

## Рецензия

на авторскую компьютерную дидактическую игру  
для детей младшего дошкольного возраста «Найди мой домик»

Анализируя содержание дидактической игры «Найди мой домик» для детей младшего дошкольного возраста за авторством воспитателя МБДОУ ДС № 28 «Светлячок» г. Туапсе Оксаны Юрьевны Давыдовой можно отметить, что «Найди мой домик» – это электронная, компьютерная дидактическая игра, созданная с помощью программы PowerPoint для детей 3-4 лет.

Игра состоит из семи слайдов, на каждый из которых помещено изображение среды обитания или жилища различных видов животных, насекомых, птиц, рыб. В нижней части экрана представлены два варианта живого существа. Ребенок самостоятельно или с помощью взрослого движением «мышки» определяет животное или насекомое, которое живет в данной среде обитания или жилище. Если картинка выбрана правильно, то животное перемещается в свой «домик», а в процессе передвижения животного по экрану монитора звучит приятный звук. Если задание выполнено неверно, то животное остаётся на своём месте без движения, и звучит характерный щелчок. Переход от слайда к слайду осуществляется щелчком «мышки». В данной игре дети младшего дошкольного возраста знакомятся со средой обитания животных, насекомых, птиц, рыб, а также закрепляют и систематизируют свои знания о них. К игре «Найди мой домик» автор прикладывает рекомендации по использованию, в которых прописаны идея и цели предложенной игры, подробно и доступно объяснён алгоритм её проведения. Здесь же автор прописывает гимнастику для глаз «Открываем глазки – раз...».

Основная идея игры «Найди мой домик» – формирование у детей понимания того, что положительный результат в игре возможен лишь благодаря проявленным усердию, терпению и настойчивости в достижении собственных целей. Данная игра является беспроигрышной. В её итоге дети обязательно приходят к правильному ответу, что поднимает их самооценку и стимулирует к обучению.

Играя в «Найди мой домик», дети начинают лучше воспринимать окружающий мир, быстрее ориентироваться в мире животных (сравнивают домики, группируют животных по средам их обитания, расширяют знания о различных видах животных, формируют умение соотносить изображение живого существа с его местом обитания, правильно называют его). У детей начинает развиваться так называемая знаковая функция сознания.

Материалы данной игры созданы с учётом возрастных и психологических особенностей детей 3-4 лет.

Преимущество данной игры заключается в том, что она поможет развить у детей аналитические способности, логическое мышление, связную речь, воображение, память; сформировать познавательный интерес.

Представленная игра может быть интересна не только аудитории детей 3-4 лет, воспитателям и родителям, но и педагогам-психологам дошкольных

образовательных организаций, так как является универсальным материалом для развития у детей процессов логического мышления, как основы интеллектуального развития.

Содержание игры полностью соответствует её наименованию.

Данную авторскую компьютерную дидактическую игру рекомендую для использования в практической работе дошкольных образовательных организаций в образовательной деятельности по познавательному развитию детей, а также в самостоятельной деятельности детей.

02.03.2020 г.

Заместитель директора по УВР  
ГБПОУ КК ТСПК г. Туапсе  
кандидат педагогических наук

Подпись удостоверяю  
Начальник отдела кадров  
ГБПОУ КК ТСПК г. Туапсе



А.М. Халилов

С.В. Витюк