

«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ
ОБРАЗОВАНИЯ»

МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
БЕЛОРЕЧЕНСКИЙ РАЙОН
352630, Россия, Краснодарский край
г. Белореченск, ул. Красная, 66
ОГРН 107230300142 ИНН 2303026107
E-mail: bel_cgo@mail.ru.
тел. 8(86155)22595

Вх. № _____ от _____
Исх. № 225 от 09.04.2024

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку «Познавательное развитие детей через использование электронных дидактических игр» старшего воспитателя муниципального дошкольного образовательного автономного учреждения детского сада № 1 «Сказка» города Белореченска муниципального образования Белореченский район
Окропиридзе Оксаны Викторовны

Представленная на рецензирование методическая разработка «Познавательное развитие детей через использование электронных дидактических игр» включает три игры для детей старшего дошкольного возраста, которые разработаны автором с помощью программного обеспечения Microsoft Power Point.

Актуальность использования информационных технологий обусловлена социальной потребностью в повышении качества обучения, воспитания детей дошкольного возраста, практической потребностью в использовании в детском саду компьютерных программ.

Создание и использование автором электронных дидактических игр позволило усовершенствовать формы, методы, приёмы работы по использованию новых информационных технологий в учебном процессе, в создании и определении эффективных условий применения электронных дидактических игр, нацеленных на активизацию и развитию познавательных способностей дошкольников. Дидактические электронные игры дополнили медиатеку детского сада, которая и является продуктом методической деятельности.

Структура дидактической игры включает: задачу, действие, правило, результат, заключение игры. В каждой дидактической игре имеется точно установленная задача, которая подчинена собственно дидактической цели. Детям предлагаются такие задачи, решение которых требует определенного интеллектуального напряжения, умственной работы. Выполняя задачу в игре, ребенок активизирует своё мышление, упражняет память, наблюдательность.

Игра «Животный мир. Кто лишний?» создана в программе Microsoft Power Point и направлена на развитие логического мышления дошкольников. Цель данной игры - формирование навыка классификации объектов по

ключевым признакам, развитие зрительного анализа и обобщения. В ходе игры решаются следующие задачи: совершенствование умения классифицировать; расширение кругозора и представлений об окружающем мире; воспитание познавательного интереса; обогащение словаря; совершенствование зрительного восприятия.

Игра состоит из четырех игровых полей «Животные жарких стран», «Птицы», «Домашние животные» «Домашние и дикие животные» выбор ответа сопровождается звуковым сигналом, в случае правильного ответа картинка исчезает.

Игра «Воздушные шарик», созданная в программе Microsoft PowerPoint, направлена на развитие элементарных математических представлений. Цель данной игры – развитие навыка соотношения числа и цифры. Игра представляет собой восемь слайдов с изображением воздушных шариков разного цвета с цифрами, ребенку с помощью кнопки старт предлагается, сосчитать треугольники и среди выплывающих шаров «лопнуть» шары с соответствующей цифрой. Такая игра помогает детям развивать навыки счета, сопоставления чисел и предметов, а также повышение внимания и концентрации, развитие логического мышления.

Интерактивная игра «Угадай слово» создана также в программе Microsoft PowerPoint с использованием анимации. Цель игры - разгадывание загадок. Игра способствует развитию логического мышления, умения анализировать предоставленную информацию, выделять основные признаки и идти к правильному решению. Разгадывание загадок также способствует развитию творческого мышления, улучшает память и воображение. Игра состоит из 14 слайдов, ребятам нужно разгадать основное слово, которое «спряталось» в цветных квадратах. Чтобы квадратики заполнились буквами, необходимо последовательно разгадать восемь загадок, спрятанных под кнопками - цифрами. Проверить свой ответ можно нажав на кнопку «ответ», кнопка «подсказка» помогает при разгадывании загадок. Кнопка «Конец игры» показывает правильный ответ.

Электронные дидактические игры для дошкольников обладают огромной практической значимостью, так как они развивают когнитивные и моторные навыки, развивают у дошкольников внимание, память, логическое мышление, координацию движений и многие другие навыки, которые важны для дальнейшего обучения и адаптации в обществе.

Территориальная методическая служба рекомендует методическую разработку «Познавательное развитие детей через использование электронных дидактических игр» к использованию в дошкольных образовательных организациях муниципального образования Белореченский район.

Руководитель МКУ ЦРО

Ведущий специалист МКУ ЦРО



Н.Н. Сидорова

Л.А. Булгакова

Интерактивная игра

«Животный мир. Кто лишний?»

Цель игры - формирование навыка классификации объектов по ключевым признакам, развитие зрительного анализа и обобщения.

Задачи: совершенствование умения классифицировать; расширение кругозора и представлений об окружающем мире; воспитание познавательного интереса; обогащение индивидуального словаря; совершенствование зрительного восприятия.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки с изображениями и определить что лишнее. Объяснить свой выбор, нажать на картинку.

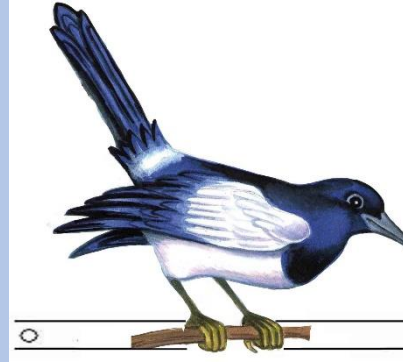
Выбор ответа сопровождается звуковым сигналом, в случае верного выбора картинка исчезает.

Кто лишний?



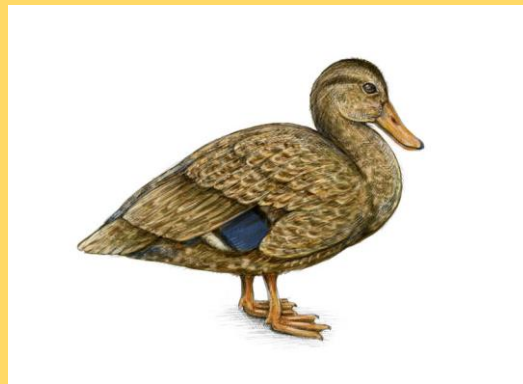
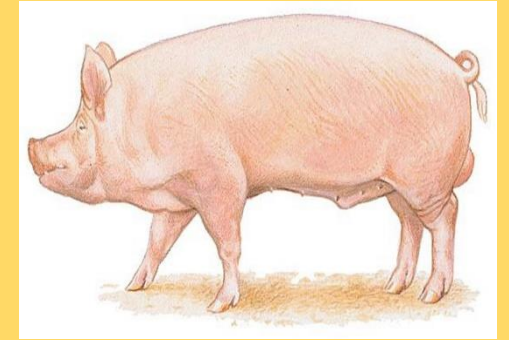
ДАЛЕЕ

Кто лишний?



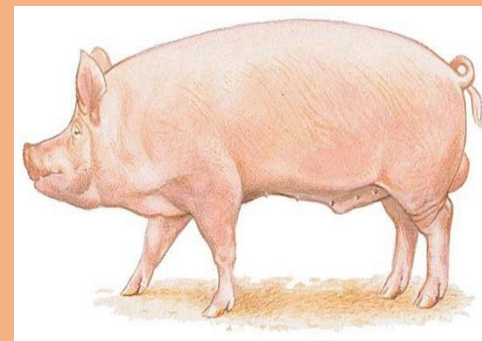
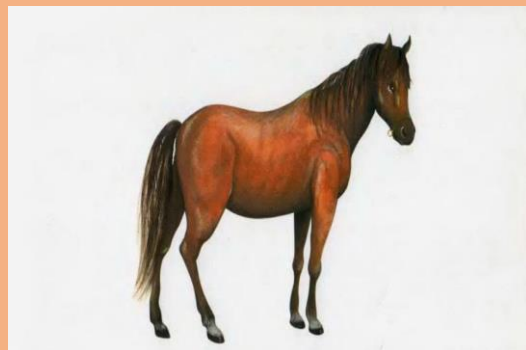
ДАЛЕЕ

Кто лишний?



ДАЛЕЕ

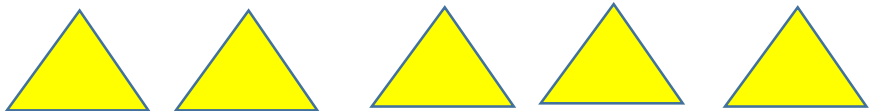
Кто лишний?



ДАЛЕЕ

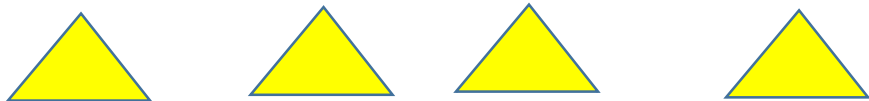
«Лопни шарик»

- Нажми на кнопку «старт»;
- Сосчитай треугольники;
- Лопни шарик с соответствующей цифрой;
- Нажми кнопку «далее»



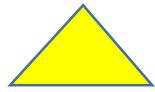
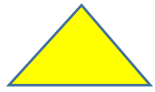
старт

[далее](#)



старт

[далее](#)



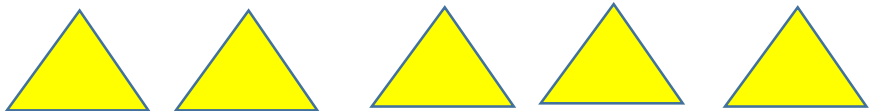
старт

далее



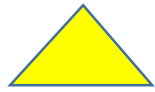
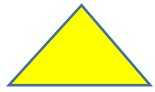
старт

[далее](#)



старт

[далее](#)



старт

далее



старт

[далее](#)

У Г А Д А Й

С Л О В О

Д И Д А К Т И Ч Е С К А Я

И Г Р А

Правила игры:

Ребята, вам нужно разгадать слово которое спряталось в цветных квадратиках. Чтобы квадратики заполнились буквами, необходимо последовательно разгадать загадки, спрятанные под кнопками - цифрами. Проверить себя можно нажав на кнопку ответ.

Кнопка «Подсказка» поможет вам при разгадывании загадок.

Кнопка «Конец игры» покажет правильный ответ.

Успехов!

подсказка

1			ОТВЕТ
2			ОТВЕТ
3			ОТВЕТ
4			ОТВЕТ
5			ОТВЕТ
6			ОТВЕТ
7			ОТВЕТ
8			ОТВЕТ

Конец игры

подсказка

1	к	от	ОТВЕТ
2	р	ак	ОТВЕТ
3	о	рел	ОТВЕТ
4	к	ит	ОТВЕТ
5	о	лень	ОТВЕТ
6	д	икобраз	ОТВЕТ
7	и	ндюк	ОТВЕТ
8	л	лиса	ОТВЕТ

Конец игры



1

Отворилась тихо дверь
И вошел усатый зверь
Берегись мышиный род
На охоту вышел ...

ТАБЛО

2

Он в речном песке живет
Ходит задом на перед
Носит клещи, вот чудак,
За собой по всюду....

ТАБЛО

3

У него на скалах дом,
Выше всех взлетает он
Машут два больших крыла
Рассказал я про ...

ТАБЛО

4

Плывет по морю великан,
Пускает из воды фонтан...

ТАБЛО

5

Стройный, быстрый
Рога ветвисты.
Скачет по лесу
Весь день,
Называется ...

ТАБЛО

5

Стройный, быстрый
Рога ветвисты.
Скачет по лесу
Весь день,
Называется ...

ТАБЛО

6

Очень длинны, очень колки
У зверька того иголки.
Бродит, не смотря на нас, по вольеру..

ТАБЛО

7

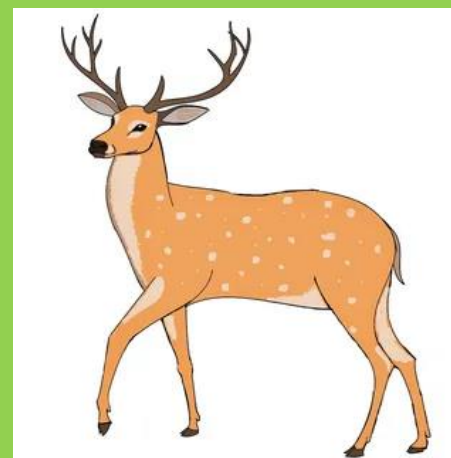
Кто расхаживает важно,
В бой бросается отважно:
Бороду распустит вдруг
И надуется ...

ТАБЛО

8

Хитрая плутовка, кур ворует
ЛОВКО

ТАБЛО



ТАБЛО