоритм для робота»	Приложение 4

«Алгоритмическая шпаргалка». Циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация - проблема «Ребята собрались в гости»
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Обратитесь к детям от имени девочек Тани и Ани, которые собрались в гости к своему другу Пете (<i>Приложение 1</i>): «Девочки никогда не ездили самостоятельно на общественном транспорте и переживают, как им добраться до друга». ✓ Спросите у детей, ездили ли они самостоятельно на общественном транспорте, какие действия они при этом выполняли. Вариант проблемы: дети затрудняются в определении действий перемещения на общественном транспорте по причине отсутствия опыта самостоятельного передвижения.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Поинтересуйтесь у детей, какой транспорт называется общественным. ✓ Задайте вопросы: Как можно понять, на какой остановке выходить и где она может находиться? Что в этом может помочь?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Уточните у детей, согласны ли они узнать о правилах самостоятельного передвижения на общественном транспорте и помочь в этом девочкам.
Ситуация – упражнение с роботом «Проложи маршрут»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Город», согласно схеме (<i>Приложение 3</i>), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению) и расположите карточки «Автобусные остановки» (<i>Приложение 3б</i>). ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Сообщите, что для того, чтобы овладеть навыком самостоятельного передвижения на общественном транспорте, необходимо выполнить задание: с помощью стрелок составить маршрут передвижения автобуса, на котором будут ехать девочки. Для

	выполнения задания предложите детям самостоятельно расставить нужное количество остановок (<i>Приложение 3а</i>) на игровое поле согласно условиям: – каждый автобус проезжает до дома Пети три остановки; – остановки располагаются недалеко от пешеходного перехода. ✓ Совместно с детьми составьте нужный алгоритм для робота от начала его движения до дома Пети. Обратите внимание детей на то, что алгоритм движения робота от клетки «начало движения» до дома Пети для Тани и Ани - одинаковый. Определите с ребятами сколько раз повторяются похожие алгоритмы движения робота, как составить алгоритм для робота так, чтобы похожую часть алгоритма он выполнял нужное количество раз. Обозначьте в алгоритме повторяющиеся участки знаками «цикл» (<i>Приложение 4</i>). ✓ Предложите детям поделиться на 2 команды и провести робота по игровому полю, согласно маршруту автобуса каждой девочки.
<i>Ситуация - упражнение</i> <i>«Едем в гости»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Совместно с детьми составьте алгоритм поведения в общественном транспорте: - держась за поручни, войдите в транспорт; - передвигаясь вперед, сядьте на свободное место; - соблюдая тишину, отсчитывайте нужное количество остановок; - сойдите с транспорта на заданной остановке.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Акцентируйте внимание родителей на процесс наблюдения за ребенком во время совместного передвижения на общественном транспорте. Попросите зафиксировать (вести дневник наблюдения) моменты проявления ребенком знаний о передвижении на общественном транспорте, приобщайте к расширению знаний и оказании помощи ребенку в развитии данного навыка³³.
<i>Ситуация - оценка</i> <i>«Калейдоскоп успешных дел»</i>	
1	✓ Дети делятся впечатлениями: «Я сегодня узнал...У меня получилось...Мне понравилось...Я расскажу друзьям и родителям о»
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 25.

Чем знаменита Россия? Самарой – космической!

Задачи. Упражнять в «чтении», составлении и выполнении циклического алгоритма. Расширить представления о «космических достопримечательностях» города Самара. Упражнять в составлении рассказов из личного опыта.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», знаки команд, знаки «цикл»), игровое поле «Город».

³³ Во время беседы с родителями.

Иллюстрации «Космические достопримечательности Самары»	Приложение 1
Схема игрового поля	Приложение 2
Карточка «Алгоритм для робота»	Приложение 3
Цифры	Приложение 4
Интерактивные материалы	Приложение 5
Звездочки	Приложение 6

«Алгоритмическая шпаргалка». Циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	<i>Ситуация – проблема «Скоро праздник»</i>
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Уточните у детей, какой праздник скоро будет праздновать вся страна. Подведите их к тому, что город Самара напрямую связан с развитием отечественной космонавтики. ✓ Спросите ребят, посещали ли они достопримечательности Самары, связанные с космосом, и знают ли дети, почему Самару называют «Космическим городом». Вариант проблемы: дети недостаточно осведомлены о том, почему Самару называют «космической», о том, какие достопримечательности находятся в Самаре, связанные с космосом.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Уточните у детей, что можно сделать, чтобы получить больше информации о космической Самаре.
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите детей, согласны ли они «пройти» по космическому маршруту в Самаре и посетить местные достопримечательности, связанные с развитием космоса.
<i>Ситуация - упражнение с роботом «Поехали!»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Город», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), расположите цифры (Приложение 4) и иллюстрации «Космические достопримечательности Самары» (Приложение 1) в соответствии с надписями на схеме. ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Сообщите, что для того, чтобы пройти «космический маршрут» и познакомиться с космическими достопримечательностями, необходимо выполнить задание: провести робота по игровому полю от самого маленького числа до самого большого. ✓ Для прохождения «космического маршрута» предложите ребятам разделиться на две команды, и в каждой команде распределить и выполнить роли: кто-то, ставит робота в нужное положение (в соответствии с направлением «глаз» у кубика на фишке «Флажок»), кто-то составляет и «читает» алгоритм для робота, кто-то проводит робота по игровому полю. ✓ Акцентируйте внимание на том, чтобы команды работали в одинаковом

	темпе, так как во время прохождения «космического маршрута» роботом, сообщайте краткую информацию о расположенных рядом объектах: а) <i>Музей «Самара космическая».</i> На фасаде музея прикреплена настоящая ракета «Союз». Музей состоит из трех залов, в каждом из которых находятся настоящие космические экспонаты: космические аппараты, предметы быта и одежды космонавта, космическая еда. В одном из залов находятся авторские матрёшки рассказывают историю и интересные факты освоения космоса. б) <i>Космический сквер.</i> Уникальная детская площадка с луноходами, ракетами и космическим городком. в) <i>Музей авиации и космонавтики имени С.П. Королева.</i> В музее находятся личные вещи конструктора С.П. Королева, автографы ученого Циолковского и космонавта Юрия Гагарина, настоящий реактивный двигатель из Лунной программы. г) <i>Космические Граффити</i> – это авторские и уникальные рисунки на домах и зданиях Самары о космосе. д) <i>Самара Арена.</i> Если смотреть на купол стадиона сверху, то он напоминает космическую звезду. е) <i>Платформа Космическая</i> (у Железнодорожного вокзала). Площадка для семейного досуга и отдыха. ✓ Совместно с детьми рассмотрите алгоритмы первой и второй команды. Определите с детьми сколько раз повторяются похожие алгоритмы движения робота. Спросите у детей, как необходимо составить алгоритм для робота так, чтобы похожую часть алгоритма он выполнял нужное количество раз. Попросите каждую команду составить циклический алгоритм и проверить его с помощью пульта управления (<i>Приложение 3</i>).
<i>Ситуация - игра</i> <i>«Юные экскурсоводы»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Создайте условия для организации детьми сюжетно-ролевой игры «Экскурсионное бюро»³⁴, в которой участники могут использовать усвоенную информацию о космических достопримечательностях Самары (используя иллюстрации из <i>Приложения 1</i>), опираясь на алгоритм проведения экскурсий: 1) Определить объекты 2) Собрать информацию о местах посещения 3) Составить маршрут 4) Провести экскурсию (презентовать).
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Организуйте с детьми виртуальную экскурсию по «Самаре космической», воспользовавшись ссылками (<i>Приложение 5</i>).
<i>Ситуация – оценка</i> <i>«Звездочка»</i>	
1	✓ Соберите в детей в круг. Попросите каждому, высказать свое мнение о прошедшей деятельности: «Я сегодня узнал...У меня получилось...Мне понравилось...Я расскажу друзьям и родителям о ...». Высказавшегося поощрите звездочкой (<i>Приложение 6</i>).
<i>Рефлексия педагога</i>	

³⁴ Продолжение игры можно осуществить в свободной деятельности дошкольников.

Технологическая карта 26.

Всегда и везде – вечная слава воде!

Задачи. Упражнять в «чтении» и выполнении циклического алгоритма. Обогащать речь детей прилагательными, характеризующими свойства и качества предметов.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», знаки команд, знаки «цикл»), игровое поле «Лес. Ферма».

Иллюстрация «Капитошка»	Приложение 1
Схема игрового поля	Приложение 2
Карточка «Алгоритм для робота»	Приложение 3
Карточки «Свойства воды»	Приложение 4

«Алгоритмическая шпаргалка». Циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация - проблема «Кто я, какой и откуда?»
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Продемонстрируйте детям иллюстрацию (Приложение 1) и обратитесь от имени персонажа Капитошки. Сообщите, что Капитошка упал с неба на землю и не знает кто он, какой и откуда. ✓ Спросите у детей, узнали ли ребята героя и как получилось, что Капитошка упал с неба. ✓ Расскажите ребятам процесс круговорота воды в природе. Далее уточните, могут ли дети рассказать, какой бывает вода? Вариант проблемы: дети испытывают затруднения в характеристике воды по признакам.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Задайте детям вопросы: Как можно понять, какая вода? Что в этом может нам помочь?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите детей, готовы ли они узнать характеристики воды и помочь рассказать об этом Капитошке?
Ситуация - упражнение с роботом «Свойства воды»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Лес. Ферма», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению) и расположите карточки «Свойства воды» (Приложение 4). ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Сообщите, что для того, чтобы узнать признаки воды, необходимо выполнить задание: собрать с помощью робота на игровом поле все карточки-подсказки (Приложение 4). ✓ Совместно с детьми выберите нужный алгоритм для робота от начала его

	движения до последней клетки с карточкой-подсказкой. Обратите внимание детей на то, что алгоритм движения робота от одной клетки до другой одинаковый и повторяется несколько раз. Определите с ребятами сколько раз повторяются похожие алгоритмы движения робота, как составить алгоритм для робота так, чтобы похожую часть алгоритма он выполнял нужное количество раз. Обозначьте в алгоритме повторяющиеся участки знаками «цикл» (Приложение 3). ✓ Уточните у детей, что им необходимо для выполнения задания с роботом. Предложите детям разделиться на подгруппы, выбрать и поочередно выполнить роли: кто-то, ставит робота в нужное положение (в соответствии с направлением «глаз» у кубика на фишке «Флажок»), кто-то «читает» составленный ранее алгоритм, кто-то управляет роботом с помощью пульта согласно выстроенному алгоритму.
<i>Ситуация - упражнение</i> <i>«Расскажи о воде»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Предложите детям назвать признаки воды, ориентируясь на собранные с игрового поля карточки (Приложение 4).
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Организуйте экспериментальную деятельность для получения озвученных детьми признаков воды. Обратите внимание на то, чтобы ребята не только называли признаки воды, но и понимали причину их возникновения³⁵.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Солнышко»</i>	
1	Соберите детей в круг, попросите закончить предложение: «Моё настроение похоже на... Почему...?». Заранее озвучьте чем можно закончить предложение: солнышко, солнышко с тучкой, тучку, тучку с дождем.
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 27.

Посадили огород, посмотрите, что растет!

Задачи. Упражнять в «чтении», составлении и выполнении циклического алгоритма. Привлекать детей к посадке и уходу за растениями с опорой на алгоритм трудовых действий.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка», знаки команд, знаки «цикл», крепления «руки»), игровое поле «Сад. Огород», кукла Би-ба-бо «Дедушка», игрушечные предметы садового инвентаря (грабли, лопата, лейка, пакетик с семенами), кубики из конструктора.

Карточки «Алгоритм посадки семян»	Приложение 1
Шаблон для карточек «Алгоритм посадки семян»	Приложение 2
Схема игрового поля	Приложение 3

³⁵ В совместной деятельности со взрослым (в детском саду или дома).

Карточка «Алгоритм для робота»	Приложение 4
Иллюстрация «Чудо-дерево»	Приложение 5
Раздаточный материал (листочки, цветочки, яблоки)	Приложение 6

«Алгоритмическая шпаргалка». Циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	<i>Ситуация - проблема «Как сеять семена?»</i>
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Обратитесь к детям от имени дедушки (игрушка Би-ба-бо): «Дорогие ребята, я стал совсем стар. Весна уж на дворе, пришла пора огород сажать. Да вот беда, забыл, как сеять семена. Помогите ребятки старику». ✓ Уточните у детей, знают ли что такое семена, для чего они нужны, как нужно сажать семена и что для этого нужно. Вариант проблемы: дети затрудняются в определении последовательности действия в процессе посадки семян.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Закрепите с детьми значение труда в жизни человека. Акцентируйте внимание на важности оказании помощи близким. ✓ Задайте ребятам вопрос: Что необходимо сделать, чтобы научиться правильно сажать семена?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите у детей, готовы ли они узнать порядок действий при посадке семян и помочь дедушке.
<i>Ситуация - упражнение «Составь алгоритм»</i>	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов</i> ✓ Рассмотрите с детьми карточки «Алгоритм посадки семян» (Приложение 1). Обсудите атрибуты, правила и последовательность действий посадки семян. ✓ Предложите детям, ориентируясь на шаблон (Приложение 2), самостоятельно выложить (наклеить) алгоритм посадки семян.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Организуйте трудовую деятельность с привлечением детей и родителей по выращиванию растений для их дальнейшей высадки в теплицу – «Огород на окне»³⁶.
<i>Ситуация - упражнение с роботом «Посади семечко»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Сад. Огород», согласно схеме (Приложение 3), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), фишкой «Зарядка» - окончание движения робота (оранжевое кольцо на схеме), расположите зеленый круг и игрушечные предметы садового инвентаря (грабли, лопата, лейка, пакетик с семенами) в первой клетке от робота (обозначена на схеме), выложите кубики из конструктора.

³⁶ В совместной деятельности со взрослым (в детском саду или дома).

	✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Сообщите, что для того, чтобы помочь дедушке посадить семена, необходимо выполнить задание: с помощью робота собрать на игровом поле инвентарь (грабли, лопата, лейка) и семена и доставить его по очереди в клетку с зеленым кругом (в указанном месте дедушка будет сажать семена). Далее отправить робота в клетку, обозначенной фишкой «Зарядка». ✓ Для доставления инвентаря и семян в точку посадки (зеленый круг) предложите ребятам разделиться на 4 команды (по количеству инвентаря и семян), и в каждой команде распределить и выполнить роли: кто-то, ставит робота в нужное положение (в соответствии с направлением «глаз» у кубика на фишке «Флажок»), кто-то составляет и «читает» алгоритм для робота, кто-то проводит робота по игровому полю. ✓ Совместно с детьми рассмотрите алгоритмы у каждой команды. Определите с ребятами сколько раз повторяются похожие алгоритмы движения робота. Спросите у детей, как необходимо составить алгоритм для робота так, чтобы похожую часть алгоритма он выполнял нужное количество раз. Попросите каждую команду составить циклический алгоритм и проверить его с помощью пульта управления (Приложение 4).
<i>Ситуация - оценка</i> <i>«Волшебное дерево»</i>	
1	✓ Предложите детям выбрать один предмет (в соответствии с его значением) из раздаточного материал (Приложение 6) и «повесить» (наложить) на «Чудо-дерево» (Приложение 5). <i>Значение предметов:</i> «листочек» – у меня не получилось, мне нужна помощь; «цветочек» – было трудно, но я понял; «яблоко» – у меня всё получилось.
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 28.

Чем знаменита Россия? Победой своей!

Задачи. Создавать условия для развития у детей умения анализировать, рассуждать и экспериментировать посредством их ознакомления с новой возможностью следования робота по черной линии (режим «line»). Развивать воображение, творческое мышление, навыки рисования в нетрадиционной технике «граттаж».

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка»), игровое поле «Моя Россия», черная изоленга.

Иллюстрация героя сказки «Карандаша»	Приложение 1
Схема игрового поля	Приложение 2
Карточки «Алгоритм рисования в технике «граттаж»	Приложение 3
Шаблон для карточек «Алгоритм рисования в технике «граттаж»	Приложение 4

«Алгоритмическая шпаргалка». Шаг алгоритма, исполнитель алгоритма.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация - проблема «Взволнованный Карандаш»
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Пр продемонстрируйте детям иллюстрацию (Приложение 1) и сообщите от имени Карандаша, что герою необходимо попасть в столицу, чтобы состоялся праздничный салют, посвященный Дню Победы. Расскажите детям о том, что Карандаш – это волшебный художник, и все его картинки становятся настоящими. Вредные пират Буль-Буль и шпион Дырка, решили ему помешать - украли и «разбросали» по России волшебные карточки-подсказки, при помощи которых Карандаш собирался изобразить салют в технике «граттаж». ✓ Расскажите ребятам, что «граттаж» – это техника выполнения рисунка путем процарапывания пером или острым инструментом бумаги (картона), залитых краской. ✓ Спросите у детей, знают ли они, как можно помочь Карандашу, какие действия нужно выполнить, чтобы изобразить салют в технике «граттаж». Вариант проблемы: Карандашу нужно проделать длинный путь по России, чтобы собрать карточки с последовательностью действий рисования салюта в технике «граттаж», добраться до Москвы и выполнить работу; дети испытывают трудности в определении инструментов и действий, которые нужно выполнить для выполнения картины в указанной технике.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Задайте вопросы детям: Где сейчас находится Карандаш? (г. Самара) Куда нужно попасть Карандашу? Что нужно собрать на карте России? Как Карандаш хочет изобразить салют? Что мы можем сделать, чтобы помочь Карандашу и узнать, как выполнять «граттаж»?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите детей, хотели бы они узнать порядок действий рисования салюта в этой технике и помочь Карандашу.
Ситуация - упражнение с роботом «Путь укажет линия»	
1	<i>Организуите практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Моя Россия», согласно схеме (Приложение 2), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению), фишкой «Зарядка» - окончание движения робота (оранжевое кольцо на схеме). В клетках с цифрами, обозначенными на схеме, расположите карточки «Алгоритм рисования в технике «граттаж» (Приложение 3). ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Сообщите, что для того, чтобы узнать порядок действий рисования салюта в технике «граттаж» и помочь Карандашу необходимо выполнить задание: обозначить путь робота на игровом поле от начала его движения (фишка «Флажок») до конца (фишка «Зарядка») с помощью черной изоленты и провести робота по черной линии так, чтобы он по пути следования из Самары в Москву собрал все карточки-подсказки. Поясните, что путь робота должен проходить через порядок цифр от 1 до 4. ✓ Совместно с детьми определите правильное направление робота по игровому полю и обозначьте его путь с помощью черной изоленты. ✓ Попросите ребят поставить робота в клетку начала движения, на линию.

	Сообщите, что у робота на нижней панели встроен специальный сенсор, который позволяет ему «считывать» линии разной конфигурации (прямые и извилистые). Продемонстрируйте движение робота по линии, нажав кнопку на его верхней панели. ✓ Задайте детям вопросы: Удалось ли пройти роботу по полю и с помощью карточек-подсказок показать вам порядок действий в технике «граттаж»? Что помогло роботу выполнить условия? Что помогло нам правильно обозначить путь для робота? ✓ Предложите ребятам самостоятельно с помощью изолянтной ленты изменить путь робота, не ориентируясь на цифры, и провести его по игровому полю от фишки «Флажок» до фишки «Зарядка».
<i>Ситуация - упражнение</i> <i>«Рисуем в технике «граттаж»»</i>	
1	Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с помощью различных приемов ✓ Предложите детям, используя шаблон (Приложение 4), составить алгоритм с правилами рисования салюта в технике «граттаж» из карточек, собранных на игровом поле (Приложение 3)
2	Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию ✓ Предложите детям использовать данную технику в оформлении подарка своим близким ко Дню Победы.
<i>Ситуация - оценка</i> <i>«Калейдоскоп успешных дел»</i>	
1	✓ Дети делятся впечатлениями: «Я сегодня узнал...У меня получилось...Мне понравилось...Я расскажу друзьям и родителям о ...»
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 29.

Книга поможет в труде, выручит в беде!

Задачи. Упражнять в «чтении», составлении и выполнении линейного и циклического алгоритма. Формировать необходимые умения и навыки в доступной для детей трудовой деятельности посредством выполнения алгоритма (ремонт книги).

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок», фишка «Зарядка», знаки команд, знаки «цикл»), игровое поле «Универсальное», порванная книга, лист бумаги, ножницы, клей кисточка, салфетка.

Схема игрового поля	Приложение 1
Карточки «Алгоритм «ремонта» книги»	Приложение 2
Шаблон для карточек «Алгоритм «ремонта» книги»	Приложение 3
Карточка «Алгоритм для робота»	Приложение 4

«Алгоритмическая шпаргалка». Линейный алгоритм, циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Порванная книжка»
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Покажите детям порванную книгу. Сообщите, что эта самая любимая книга малышей из соседней группы. Спросите, что можно сделать, если порвалась любимая книга («отремонтировать») и что должны делать старшие по отношению к младшим (помогать). ✓ Предложите ребятам рассказать, как можно «отремонтировать» книгу, чтобы она стала еще краше и прослужила много лет. Вариант проблемы: дети испытывают трудности в определении материалов и последовательности трудовой деятельности (по «ремонту» книг)
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Задайте детям вопрос: Что можно сделать, чтобы узнать последовательность действий по «ремонту» книги и научиться их выполнять? ✓ Напомните ребятам, что действия, которые они приобретут, узнав алгоритм «ремонта» книг – это труд. Закрепите знания детей о труде в жизни человека, о важности помощи людям.
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите у детей, готовы ли они узнать последовательность действий по «ремонту» книги, научиться их выполнять, чтобы вернуть малышам их любимую книгу.
Ситуация-упражнение с роботом «Почини книжку»	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей с роботом</i> ✓ Предварительно, на игровом поле «Универсальное», согласно схеме (Приложение 1), обозначьте фишкой «Флажок» место расположения робота (кубик на флажке смотрит туда же, куда смотрит робот согласно приложению) и выложите карточки «Алгоритм «ремонта» книги» (Приложение 2). ✓ Обратите внимание детей на игровое поле. Сообщите, что для того, чтобы узнать порядок действий по «ремонту» и помочь малышам необходимо выполнить задание: провести робота по игровому полю так, чтобы он собрал все карточки для составления алгоритма. ✓ Для выполнения задания предложите ребятам разделиться на 2 команды. При этом, одна команда должна составить линейный алгоритм, а вторая - циклический и проверить алгоритмы с помощью пульта управления (Приложение 4). ✓ Уточните у детей, что им необходимо для выполнения задания с роботом. Какие знаки могут использовать команды для составления линейного (циклического) алгоритма. Откуда начнет и где закончит движение робот? ✓ Предложите в каждой команде распределить и выполнить роли: кто-то, ставит робота в нужное положение (в соответствии с направлением «глаз» у кубика на фишке «Флажок»), кто-то составляет и «читает» алгоритм для робота, кто-то проводит робота по игровому полю. ✓ Уточните с детьми, какое написание алгоритма удобнее и быстрее.
Ситуация - упражнение «Занимательный ремонт»	
1	<i>Зафиксируйте вместе с детьми алгоритм правильности выполнения действий с</i>

	<i>помощью различных приемов</i> ✓ Предложите ребятам, используя шаблон (Приложение 3), из карточек (Приложение 2), собранных на игровом поле, составить алгоритм последовательности действий по «ремонту» книги. ✓ Выполните совместно с детьми «ремонт» книги, опираясь на алгоритм и, используя соответствующие инструменты³⁷.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Акцентируйте внимание детей на порядок их обращения с книгами в группе (в домашних условиях) и в случае обнаружения порванной книги необходимость применения детьми усвоенного алгоритма по «ремонту» книг.
<i>Ситуация - оценка</i> <i>«Метод «благодарю»</i>	
1	✓ Предложите каждому ребенку в группе выбрать только одного из ребят, кому хочется сказать «спасибо за сотрудничество» и пояснить, в чем именно это сотрудничество проявилось. ✓ Завершите общение Вашим благодарственным словом. При этом выберите тех, кому досталось наименьшее количество комплиментов, стараясь найти убедительные слова признательности и этому участнику событий.
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 30.

Алгоритмическая викторина

Задачи. Систематизировать знания детей по «составлению», «чтению» и «выполнению» линейного и циклического алгоритма.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, знаки команд, знаки «цикл», мячики, соединяющиеся синие (зеленые) кубики и палочки, крепления «руки»), игровое поле «Универсальное», конструктор «Фанкластик»³⁸.

Звездочки	Приложение 1
Схема постройки самолета из конструктора «Фанкластик» ³⁹	Приложение 2
Схема игрового поля	Приложение 3
Медали	Приложение 4

³⁷ В совместной со взрослым деятельности.

³⁸ Педагог может использовать любой вид конструктора.

³⁹ Педагог может использовать схемы постройки самолета из любого конструктора.

«Алгоритмическая шпаргалка». Линейный алгоритм, циклический алгоритм.

Содержание игровой образовательной ситуации

<i>Условия викторины</i>	
✓	Сообщите детям, что сегодня у них будет «Алгоритмическая викторина», в которой будут соревноваться две команды. Каждая команда, за правильно выполненное задание будет получать звездочку (<i>Приложение 1</i>). Команда, набравшая большее количество звезд - побеждает!
✓	Спросите у детей, готовы ли они принять участие в викторине.
<i>1 раунд «Что это?»</i>	
✓	Обратите внимание детей на название раунда и сообщите, что данный раунд определяет знания детей алгоритмических определений. За каждый правильный ответ, команда получает звездочку. 1. Действия по порядку для решения проблемы. Что это? (Алгоритм.) 2. Отдельное действие в алгоритме. Что это? (Шаг.) 3. Тот, кто может заменить действия человека. Что это? (Робот.) 4. Предмет для управления роботом. Что это? (Пульт управления.) 5. Если в алгоритме есть участки с повторяющимися командами. Что это? (Цикл.) 6. Что такое игровое поле?
<i>2 раунд «Выполни по алгоритму»</i>	
✓	Каждой команде предложите схему постройки самолета из конструктора «Фанкластик. (<i>Приложение 2</i>). Сообщите условия раунда: каждой команде, согласно схеме, необходимо выбрать нужное количество деталей конструктора и построить модель «Самолета». Побеждает команда, затратившая меньшее количество времени на выполнение задания и совершившая меньшее количество ошибок.
<i>3 раунд «Алгоритмический футбол»</i>	
✓	Обратите внимание детей на игровое поле «Универсальное» и сообщите им порядок действий: 1. Предложите ребятам совместно расставить атрибуты для игры с роботом, опираясь на схему (<i>Приложение 3</i>): на места, обозначенные крестиком - поставить мячики (входят в игровой набор «Робот Ботли»); на места, отмеченные цветными кругами – сделать из соединяющихся палочек и кубиков ворота соответствующих цветов. 2. Каждой команде, участвовавшей в викторине, необходимо составить линейный и циклический алгоритм для робота, используя знаки команд (входят в игровой набор «Робот Ботли».) 3. Провести робота по игровому полю, согласно составленному алгоритму. Побеждает команда, быстрее и точнее справившаяся с заданием.
<i>Подведение итогов</i>	
✓	Вместе с детьми посчитайте количество набранных звезд каждой командой. Определите порядок, занявших мест.
✓	Наградите победителей «медалями».

РАЗДЕЛ II.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ФОРМИРОВАНИЮ АЛГОРИТМИЧЕСКИХ УМЕНИЙ У ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ

Технологическая карта 1.

Интеллектуальный досуг

«Алгоритмический экспресс» на старте»

Задачи. Создавать условия для взаимодействия со сверстниками и взрослым в процессе применения ранее усвоенных алгоритмических навыков.

Оборудование. Игровой набор «Робот Ботли» (робот, пульт управления, фишка «Флажок»), игровое поле «Универсальное».

Схема игрового поля	Приложение 1
Алгоритм движения робота (1 - от «флажка» до Знайки; 2 – от Знайки до Самоцветика)	Приложение 2
Карточки с изображением героев Знайка, Самоцветик, Цветик, Незнайка	Приложение 3
Алгоритмический экспресс	Приложение 4
Алгоритм движения робота (3 - от Самоцветика до Цветика; 4 – от Цветика до Незнайки)	Приложение 5

Музыкальное сопровождение. Песня «Коротышки» муз. Г. Гладков сл. И. Лебедев, «Гимн Знайки и друзей», «Песня Незнайки о волшебной палочке», песня «Чух-чух, чух-чух паровозик» с остановками, «Песня Цветика», «Гимн Незнайки».

Действующие лица. Ведущий.

«Алгоритмическая шпаргалка». Алгоритм, шаг алгоритма, исполнитель алгоритма, линейный алгоритм, циклический алгоритм, робот, пульт управления роботом, игровое поле.

Содержание интеллектуально-досуговой деятельности

№	Мотивационная часть
1	✓ Предложите детям отправиться в интересное и познавательное путешествие. ✓ Сообщите, что транспортом для путешествия будет «Алгоритмический экспресс» (Приложение 4), который нужно собрать. Секрет выбора вагоновожатого можно будет узнать в процессе сборки экспресса. ✓ Предложите детям выбор для сборки «Алгоритмического экспресса»: сделают сами, или воспользуются помощью робота.
Основная часть	
1	✓ Включите фрагмент песни «Коротышки». ✓ Обратите внимание детей на игровое поле с перевернутыми на нем

	карточками (с изображением Знайки, Самоцветика, Цветика, Незнайки) (<i>Приложение 1, 3</i>). ✓ Сообщите детям, что для того, чтобы построить «Алгоритмический экспресс», нужно сначала познакомиться с вагоновожатыми – Знайкой, Самоцветиком, Цветиком, Незнайкой. ✓ Спросите откуда нужно будет начать движение, обращая внимание на фишку «флажок» и где движение будет закончено. Напомните детям, что, если нет фишки «зарядка», то окончанием движения робота будет последняя карточка. ✓ Предложите детям выбрать один из двух алгоритмов движения робота, который приведет его к первой карточке с героем – вагоновожатым (<i>Приложение 2</i>) Как только робот доберется до карточки, включите фрагмент песни «Гимн Знайки и друзей», покажите изображение героя Знайки. (<i>Приложение 3</i>). ✓ Расскажите детям, что Знайка будет вагоновожатым вагона «Отличная математика» и сможет в пути поделиться своими знаниями. ✓ Продемонстрируйте детям вагон со Знайкой и установите его, вслед за локомотивом (<i>Приложение 4</i>).
2	✓ Предложите детям проверить второй алгоритм (<i>Приложение 2</i>). Как только робот доберется до второй карточки, включите фрагмент «Песни Незнайки о волшебной палочке» и покажите изображение героя Самоцветик. ✓ Расскажите детям, что поэтесса Самоцветик будет вагоновожатым вагона «Грамотная речь» и вместе с ней в пути ребята узнают секреты красивой речи. ✓ Продемонстрируйте детям вагон с Самоцветиком и установите его, вслед за вагоном со Знайкой (<i>Приложение 4</i>).
3	✓ Организуйте подвижную игру «Чух-чух паровозик с остановками».
4	✓ Предложите детям выбрать один из двух алгоритмов движения робота, который приведет его к третьему герою-вагоновожатоу (<i>Приложение 5</i>). Как только робот доберется до карточки, включите фрагмент «Песни Цветика» и покажите изображение Цветика. ✓ Расскажите детям, что поэт Цветик будет вагоновожатым вагона «Прекрасное письмо» и вместе с ним можно будет узнать много интересного о словах и буквах. ✓ Продемонстрируйте детям вагон с Цветиком и установите его, вслед за вагоном с Самоцветиком (<i>Приложение 4</i>).
5	✓ Предложите детям довести робота по оставшемуся из алгоритмов, который его приведет к последнему герою-вагоновожатоу (<i>Приложение 4</i>). Как только робот доберется до карточки, включите фрагмент песни «Гимн Незнайки» и покажите изображение героя Незнайка. ✓ Расскажите детям, что Незнайка всегда попадает в разные неприятности и нуждается в помощи друзей. Спросите, готовы ли дети стать друзьями и помощниками.
<i>Заключительная часть</i>	
1	✓ Сообщите детям, что «Алгоритмический экспресс» готов к отправлению, осталось только дать сигнал. ✓ Организуйте игру «Двигайся – замри» (с использованием клаксона). Объясните детям правила игры: услышав один гудок клаксона дети начинают движение, если услышат два гудка клаксона дети замирают.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>	

1	✓ Чему может научить «Алгоритмический экспресс»? Где и как могут пригодиться эти знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 2.

Кто хорошо задает, тот научится

Задачи. Развивать умение задавать простые вопросы с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. «Волшебный мешочек» с предметами (по теме недели), предметные картинки (по теме недели).

Карточки «Алгоритм для составления простых вопросов»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм для составления простых вопросов»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм для составления простых вопросов»	Приложение 3

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Трудности в художественной школе»
1	<i>Сообщите / покажите детям проблему</i> ✓ Сообщите детям, что поэтесса Самоцветик решила научиться рисовать и отправилась на уроки в художественную школу к Тюбику. Тюбик с радостью давал ей уроки. В один из дней поэтесса призналась своему учителю-художнику, что испытывает трудности: она не понимает, как рисовать картины, на какие детали ей обращать внимание. Тюбик удивился и открыл ей секрет: для того, чтобы научиться, нужно задавать вопросы. ✓ Порассуждайте с детьми над ситуацией, почему Самоцветик не задает вопросы. Выслушайте предположения детей. ✓ Подведите ребят к тому, что каждый навык требует определенных знаний и Самоцветик, возможно, просто не научилась задавать вопросы. ✓ Спросите, смогут ли дети научить поэтессу задавать вопросы и что для этого нужно сделать. Обратите внимание на то, что для того, чтобы научиться задавать вопросы, нужно знать определенный порядок действий. ✓ Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы задать вопрос.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий для задавания простых вопросов?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий и помочь поэтессе научиться задавать вопросы.
Ситуация-упражнение «Знакомство с алгоритмом»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий по составлению простых вопросов («Рассмотри предмет (объект)», «Спроси, что (кто) это», «Спроси, что

	он делает», «Спроси, какой он по цвету», «Спроси, какой он по форме (величине)», «Спроси, из каких частей он состоит») ((Приложение 1, 3).
	✓ Предложите ребятам разделить на подгруппы и с помощью карточек (Приложение 3) на шаблоне (Приложение 2) самостоятельно выложить алгоритм для составления простых вопросов. ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм для составления простых вопросов» (Приложение 1) и попросите их проверить правильность выложенного алгоритма.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Волшебный мешочек»</i>	
1	✓ Предложите детям вместе с Самоцветиком поиграть и отгадать предмет, который спрятан в волшебном мешочке. ✓ Объясните детям, что они должны задавать вопросы относительно предмета в мешочке, следуя шагам алгоритма. Поясните, что ответом на вопросы «Кто это?», «Что это?» может стать обобщающая группа, к которой данный предмет относится. После того, как все вопросы будут заданы, предложите детям отгадать, какой же предмет спрятан в волшебном мешочке. ✓ Повторите игру с 3-4-мя предметами.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Предложите детям немного отдохнуть. Обратите внимание детей на время года, которое сейчас за окном. Предложите детям изобразить в движении различные признаки этого времени года: как идет дождь, как дует ветер, как растут грибы, как кружатся листья.
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Кто больше?»</i>	
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Разделите детей на 2 группы и предложите им посоревноваться в выполнении задания: придумать наибольшее количество вопросов по предметной картинке (по теме недели). ✓ Для соревнования выберите картинку малоизвестного для детей предмета или прибора, имеющего отношение к осени, например, «воздуходув» (для уборки листвы с тротуаров). Попросите детей по очереди задавать вопросы про данный предмет: сначала следуя вопросам алгоритма, затем можно добавить и придумать вопросы самостоятельно. ✓ Поясните, что побеждает та команда, которая последней задаст вопрос о предмете.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Предложите ребятам в домашних условиях организовать подобное соревнование со своими близкими или гостями.
<i>Ситуация-оценка «Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 3.

Как две капли воды

Задачи. Познакомить со способом составления описательного рассказа на основе сравнения предметов с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. 2 разные матрешки, 2 предмета с гжельской росписью, 7-10 предметов одинаковых и разных по цвету (на одну команду).

Карточки «Алгоритм составления рассказа на основе сравнения предметов»	Приложение 1
Шаблон Алгоритм составления рассказа на основе сравнения предметов»	Приложение 2
Образец порядка действий Алгоритм составления рассказа на основе сравнения предметов»	Приложение 3

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Стихотворение Самоцветика»
1	<i>Сообщите / покажите детям проблему</i> ✓ Сообщите, что поэтессе Самоцветику подарили две разные матрешки. Стала поэтесса подбирать про них рифмы и не смогла справиться. ✓ Порассуждайте с детьми над ситуацией, почему Самоцветик не может справиться с рифмами. Выслушайте предположения детей. ✓ Подведите ребят к тому, что для того, чтобы стихотворение было красивым и было легче подобрать рифму, Самоцветику нужно научиться сравнивать предметы. Сообщите детям, что сравнение – это один из основных приемов для написания стихотворений. ✓ Спросите, могут ли дети составить рассказ о двух разных матрешках Самоцветика, используя их сравнение. Уточните, с какими признаками для сравнения они уже знакомы. Выслушайте ответы детей. ✓ Акцентируйте внимание ребят на том, что для того, чтобы грамотно составить рассказ о предметах, используя их сравнение, необходимо знать определенный порядок действий. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы составить рассказ о предметах, используя их сравнение,
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий для составления рассказа о предметах, используя их сравнение?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий.
Ситуация-упражнение «Знакомство с алгоритмом»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий для составления рассказа о предметах, используя их сравнение («Рассмотри предметы», «Определи цвет каждого из них», «Определи форму каждого из них», «Определи величину каждого из них», «Определи место нахождения (область применения) каждого

	из них», «Определи какой предмет на ощупь», «Определи материал изготовления каждого из них»), демонстрируя карточки (<i>Приложение 1</i>). ✓ Уточните, что при сравнении предметов мы используем «маленькие слова»: «А», если предметы различаются по признаку; «И», если предметы по признаку схожи. Отметьте, что «маленькое слово» «А» символизируется кругом, а «И» - горизонтальным овалом. ✓ Предложите ребятам самостоятельно выложить алгоритм для составления рассказа о предметах, используя их сравнение. Разделите детей на группы по 3-4 человека, предоставьте им карточки и шаблон для выкладывания алгоритма (<i>Приложение 1,2</i>). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм составления рассказа на основе сравнения предметов» (<i>Приложение 3</i>) и попросите их проверить выполнение задания.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Ярмарка игрушек»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Сообщите, что раньше на Руси русский народ любил устраивать ярмарки, на которых люди показывали и рассказывали о своих творениях, в том числе и об игрушках. Попросите ребят представить себя в роли продавцов-рассказчиков (1 команда) и покупателей (2 команда). ✓ Сообщите правила игры: первая команда, ориентируясь на порядок действий составляет рассказ о двух разных матрешках, вторая – следит за правильностью соблюдения алгоритма; далее, вторая команда составляет рассказ о любых двух игрушках, выполненных в стиле народной росписи, первая - следит за правильностью соблюдения алгоритма. Выигрывает та команда, которая правильно выполнит игровое задание.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Предложите ребятам изобразить движениями объекты или предметы, которые могут быть разными или одинаковыми.
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Расшифруй и обозначь»</i>	
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите детям поучаствовать в соревновании и выявить лучших в применении усвоенного навыка сравнения. Попросите детей поделиться на две команды. Каждой команде необходимо выдать одинаковый набор предметов (7-10). ✓ Объясните ребятам условия задания: по сигналу необходимо составить группу предметов, схожих по первому признаку из алгоритма составления рассказа на основе сравнения, и составить краткий описательный рассказ о них. ✓ Поясните, что побеждает та команда, которая выполнит задание первой.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Во время режимных моментов (наведении порядка в группе) акцентируйте внимание ребят на процессе сравнения предметов с целью их группировки на места хранения, либо при создании собственной игровой локации.
<i>Ситуация-оценка «Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 4.

Сделал дело – гуляй смело

Задачи. Познакомить со способом доведения начатого дела до конца с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Письмо (аудиозапись или мультипликация) «Сообщение от Незнайки»⁴⁰, буквы, головоломка и схема сборки к ней.

Карточки «Алгоритм доведения дела до конца»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм доведения дела до конца»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм доведения дела до конца»	Приложение 3

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Незаконченное задание»
1	<i>Сообщите / покажите детям проблему</i> ✓ Познакомьте ребят с «Сообщением от Незнайки», в котором герой сказки рассказывает о том, что он пытается научиться читать, писать, играть на гитаре, но у него ничего не получается. В обращении к ребятам Незнайка просит ему помочь научиться доводить начатое дело до конца. ✓ Спросите ребят, почему у Незнайки ничего не получается. Выслушайте высказывания детей. Сделайте акцент на том, что у Незнайки ничего не получается из-за отсутствия желания трудиться и прилагать усилия для завершения любого дела. ✓ Спросите, могут ли дети помочь Незнайке. Акцентируйте внимание детей на том, что для того, чтобы чему-то научиться или решить любую задачу (проблему) необходимо следовать порядку действий. Спросите, какой порядок действий можно выполнить, чтобы завершить любое дело до конца. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы научиться выполнять любое задание до конца.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий для того, чтобы научиться выполнять любое задание до конца?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий.
Ситуация-упражнение «Знакомство с алгоритмом»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий по составлению алгоритма, демонстрируя карточки («Подумай, почему нет результата?», «Представь, что ты взрослый!», «Посмотри!», «Послушай!», «Сделай!», «Похвали себя!») (Приложение 1).
2	✓ Предложите ребятам самостоятельно выложить «Алгоритм доведения дела до конца». Разделите детей на группы по 3-4 человека, предоставьте им

⁴⁰ Вариант предъявления сообщения от героя сказки педагог выбирает сам.

	карточки и шаблон для выкладывания алгоритма (<i>Приложение 1,2</i>). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм для составления простых вопросов» (<i>Приложение 3</i>) и попросите их проверить правильность выложенного алгоритма.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Живые буквы»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Напомните ребятам, что в обращении Незнайки прозвучало его неумение читать из-за его нежелания преодолевать трудности. Предложите детям показать Незнайке, как нужно «трудиться» и доводить важное дело до конца. ✓ Предоставьте детям право выбора любой буквы и ведущего – Незнайки. Сообщите, что в игре буквы будут «оживать», а помогут им в этом дети и порядок действий, который они узнали. ✓ Озвучьте правила игры: по сигналу буквы находят себе пару, а Незнайка, используя порядок действий («Подумай, почему нет результата?», «Представь, что ты взрослый!», «Посмотри!», «Послушай!» (читает взрослый), «Сделай!» (читает ребенок), «Похвали себя!»), читает получившийся слог. Условие: как только настоящий Незнайка научиться выполнять порядок действий, ведущий меняется. ✓ Предоставьте детям возможность самостоятельно проверить правильность выполненных действий.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Поинтересуйтесь, хотели ли дети также отправиться в путешествие в Цветочную страну. Какой бы вид транспорта они выбрали? Предложите ребятам представить, что они путешествуют на лодке, на паруснике, на катере и выполнить под музыку движения (круговые движения плечами, наклоны в сторону, круговые вращения руками).
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Составь и прочитай»</i>	
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите детям поучаствовать в соревновании и выявить лучших в применении усвоенного порядка действий по доведению дела до конца. Попросите поделить детей на две команды. ✓ Сообщите, что каждой команде необходимо выполнить задание – собрать головоломку с опорой на схему. Команда, справившаяся с заданием первой, становится победителем.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Во время выполнения детьми заданий, упражнений или поручений акцентируйте их внимание на необходимости использования усвоенного алгоритма. ✓ Ежедневно выбирайте в группе ребенка «Смотрителя заданий», который будет выполнять роль помощника педагога в плане напоминания своим сверстникам о необходимости применения усвоенного алгоритма.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 5.

Мир полон звуков

Задачи. Познакомить с последовательностью и способами определения характеристик звуков с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Красные, синие и зеленые квадраты (по количеству детей).

Иллюстрация «Класс в Цветочном городе»	Приложение 1
Образец порядка действий «Алгоритм определения характеристики звуков»	Приложение 2
Карточки «Алгоритм определения характеристики звуков»	Приложение 3
Шаблон «Алгоритм составления характеристики звуков»	Приложение 4
Звуковой планшет	Приложение 5
Карточки-символы характеристик звуков	Приложение 6

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Переживания Цветика»
1	<i>Сообщите / покажите детям проблему</i> ✓ Покажите сюжетную картинку с изображением класса в Цветочном городе (<i>Приложение 1</i>). Сообщите детям, что в школе Цветочного города заболел учитель. Для того, чтобы коротышки-ученики не остались без знаний, учитель попросил поэта Цветика заменить его. На предстоящем уроке Цветику нужно рассказать о том, как определять характеристики звуков. ✓ Сообщите, что поэт сильно переживает, потому что для своих рифм он совсем не использует звуки. Цветик боится, что подведет учителя и не сможет дать знания коротышкам. ✓ Акцентируйте внимание детей на том, что для того, чтобы правильно определить характеристику звука, нужно знать определенный порядок действий. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы дать полную характеристику звуку.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы дать характеристику звуку?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий и напомнить Цветику, как правильно составлять характеристику звука.
Ситуация-упражнение «Знакомство с алгоритмом»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий по определению звуковых характеристик, демонстрируя карточки («Послушай звук», «Определи гласный звук или согласный», «Если звук гласный, то обозначь его красным цветом», «Если звук согласный, то определи, звонкий звук или глухой», «Если звук согласный, то определи твердый звук или мягкий», «Обозначь согласный звук нужным цветом» (<i>Приложение 1, 2</i>).

	✓ Предложите ребятам разделиться на подгруппы. Назовите дикого животного для каждой из групп и попросите определить 1-й звук в данном слове. Далее, опираясь на пустой шаблон и карточки (Приложение 3, 4), попросите ребят самостоятельно выложить алгоритм для определения характеристики данного звука. ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм составления характеристики звуков» (Приложение 2) и попросите их самостоятельно проверить правильность выложенного алгоритма.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Исправь ошибку»</i>	
1	✓ Предоставьте каждому ребенку комплект красных, зеленых и синих квадратов. ✓ Объясните детям, что Цветик хочет проверить, насколько дети научились применять алгоритм и определять характеристику звуков. Для этого необходимо исправить ошибки в определении характеристик звуков, которые сделал Цветик (Педагог называет звук и показывает квадрат, не соответствующий характеристике звука. Дети в ответ демонстрируют верный квадрат и дают полную и правильную характеристику звуку, ориентируясь на образец алгоритма). ✓ Сообщите, что выиграет тот, кто правильно выполнит игровое задание.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Предложите детям отдохнуть. Сообщите, что если дети увидят красный квадрат – то необходимо присесть, если синий – то прыгнуть на одной ноге, зеленый – потянуться на носочках.
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Определи характеристики звуков»</i>	
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите детям поучаствовать в соревновании и выявить лучших в применении порядка действий по определению характеристики звука. ✓ Разделите детей на подгруппы. Сообщите, что для соревнования каждой подгруппе понадобится звуковой планшет (Приложение 5), карточки-символы для определения характеристики звука (Приложение 6) и предметные картинки с изображением дикого животного (по одной на подгруппу). ✓ Объясните детям правила: каждой подгруппе необходимо определить первый звук в названии животного и выложить его характеристику с помощью карточек-символов на звуковом планшете. ✓ Выиграет та подгруппа, которая быстрее и правильно и определит характеристику звука, используя алгоритм.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Предложите ребятам во время прогулки по лесу, парку или городу соотносить услышанные звуки окружающей среды с речевыми звуками и использовать алгоритм для их классификации и анализа.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 6.

Собрались все числа вместе и расселись по местам

Задачи. Упражнять в умении сравнивать числа, записывать результат сравнения с помощью знаков ($=$, $\neq$, $<$, $>$) и алгоритма простых действий.

Оборудование. Цифры от 1 до 10, знаки ($=$, $\neq$, $<$, $>$).

Иллюстрация «Знайка в гостях»	Приложение 1
Карточки «Алгоритм сравнения чисел»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм сравнения чисел»	Приложение 3
Математические задания	Приложение 4

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Знайка в гостях»
1	Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему ✓ Покажите детям иллюстрацию (Приложение 1). Сообщите, что Знайка пришел в гости, но на него не хватило столовых приборов. ✓ Обратите внимание детей на количество гостей и количество приборов на столе. Уточните у детей равное ли это количество. ✓ Продемонстрируйте карточки со знаками $=$, $\neq$, $<$, $>$. Спросите, знают ли дети, как определить какое из чисел больше или меньше и могут ли они это записать. ✓ Сообщите детям, что Знайка точно знает. Вариант проблемы: дети не знают, как определить, какое число больше, а какое меньше.
2	Спросите у детей варианты решения проблемы ✓ Уточните, знают ли дети, какой порядок действий нужно выполнить, чтобы определить, какое из чисел больше или меньше.
3	Определите готовность детей к решению проблемы ✓ Спросите, хотят ли дети узнать от Знайки данный порядок действий.
Ситуация-упражнение «Урок от Знайки»	
1	Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий ✓ Познакомьте детей с карточками от Знайки, обозначающими порядок действий для сравнения чисел («Найдите числа в ряду», «Определите направление по числовому лучу», «Поставьте нужный знак», «Порадуйтесь результату») (Приложение 2). Поясните, что если двигаться по числовому лучу влево (числа будут $<$, а если вправо, то $>$). ✓ Предложите ребятам разделиться на 2 команды. Спросите, равное ли получилось количество человек в командах. Обратитесь к детям с просьбой продемонстрировать ответ при помощи знаков $=$, $\neq$. ✓ Предложите ребятам самостоятельно выстроить последовательность действий для сравнения чисел, используя карточки (Приложение 2). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм сравнения чисел» (Приложение 3) и попросите их самостоятельно проверить

	выполненные действия. ✓ Предложите командам выложить числовой ряд из карточек с числами (от 1 до 10) и при помощи алгоритма сравнить числа, показывающие количество гостей и тарелок, обозначить результат с помощью знаков $<$, $>$. ✓ Попросите детей озвучить свой результат.
<i>Ситуация-игра</i> «Ну-ка, цифры встаньте в ряд!»	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Озвучьте правила игры: по сигналу взрослого «Ну-ка, цифры встаньте в ряд!» ребята в каждой команде выбирают со стола карточки с цифрами (от 1 до 10) и выстраиваются в одну линию в соответствии с порядком числа в ряду. ✓ Предоставьте детям возможность самостоятельно проверить правильность выполненных действий. ✓ Уточните, как именно дети определяли место своего расположения.
2	<i>Организируйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Продемонстрируйте ребятам какое-либо действие (прыжок, приседание, наклоны и другие) и попросите выполнить столько раз, сколько обозначает цифра (каждый ребенок выполняет количество движений в соответствии со своей цифрой).
<i>Ситуация-соревнование</i> «Мы - математики!»	
1	<i>Организируйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Попросите поделить детей на две команды, таким образом, чтобы всех было поровну⁴¹. Предложите каждой команде с помощью цифры обозначить количество участников в ней, сравнить количество участников в первой и второй команде, используя алгоритм и обозначить его соответствующими знаками ($<$, $>$, $=$). ✓ Сообщите, что каждой команде необходимо выполнить ряд математических заданий (Приложение 4), ответ на которые необходимо также показывать с помощью цифр. За каждое правильное выполненное задание поощряйте команды жетонами. ✓ В конце соревнования попросите ребят самостоятельно определить победителя по количеству полученных жетонов, применив ранее усвоенный алгоритм сравнения чисел.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Организуйте спортивное соревнование - эстафету⁴². В процессе проведения мероприятия акцентируйте внимание на сранении результатов (количество правильно выполненных движений, время пробежки, очки и др.) той или иной команды, чтобы определить лучших участников или оценить прогресс. ✓ Во время любой деятельности с детьми используйте в качестве поощрений и мотивации сбор фишек за количество правильно выполненных заданий, упражнений, соблюдение правил, выполнение поручений и др. Дошкольники могут сравнивать количество фишек, чтобы понять, где они могут улучшить свои результаты. ✓ При организации проектной деятельности рассмотрите с ребятами планирование детских дел. Определите, сколько времени (часов или дней) уйдет

⁴¹ В случае неравного количества, педагог также становится участником соревнований.

⁴² В образовательной деятельности в рамках реализации образовательной области «Физическое развитие» (в зале или на улице).

	на тот или результат. Применяя алгоритм сравнения чисел дети могут выбрать наиболее эффективный вариант.
<i>Ситуация-оценка «Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали от Знайки. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 7.

Прочувствовать – значит понять и осмыслить

Задачи. Познакомить с последовательностью составления описательного рассказа по картине с опорой на органы чувств.

Оборудование. Иллюстрация «За завтраком» З. Е. Серебряковой.

Карточки «Алгоритм составления описательного рассказа по картине с опорой на органы чувств»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм составления описательного рассказа по картине с опорой на органы чувств»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм составления описательного рассказа по картине с опорой на органы чувств»	Приложение 3

Содержание игровой образовательной ситуации

№	<i>Ситуация-проблема «Организация выставки»</i>
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Сообщите, что поэтесса Самоцветик, собирается провести творческих вечер для жителей Цветочного городка, на котором ей придется представить картины различных художников. Сама поэтесса уже бывала на подобных выставках и слышала, как организаторы рассказывают про картины своим гостям. Самоцветик переживает, что с предстоящей задачей ей не справиться. ✓ Спросите у детей, как нужно составить рассказ по картине, чтобы он понравился всем гостям. ✓ Подведите детей к тому, что самые интересные описательные рассказы по картинам получаются тогда, когда человек опирается на различные органы чувств. Уточните у детей, какие органы чувств есть у человека и как можно составить рассказ с опорой на них. ✓ Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы создать описательный рассказ по картине с использованием различных органов чувств
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий для создания описательного рассказа по картине с использованием органов чувств?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий для создания

	описательного рассказа по картине с использованием органов чувств и рассказать его Самоцвету.
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Сервировка стола»</i>	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий по составлению описательного рассказа по картине с использованием органов чувств, демонстрируя карточки («Рассмотри картину», «Перечисли все предметы, которые ты видишь на картине», «Подумай, какие предметы способны издавать звук, какие предметы можно понюхать, какие пощупать, а какие предметы можно узнать по вкусу», «Придумай предложения с предметами, описывая их с помощью органов чувств», «Соедини все предложения в рассказ») (<i>Приложение 1</i>). ✓ Попросите детей разделиться на 4 команды и самостоятельно выстроить последовательность действий, используя алгоритмические карточки и шаблон (<i>Приложение 1, 2</i>). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм составления описательного рассказа по картине с опорой на органы чувств» (<i>Приложение 3</i>) и попросите их самостоятельно проверить выполненные действия.
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Чувствительный рассказ»</i>	
1	✓ Предложите детям рассмотреть иллюстрацию «За завтраком» (З. Е. Серебряковой). Вместе с детьми назовите все предметы, изображенные на картине. Каждый предмет рассмотрите с точки зрения всевозможных органов чувств. Поясните детям, что, когда описание картины происходит через познание ее органами чувств, рассказ о картине становится наиболее насыщенным, интересным и позволяет проявить индивидуальное отношение каждого человека к картине, а также позволяет слушателям «погрузиться» в атмосферу событий, изображенных на картине. ✓ Вместе с детьми вспомните, какие предметы могут быть на вкус, на ощупь, на запах, какие звуки могут ими издаваться. Отдельное внимание уделите зрительному анализатору и поясните, что зрение позволяет определить эталонные характеристики предмета: цвет, его форму, размер, а также его местонахождение на картине. ✓ Предложите детям интересный опыт: положите перед ребенком настоящий предмет еды (фрукт) и такой же в виде муляжа. Попросите ребят с помощью зрительного анализатора определить, где предмет съедобный, а где нет. После того, как вы вместе с детьми составили множество описательных предложений, попробуйте совместно составить описание картины. ✓ Зачитайте получившийся рассказ детям. Попросите детей оценить его. Узнайте, если бы они сами оказались на картинной выставке, им бы понравился такой рассказ от экскурсовода?
2	<i>Организируйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Предложите детям выполнить ряд движений на удержание равновесия.
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Лучшие экскурсоводы»</i>	
1	<i>Организируйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите ребятам поучаствовать в соревнованиях для выявления

	лучших экскурсоводов в презентации картин⁴³. ✓ Попросите детей разделить на подгруппы (по 3-4 человека) и выбрать ту или иную картину. Сообщите, что каждой команде соревнующихся необходимо составить описательные рассказы по картинам с использованием различных органов чувств и презентовать свои картины остальным. ✓ Попросите детей самостоятельно определить, чей рассказ оказался наиболее красочным и интересным. Так же можно поставить цель: посчитать, сколько предметов дети смогли описать, используя различные органы чувств и определить победителя еще и по этому признаку.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Сообщите, что во время летнего отдыха многие ребята отправятся в семейные путешествия. Попросите детей, по возвращению из путешествия, рассказать своим сверстникам о местах, где они побывали, таким образом, чтобы вдохновить друзей на посещение этих локаций. Рассказ должен включать в себя чувственные образы.
<i>Ситуация-оценка «Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 8.

Дело середкой крепко

Задачи. Познакомить со способом сосредоточения и концентрации внимания с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Письмо (аудиозапись или мультипликация) «Сообщение от Незнайки»⁴⁴.

Карточки «Алгоритм действий для сосредоточения и концентрации внимания»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм действий для сосредоточения и концентрации внимания»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм действий для сосредоточения и концентрации внимания»	Приложение 3

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема <i>«Люблю играть, а не учиться»</i>
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Познакомьте с «Сообщением от Незнайки», в котором герой сказки рассказывает о том, что при выполнении любого дела, он очень часто отвлекается, что очень мешает ему учиться. Незнайка просит ребят помочь ему

⁴³ Картины используйте из перечня рекомендованных иллюстраций для детей 6-7 лет в ФОП ДО.

⁴⁴ Вариант предъявления сообщения от героя сказки педагог выбирает сам.

	научиться быть внимательным. ✓ Уточните, знают ли дети, что нужно делать, чтобы не отвлекаться. Случаются ли у них такие ситуации? Выслушайте ответы детей. ✓ Сообщите, что Незнайка очень хочет измениться. Для этого он должен уметь сосредотачиваться на выполнении любого задания и быть очень внимательным. ✓ Спросите, могут ли дети помочь Незнайке. ✓ Акцентируйте внимание детей на том, что для того, чтобы быть внимательным и не отвлекаться, необходимо научиться следовать порядку действий. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы научиться концентрации внимания на чем-либо.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Спросите у ребят, где можно узнать порядок действий для того, чтобы уметь сосредотачиваться на выполнении любого задания и быть очень внимательным.
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать данный порядок действий.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Знакомство с алгоритмом»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий, демонстрируя карточки («Что не получилось и почему?», «Посмотри!», «Послушай!», «Сделай!», «Не мешай другим!», «Похвали себя»), (Приложение 1). ✓ Попросите детей озвучить порядок действий.
2	✓ Предложите ребятам самостоятельно выстроить последовательность действий для того, чтобы научиться сосредотачивать и концентрировать внимание, используя карточки и шаблон (Приложение 1,2). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм действий для сосредоточения и концентрации внимания» (Приложение 3) и попросите их самостоятельно проверить выполненные действия.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Учим Незнайку быть внимательным»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Продемонстрируйте варианты неправильно и правильно написанных букв. Сообщите, что данные буквы написал Незнайка. ✓ Попросите ребят отобрать неправильно написанные буквы. Спросите, почему Незнайка сделал ошибки. ✓ Предложите оказать помощь Незнайке и научить его быть внимательным на уроке. ✓ Расположите на доске букву с выделенными направлениями по ее написанию. Попросите детей распределиться на две команды: учителя и ученики. Задача учеников – правильно написать букву, ориентируясь на ее образец и направления движений при написании. Задача учителей – последовательно проговаривать порядок действий, помогающий научиться сосредотачивать и концентрировать внимание. В конце выполнения задания учителя проверяют правильность написания буквы учениками и поощряют их жетонами. Далее участники должны поменять роли и выполнить то же игровое задание. Выигрывают те участники игры, которые получили жетон за

	выполнение задания.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Поинтересуйтесь, хотели ли бы дети быть хорошими учениками. ✓ Сообщите, что для этого нужно быть не только внимательными, но и сильными, выносливыми, необходимо ежедневно выполнять упражнения (круговые движения плечами, наклоны в сторону, круговые вращения руками, приседания, прыжки на месте). ✓ Попросите ребят повторить упражнения по образцу.
	<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Составь и напиши»</i>
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите детям поучаствовать в соревновании и выявить лучших в применении освоенного порядка действий по умению быть внимательными и сосредоточенными для решения поставленной задачи. Попросите поделиться детей на две команды. ✓ Сообщите, что каждой команде необходимо выполнить задание – составить слово из букв и аккуратно его написать. Команда, правильно выполнившая задание первой, становится победителем. ✓ Объясните детям условия задания: задание необходимо выполнить, используя определенный порядок действий. В конце соревнования попросите ребят самостоятельно определить победителя.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Акцентируйте внимание детей на использование алгоритма по сосредоточению и концентрации внимания во время коллективных игр (слушание правил и соблюдение игровых моментов), на занятиях (при выполнении заданий), чтении и слушании книг, во время музыкальных упражнений (сосредоточение на ритме и мелодии), во время выполнения творческих работ, при общении со взрослым (во время ознакомления с важной информацией – соблюдение правил безопасности), при выполнении режимных моментов (последовательность одевания и раздевания, сервировка стола, уборка и подготовка ко сну и т.д.), занятия по физической культуре (сосредоточение на движении и инструкциях) и др.
	<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
	<i>Рефлексия педагога</i>

Технологическая карта 9.

Вежливость ничего не стоит, но приносит много

Задачи. Познакомить со способом анализа своих поступков и поведения в процессе общения, расширять представление о правилах общения с людьми.

Оборудование. Письмо (аудиозапись или мультипликация) «Сообщение от Незнайки»⁴⁵.

Карточки «Алгоритм действий для правильного общения»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм действий для правильного общения»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм действий для правильного общения»	Приложение 3
Сюжетная картинка конфликтной ситуации	Приложение 4
Серии сюжетных картинок о правилах поведения в общении	Приложение 5
Символы для сюжетных картинок о правилах поведения в общении	Приложение 6

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Как можно, как нельзя»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Познакомьте с «Сообщением от Незнайки», в котором герой сказки рассказывает о том, что у него часто стали возникать конфликты и неприятные ситуации при общении с другими коротышками в Цветочном городе. ✓ Уточните, знают ли дети правила общения с людьми. Случаются ли у них конфликтные ситуации и почему? Выслушайте ответы детей. ✓ Сообщите, что Незнайка очень хочет измениться и узнать правила общения. ✓ Спросите, могут ли дети помочь Незнайке. ✓ Акцентируйте внимание детей на том, что для того, чтобы общение с людьми приносило только положительные эмоции, всегда нужно анализировать свои поступки, слова и действия. Для этого необходимо знать порядок определенных действий. Вариант проблемы: дети не знают порядок действий, позволяющих исключить конфликтные ситуации в общении с людьми.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий для правильного и культурного общения с людьми.?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий правильного и культурного общения с людьми.
Ситуация-упражнение «Знакомство с алгоритмом»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий правильного и культурного общения с людьми («Так нельзя!», «Вспомни правила общения!», «Сделай верно!», «Похвали себя!») (Приложение 1). ✓ Попросите детей озвучить порядок действий.
Ситуация-игра «Путаница»	

⁴⁵ Вариант предъявления сообщения от героя сказки педагог выбирает сам.

	✓ Попросите каждую пару детей отобрать для себя набор карточек (алгоритм действий, показанный педагогом ранее) и разложить их по порядку. ✓ Сообщите, что выиграет та пара, которая правильно выполнит игровое задание.
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Незнайка учится дружить»</i>	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Продемонстрируйте сюжетную картинку с изображением конфликтной ситуации у Незнайки (<i>Приложение 4</i>). ✓ Задайте вопрос, что дети видят, что могло случиться, какая проблема может быть у Незнайки. ✓ Предложите ребятам, ориентируясь на образец алгоритма, оказать помощь Незнайке.
2	<i>Организируйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Сообщите ребятам, что в жизни у каждого бывают конфликтные моменты, когда человек чувствует раздражение и злость. ✓ Покажите способы устранения негативных эмоций: топание ногами, подскоки, приседание, прыжки.
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Найди и прикрепи»</i>	
1	<i>Организируйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите детям поучаствовать в соревновании и выявить лучших в применении освоенного порядка действий, позволяющего исключить конфликтные ситуации в общении с людьми. ✓ Попросите поделить детей на две команды. Сообщите, что каждой команде необходимо выполнить задание: на серии сюжетных картинок (<i>Приложение 5</i>), символами (<i>Приложение 6</i>) обозначить ошибки и верные действия в общении с людьми. ✓ В конце соревнования попросите ребят самостоятельно определить победителя.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Акцентируйте внимание детей на использование алгоритма для правильного общения во время игр (договориться о распределении ролей и игрушек, об очередности хода и др.), на занятиях и во время проектной деятельности (при наличии разных вариантов мнений алгоритм поможет найти общее решение), во время общения со взрослым (при несогласии с правилами или решении взрослого, алгоритм поможет выразить свои чувства), при возникновении ссоры с друзьями (алгоритм поможет обсудить и понять, как избежать дальнейших конфликтов) и др.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 10.

В каждой загадке есть и отгадка

Задачи. Познакомить со способом составления загадок на базе поиска сходств и различий с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Предметные картинки, подушечки для метания («снежки»).

Карточки «Алгоритм составления задач на базе поиска сходств и различий»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм составления задач на базе поиска сходств и различий»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм составления задач на базе поиска сходств и различий»	Приложение 3
«Загадочный экран»	Приложение 4

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Праздник без загадок»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Сообщите, что поэтесса Самоцветик готовится к празднику, посвященному зиме. Она придумала множество интересных конкурсов и заданий для жителей Цветочного городка. Только вот загадки о зиме придумать так и не смогла. Жители Цветочного городка могут расстроиться, поскольку настолько любят отгадывать загадки, что уже знают отгадки на все существующие загадки про зиму. ✓ Узнайте у детей, знают ли они, чем отличается загадка от простых вопросов для викторины, умеют ли они придумывать загадки, применяя способы поиска сравнений и отличий. Выслушайте ответы детей. ✓ Сообщите, что Самоцветик очень хочет узнать секреты составления загадок, чтобы не огорчать жителей Цветочного города. Спросите, могут ли дети помочь поэтессе. ✓ Акцентируйте внимание детей на том, что для того, чтобы правильно составить загадки, необходимо знать определенный порядок действий. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы составить загадки.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий для составления загадок?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий и научить Самоцветика составлять загадки.
Ситуация-упражнение «Знакомство с алгоритмом»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий по составлению загадок

	(«Выбери объект для загадки», «Подбери характеристики к предмету (Предмет какой? Какие действия выполняет? Какие части имеются?»), «Сравни по названным характеристикам с предметами», «Соедини сравнения в загадку, используя речевые обороты «как», «но не»), демонстрируя карточки (Приложение 1). ✓ Прочитайте детям пример подобной загадки. Вместе с детьми проанализируйте её: найдите все сравнения, которые встретились в этой загадке.
2	✓ Предложите ребятам самостоятельно выстроить последовательность действий для составления загадок, используя карточки и шаблон (Приложение 1, 2). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм составления задач на базе поиска сходств и различий» (Приложение 3) и попросите их самостоятельно проверить выполненные действия.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Загадочный экран»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Предложите детям помочь Самоцветику составить загадки, используя «зимние» слова. ✓ Совместно с детьми выберите три «зимних» слова для составления загадок. Сообщите игровое задание: опираясь на порядок действий заполнить «Загадочный экран» (Приложение 4). ✓ Во время выполнения задания выслушайте все варианты сравнений детей и записывайте каждый из них в «Загадочный экран» (это могут быть также детские рисунки, помогающие ребятам вспомнить сравнение). Далее вместе с детьми выберите 3-4 самых интересных сравнения и соедините их в единый, связный текст – загадку. ✓ Сообщите, что заполненные «Загадочные экраны» Самоцветик заберет с собой в Цветочный город.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Предложите детям поиграть в «снежки» (метание в цель).
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Придумай и реши»</i>	
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите детям поучаствовать в соревновании и выявить лучших в составлении загадок. Попросите ребят разделиться на две команды. Каждой команде вручите комплект из двух картинок. Сообщите детям, что показывать картинки другой группе – запрещено. ✓ Предложите каждой команде придумать и загадать своим соперникам загадки про слова, изображенные на картинках, пользуясь ранее изученным алгоритмом. ✓ Победитель определяется детьми.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Предлагайте ребятам составлять загадки согласно алгоритму по каждой пройденной теме, во время чтения художественных произведений (загадки по сюжету), на прогулке (загадки о том, что видят дети вокруг: растения, животные, предметы), во время детского творчества (загадки на основе своих рисунков или конструкций), для самовыражения (загадки, чтобы поделиться своими мыслями) и др. ✓ Акцентируйте внимание ребят, что составлять загадки можно на

	семейных вечерах своим близким и гостям.
<i>Ситуация-оценка «Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 11.

Сколько нужно перебрать? Где прибавить?

Что отнять?

Задачи. Развивать умение решать простые (в одно действие) задачи на сложение и вычитание (в пределах 10).

Оборудование. Цифры от 1 до 10.

Иллюстрация «Сбор ягод»	Приложение 1
Карточки «Алгоритм решения задач»	Приложение 2
Шаблон «Алгоритм решения задач»	Приложение 3
Образец порядка действий «Алгоритм решения задач»	Приложение 4
Задачи в стихах	Приложение 5

Содержание игровой образовательной ситуации

№	<i>Ситуация-проблема «Сбор ягод»</i>
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Покажите детям иллюстрацию (Приложение 1). Сообщите, что коротышки собрали урожай ягод и попросили Незнайку разложить их по ящикам. ✓ От имени Знйки спросите у ребят справился ли с заданием Незнайка. ✓ Уточните у детей, знают ли они как проверить верно ли выполнил задание Незнайка. Выслушайте ответы детей. ✓ Сообщите, что Знйка точно знает, как проверить Незнайку. Вариант проблемы: дети не знают, как проверить правильность выполнения задания.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Какие действия нужно выполнить, чтобы решить задачу?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли они узнать порядок действий от Знйки.
<i>Ситуация-упражнение «Всему нужен подсчет»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с карточками от Знйки, обозначающими порядок решения задачи («Послушай условие», «Подумай над вопросом», «Подбери действие и посчитай», «Озвучь ответ») (Приложение 2).

2	✓ Попросите детей разделить на четыре команды и самостоятельно выстроить последовательность действий для решения задач, используя алгоритмические карточки и шаблон (<i>Приложение 2, 3</i>). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм решения задач» (<i>Приложение 4</i>) и попросите их самостоятельно проверить выполненные действия. ✓ Предложите детям при помощи этого алгоритма решить данную задачу. Каждой команде раздайте набор цифр от 1 до 10, с помощью которых ребята будут показывать ответ на поставленную задачу. Озвучьте задачу, опираясь на иллюстрацию (Коротышки собрали 10 ягод. 8 ягод положили в ящики. Сколько ягод осталось положить в ящики?) Спросите, какое условие в этой задаче, что нужно найти, какое действие нужно сделать (прибавить или отнять), какой получится ответ. ✓ Проверьте правильность выполненного решения.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Реши на слух»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Сообщите игровое задание: необходимо решить задачу, ориентируясь на порядок действий. За каждый правильный ответ участник получает жетон. Выигрывает тот, у кого наибольшее количество жетонов. Варианты задач: Коротышки собрали 10 ягод, из них 4 ежевики. Сколько ягод клубники собрали коротышки? Коротышки собрали 8 ягод, и еще 2 принес Незнайка. Сколько ягод собрали коротышки? У коротышек было 2 ящика, Знайка принес еще 3. Сколько всего ящиков у коротышек? У коротышек 5 ящиков, среди них 2 желтых. Сколько из них зеленых ящиков?
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Попросите детей с помощью движений (прыжков, подскоков) объединиться в пары, затем в тройки, четверки, пятерки и т.д.
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Задачки – как орешки»</i>	
2	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Обратите внимание на подгруппы в виде четверок или пятерок⁴⁶. Если необходимо, то добавьте команде недостающий набор цифр от 1 до 10. ✓ Сообщите, что каждой команде необходимо выполнить ряд математических задач на опережение, а полученный ответ показать с помощью цифр. ✓ Проведите соревнование, подготовив заранее ряд задач (<i>Приложение 5</i>). За каждое правильно выполненное задание поощряйте команды жетонами. ✓ В конце соревнования попросите ребят самостоятельно определить победителя по количеству полученных жетонов, применив ранее усвоенный алгоритм сравнения чисел.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Акцентируйте внимание ребят на использование алгоритма при решении задач при делении сладостей или угощений на «День именинника» в группе, разделении игрушек для игры, в настольных играх (подсчитывать количество очков за победы или вычитать очки за проигрыши), собирании пазлов (сколько деталей есть при сборке и сколько еще нужно собрать), при ограничении времени

⁴⁶ По выбору педагога.

	игры (если у детей есть определенное время на игры, они могут подсчитывать сколько времени у них осталось по сле нескольких игр, вычитая время, проведенное на каждой) ✓ Сообщите, что дети могут использовать алгоритм при совместной с родителями покупке товаров в магазине (могут участвовать в подсчете цены товаров или вычитая скидки), а также при распределении домашних обязанностей (складывать количество выполненных заданий и вычитать, чтобы понять, сколько осталось выполнить).
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали от Знайки. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 12.

Интеллектуальный досуг

«Алгоритмический экспресс» – это занимательный процесс»

Задачи. Создавать условия для взаимодействия со сверстниками и взрослым в процессе применения ранее усвоенных алгоритмических навыков.

Оборудование. Картинки с героями (Знайка, Цветик, Самоцветик, Незнайка), мольберт, стихотворение Л. Станчева «Это правда или нет?».

Музыкальное сопровождение. «Гимн Незнайки и его друзей» (музыка М. Минкова, слова Ю. Энтина), песня Барбарики «Друзья» (музыка и слова Т. Залужная).

Действующие лица. Ведущий.

Содержание интеллектуально-досуговой деятельности

№	<i>Мотивационная часть</i>
1	✓ Включите аудиозапись «Гимн Незнайки и его друзей» и сообщите детям, что путешествие на «Алгоритмическом экспрессе» продолжается. ✓ Предложите ребятам «занять места» (встать друг за другом) в импровизированных вагонах и начните движение друг за другом до первой остановки.
<i>Основная часть</i>	
1	✓ Сделайте остановку в пункте «Отличная математика». Уточните, у детей, что это за пункт и какой герой помогал им получать здесь знания. ✓ Спросите о готовности продемонстрировать свои знания в области математики. Попросите показать число, которое вы загадали и интересным способом «написать» цифру, которое оно обозначает: — Отгадайте число, которое меньше двух на 1. Нарисуйте эту цифру пальцем в воздухе. — Отгадайте число, которое больше двух на 1. Нарисуйте эту цифру, как Буратино носом.

	— Отгадайте число, которое больше трех на 2. Покажите эту цифру, как футболист и т.д. Варианты интересного «написания» цифры: головой, как художник, как зеркало отражение, телом, волшебной палочкой, глазами и др. ✓ Предложите детям встать поближе друг к другу и двигаться дальше по заданной команде. Пример: два шага вперед, поворот направо, три шага вперед, стоп, поехали дальше, еще раз поворот направо. ✓ Продолжайте движение до следующей остановки.
2	✓ Сделайте остановку в пункте «Грамотная речь» и спросите у детей, что за герой сказки по имени Самоцветик. ✓ Посоветуйте детям внимательно послушать стихотворение Л. Станчева «Это правда или нет?» для того, чтобы заметить неточности и сказать о них. — Теплая весна сейчас, виноград созрел у нас. — Конь рогатый на лугу летом прыгает в снегу. — Поздней осенью медведь любит в речке посидеть. — А зимой среди ветвей «Га – га - га!» — пел соловей. ✓ Предложите детям послушать текст, который сочинили друзья Цветика и исправить в нем ошибки: «Тетя, посмотри: у лошади два хвостика — один на голове, другой на спинке», «Папочка, это лошади подметки подбивают», «Папа, тут дрова недавно пилили: вон на снегу пилочки валяются», «Я немножко открыла глаза и смотрела шепотом», «Мамочка, я тебя громко-громко люблю».
3	Организируйте подвижную игру «Веселый счет»⁴⁷ ✓ Продолжите движение.
4	✓ Сделайте остановку в пункте «Прекрасное письмо» и уточните у детей какой герой помогал им получать знания. ✓ Предложите выполнить задания Цветика: найти в словах лишнюю букву и назвать слово правильно, а также поставить в получившемся слове ударение. — Зима: Лерд. Смороз. Фвьюга. Метвель. Стуржа. Псанки. Мелка. Сднег. Шгорка. Лыпжи. — Лето: Дроса. Цвесток. Хлес. Гриб. Радвуга. Тулман. — Весна: Моттепель. Сопсулька. Гландыш. Рухчей. Каспель. Ледоховод. Полдоводье. Перзвоцвет. — Осень: Тучап. Дожды. Листоград. Лужма. Стадя. ✓ Обратите внимание детей на мольберт. Сообщите, что к недописанным словам необходимо добавить последнюю букву, чтобы получилось новое слово. Впишите ответы детей и озвучьте, что получилось. - Со... сок, сон, сом, сор. До... то... ро... ✓ Продолжите движение.
5	✓ Сделайте остановку в пункте «Примерное поведение» и спросите у детей, кто герой этой станции. ✓ Поинтересуйтесь, могут ли дети поздороваться без слов, попрощаться, поблагодарить. Попросите их продемонстрировать правила культурного общения. ✓ Продолжите движение до конечного пункта.
<i>Заключительная часть</i>	
1	✓ Сделайте остановку в пункте назначения и сообщите ребятам, что только вместе они смогли преодолеть все трудности и получить знания. ✓ Организуйте музыкально - ритмическую паузу под песню «Друзья».
<i>Ситуация-оценка</i>	

⁴⁷ <https://pinkamuz.pro/search/Игра%20Повторялка%20Веселый%20счет>

<i>«Круг желаний»</i>	
1	✓ Дети становятся в круг и, передавая игрушку по очереди, друг другу, высказывают свои пожелания. Например, «Я хочу, чтоб все зло на планете исчезло». И т.п.
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 13.

Запомни, расчет очень важен!

Задачи. Развивать первичные представления о зависимости результатов измерения площади от величины мерки и о необходимости единой мерки при сравнении величин с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Два обруча (одинакового размера, но разного цвета), простые карандаши.

Иллюстрация «Подарки»	Приложение 1
Карточки «Алгоритм измерения площади предметов»	Приложение 2
Шаблон «Алгоритм измерения площади предметов»	Приложение 3
Образец порядка действия «Алгоритм измерения площади предметов»	Приложение 4
Раздаточный материал	Приложение 5
Карточки «Тетрис»	Приложение 6
Карточки для соревнований	Приложение 7

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема <i>«Подарки»</i>
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Покажите детям иллюстрацию (Приложение 1). Сообщите, что коротышки Цветочного города сделали подарки (красивые коврики) своим друзьям: Незнайке и Знайке. Незнайка утверждает, что его коврик больше по площади чем у Знайки, потому что на нем квадраты большие, а значит и коврик больше. ✓ Спросите у детей, верны ли утверждения Незнайки и как это можно проверить. ✓ Акцентируйте внимание на необходимость знаний определенного порядка действий по определению площади любого предмета. ✓ Сообщите, что Знайка знает данный порядок действий. Вариант проблемы: дети не знают, как определить площадь ковриков.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий, чтобы определить площадь предмета?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i>

	✓ Спросите, готовы ли дети получить новые знания от Знайки.
<i>Ситуация-упражнение «Рассчитай»</i>	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с карточками от Знайки («Посмотри на предметы», «Выбери способ измерения» (глаза – «на глаз», квадрат в квадрате – прием наложения, геометрические фигуры – с помощью условной мерки), «Выполни действия», «Назови результат») (<i>Приложение 2</i>).
2	✓ Предложите детям самостоятельно разделиться на две либо четыре команды и выстроить последовательность действий для измерения площади предметов, используя алгоритмические карточки и шаблоны (<i>Приложение 2, 3</i>). ✓ Уточните последовательность измерения площади предметов. ✓ Каждой команде раздайте материал (<i>Приложение 5</i>) и предложите ребятам применить эти способы на практике. ✓ Спросите, смогут ли ребята определить площадь двух ковриков (квадратов) визуально. Попросите ребят выполнить действие и сообщить результат. (<i>Визуально два квадрата одинаковы по площади</i>). ✓ Уточните, каким способом еще можно измерить площадь (<i>С помощью наложения друг на друга</i>). Попросите команды произвести замер и озвучить свой результат (<i>При помощи наложения два квадрата оказались одинаковыми по площади</i>). ✓ Спросите у ребят как еще можно измерить площадь. При затруднении сообщите, что это можно сделать с помощью условной мерки. Сколько прямоугольников поместится в квадрате, такова и будет его площадь. Предложите взять со стола прямоугольник (он и будет служить условной меркой), наложить прямоугольник на один из квадратов, совмещая верхние левые углы и поставить пальчик на верхний правый угол, где заканчивается прямоугольник. Затем, переместить прямоугольник к этому пальцу. Выполнить эти действия до конца квадрата. ✓ Спросите, сколько прямоугольников поместилось в квадрат (<i>Площадь квадрата равна трем прямоугольникам</i>). ✓ Предложите самостоятельно произвести замер другого квадрата и озвучить ответ. Уточните и закрепите ответ (<i>Площадь одного квадрата равна трем прямоугольникам. Площадь второго квадрата равна трем прямоугольникам. С помощью условной мерки эти квадраты равны по площади</i>). ✓ Спросите ребят, что они могут ответить Незнайке прав он или нет (<i>Незнайка не прав, потому что при измерении коврики оказались одинаковые по площади</i>).
<i>Ситуация-игра «Тетрис»</i>	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Обратите внимание детей на листы с изображением фигур (<i>Приложение 6</i>). Сообщите, что для игры в «Тетрис» нужны фигуры только с одинаковой площадью. Их нужно найти и обвести карандашом. ✓ Спросите, какого цвета фигуры они отметили и почему. Что здесь служило условной меркой?
2	<i>Организируйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Продемонстрируйте ребятам два одинаковых по размеру обруча, но разного цвета. Спросите, как можно узнать одинаковой площади эти обручи или

	нет. Уточните у детей каким способом это сделать (<i>визуально, приемом наложения</i>), ✓ Спросите, а как измерить эти обручи с помощью условной мерки, что может для этого послужить. Подведите детей к тому, что можно измерить площадь обручей необычным способом, с помощью ребят. ✓ Предложите ребятам под музыку, занять места в обручах и самостоятельно озвучить результат. (Например: <i>площадь обруча равна 6 ребятам</i>)
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Кто первый заполнит»</i>	
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Проведите соревнование и определите лучших в измерении площади. ✓ Попросите ребят разделиться на малые подгруппы, у каждой из которых будут условные мерки (квадраты и треугольники из <i>Приложения 7</i>). ✓ Сообщите условия соревнования: по сигналу, участники с помощью условных мерок должны определить площадь ковриков Незнайки и Знайки. Полученный результат необходимо записать на карточках (<i>Приложение 7</i>). Выиграет та команда, которая быстрее всех и правильно определила площадь ковриков.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Акцентируйте внимание ребят на использование алгоритма измерения площади в играх с ковриками или матами. Дети могут измерять площадь разных ковриков или матов, определяя, сколько они занимают места на полу и использовать эти знания для организации игромест. ✓ В процессе создания детьми макетов обратите внимание детей на модели из бумаги или картона. Из данного материала дошкольники могут вырезать фигуры определенной площади. ✓ Организуйте выставку в приемной или в групповой комнате (на столе, на полу). Попросите ребят измерить пространство, чтобы понять, как лучше разместить свои игрушки и какую площадь они займут.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали от Знайки. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 14.

Слог – основа слова

Задачи. Познакомить с последовательностью и способом деления слов на слоги с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Имитация вагонов поезда (до 5), иллюстрации жителей Цветочного городка с написанными именами, схемы слов (линии без делений), карандаши.

Карточки «Алгоритм деления слов на слоги»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм деления слов на слоги»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм деления слов на слоги»	Приложение 3

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Билеты для оздоровительной поездки»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Сообщите детям, что здоровье – это самое важное для человека. ✓ Уточните у детей, что в их понимании «быть здоровым». ✓ От имени Цветика расскажите ребятам, что он запланировал вывести всех жителей Цветочного города на оздоровительные процедуры. В качестве транспорта он выбрал поезд с несколькими вагонами, но поэт не может определиться, кому в каком вагоне выделить место. ✓ Узнайте у детей, по какому принципу можно рассадить персонажей по вагонам. ✓ Акцентируйте внимание детей на том, что для того, чтобы рассадить всех персонажей, Цветику можно разделить имена персонажей на слоги. Количество слогов в имени и будет являться порядковым номером вагона, в котором ему предназначено место. Но для того, чтобы правильно разделить слова на слоги необходимо знать порядок действий. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы произвести слоговой анализ слов.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий, чтобы правильно разделить слова на слоги?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, смогут ли дети помочь Цветику изготовить билеты для каждого из персонажей.
Ситуация-игра «Знакомство с алгоритмом»	
	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий по делению слов на слоги («Послушай слово», «Посчитай, сколько гласных в слове», «Прохлопай слово по слогам», «Отдели каждый выделенный слог прямой линией» (<i>Приложение 1</i>)).
2	✓ Предложите ребятам самостоятельно выстроить последовательность действий для деления слов на слоги, используя карточки и шаблон (<i>Приложение 1, 2</i>). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм деления слов на слоги» (<i>Приложение 3</i>) и попросите их самостоятельно проверить выполненные действия.
Ситуация-игра «Кассиры и проводники»	
1	✓ Предложите детям вместе с Цветиком наконец рассадить всех жителей Цветочного городка по своим вагонам. ✓ Попросите ребят разделиться на «кассиров» и «проводников». ✓ Сообщите игровое задание: кассиры – будут изготавливать билеты (делить слова – имена пассажиров на слоги и обозначать количество слогов на

	схеме), проводники – находить нужный вагон для поездки. В середине игры, роли необходимо поменять. ✓ Обращайте внимание на применение детьми алгоритма деления слов на слоги.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Имитируйте с детьми движение поезда в направлении оздоровительных процедур («Головодвигательная», «Рукотрясная», «Ногодрыжная», «Телодвижная» и др.). Каждый раз уточняйте у детей, какую из частей тела нужно размять на данной станции.
	<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Соедини слова со схемой»</i>
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите детям поучаствовать в соревновании и выявить лучших в применении освоенного порядка действий по делению слов на слоги. ✓ Попросите детей разделиться на команды. Сообщите, что каждая команда, по сигналу, должна соединить изображенные слова (картинки) со схемой, показывающей количество слогов в слове. Команда, которая выполнит задание без ошибок первой, становится победителем. ✓ Предложите детям самостоятельно осуществить проверку правильности выполнения задания каждой командой и определить победителя.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Подберите слова со сложной слоговой структурой (например, экскурсовод, экскаваторщик, грузоперевозки и др.) и предложите ребятам поробовать себя в роли телеведущих: правильно проговорить слова разного уровня сложности, выделяя ударение. ✓ Акцентируйте внимание ребят на том, что данный алгоритм можно применить при заучивании сложных слов в стихотворении.
	<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
	<i>Рефлексия педагога</i>

Технологическая карта 15.

Всему свое время

Задачи. Развивать умения устанавливать последовательность дней в неделе, с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Письмо (аудиосообщение или мультипликация) «Сообщение от Незнайки»⁴⁸, цифры от 1 до 7, жетоны.

Карточки «Алгоритм определения дня недели»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм определения дня недели»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм определения дня недели»	Приложение 3
Блиц-опрос	Приложение 4

⁴⁸ Вариант предъявления сообщения от героя сказки педагог выбирает сам.

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Знайка в гостях»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Познакомьте детей с «Сообщением от Незнайки»: «Дорогие друзья! Выручайте! Коротышки пригласили меня в шестой день недели на праздник. Вот незадача, я не понимаю, что это за шестой день недели. Может уже бежать надо, а то все съедят. Помогите!». ✓ Уточните у детей в какой день недели коротышки устраивают праздник. В какой день недели они приглашали Незнайку и когда наступает завтра? ✓ Спросите, смогут ли они сразу определить это. ✓ Сообщите детям, что Знайка подготовил им подсказки. Вариант проблемы: дети затрудняются в определении дня недели.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий, чтобы правильно определить день недели?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, хотят ли дети получить подсказки от Знайки.
Ситуация-упражнение «Подсказки от Знайки»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с карточками от Знайки, как правильно определить день недели («Посмотри на числовой ряд», «Найди число, которое обозначает день недели», «Определи первый звук в названии числа», «Назови день недели»). ✓ Попросите детей озвучить свой результат.
2	✓ Предложите ребятам разделиться на команды по семь человек. ✓ Попросите команды выложить по порядку числовой ряд от 1 до 7. Сообщите, что в названии дней недели угадывается какой день недели по счету: понедельник – первый день (начало недели), вторник – второй, среда – третий (середина недели), четверг – четвертый, пятница – пятый день. Пять дней в рабочей неделе. И два выходных дня: суббота – шестой, воскресенье – седьмой день (завершает неделю). ✓ Предложите ребятам самостоятельно выстроить последовательность действий для определения дня недели, используя карточки и шаблон (Приложение 1, 2). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм определения дня недели» (Приложение 3) и попросите их самостоятельно проверить выполненные действия. ✓ Предложите детям при помощи алгоритма определить в какой день недели коротышки организуют праздник, в какой день недели они сообщили об этом Незнайке и когда наступает завтра.
Ситуация-игра «Составь неделю»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Попросите ребят разделиться на команды по семь человек и каждому в команде выбрать цифру (от 1 до 7). ✓ Сообщите игровое задание: по сигналу (взрослый называет день недели, например, «Понедельник»), каждая команда должна построиться в колонну, образуя неделю (первым встает ребенок, у которого на карточке изображена

	цифра 1 – «понедельник», вторым – цифра 2 и т. д.). Далее сигнальным словом может стать «Вторник» (т.е. колонны команд начинаются с ребенка, у которого на карточке изображена цифра 2 - «вторник» ...) и т.д. ✓ Уточните, как именно дети определяли место своего расположения.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Предложите детям встать в шеренгу. Напомните, что время, которое мы проживаем сейчас называется «сегодня», время, которое уже прошло называется, «вчера», время, которое только наступит называется «завтра». ✓ Озвучьте правила игры. Нужно двигаться в соответствии команде: сегодня – стой на месте, завтра – двигайся вперед, вчера – двигайся назад.
	<i>Ситуация-соревнование «Блиц-опрос»</i>
2	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Попросите поделить детей на две команды. Сообщите, что каждой команде необходимо ответить на ряд вопросов на скорость. ✓ Проведите соревнование, подготовив заранее ряд вопросов (пример в <i>Приложении 3</i>). За каждое правильное выполненное задание поощряйте команды жетонами. ✓ По окончании соревнования ребята самостоятельно определяют победителя по количеству полученных жетонов.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Используйте в группе вариант заполнения с детьми «Календаря» (погода, события, и детская деятельность). Во время заполнения «Календаря» спрашивайте детей, какой день недели они заполняют, какой день недели прошел (был вчера), какой будет следующим (завтра).
	<i>Ситуация-оценка «Расскажи»</i>
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали от Знайки. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
	<i>Рефлексия педагога</i>

Технологическая карта 16.

Особое ударение – особенный смысл

Задачи. Познакомить с последовательностью и способом постановки ударения в слове с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Схемы к словам «солдат», «защитник», коробка («сундук») с предметными картинками по теме «День защитника Отечества».

Карточки «Алгоритм постановки ударения в слове»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм постановки ударения в слове»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм постановки ударения в слове»	Приложение 3

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Неправильное стихотворение»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Включите детям запись стихотворения Цветика с неправильным ударением в словах⁴⁹. Попросите детей внимательно его послушать. ✓ Уточните у ребят, понятно ли им, о чем говорится в стихотворении. Попробуйте выяснить, что не так со словами в этом стихотворении. Выслушайте ответы детей. ✓ Спросите, смогут ли дети помочь Цветику исправить стихотворение таким образом, чтобы все слова в нем звучали правильно и красиво. ✓ Акцентируйте внимание на том, что для того, чтобы слова в стихотворении правильно звучали, необходимо знать правильную расстановку ударений в словах. Для того чтобы правильно расставить ударения, необходимо знать определенный порядок действий. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы поставить ударение в слове.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий для правильной постановки ударения в слове?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий и научить Цветика, как правильно расставлять ударения в словах.
Ситуация-игра «Знакомство с алгоритмом»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий по постановке ударения в слове, демонстрируя карточки («Послушай слово», «Раздели слово на слоги», «Произнеси слово, выделяя голосом ударный слог», «Обозначь ударение в слове») (Приложение 1).
2	✓ Предложите ребятам самостоятельно выстроить последовательность действий для постановки ударения в слове, используя карточки и шаблон (Приложение 1, 2). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм постановки ударения в слове» (Приложение 3) и попросите их самостоятельно проверить выполненные действия.
Ситуация-игра «Загадочный код»	
1	✓ Предложите ребятам выполнить игровое задание: определить количество слогов в словах (солдат, защитник), поставить на схемах данных слов ударение, чтобы расшифровать код замка (23) и открыть сундук с загадками (по теме «День защитника отечества»). ✓ Предложите детям не только отгадать загадки, но и выделить на схеме ударение в отгаданных словах.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i>

⁴⁹ Любое стихотворение, посвященное «Дню защитника Отечества», предварительно записанное на диктофон взрослым, с намеренным изменением ударения в словах.

	✓ Предложите детям вспомнить военную технику и попытаться всем вместе изобразить ее движение (корабли, танки, самолеты, вертолеты, ракеты, мотоциклы).
	<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Найди ошибку и исправь её»</i>
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите детям поучаствовать в соревновании и выявить лучших в применении освоенного порядка действий по постановке ударения в слове. ✓ Попросите ребят разделиться на команды. Сообщите задание: после того, как взрослый прочитает строчку из стихотворения Цветика, необходимо определить слово с неправильным ударением и, используя схему слова исправить ошибку. Для каждой команды данное задание (меняется стихотворная строчка и слова с неправильным ударением) предъявляется три раза. За правильно выполненное задание, команды поощряются жетонами. ✓ Победит та команда, которая наберет наибольшее количество жетонов.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Акцентируйте внимание ребят на том, что данный алгоритм можно применить в семье, если есть младший брат и сестра, которые еще недостаточно познали азы русского языка и им необходимо слышать правильную и грамотную речь со словами с правильным ударением (ребенок может демонстрировать правильную речь в качестве примера и поправлять малышей - проговаривать все, что происходит, что делают, собираются делать, куда идут, что видят, что для чего нужно и т. д.).
	<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
	<i>Рефлексия педагога</i>

Технологическая карта 17.

Рассказ хорош, да с предложениями

Задачи. Совершенствовать навык составления рассказа по картине с использованием предложно-падежных конструкций при помощи алгоритма простых действий.

Оборудование. Сюжетная картина «Ранняя весна» (художник М.Г. Пишванова), клубок шерстных ниток, кубик, на гранях которого написаны предлоги (например, из-под, за, перед, из-за, над, около и т.д.)⁵⁰.

⁵⁰ Педагог отбирает и размещает на гранях кубика только те предлоги, которые имеют отношение к рассматриваемой картине.

Карточки «Алгоритм составления рассказа с предлогами»	Приложение 1
Образец порядка действий «Алгоритма составления рассказа с предлогами»	Приложение 2

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема «Рассказ для конкурса»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Сообщите, что поэтесса Самоцветик решила участвовать в конкурсе лучших рассказов про весну. Она выбрала картину и написала по ней рассказ: «Наступила ранняя весна. Солнце пригревает. Снег начал таять. Появились проталины. Побежали ручьи. Зацвела мать-и-мачеха. Набухают почки. Прилетели грачи. Дети гуляют. Девочке нравится мать-и-мачеха. Мальчик пускает бумажный кораблик. Девочка качает куклу». ✓ Уточните у детей, достаточно ли понятен и красив рассказ Самоцветика. Предложите детям высказаться, что не так в данном рассказе. Выслушайте варианты ответов детей. ✓ Спросите, смогут ли дети научить Самоцветика составлять рассказ таким образом, чтобы он был понятен и наполнен словами и предложениями, которые бы стояли на своих местах и красиво сочетались друг с другом. ✓ Обратите внимание детей на то, что рассказ невозможно создать без «маленьких слов» - предлогов, особенно рассказ по картине. Ведь очень важно отразить в своем рассказе-описании пространственное расположение всех предметов. Для того, что красиво и грамотно составить рассказ, необходимо знать значения различных предлогов и уметь их правильно использовать. А также нужно знать определенный порядок действий, позволяющий создать красивый и полный рассказ по картине. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы создать красивый и полный описательный рассказ по картине с использованием предлогов.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Спросите у детей, где узнать порядок действий для создания описательного рассказа с помощью использования предлогов.
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий и помочь Самоцветику с составлением рассказа по картине для участия в конкурсе.
Ситуация-упражнение «Знакомство с алгоритмом»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий для составления рассказа по картине с использованием «маленьких слов»-предлогов, демонстрируя карточки («Рассмотри картину», «Определи и перечисли объекты на картине», «Составь предложения с использованием «маленьких слов», «Соедини все предложения и составь рассказ») (Приложение 1)
2	✓ Предложите ребятам самостоятельно выложить алгоритм создания рассказа по картине с использованием предлогов. ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм

	составления рассказа по картине с использованием предлогов» (<i>Приложение 2</i>) и попросите их проверить правильность выложенного алгоритма.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Ты - мне, я - тебе»</i>	
1	✓ Предложите детям поиграть в игру с кубиком, на гранях которого схематически изображены предлоги. Рассмотрите кубик вместе с детьми. Назовите вместе с детьми «маленькие слова», которые изображены на его гранях. ✓ Сообщите, что для того, чтобы научиться составлять рассказ по картине, необходимо соблюдать не только порядок действий, который узнали дети, но и уметь составлять предложения с «маленькими словами», замечать все детали и тонкости на картине, касающиеся не только природы, но и объектов (их расположения, одежды, действий, эмоций и т.д.). ✓ Рассмотрите картину «Ранняя весна» (художник М.Г. Пишванова) вместе с детьми. Назовите вместе все предметы, изображенные на картине. ✓ Сообщите правила игры (Один из участников игры бросает кубик другому участнику. Тот, кто поймает кубик, рассматривает схему предлога на его грани и составляет с ним предложение, имеющее отношение к картине. При правильном составлении предложения, второй участник кидает кубик третьему. Игра считается законченной, когда все участники игры составят по одному предложению с предлогом). В случае затруднений у ребят используйте наводящие вопросы. ✓ Обратите внимание детей на последнее действие в алгоритме («Соедини все предложения и составь рассказ») и попросите ребят его выполнить (в качестве визуализации связи слов и предложений в рассказе можете использовать клубок шерстных ниток). ✓ Попросите детей оценить получившийся рассказ. Уточните, годится ли такой рассказ на конкурс для Самоцветика.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Предложите детям представить себя в роли детей на картине и имитировать действия, изображенные на картине (перешагивание через ручей, полет грачей, перепрыгивание через проталины и др.).
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Найди ошибку и исправь её»</i>	
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите ребятам поучаствовать в соревновании и определить лучших в составлении рассказа⁵¹ для того, чтобы также, как и Самоцветик попробовать отправить его на конкурс. ✓ Попросите детей разделиться на подгруппы, в каждой из которых участникам необходимо будет выбрать роль: кто-то составляет предложение, кто-то схематически его зарисовывает, кто-то контролирует действия, кто-то соединяет все предложения в единое целое и презентует рассказ. Сообщите, что выиграет та подгруппа, которая за определенное время лучше справится с заданием. ✓ Контролируйте работу в каждой подгруппе, при необходимости оказывайте помощь детям.

⁵¹ Педагог самостоятельно подбирает сюжетную картину с весенней тематикой (либо сюжетные картины по количеству подгрупп) для составления рассказа.

	✓ В конце соревнования попросите ребят оценить рассказы друг друга и объяснить, что понравилось, а что не понравилось в рассказах своих соперников. ✓ Совместно с детьми определите победителей.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Во время прогулки и наблюдении за погодой попросите детей обмениваться друг с другом впечатлениями о весне (что было, что стало, изменения у растений, животных, птиц, каких либо предметов относительно местоположения и др.) обращая особое внимание на полноту своих высказываний и наличие в предложениях «маленьких слов».
<i>Ситуация-оценка «Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 18.

Сперва аз да буки, а там и науки

Задачи. Познакомить с последовательностью и способом выполнения звукового разбора слова с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Схемы слова, цветные квадраты (красный, синий, зеленый), иллюстрации персонажей русских народных сказок, звукозапись различных жанров (сказки, народная игрушка, колыбельные, пословицы, загадки).

Карточки «Алгоритм звукового разбора слова»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм звукового разбора слова»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм звукового разбора слова»	Приложение 3

Содержание игровой образовательной ситуации

№	<i>Ситуация-проблема «Народное творчество»</i>
1	<i>Сообщите/покажите (через различные способы) детям проблему</i> ✓ От имени Цветика сообщите детям, что поэт решил создать сборник русского народного творчества. Собрал вокруг себя жителей Цветочного городка и решил вместе с ними писать сказки, да колыбельные. Причем, Цветик распределил между жителями обязанности: поэт и остальные жители Цветочного городка придумывают тексты для сказок и колыбельных, а Незнайка за ними все записывает. Прошло время, сборник получился достаточно интересный. Но, когда Цветик стал его читать, то его возмущениям не было предела: вместо «мышка» - «мишка», вместо «вода» - «фата», вместо «сказка» - «скака» и т.д. ✓ Узнайте у детей, почему Незнайка допустил такие ошибки. Спросите, могут ли дети помочь Цветику научить Незнайку правильно слышать звуки в слове и писать грамотно и что для этого нужно сделать. ✓ Акцентируйте внимание детей на том, что для того, чтобы правильно

	записать слово, нужно научиться слышать все звуки в слове, а потом записывать их буквами. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы выделить все звуки в слове.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий для выполнения звукового разбора слова?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий и помочь Цветику, научить Незнайку слышать в словах все звуки.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Знакомство с алгоритмом»</i>	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий по выполнению звукового разбора слова, демонстрируя карточки («Послушай слово», «Посчитай количество звуков в слове», «Определи первый звук», «Расскажи, какой это звук», «Обозначь звук нужным цветом на схеме слова»⁵²) (Приложение 1).
2	✓ Предложите ребятам самостоятельно выложить алгоритм звукового разбора слова. Сообщите, что для того, чтобы получить набор карточек, необходимо отгадать жанр народного творчества⁵³. ✓ После того, как дети назовут жанр народного творчества, предложите им привести примеры из этого жанра и распределить доставшиеся им алгоритмические карточки (Приложение 1) на шаблоне (Приложение 2). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм звукового разбора слова» (Приложение 3) и попросите их самостоятельно проверить правильность выложенного алгоритма.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Четвертый лишний»</i>	
1	✓ Сообщите игровое задание: необходимо определить лишнее слово, которое не подходит к сказке (Например, «дед да баба», «яйцо», «мышка», «кошка» (лишнее слово «кошка», потому что все слова из сказки «Курочка Ряба»)) и выполнить его звуковой разбор (звуковой разбор слова «кошка»). Выигрывает тот, кто правильно выполнит звуковой анализ слова.
2	<i>Организируйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Предложите детям окунуться самим в мир русских народных сказок и попытаться в движениях изобразить персонажей из этих сказок. Ведущий (ребенок) должен отгадать героя сказки, которого в движении показывают все участники группы.
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Выполни звуковой разбор слова»</i>	
1	<i>Организируйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите детям поучаствовать в соревновании и выявить лучших в применении освоенного порядка действий по звуковому разбору слова. ✓ Попросите детей разделиться на подгруппы (2-3 человека). ✓ Обратите внимание детей на иллюстрации персонажей русских народных

⁵² Работа по определению следующих по порядку звуков проводится в такой же последовательности.

⁵³ Используйте звукозапись различных жанров (сказки, народная игрушка, колыбельные, пословицы, загадки).

	сказок. Сообщите, что по условиям соревнования, победителем станет та подгруппа, которая быстрее всех и правильнее выполнит звуковой разбор слов, обозначающих персонажей. ✓ После готовности всех участников выведите на экран правильные варианты разбора слов и попросите детей самостоятельно оценить свою работу.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Сообщите ребятам, что для того, чтобы каждый из них знал, где находятся центры для детской деятельности, те или иные игрушки, конструкторы и другой материал, а также, где чей шкафчик, необходимо создать карточки с напечатанными детьми словами и разместить их в нужных местах. Акцентируйте внимание на то, что для того, чтобы обозначить среду грамотными словами, необходимо использовать освоенный «Алгоритм звукового разбора слова». Организуйте работу по оформлению среды в группе таким образом, чтобы каждый ребенок был успешен (если ребенок испытывает трудности при написании слов, используйте индивидуальный подход: сначала попросите ребенка выполнить звуковой разбор слова согласно алгоритму, далее, перепечатать написанное педагогом слово).
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 19.

Не бойся первой ошибки – избегай второй

Задачи. Познакомить со способом контролирования собственных действий с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Письмо (аудиозапись или мультипликация) «Сообщение от Незнайки»⁵⁴, шарады, буквы.

Карточки «Алгоритм контролирования собственных действий»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм контролирования собственных действий»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм контролирования собственных действий»	Приложение 3

Содержание игровой образовательной ситуации

№	Ситуация-проблема <i>«Не хочу исправлять ошибку»</i>
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Познакомьте детей с «Сообщением от Незнайки», в котором герой сказки рассказывает о том, что при выполнении любого задания, он очень часто делает ошибки. Это мешает ему в общении и жизни в Цветочном городе.

⁵⁴ Вариант предъявления сообщения от героя сказки педагог выбирает сам.

	✓ Уточните у детей, случаются ли у них такие ситуации. Знают ли ребята, что необходимо делать, чтобы избежать ошибок? Выслушайте ответы детей. ✓ Сообщите, что Незнайка очень хочет научиться не допускать ошибок. ✓ Спросите, могут ли дети помочь Незнайке. ✓ Акцентируйте внимание детей на том, что для того, чтобы научиться избегать ошибок, необходимо уметь контролировать свои действия. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы научиться контролировать свои действия и поступки.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как знать порядок действий для контроля собственной деятельности?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий, чтобы помочь Незнайке.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Знакомство с алгоритмом»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Обсудите проблему Незнайки с детьми. Спросите с чего нужно начать, какие шаги нужно выполнить для того, чтобы стремиться исправить допустимые ошибки. ✓ Познакомьте детей с алгоритмом контроля собственных действий, демонстрируя карточки («Допущена ошибка», «Найди ошибку!», «Исправь!», «Проверь!», «Похвали себя!») (Приложение 1).
2	✓ Предложите ребятам самостоятельно выстроить последовательность действий для контроля собственных действий, используя карточки и шаблон (Приложение 1, 2). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм контроля собственных действий» (Приложение 3) и попросите их самостоятельно проверить выполненные действия.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Ошибся - попробуй еще раз»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Сообщите игровое задание (Незнайка расстроен. Он опять совершил ошибку при разгадывании шарады. Нужно помочь Незнайке правильно решить головоломку и понять, какое слово спрятано в шараде: найти место каждой букве). ✓ Сообщите, что для того, чтобы выполнить игровое задание, необходимо соблюдать алгоритм действий.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Предложите ребятам встать в круг и проверить, насколько они внимательные. Первый показывает движение, второй его повторяет. Второй придумывает движение, третий его повторяет и так далее по кругу.
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Разгадай и составь слово»</i>	
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите детям поучаствовать в соревновании и выявить лучших в

	применении освоенного порядка действий. ✓ Попросите поделиться детей на две команды. Сообщите, что каждой команде необходимо выполнить задание: исправить допущенную ошибку в шараде - подобрать нужную букву и назвать полное слово. Команда, правильно выполнившая задание первой, становится победителем. ✓ В конце соревнования попросите ребят самостоятельно определить победителя.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Акцентируйте внимание детей на использование освоенного алгоритма во время проведения гигиенических процедур (чистка зубов, мытье рук, одевание и раздевание), уборки игрушек, подготовки к посещению детского сада (собрать в рюкзак сменную одежду, любимые игрушки, рисунки и др.) или «Школы дошкольника» (собрать в рюкзак необходимые тетради, учебники, ручки, карандаши и т.д.), при выполнении любого задания, упражнения, поручения, во время участия в групповых играх (в ходе игры с другими детьми могут следовать алгоритму для организации игры, включая шаги по объяснению правил, распределению ролей и совместному сотрудничеству) и др.
<i>Ситуация-оценка «Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 20.

Из малого – большое складывается

Задачи. Формировать умение делить целое на части с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Геометрические фигуры из бумаги (квадрат, прямоугольник, круг).

Иллюстрация «Торт для коротышек»	Приложение 1
Карточки «Алгоритм деления целого на части»	Приложение 2
Разрезная карточка «Алгоритм деления целого на части»	Приложение 3
Образец порядка действий «Алгоритм деления целого на части»	Приложение 4

Содержание игровой образовательной ситуации

№	<i>Ситуация-проблема «Торт для коротышек»</i>
1	<i>Сообщите / покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Покажите детям иллюстрацию (Приложение 1). ✓ Сообщите, что Знайка на свой День рождения решил угостить своих друзей-коротышек тортом. Спросите ребят, есть ли в их семьях традиция празднования Дня рождения и как у кого она проходит. ✓ Обратите внимание детей на то, что торт один, а коротышек несколько.

	✓ Уточните у детей что нужно сделать, чтобы всем коротышкам досталось угощение. ✓ Спросите, знают ли дети, как разделить целый торт на части. Вариант проблемы: дети не знают, как разделить целое на части.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий для деления целого на части?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, хотят ли дети помочь коротышкам разделить торт?
<i>Ситуация-упражнение</i> <i>«Делим целое на части»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с алгоритмическими карточками (Приложение 2). Попросите детей озвучить порядок действий, который помогает делить целое на части: 1. Рассмотрите целое. 2. Определите, на сколько частей, нужно поделить целое. 3. Поделите целое пополам. 4. Разделите каждую половину на нужное количество частей. 5. Посчитайте полученные части.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Целое из частей»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Предложите детям поиграть. Озвучьте правила игры: карточки с «Алгоритмом деления целого на части» разделены на несколько частей. Необходимо сложить из частей целое – карточку с порядком действий деления целого на части (Приложение 3). ✓ После того, как ребята сложат из частей карточку, предоставьте им возможность самостоятельно проверить правильность выложенного порядка действий (Приложение 4).
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Предложите ребятам поиграть музыкальную игру «Мы поделим хоровод». Под музыку все дети начинают движение по кругу взявшись за руки в хороводе. Как только происходит смена музыки дети делятся на пары. На повторение начальной музыки дети снова собираются в один хоровод, на новую смену музыки дети делятся на тройки. На повторение начальной музыки дети снова собираются в один хоровод, на новую смену музыки дети делятся на четвёрки.
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Загадочные фигуры»</i>	
1	<i>Организуйте соревнования для детей для применения порядка действий</i> ✓ Попросите детей поделиться на две команды. ✓ Сообщите, что каждой команде необходимо выполнить несколько математических заданий: поделить геометрические фигуры на части: 1) квадрат на 4 части; 2) прямоугольник на 3 части; 3) круг на 8 частей. За каждое правильное выполненное задание поощряйте команды жетонами. Побеждает команда, которая справится с заданиями быстрее.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ В изобразительной деятельности при создании творческих работ с бумагой, пластилином, глиной, соленым тестом и др.

<i>Ситуация-оценка «Расскажи»</i>	
1	✓ Спросите у детей смогут ли теперь они помочь поделить торт для коротышек на равные части. Уточните у детей, какой порядок действий они узнали, в каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания.
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 21.

Влево, вправо, сверху, вниз

Задачи. Познакомить со способом ориентировки по плану, по схеме с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Письмо (аудиозапись или мультипликация) «Сообщение от коротышек»⁵⁵.

Карточки «Алгоритм составления маршрута»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм составления маршрута»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм составления маршрута»	Приложение 3
План-карта «Вдоль по матушке-реке Волге: от Цветочного города до Самары»	Приложение 4
Схемы	Приложение 5

Содержание игровой образовательной ситуации

№	<i>Ситуация-проблема «Мечта коротышек»</i>
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Познакомьте детей с «Сообщением от коротышек», в котором жители Цветочного города просят о помощи – составить маршрут для их путешествия от Цветочного города до Самары по реке Волга. ✓ Сообщите, что коротышки сделали верное решение – отправиться в путешествие по Волге. Спросите у детей, чем славится Волга. ✓ Спросите, могут ли дети составить маршрут для коротышек и обозначить его на плане-карте. Уточните, что нужно знать и уметь человеку для того, чтобы составить маршрут. Выслушайте ответы детей. ✓ Акцентируйте внимание детей на том, что для того, чтобы составить правильный маршрут необходимо знать порядок действий. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы составить правильный маршрут.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий для составления маршрута?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий, составить маршрут и обозначить его на плане - карте для коротышек.
<i>Ситуация-игра</i>	

⁵⁵ Вариант предъявления сообщения от героя сказки педагог выбирает сам.

<i>«Знакомство с алгоритмом»</i>	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий по составлению маршрута («Рассмотреть местность», «Определить точку отправления», «Определить направление до точки прибытия», «Дойти до точки прибытия и порадоваться»), демонстрируя карточки (Приложение 1). ✓ Предложите ребятам самостоятельно выстроить последовательность действий для сравнения чисел, используя карточки и шаблон (Приложение 1, 2). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм составления маршрута» (Приложение 3) и попросите их самостоятельно проверить выполненные действия.
<i>Ситуация-упражнение «Маршрут для коротышек»</i>	
1	<i>Организируйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Пропредемонстрируйте детям план-карту «Вдоль по матушке-реке Волге: от Цветочного города до Самары» (Приложение 4) и, опираясь на образец алгоритма (Приложение 3), определить и выложить маршрут на план - карте с помощью стрелок. ✓ Предоставьте детям возможность самостоятельно проверить правильность выполненных действий.
2	<i>Организируйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Поинтересуйтесь, хотели ли дети также отправиться в путешествие по Волге и какой бы вид транспорта они выбрали. Предложите ребятам представить, что они путешествуют по Волге на лодке (на паруснике, катере) и выполнить под музыку движения (круговые движения плечами, наклоны в сторону, круговые вращения руками).
<i>Ситуация-соревнование «Расшифруй и обозначь»</i>	
1	<i>Организируйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Сообщите детям, что маршруты можно обозначать не только на планах-картах, но и на схемах (Приложение 5). ✓ Предложите детям поучаствовать в соревновании и выявить лучших в применении усвоенного порядка действий по составлению маршрута. Попросите поделить детей на две команды: первая, которая желает посетить город Сызрань, вторая – желает посетить город Тольятти. Сообщите, что каждой команде необходимо выполнить задание – составить маршрут для путешествия по Волге в выбранный ими город. Команда, выполнившая задание первой, становится победителем. ✓ Объясните детям условия задания: маршрут необходимо составить, используя определенный порядок действий, а также читая шифр. ✓ В конце соревнования попросите ребят самостоятельно определить победителя.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Организуйте на улице игру в прятки. Сообщите ребятам, что в игре они могут использовать усвоенный алгоритм при поиске друзей, например, «Я иду сначала прямо к дереву, потом поверну налево к горке, а затем возвращаюсь назад». ✓ Предложите ребятам использовать алгоритм по определению маршрута во

	время совместной с родителями покупки в магазине необходимых продуктов, например, «Сначала идем направо к овощам, потом вперед и налево - к молочным продуктам и потом направо к кассе».
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 22.

Нам придется постараться, чтобы в числах разобраться

Задачи. Упражнять в умении сравнивать числа, определять на сколько одно число больше (меньше) другого с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Цифры от 1 до 10, жетоны.

Иллюстрация «Ракета и коротышки»	Приложение 1
Карточки «Алгоритм определения на сколько одно число больше (меньше) другого»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм на сколько одно число больше (меньше) другого»	Приложение 3
Математические задания	Приложение 4

Содержание игровой образовательной ситуации

№	<i>Ситуация-проблема</i> <i>«Ракета и коротышки»</i>
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Обратите внимание детей на иллюстрацию (Приложение 1). Сообщите, что коротышки Цветочного города решили отправиться в космос, но ракета не взлетела. Спросите, почему ракета не взлетела. ✓ Обратите внимание детей на число допустимого количества пассажиров на ракете и количество коротышек. Уточните у детей равное ли это количество. ✓ Спросите, знают ли дети, как определить на сколько одно число больше или меньше. ✓ Сообщите детям, что Знайка точно знает. Вариант проблемы: дети не знают, как определить, на сколько одно число больше или меньше другого.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Знают ли дети, порядок действий для определения на сколько одно число больше или меньше другого?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, хотят ли дети помочь коротышкам определить на сколько число пассажиров превышает количество посадочных мест.
<i>Ситуация-упражнение</i>	

«Урок от Знайки»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с алгоритмическими карточками от Знайки («Рассмотри числовой ряд», «Найди на числовом ряду числа», «Определи в какую сторону по числовому ряду двигаться (влево <, вправо>)), «Посчитай количество шагов между числами», «Озвучь и порадуйся полученному результату») (Приложение 2). Напомните, что если двигаться по числовому лучу влево, можно узнать на сколько число меньше, а если вправо, то на сколько число больше. ✓ Попросите детей озвучить порядок действий, который передал Знайка.
2	✓ Предложите ребятам самостоятельно выстроить последовательность действий для сравнения чисел, используя карточки (Приложение 2). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм на сколько одно число больше (меньше) другого» (Приложение 3) и попросите их самостоятельно проверить выполненные действия. ✓ Предложите командам выложить числовой ряд (от 1 до 10) и при помощи алгоритма определить на сколько больше (меньше) коротышек от числа, обозначенного на ракете.
Ситуация-игра «Отгадай число»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Предложите каждому ребенку выложить числовой ряд (от 1 до 10) и поиграть в игру с числами. ✓ Сообщите правила игры: необходимо отгадать число и показать его с помощью цифры. Например, «это число больше 5-ти (3-х ...) на 1 (на 2, 3 ...)», или «это число меньше 3-х (10-ти ...) на 1 (на 2,3 ...)» и т.д. Выигрывает тот, кто выполнит все задания без ошибок.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Предложите ребятам выполнить движения под музыку с ускорением «Я – ракета»⁵⁶.
Ситуация-соревнование «Загадочные картинки»	
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Попросите детей поделиться на две команды. Предложите каждой команде с помощью цифры обозначить количество участников в ней, определить на сколько человек в одной команде больше, чем во второй. ✓ Сообщите, что каждой команде необходимо выполнить ряд математических заданий. Попросите показывать ответ также с помощью цифр. ✓ Проведите соревнование, подготовив заранее ряд заданий (Приложение 4). За каждое правильное выполненное задание поощряйте команды жетонами. ✓ В конце соревнования попросите ребят самостоятельно определить победителя по количеству полученных жетонов, применив ранее усвоенный алгоритм сравнения чисел.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Попросите детей сравнить возраст друг друга или своих друзей, определить кто старше или младше и на сколько.

⁵⁶ https://vk.com/video-212417230_456239034

	✓ Во время уборки игрушек, или игры с ними, дети могут собирать определенное количество предметов, сравнивая их. ✓ Организуйте спортивные соревнования (на улице), например, кто быстрее пробежит до финиша. Дети могут сравнивать результаты, определять на сколько секунд быстрее прибежал Коля, чем Миша и т.д.
<i>Ситуация-оценка «Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали от Зайки. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 23.

Нечто, что можно создать и решить

Задачи. Познакомить со способом составления и решения кроссвордов с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование. Магнитная рыбка из семи различных морских обитателей, шаблон для создания кроссворда, наборы картинок для создания кроссворда, схемы слов, отличающиеся по количеству букв, карандаши, клей.

Карточки «Алгоритм составления и решения кроссвордов»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм составления и решения кроссвордов»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм составления и решения кроссвордов»	Приложение 3

Содержание игровой образовательной ситуации

№	<i>Ситуация-проблема «Викторина на новый лад»</i>
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ От имени Цветика сообщите детям, что поэт решил провести для жителей Цветочного городка викторину по теме «Водоемы и их обитатели». Но Цветику совершенно не приходят идеи, как викторину сделать интересной. ✓ Узнайте у детей, какие способы проверки знаний им знакомы. Выслушайте ответы детей. ✓ После всех предложенных вариантов, отметьте вариант с решением кроссвордов или подведите детей к этому понятию. ✓ Уточните у ребят значение слова «кроссворд» и как он может выглядеть. Сообщите, что кроссворд состоит из нескольких важных элементов: вопрос, ответ и место для записи ответа. ✓ Акцентируйте внимание детей на том, что Цветик еще никогда в жизни не составлял кроссвордов и делать этого он не умеет. ✓ Спросите, могут ли дети научить Цветика не только составлять кроссворд, но и решать его. Сообщите, что для того, чтобы грамотно составить кроссворд, необходимо знать определенный порядок действий. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо

	выполнить, чтобы составить кроссворд.
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий для составления кроссворда?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать порядок действий для составления и решения кроссвордов и научить этому Цветика.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Знакомство с алгоритмом»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий по составлению кроссвордов. («Выбери слово для кроссворда», «Придумай для него вопрос (нарисуй или подбери картинку)», «Посчитай количество букв в слове», «Нарисуй столько клеточек, сколько букв в слове», «Пронумеруй одинаковой цифрой место для ответа и вопрос», «Повторить первые пять действий», «Решить кроссворд»), демонстрируя карточки (<i>Приложение 1</i>). ✓ Уточните, что количество слов в кроссворде определяет тот, кто его придумывает. ✓ Продемонстрируйте детям примеры кроссвордов, которые можно придумать (кроссворд, вопросы в котором написаны текстом; кроссворд, вопросы в котором обозначены ребусами или рисунками; кроссворд, в котором слова пересекаются и располагаются по горизонтали и вертикали; кроссворд, где все слова, располагаются в одном направлении). Обозначьте, что ваш алгоритм подходит под кроссворд, в котором слова располагаются в одном направлении.
2	✓ Предложите ребятам самостоятельно выложить алгоритм составления кроссворда, используя карточки и шаблон (<i>Приложение 1, 2</i>). ✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм составления и решения кроссвордов» (<i>Приложение 3</i>) и попросите их самостоятельно проверить правильность выложенного алгоритма.
<i>Ситуация-игра</i> <i>«Поймаем рыбу, придумаем кроссворд»</i>	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Предложите детям отправиться на «морскую рыбалку». Пойманные, с помощью магнитной рыбалки, детьми рыбы, станут опорой при составлении кроссворда для жителей Цветочного города. ✓ Уточните у детей названия морских обитателей. Предложите придумать устные вопросы для каждого из них. ✓ Следуйте вместе с детьми по шагам алгоритма. ✓ Вместо рисования клеточек для кроссворда используйте пустые схемы слов по количеству букв. ✓ Предложите заранее заполнить кроссворд ответами, чтобы у Цветика была возможность проверить жителей Цветочного городка. ✓ Еще раз обратите внимание на то, как должен выглядеть кроссворд (наличие вопроса, места под ответ, совпадающая нумерация).
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i> ✓ Поиграйте в подвижную игру «Море волнуется раз...».
<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Придумай и реши»</i>	
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i>

	✓ Предложите детям самостоятельно составить кроссворды, используя освоенный алгоритм. ✓ Попросите ребят разделить на команды. Каждой команде вручите комплект картинок (относящихся к теме «Водоемы и их обитатели» и другие). Сообщите, что для кроссворда нужно отобрать только те картинки, которые соответствуют теме. ✓ Объясните, что каждая команда должна составить кроссворд из 5-ти слов. Вместо рисования клеточек под буквы, детям предлагается использовать уже готовые схемы слов. Детям нужно только подобрать схему слова по количеству букв и внести ее (приклеить) в шаблон кроссворда. ✓ После того, как кроссворды будут готовы, предложите детям обменяться ими и решить. ✓ Победитель определяется дважды: та команда, которая первая быстро и правильно составила кроссворд; та команда, которая первая правильно решила кроссворд.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Предложите ребятам составить кроссворд для своих близких (родителей, бабушек, дедушек, сестер, братьев) и друзей. ✓ Используйте данную форму работы при изучении детьми новой темы, связанной с новыми лексическими словами, которые могут быть включены в составление детьми кроссворда. ✓ Организуйте составление детьми кроссворда после чтения художественного произведения, где могут использоваться слова, связанные с героями произведения или событиями в сюжете.
<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>	
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
<i>Рефлексия педагога</i>	

Технологическая карта 24.

Будь терпелив и не унывай при неудаче

Задачи. Познакомить со способом контроля эмоций с помощью алгоритма простых действий.

Оборудование: Письмо (аудиозапись или мультипликация) «Сообщение от Незнайки»⁵⁷, бумага, карандаши, шаблоны лабиринтов.

Карточки «Алгоритм действий для контроля эмоций»	Приложение 1
Шаблон «Алгоритм действий для контроля эмоций»	Приложение 2
Образец порядка действий «Алгоритм действий для контроля эмоций»	Приложение 3

Содержание игровой образовательной ситуации

⁵⁷ Вариант предъявления сообщения от героя сказки педагог выбирает сам.

№	Ситуация-проблема «Неудача - не повод грустить»
1	<i>Сообщите/покажите (через различные приемы) детям проблему</i> ✓ Познакомьте ребят с «Сообщением от Незнайки», в котором герой сказки рассказывает о том, что при любой неудаче он очень сильно расстраивается. Из-за плохого настроения Незнайке ничего не хочется делать. ✓ Спросите, бывают ли у ребят такие ситуации и как они с этим справляются. ✓ Сообщите, что Незнайка очень хочет научиться менять свои эмоции и менять свое отношение к неудачам. ✓ Спросите, могут ли дети помочь Незнайке и как. ✓ Акцентируйте внимание детей на том, что для того, чтобы испытывать положительные эмоции, нужно уметь их контролировать и в этом человеку может помочь определенный порядок действий. Вариант проблемы: дети не знают, какой порядок действий необходимо выполнить, чтобы контролировать свои эмоции
2	<i>Спросите у детей варианты решения проблемы</i> ✓ Как узнать порядок действий, позволяющий контролировать собственные эмоции?
3	<i>Определите готовность детей к решению проблемы</i> ✓ Спросите, готовы ли дети узнать данный порядок действий и помочь Незнайке.
Ситуация-упражнение «Знакомство с алгоритмом»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по знакомству с порядком действий</i> ✓ Познакомьте детей с порядком действий по составлению алгоритма, демонстрируя карточки («Не получилось!», «Испытывает грусть!», «Закрой глаза!», «Обними себя», «Сделай снова!», «Улыбнись и похвали себя!») (Приложение 1).
2	✓ Предложите ребятам самостоятельно выложить порядок действий для контроля эмоций, используя карточки и шаблон (Приложение 1, 2)
	✓ Обратите внимание ребят на образец порядка действий «Алгоритм действий для контроля эмоций» (Приложение 3) и попросите их самостоятельно проверить правильность выложенного алгоритма.
Ситуация-игра «Стремись и делай»	
1	<i>Организуйте практическую деятельность детей по освоению порядка действий</i> ✓ Сообщите, что Незнайка снова расстроился. Он не смог решить пример и нарисовать портрет. ✓ Предложите ребятам помочь Незнайке сменить отрицательную эмоцию на положительную, показать герою сказки как нужно применять порядок действий. ✓ Познакомьте с игровым заданием: распределиться между собой, одни будут решать примеры, другие – рисовать портрет, используя алгоритм по контролю эмоций. Выигрывает тот, кто справится с негативными эмоциями. ✓ Предоставьте детям возможность самостоятельно проверить правильность выполненных действий.
2	<i>Организуйте двигательную деятельность на основе усвоенного материала</i>

	✓ Сообщите ребятам, что наши эмоции отражают наше поведение и действия. Предложите детям встать в круг. Покажите движения, сопровождая их текстом стихотворения. Попросите ребят повторять и движения, и текст: Настроение упало (<i>Развести руками в сторону и вниз, пожать печально плечами</i>), Дело валится из рук (<i>Выполнить постукивания по внешним сторонам ладоней.</i>) Но еще не все пропало (<i>Выполнить постукивания пальчиком влево-вправо</i>) Если есть хороший друг (<i>Показать на друга</i>) С делом справимся вдвоем (<i>Расположить руки на плечах друга</i>) С облегчением вздохнем – Эх! Настроение поднимем (<i>Присесть, сделать вдох в сомкнутые ладошки</i>) И от пыли отряхнем (<i>Отряхнуть руки</i>).
	<i>Ситуация-соревнование</i> <i>«Соберись и повтори»</i>
1	<i>Организуйте соревнования для детей с целью их самостоятельного применения порядка действий</i> ✓ Предложите детям поучаствовать в соревновании и выявить лучших в применении освоенного порядка действий при неудачах в любом деле. ✓ Попросите поделить детей на две команды. Сообщите, что каждой команде необходимо выполнить задание – пройти «Лабиринт» и привести Незнайку к улыбке и хорошему настроению. ✓ В конце соревнования попросите ребят самостоятельно определить победителя.
2	<i>Создайте условие для переноса алгоритмических умений в новую ситуацию</i> ✓ Сообщите ребятам, что сегодняшний день в детском саду будет проходить в непривычном для детей распорядке (перестановка центров в группе, принятие новых правил, переезд в новую группу и др.) (в новой ситуации дошкольники могут применить освоенный алгоритм, чтобы понять свои чувства и адаптироваться к новым условиям).
	<i>Ситуация-оценка</i> <i>«Расскажи»</i>
1	✓ Уточните у детей, какой порядок действий они узнали. В каких ситуациях и для чего им могут пригодиться данные знания?
	<i>Рефлексия педагога</i>

Технологическая карта 25.

Интеллектуальный досуг

«Скоро в школу!»

Задачи. Создавать условия для взаимодействия со сверстниками и взрослым в процессе применения ранее усвоенных алгоритмических навыков. Способствовать формированию положительной мотивации к обучению в школе.

Оборудование. Мольберт, конверт, видеокамера, фотоаппарат (телефон).

Музыкальное сопровождение. Песня «Мы маленькие звезды» (музыка М. Тело, слова Е. Архипова).

Действующие лица: ведущий Незнайка (взрослый).

Содержание интеллектуально-досуговой деятельности

№	Мотивационная часть
1	✓ Включите сигнал экспресса. ✓ Незнайка сообщает, что коротышки Цветочного города доверили ему важное дело: провести экзамен и выяснить на сколько хорошо ребята усвоили знания, полученные в путешествии на «Алгоритмическом экспрессе». Для этого нужно выполнить задания, оставленные Знайкой, Самоцветиком и Цветиком.
Основная часть	
1	✓ Незнайка предлагает сначала размяться: «Если я правильно скажу, то вы хлопайте, если нет, то топайте!» — Караси в реке живут (<i>хлопают</i>). — На сосне грибы растут (<i>топают</i>). — Любит мишка сладкий мед (<i>хлопают</i>). — В поле едет пароход (<i>топают</i>). — Дождь прошел – остались лужи (<i>хлопают</i>). — Заяц с волком крепко дружит (<i>топают</i>). — Ночь пройдет – настанет день (<i>хлопают</i>). — Маме помогать вам лень (<i>топают</i>). — Праздник дружно проведёте (<i>хлопают</i>). — И домой вы не пойдёте (<i>топают</i>). — Нет рассеянных среди вас (<i>хлопают</i>). — Все внимательны у нас! (<i>хлопают</i>).
2	✓ Незнайка демонстрирует конверт с заданием от Самоцветика, в котором находится сказка, не простая, а с ошибками. Предлагает ребятам найти и исправить ошибки. ✓ Зачитывает: «Сказка о рыбаке и селедке (<i>рыбке</i>). Ее написал Киплинг (<i>Пушкин</i>). Жил старик со старушкой у самого Красного моря (<i>синего</i>). Старик ловил рыбку носком (<i>неводом</i>). А старуха стирала белье в сломанной машинке (<i>в корыте</i>). И вот однажды вытащил он неводом рыбку, да не простую, а серебряную (<i>золотую</i>). ✓ Исправленный текст письма Незнайка обещает оправить Самоцветику почтой.
3	✓ Незнайка предлагает немного подвигаться. (Под любую, подобранную педагогом, музыку дети танцуют. Когда она останавливается ребятам необходимо встать сначала в пары, затем в тройки, четверки, пятерки и т.д.)
4	✓ Незнайка сообщает, что выполнение следующего задания от Знайки, воспитатель будет снимать на видео. — Назовите третий день недели? (среда) — Что больше: 10 или 15? (15) — Как называется перерыв между уроками? (перемена) — Геометрическая фигура без углов? (круг) — Как называют сигнал, предупреждающий о начале и конце урока? (звонок) — Знак сложения? (плюс) На плетень взлетел петух, Повстречал еще там двух.

	Сколько стало петухов? У кого ответ готов? (Три) Три яблока из сада ежик притащил, Самое румяное белке подарил. С радостью подарок получила белка, Сосчитайте яблоки у ежа в тарелке! (Два) Игрушки мама принесла и детишкам раздала: Подарила Маше шар, а Танюшке – самовар. Сыну Ване – барабан, дочке Милочке – диван. Сколько игрушек мама подарила детям? (Четыре) ✓ Благодарит воспитателя и детей за выполненное задание и обещает отправить видео Знайке.
5	✓ Незнайка притворяется уставшим и предлагает поиграть в музыкальную игру «Двигайся – замри»⁵⁸.
6	✓ Незнайка говорит, что следующее задание от Цветика очень сложное, но очень интересное. Прикрепляет к мольберту слово «АЛГОРИТМИЧЕСКИЙ», произносит его и просит ребят составить из него как можно больше коротких слов. ✓ Полученный результат Незнайка фотографирует и обещает отправить Цветику.
<i>Заключительная часть</i>	
1	✓ Незнайка объявляет об успешном окончании экзамена. Награждает детей звездами и объявляет общий танец под песню «Мы маленькие звезды».
<i>Ситуация-оценка</i>	
<i>«Интервью»</i>	
1	✓ Дети по очереди берут микрофон и отвечают на вопрос «Что мне дал «Алгоритмические экспресс?»
<i>Рефлексия педагога</i>	

⁵⁸https://www.youtube.com/watch?v=duAyk2z-vCI&ab_channel=MotoHooliGan

АЛГОРИТМИЧЕСКАЯ ШПАРГАЛКА (СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ)

Алгоритм – последовательность четко определенных действий для решения проблемы, выраженных в конечном числе шагов (последовательность действий).

Игровое поле – это подвижная, легко переносимая конструкция, позволяющая детям самостоятельно создавать свое игровое пространство [5].

Исполнитель алгоритма – человек или автоматическое устройство (робот), которому поручается исполнить алгоритм (тот кто понимает и выполняет каждый шаг алгоритма).

Линейный алгоритм – алгоритм, выполняющийся строго последовательно, в порядке заданных команд.

Пульт управления роботом – электронное устройство для контроля и управления работой устройств, процессов и сигналов [7].

Робот - автомат, предназначенный для замены человека при выполнении сложных технических операций [8].

Циклический алгоритм – алгоритм, который содержит повторение одной или нескольких команд с заданным количеством повторов или в зависимости от некоторого условия (алгоритм с повторяющейся частью) [3].

Шаблон для алгоритма – готовая последовательность знаков. Каждый знак шаблона обозначает позицию одной команды [1].

Шаг алгоритма – этап исполнения алгоритма, состоящий в выполнении одной простой команды и проверки условия (каждое отдельное действие).

ЛИТЕРАТУРА

1. Виртуальная школа БАКАЙ: [сайт]. – URL: http://school.bakai.ru/dictcompters/shablon_picture (дата обращения: 26.09.2023).
2. Ельцова О.М., Терехова А.Н. Игровые обучающие ситуации как нетрадиционная форма работы с дошкольниками / О.М. Ельцова, А.Н. Терехова // [Электронный ресурс] // : <http://el-mikheeva.ru/> . – URL: <http://el-mikheeva.ru/katalog/igrovyie-obuchayushhie-situatsii-kak-netraditsionnaya-forma-raboty-s-doshkolnikami> (дата обращения: 11 09.2023).
3. Ершов А.П., Шанский Н.М., Окунев А.П., Баско Н.В. Терминологический словарь по основам информатики и вычислительной техники / Ершов А.П., Шанский Н.М., Окунев А.П., Баско Н.В. [Электронный ресурс] // : [сайт]. – URL: clck.ru/363jjD (дата обращения: 11.10.2023).
4. Запаренко В.С. Энциклопедия рисования / В. Запаренко. – СПб.: Нева; М.: ОЛМА-Пресс, 2000. – 95 с.
5. Карпекина Т., Брюзгина О. Игровые поля. Создание современного игрового пространства. / Карпекина Т., Брюзгина О. // Дошкольное воспитание. – 2016. – № 1. – С. 106-110.
6. Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания». /Постановление Роспотребнадзора от 28.01.2021 г. № 2. / [Электронный ресурс] // <https://www.garant.ru/> / : [сайт]. – URL: <https://base.garant.ru/406508041/>
7. Словарь русского языка (МЭС) / [Электронный ресурс] // Фонд «Фундаментальная электронная библиотека» : [сайт]. – URL: <http://feb-web.ru/feb/mas/mas-abc/16/ma355802.htm?cmd=0&istext=1> (дата обращения: 25.09.2023).
8. Толковый словарь Ожегова / [Электронный ресурс] //: [сайт]. – URL: <https://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=27166> (дата обращения: 25.09.2023).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Демонстрационный
и раздаточный материал
к технологическим картам
образовательной деятельности по
формированию алгоритмических
умений у детей 5-6 лет



Приложение 2

Демонстрационный
и раздаточный материал
к технологическим картам
образовательной деятельности по
формированию алгоритмических
умений у детей 6-7 лет



Учебное издание

Струкова Светлана Михайловна
Штерман Марина Игоревна
Ермолаева Елена Викторовна
Збоева Марина Павловна
Любашевская Марина Николаевна

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО ФОРМИРОВАНИЮ АЛГОРИТМИЧЕСКИХ
УМЕНИЙ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ**
к методическому комплекту
«Добро пожаловать
в «Алгоритмический экспресс»

Дизайн обложки *А.Ю. Касьяновой*

Компьютерная верстка и макет *Л.Н. Разиной*

Подписано в печать 15.04.2025.
Формат 60x84 ¹/₁₆. Бумага офисная. Печать оперативная.
Усл.п.л. 7,10. Тираж 100 экз. Заказ №1994.

Отпечатано с готового оригинал-макета

ООО «Научно-технический центр»
Член Ассоциации книгоиздателей России
443096, Самара, ул.Мичурина, 58
Тел. (846)336-27-52
E-mail: iopad@mail.ru