

РЕЦЕНЗИЯ

на цифровой образовательный ресурс «Онлайн – игры как современное средство закрепления знаний, полученных в ходе познавательно-исследовательской деятельности у детей старшего дошкольного возраста»

Погосьян Марины Васильевны, воспитателя МБДОУ детский сад № 40
МО Каневской район,

Калиберда Ольги Васильевны, воспитателя МБДОУ детский сад № 40
МО Каневской район

Представленные онлайн – игры предназначены для детей дошкольного возраста 5 — 7 (8) лет. ЦОР содержит 16 онлайн – игр, к каждой из которых поставлена цель и описаны правила игры. Количество страниц – 22. Онлайн – игры представлены по шести направлениям:

- «Классификация»,
- «Найди пару»,
- «Угадай-ка»,
- «Простой порядок»,
- «Викторина с выбором правильного ответа»,
- «Парочки».

Авторы успешно доказывают, что с помощью данного цифрового образовательного ресурса, в игровой форме, можно обобщать и закрепить ранее усвоенные знания, развивать наглядно – образное и логическое мышление, а также социально - коммуникативные способности дошкольников.

Применение онлайн – игр в образовательном процессе является мощным обогащающим элементом развивающей предметной среды. Кроме того, занимаясь с интерактивными играми самостоятельно, ребенок может сам контролировать темп и количество выполняемых заданий, что отвечает принципу индивидуализации, в соответствии с ФООП ДО и ФГОС ДО, а значит, является актуальной темой.

Ценность данного ЦОР в динамичности данных игр. Онлайн – игры разработаны с целью закрепления у воспитанников пройденного материала и несут огромную пользу в процесс познавательного развития, способствуют не только интересному времяпрепровождению, но и расширяют кругозор, развивают смекалку.

Как положительный факт можно отметить то, что в данных онлайн - играх используются информационно-коммуникативные технологии, которые помогают привлекать пассивных слушателей к активной деятельности; делают образовательную деятельность более наглядной и интенсивной; формируют информационную культуру у детей; активизирует мыслительные процессы.

Предоставленный для рецензирования цифровой образовательный ресурс интересен по содержанию и может быть рекомендован для использования педагогам дошкольных образовательных организаций, а также родителями воспитанников.

Дата: 26.08. 2024 г.

Рецензент:

Доцент кафедры

дошкольного и начального образования

ФГБОУ ВО «АГПУ»,

кандидат педагогических наук



О.Н. Родионова

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 40
муниципального образования Каневской район

ЦОР

«Онлайн – игры как современное средство закрепления
знаний, полученных в ходе познавательно-
исследовательской деятельности у детей старшего
дошкольного возраста»



Авторы: Погосьян М.В.- воспитатель,
Калиберда О.В. - воспитатель.

ст-ца Стародеревянковская, 2024г.

Содержание	2
Аннотация	3
Пояснительная записка	4
Классификация	
1. Игра «Тонет – не тонет»	6
2. Игра «Впитывает – не впитывает»	7
3. Игра «Вода - растворитель»	8
4. Игра «Вода бывает разной»	9
5. Игра «Природа и рукотворный мир»	10
6. Игра «Горячее – холодное»	11
7. Игра «Тяжелый – легкий»	12
Найди пару	
8. Игра «Какие цвета смешали?»	13
Угадай-ка	
9. Игра «Все ли притягивает магнит?»	14
10. Игра «Живое - неживое»	15
11. Игра «Узнай материал»	16
Простой порядок	
12. Игра «Что сначала, что потом?»	17
13. Игра «Расставь по порядку»	18
Викторина с выбором правильного ответа	
14. Игра «Что лишнее?».....	19
15. Игра «Четвертый лишний».....	20
Парочки	
16. Игра-мемори «Приборы для опытов и экспериментов»	21
Заключение	22
Список используемых источников	22

Аннотация

Данные онлайн – игры **предназначены** для использования в совместной деятельности педагога с детьми старшего дошкольного возраста, как часть занятия или при индивидуальной работе. Так же их можно использовать родителям для закрепления материала дома в игровой деятельности либо как поощрение в конце занятия.

Онлайн - игры могут оказать педагогу следующую помощь:

- **усилить мотивацию** к изучению познавательно – исследовательской деятельности,
- **помочь в закреплении пройденного материала.** С помощью интерактивных заданий можно легко и увлекательно провести как индивидуальное, так и подгрупповое закрепление,
- **настроить детей на нужный лад.** Игры могут расшевелить и восстановить ресурсы, если дети устали, или, наоборот, успокоить, если они пришли взбудораженные после физкультуры или музыкального занятия,
- **развивать системное мышление, реакцию и внимание.** Например, игра может помочь ребёнку выстраивать причинно-следственные связи и мыслить системно.

Пояснительная записка

Авторы: Погосьян Марина Васильевна – воспитатель МБДОУ детский сад № 40, Калиберда Ольга Васильевна – воспитатель МБДОУ детский сад № 40.

Полное наименование образовательного учреждения: муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 40 муниципального образования Каневской район.

Название ЦОР: «Онлайн – игры как современное средство закрепления знаний, полученных в ходе познавательно-исследовательской деятельности у детей старшего дошкольного возраста».

Возрастная группа: 5 – 7(8) лет.

Оборудование: планшет, телефон.

Цель: обобщение и закрепление ранее усвоенных знаний посредством применения их в игре, развитие познавательной активности детей.

Задачами данных онлайн - игр являются:

- содействие эффективному формированию знаний дошкольников посредством представления материала в визуализированной, интересной и максимально понятной для детей форме;

- самостоятельный поиск детьми путей и вариантов решения поставленной задачи.

Краткое содержание ЦОР

Маленький ребенок по сути своей - неутомимый исследователь. Он все хочет знать, ему все интересно и обязательно необходимо везде сунуть свой нос. А от того, сколько разного и интересного малыш увидел, зависит то, какими знаниями он будет обладать. Поддержать любознательность ребенка можно, организовав экспериментальную работу в группе.

Повышение познавательного интереса, поддержка детской инициативы, закрепление полученных знаний во время исследовательской деятельности все это гораздо успешнее осуществлять, используя игры.

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

В. А. Сухомлинский.

Новые современные возможности инициируют педагогов к решению образовательных задач разными путями, один из которых - применение онлайн - игр.

Онлайн – игры в данном методическом пособии были созданы на платформе сервиса LearningApps.org

Возможности сервиса:

- ✓ создание авторских онлайн – игр,
- ✓ получение текстовых ссылок на задания и QR – кода, для вставки на веб – страницу группы или детского сада, а также для оформления печатных материалов для родителей,
- ✓ создание коллекций онлайн – игр.

Играть можно на планшете и на телефоне.

В данном пособии представлены 16 онлайн – игр.

Список источников: картинки, использованные в онлайн – играх:

- взяты из интернет и находятся в свободном доступе;
- созданы с помощью интернет платформы Canva.

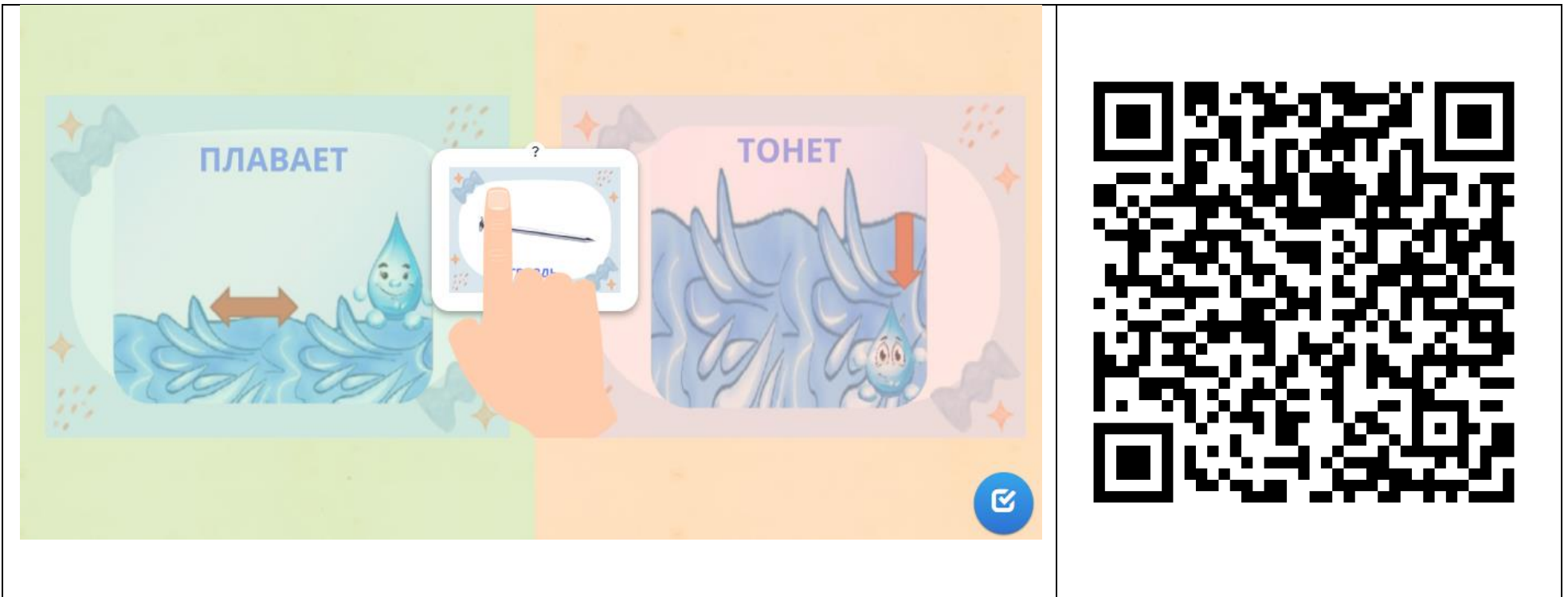
Классификация

Игра «Тонет – не тонет»

Цель: закрепить знания детей о свойствах воды (плаваемость зависит не от размеров предмета, а от его тяжести).

Ход: необходимо распределить появляющиеся карточки с изображением предметов. Предметы, которые плавают на поверхности воды (не тонут) поместить на поле с изображением капельки, которая находится на поверхности воды (плавает), а предметы, которые тонут поместить на поле с изображением капельки, которая находится в воде (тонет).

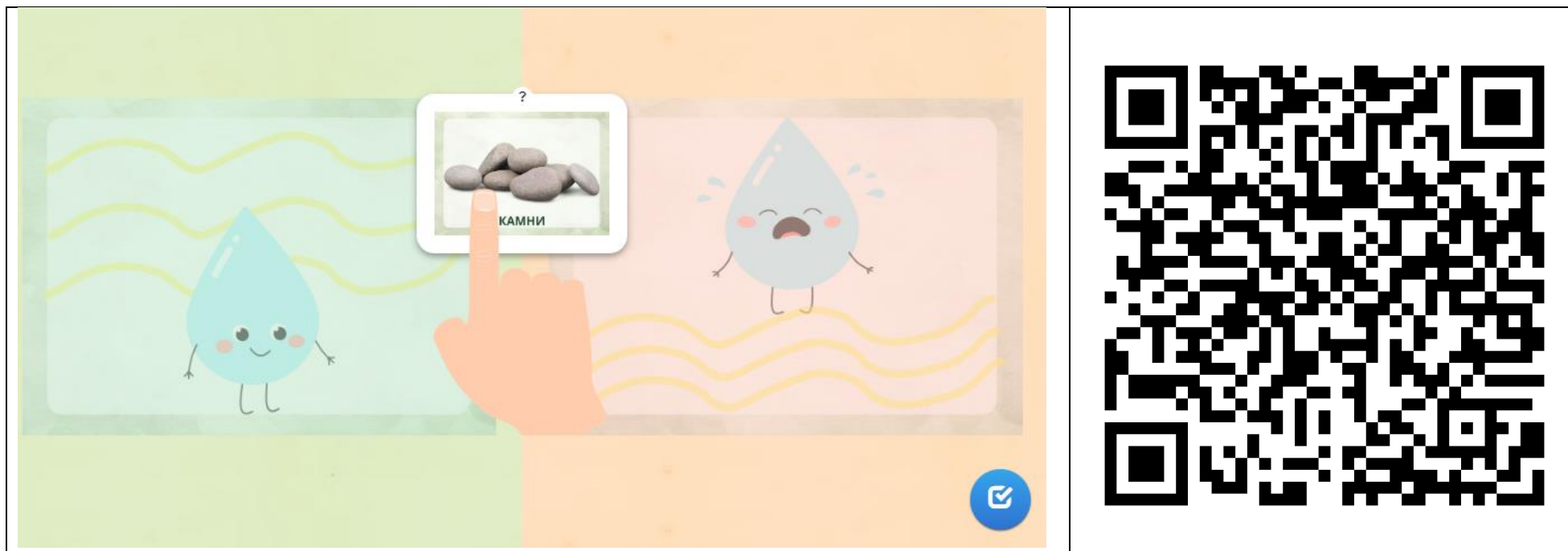
6



Игра «Впитывает – не впитывает»

Цель: совершенствовать знания детей о впитывающих свойствах предметов.

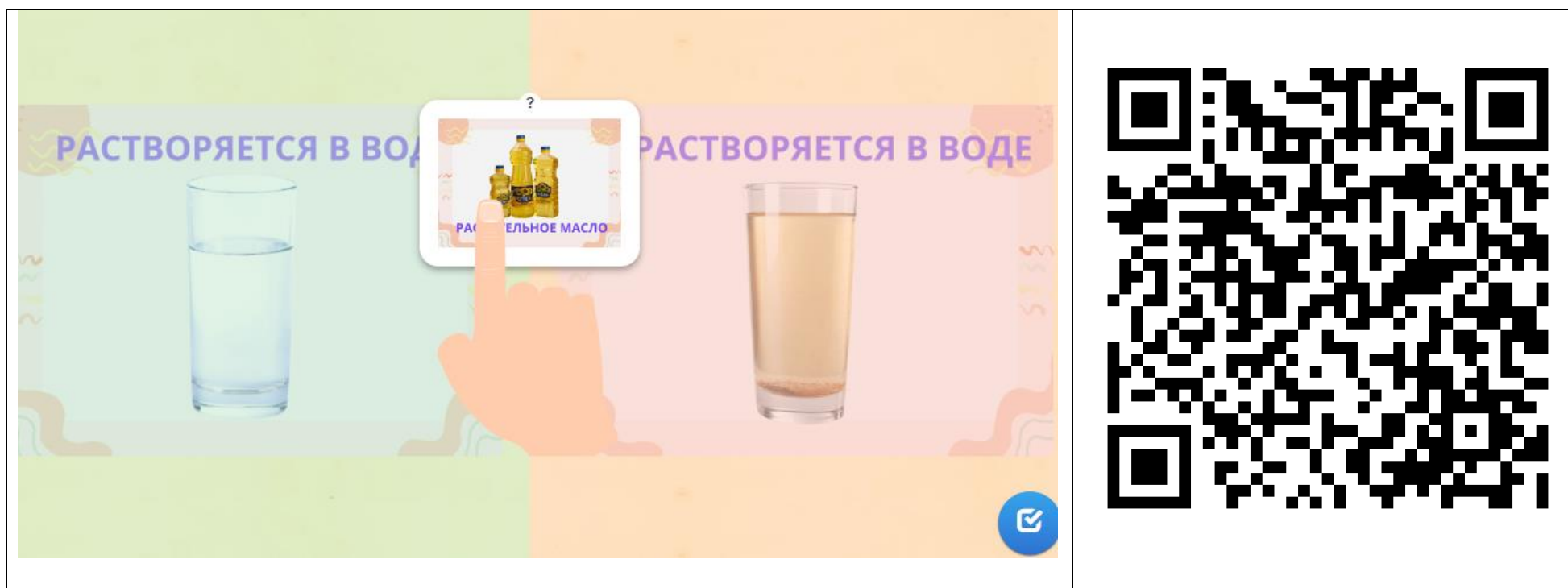
Ход: необходимо распределить появляющиеся карточки с изображением предметов. Предметы, которые впитывают воду поместить на поле с изображением веселой капельки, а предметы, которые не впитывают воду, поместить на поле с изображением грустной капельки.



Игра «Вода - растворитель»

Цель: совершенствовать знания детей о свойствах воды.

Ход: необходимо распределить появляющиеся карточки с изображением предметов. Предметы, которые растворяются в воде поместите на поле с изображением стакана с чистой водой, а предметы, которые не растворяются - на поле с изображением стакана с грязной водой.



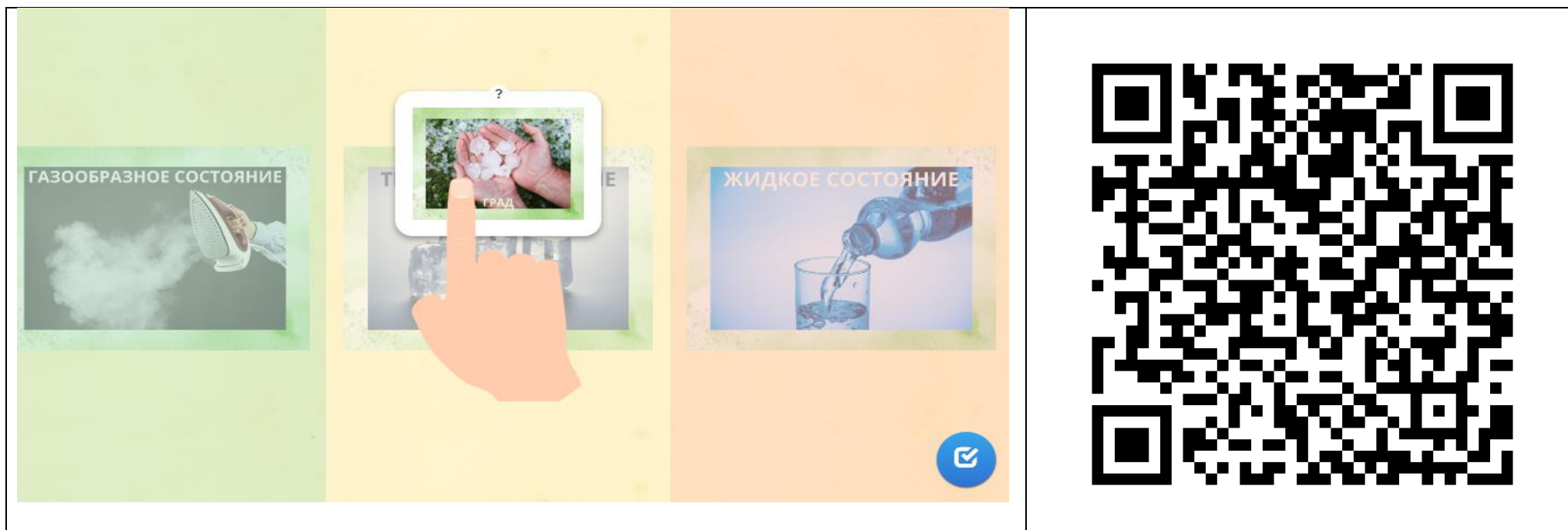
The image shows a screenshot of an educational game interface on the left and a QR code on the right. The game interface is split into two vertical panels. The left panel has a light green background and contains a glass of clear water. Above the glass, the text "РАСТВОРЯЕТСЯ В ВОДЕ" (Dissolves in water) is written in blue. The right panel has a light orange background and contains a glass of muddy water. Above the glass, the text "РАСТВОРЯЕТСЯ В ВОДЕ" is also written in blue. In the center, a hand is holding a white card with a question mark at the top. The card shows three bottles of yellow liquid and the text "РАСТВОРЯЕТСЯ В ВОДЕ" and "РАСТВОРЯЕТСЯ В ВОДЕ" (partially visible). A blue checkmark icon is in the bottom right corner of the game interface. The QR code is located on the right side of the image.

Игра «Вода бывает разной»

Цель: совершенствовать знания детей о том, что вода имеет три состояния: газообразное, жидкое, твердое.

Ход: вода в природе бывает в трех состояниях: твердом, жидком и газообразном. Разложи картинки по группам.

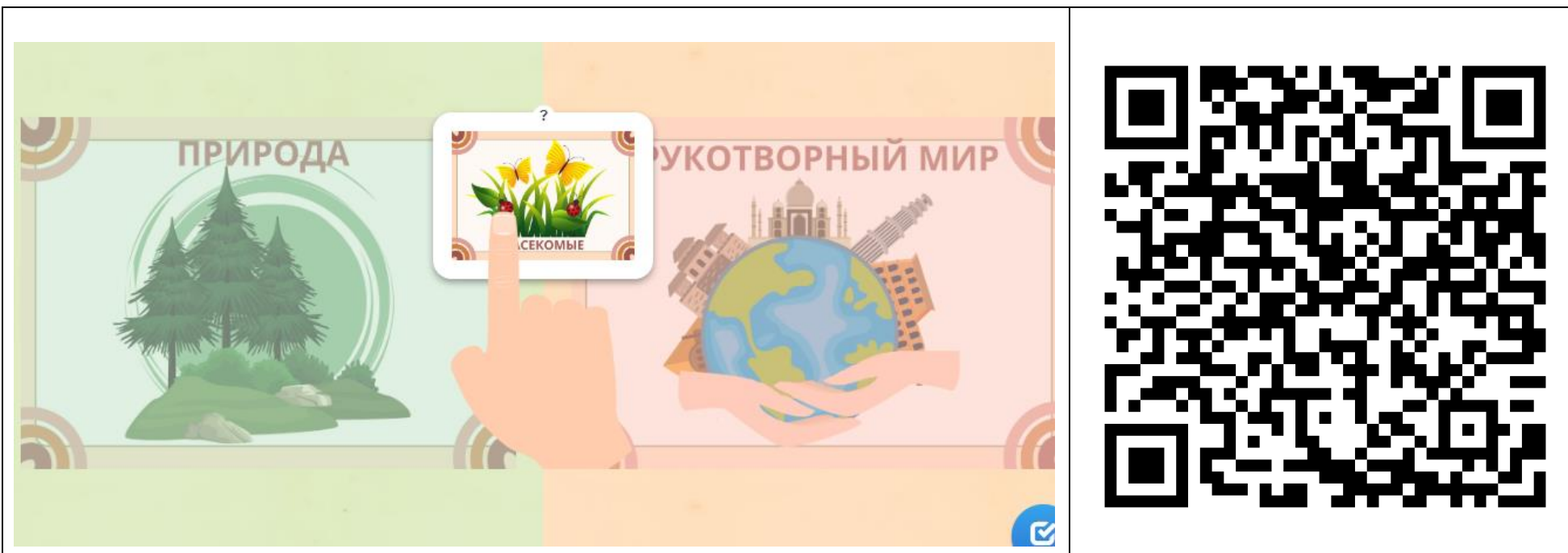
Например: лед - это вода в твердом состоянии, помещаем эту картинку на поле с изображением кубиков льда. Туман - это вода в газообразном состоянии, помещаем эту картинку на поле с изображением пара, выходящего из утюга и т.д.



Игра «Природный и рукотворный мир»

Цель: совершенствовать умение детей делить объекты окружающего мира на природные и рукотворные группы, объяснять такое деление.

Ход: необходимо распределить появляющиеся карточки с изображением предметов. Предметы, которые относятся к природному миру, поместите на поле с надписью «ПРИРОДА», а предметы, которые относятся к рукотворному миру - на поле с надписью «РУКОТВОРНЫЙ МИР».



Игра «Горячее – холодное»

Цель: совершенствовать умение определять температурные качества веществ и предметов.

Ход: необходимо распределить появляющиеся карточки с изображением предметов. Предметы, которые имеют высокую температуру (горячие) поместить на поле с изображением солнца, а предметы, которые имеют низкую температуру (холодные), поместить на поле с изображением снежинки.



Игра «Тяжелый - легкий»

Цель: совершенствовать умение группировать предметы по весу (легкие — тяжелые).

Ход: необходимо распределить появляющиеся карточки с изображением предметов. Предметы, которые легкие поместить на поле с изображением мышки, а предметы, которые тяжелые, поместить на поле с изображением слона.



The illustration shows a game board divided into three vertical sections. The left section is light green and labeled 'ЛЁГКИЙ' (Light) at the top, featuring a cartoon mouse on a seesaw. The right section is light pink and labeled 'ТЯЖЁЛЫЙ' (Heavy) at the top, featuring a cartoon elephant on a seesaw. In the center, a hand is pointing to a card with a tank and a question mark. To the right of the board is a large QR code.

Найди пару

Игра «Какие цвета смешали?»

Цель: формировать знания по цветоведению: названия цветов, какие цвета нужно смешать, чтобы получить нужный.

Ход: необходимо выбрать карточку с изображением цвета и соединить с карточкой, на которой изображены два цвета, с помощью которых был создан цвет.

13

The image displays a collection of cards on a yellow background, each showing a color and its constituent colors. A hand is pointing to a card with a blue color and two blue containers. The cards are:

- ЖЕЛТАЯ + СИНИЯ = ОРАНЖЕВЫЙ
- ЖЕЛТАЯ + КРАСНАЯ = ОРАНЖЕВЫЙ
- СЕРЫЙ
- БЕЛАЯ + КРАСНАЯ = РОЗОВЫЙ
- БЕЛАЯ + ЧЕРНАЯ = СЕРЫЙ
- КРАСНАЯ + СИНИЯ = ФИОЛЕТОВЫЙ
- БЕЛАЯ + СИНИЯ = СИНИЙ
- СИНИЙ + ЖЕЛТЫЙ = ОРАНЖЕВЫЙ
- СИНИЙ + БЕЛАЯ = СИНИЙ
- СИНИЙ + КРАСНЫЙ = ФИОЛЕТОВЫЙ
- СИНИЙ + БЕЛАЯ = СИНИЙ









To the right of the cards is a large QR code.


Угадай-ка

Игра «Все ли притягивает магнит?»

Цель: совершенствовать знания о свойстве магнита притягивать железные предметы.

Ход: необходимо выбрать вкладку с изображением магнита и открыть все карточки, с изображением предметов, которые притягивает магнит, затем открыть вкладку с изображением магнита с запрещающим знаком и открыть карточки, с изображением предметов, которые не притягивает магнит. Например, выбрав вкладку с изображением магнита, соответственно открываем – ножницы, скрепки и т.д.

 ДЕРЕВЯННАЯ ЛОЖКА	 БОЛТЫ И ГАЙКИ	 КАРАНДАШ	 НОЖНИЦЫ
 СКРЕПКИ	 ОДЕЖДА	 ЛОЖКА	 БУМАГА



Игра «Живое – неживое»

Цель: совершенствовать умение детей делить объекты окружающего мира на живое и не живое, объяснять такое деление.

Ход: необходимо выбрать вкладку с рисунком живая природа и открыть все карточки, с изображением живого, затем открыть вкладку с рисунком неживая природа и открыть карточки, с изображением неживой природы. Например, выбрав вкладку с рисунком живая природа, соответственно открываем – заяц, рыба и т.д.

 МЕСЯЦ И ЗВЕЗДЫ	 СОЛНЦЕ	 ГОРЫ	 СЛОН
 КАМНИ	 ЗАЯЦ	 МОРЕ	 БАБОЧКА
 ВОРОБЕЙ	 РАДУГА	 РЫБА	 ДЕРЕВО




Игра «Узнай материал»

Цель: совершенствовать знания о материалах рукотворного мира.

Ход: необходимо выбрать вкладку с изображением стекла и открыть все карточки, с изображением предметов из стекла, затем открыть вкладку с изображением дерева и открыть карточки, с изображением предметов из дерева и т.д.

Wood	Stone	Metal	Glass	Paper	Fabric
Shirt	Stack of stones	Watering can	Bench	Table	Safety pin
Fork	Kettle	Key	Scissors	Sweater	Door
House	Boots	Glass	Soap	Bucket	Pants
Lock	Duck	Fence	Bowl	Pitcher	Magnifying glass

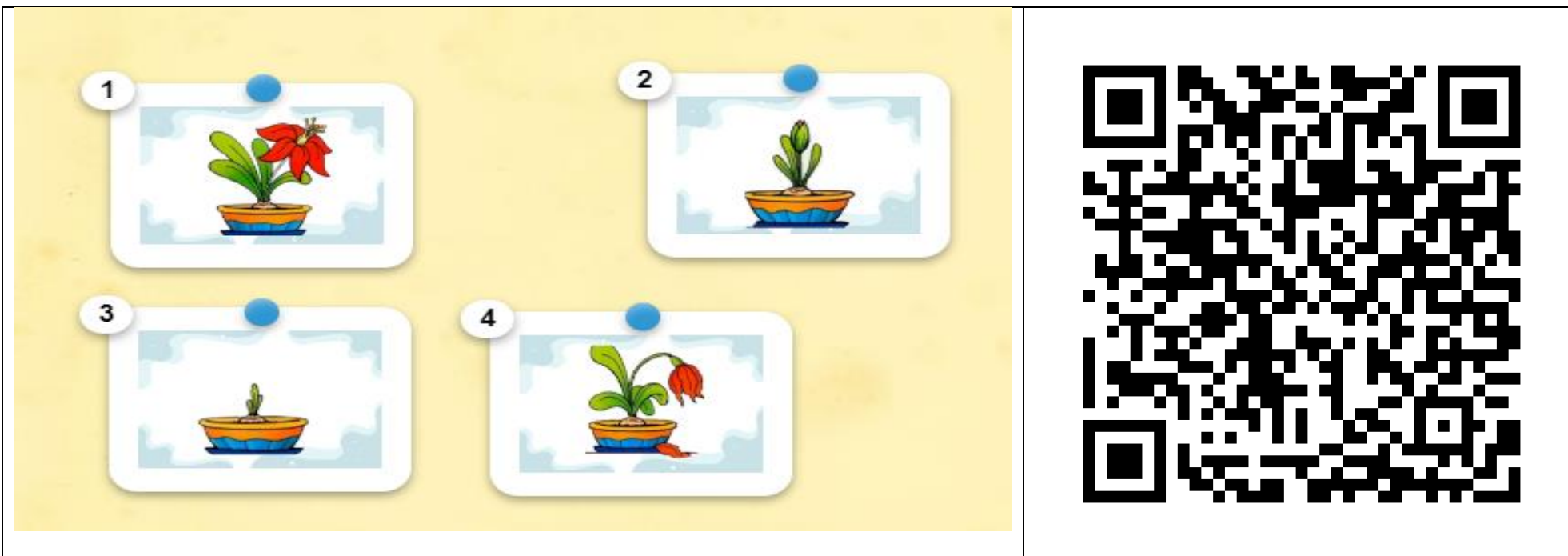


Простой порядок

Игра «Что сначала, что потом?»

Цель: совершенствовать умение определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход: установите порядок событий, как растет и развивается комнатное растение.



The image displays a sequence of four numbered cards (1-4) illustrating the stages of a plant's growth in a pot, and a QR code.

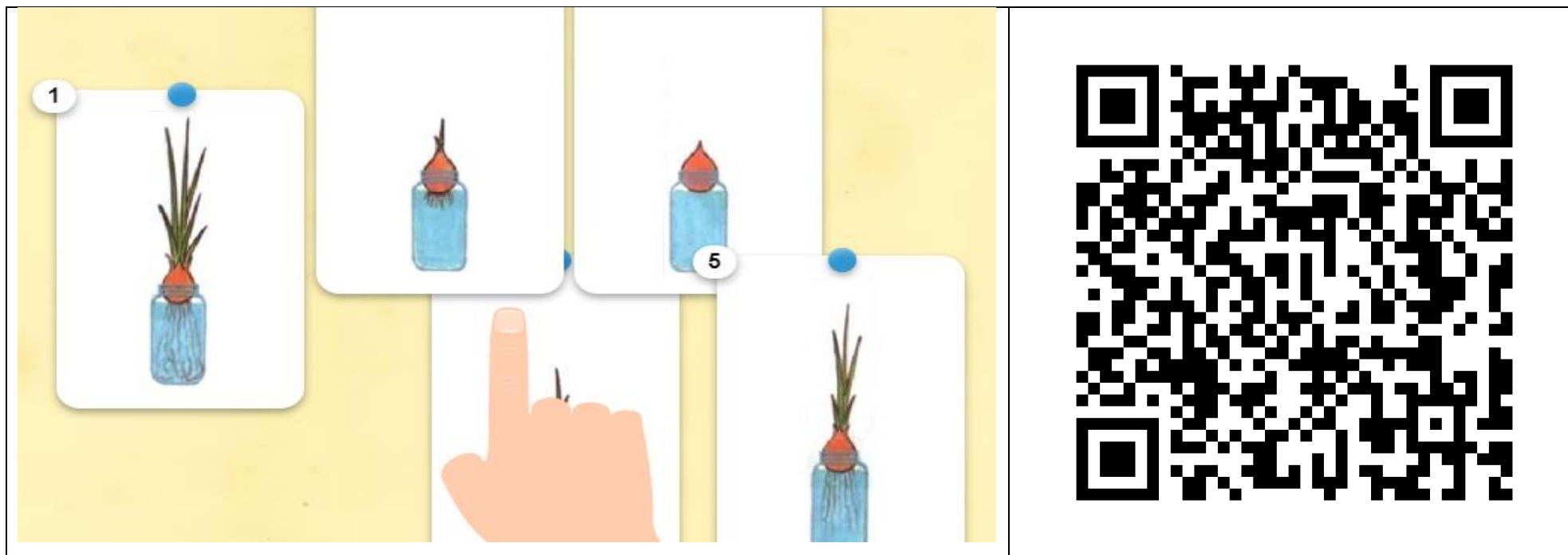
- Card 1:** A fully developed plant with large green leaves and a large red flower.
- Card 2:** A small seedling with two green leaves and a small green bud.
- Card 3:** A small seedling with two green leaves and a small green bud.
- Card 4:** A small seedling with two green leaves and a small green bud.

The QR code is located to the right of the cards.

Игра «Расставь по порядку»

Цель: совершенствовать умение определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход: установите порядок событий, как растет и развивается лук.



Викторина с выбором правильного ответа

Игра «Что лишнее?»

Цель: совершенствовать знания детей о материалах, из которых изготавливаются окружающие предметы; представление о рукотворном мире и мире природы.

Ход: необходимо найти лишнюю картинку и объяснить почему она лишняя?

1 / 6

Что лишнее?













Игра «Четвертый лишний?»


Цель: совершенствовать знания детей о свойствах материалов, из которых изготавливаются окружающие предметы.

Ход: необходимо из четырех картинок выбрать 3, на которых изображены свойства данного материала рукотворного мира или мира природы.

1 / 5

КАКИМИ СВОЙСТВАМИ
ОБЛАДАЕТ ВОДА?

<input type="checkbox"/>	 <p>БЕСЦВЕТНЫЙ</p>	<input type="checkbox"/>	 <p>МАГНИТИТСЯ</p>
<input type="checkbox"/>	 <p>БЕЗ ВКУСА</p>	<input type="checkbox"/>	 <p>БЕЗ ЗАПАХА</p>













Парочки


Игра-мемори «Приборы для опытов и экспериментов»

Цель: совершенствовать знания детей о предметах необходимых для экспериментальной деятельности.

Ход: картинки с предметами – помощниками для проведения экспериментов и опытов перемешались. У каждой картинки есть своя пара (они одинаковые). Найдите ее и когда картинки совпадут, то они исчезнут.

21

Ходы: 1				
				
				



Заключение

Благодаря онлайн - играм, дети, которые обычно не отличались высокой активностью на занятиях, стали активно высказывать свое мнение, рассуждать.

Применение новых приёмов, а именно онлайн – игр для объяснения и закрепления, делает образовательную деятельность интереснее и познавательнее.

Могу с уверенностью сказать, применение онлайн - игр способствует развитию познавательных способностей детей и повышению качества подготовки будущих первоклассников к обучению в школе.

Список используемых источников

Картинки, использованные в онлайн – играх.

1. Взяты из интернета и находятся в свободном доступе.
2. Созданы с помощью интернет-платформы Canva.