

ГБДОУ № 110 комбинированного вида Фрунзенского района Санкт – Петербурга.

РАЗВИТИЕ АЛГОРИТМИЧЕСКИХ УМЕНИЙ В  
СТАРШЕМ ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ С  
ПОМОЩЬЮ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ  
«ЦИФРОПАРК»

Воспитатель старшей группы «Буквоешки»  
Бирюзова А. О.

АЛГОРИТМ —разложенный поэтапно набор команд или процедур, которым необходимо следовать для получения определенного результата из исходного набора вводных данных.

- Способ принятия и удержания цели своей предстоящей деятельности,
- Последовательность шагов (операций) для осуществления решения практических и учебных задач.
- Осуществление контроля, самоконтроля и коррекции своей деятельности.

# Типы алгоритмов:

- Линейный, когда последовательность действий выполняется в строго определенном порядке, однократно.
- Разветвляющийся алгоритм характеризуется тем, что существует условие, которое необходимо проверить, и если оно выполняется, то выполняется одна последовательность шагов, если нет, то другая.
- Циклический алгоритм содержит часть действий, которые необходимо повторить несколько раз, пока не будет реализовано некоторое условие.

**Алгоритмическое мышление** - нахождение обобщенных способов решения задач, овладение обобщенными понятиями, правилами, направленными на быстрое и успешное достижение новых, значимых результатов в учебно-познавательной деятельности.

# Линейный алгоритм



**Выполни алгоритм**

# Настольная игра «Цифропарк»

**ЦЕЛЬ** : развивать умение соблюдать определенный алгоритм при выполнении действия.

## **ЗАДАЧИ:**

1. Учить удерживать в голове определенное правило.
2. Развивать умение продумывать свои действия заранее
3. Развивать зрительно – моторную координацию.



**Настольная игра «Цифропарк» состоит из игрового поля, фигурок, кубика и «сокровищ».**

**Игровая задача добыть сокровища.**

**Правила игры: ход можно делать только чередуя 1-0.**

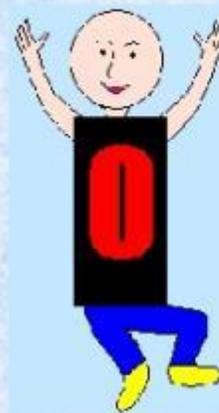


1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0
1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0
1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0
1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0
1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1

# Двоичная система счисления

Двоичная система счисления

Двоичная система счисления применяется в компьютерной технике и других технических устройствах. Используются две цифры – 0 (нет сигнала) и 1 (есть сигнал).



1 0 1 1

10101001100  
00010011101  
11100011100





