

## Дидактический игровой набор «ИТ-шашки»

«ИТ-шашки» позволяют играть в игры из Сборника игр и упражнений по таким темам образовательной программы «Информатика без розетки» для дошкольников как:

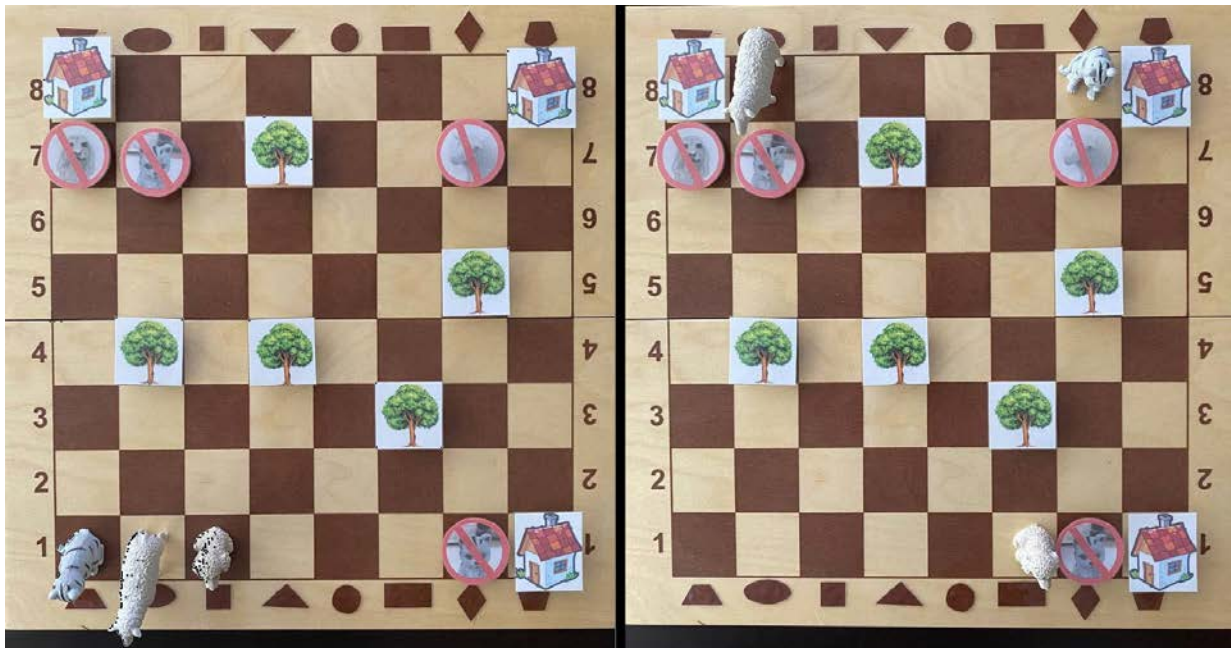
- «Логическое отрицание»
- «Ложные и истинные высказывания»
- «Отрицание по аналогии»
- «Логическая операция И».

Идея игры:  
государственное учреждение образования  
«Ясли-сад N372 г. Минска»

# Игра «Рассели друзей»

Игра направлена на формирование умения определять предмет, используя логическое отрицание.

Возможные формы проведения игры: индивидуальная.



## Игровые правила

Детям необходимо расселить друзей – Кота, Собаку и Овечку в домики, учитывая установленные запрещающие знаки около домиков.

## Ход игры

Воспитатель расставляет на игровом поле партию из шашек-фигурок:

3 домика; 5 деревьев; 3 запрещающих знака; фигурки Кота, Собаки и Овечки.

Играют 3 игрока. Воспитатель поочередно озвучивает задание.

Каждый из игроков, соблюдая условия, должен сделать ход своей фигуркой животных.

*Например:*

*Воспитатель:*

*- Поставь свою фигурку возле нужного домика если:*

- в одном домике может жить НЕ Кот, НЕ Собака;*
- во втором домике может жить НЕ Кот;*
- в третьем домике может жить НЕ Овечка.*

# Игра «Верный путь»

Эта игра направлена на формирование умения выбирать возможные варианты действий из числа предложенных.

Возможные формы проведения игры: индивидуальная.



## Игровые правила

Игроку необходимо определить верный или неверный путь продиктовал воспитатель

## Ход игры

На игровом поле для шашек воспитатель расставляет шашки-фигурки:

Цыпленка, Домика, Лисы, Деревьев.

Приглашается 1 игрок. Воспитатель диктует ему маршрут Цыпленка к своему домику, Игрок выкладывает маршрут шашками и определяет, верный или неверный путь продиктовал воспитатель.

Далее воспитатель приглашает следующего игрока и предлагает ему выложить новый путь цыпленка к своему домику и определить верный или неверный продиктован воспитателем маршрут и почему.

*Например,*

*Воспитатель диктует маршрут:*

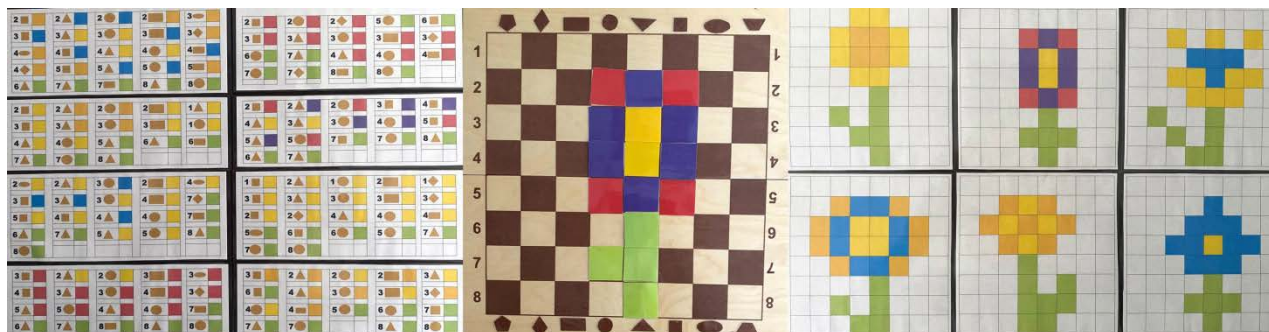
*- Чтобы дойти до своего домика, цыплёнок должен пройти одну клетку вверх, три клетки направо, четыре клетки вверх.*

*Игрок расставляет белыми шашками продиктованный путь цыплёнка и называет верный путь или неверный, объясняя свой ответ.*

# Игра «Букет для мамы»

Эта игра направлена на формирование умения проводить аналогию между предметами и формулировать отрицание по аналогии.

Возможные формы проведения: в парах, в командах.



## Играем в парах

Пара игроков приглашается к игровому полю для шашек. На поле разложены схемы для постройки цветка. Игроки вытягивают одну из схем. Воспитатель диктует условие.

*Например:*

*- выложите такой же цветок, но не желтый и не синий.*

Все дети оценивают правильность выполнения задания.

Далее приглашается новая пара.

## Играем в командах

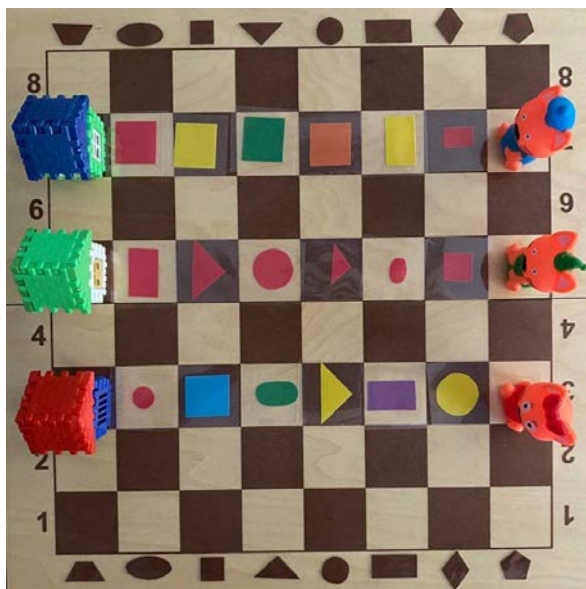
Воспитатель выбирает из воспитанников две команды по 2-3 человека. Команды стоят за отдельными столами. У каждой команды имеется отдельное поле для шашек. На каждый стол выкладываются комплект разноцветных квадратов. Команды вытягивают свою схему-задание и выкладывают в соответствии со схемой свой цветок для мамы. Побеждает команда, которая первая справилась с заданием.



# Игра «Дорожки»

Эта игра направлена на формирование умения сравнивать предметы по заданным свойствам.

Возможные формы проведения: в командах.



## Игровые правила

Игрокам необходимо выстроить «дорожки» из геометрических фигур в соответствии с заданными правилами.

## Ход игры

Воспитатель выбирает из воспитанников две команды по 3 человека.  
Расставляет на поле для шашек 3 домика и 3 котёнка Алесика напротив друг друга.

Сначала приглашаются 3 игрока из первой команды.  
Воспитатель диктует каждому игроку условия выкладывания дорожек.

*Например:*

*1 игрок – должен построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинаковые по форме, но разные по цвету.*

*2 игрок – должен построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинаковые по цвету, но разные по форме*

*3 игрок – должен построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры разные по форме, и разные по цвету.*