**ПРОТОКОЛ**
оценивания материла
дистанционного конкурса образовательных
интерактивных игр «Күш - білімде»

«23» октября 2026 года

**Присутствуют: 21 человек**
**Председатель:**
**Секретарь:** Бугубаева А.Д., методист УМЦ РО КО
**Члены комиссии:**
Серік Г.Б., методист УМЦ РО КО
Штеер А.Ю., методист КГКП «Ясли-сад «Балапан» Осакаровский район;
Омарова А.С., методист КГКП «Ясли-сад «Алданыш» города Караганда;
Габайдуллина Ю.А., директор КГКП «Ясли-сад «Ботагоз» города Шахтинск;
Макашева М.Р., методист КГКП «Ясли-сад «Айсұлу» города Караганда;
Житенева С.В., воспитатель КГКП «Ясли-сад «Снегурочка», город Шахтинск;
Кубеева Р.Ж., методист КГКП «Ясли-сад «Жұлдыз» города Темиртау;
Сулейменова А.А., методист ГУ «Отдел образования города Балхаш»;
Бақтыбаева Қ.Д., заведующий КГКП «Ясли-сад «Балбөбек» Шетский район;
Аушева И.С., учитель - логопед КГКП «ясли-сад Снегурочка» города Шахтинска;
Юрова О.В., методист КГКП «Ясли-сад «Дельфинчик» города Темиртау;
Лунева Ж.В.,заместитель директора по учебной работе КГУ «Специальный ясли-сад «Бөбек» Абайского района;
Ильчикаева О.Н., воспитатель КГКП «Детский сад «Күншуақ» города Балхаш;
Тур О.В., методист КГКП «Ясли-сад «Ақниет» города Караганда;
Коспанова А.А, методист КГУ «Специальный детский сад «Аққу» города Темиртау;
Шайгозова А.М., методист КГКП я/с «Алпамыс» города Балхаш;
Касымова Ж.Е., учитель казахского языка КГКП «Ясли-сад «Балбөбек» города Караганда;
Топарова Д.Б., методист КГКП я/с «Малыш» города Сарань;
Конхашева Г.М., педагог казахского языка КГКП «Ясли-сад «Арман» города Караганда;
Тлесова А.Н., директор КГКП «Ясли-сад «Қуаныш» города Темиртау;

На основании Положения областного дистанционного педагогического конкурса «Күш - білімде» (далее Конкурс), целью которого является: формирование профессиональных компетенций педагогов по созданию дидактического оснащения образовательного процесса, а также развития потенциала детской интерактивной игры, как средства обучения и воспитания в рамках дистанционного обучения детей, выявления успешного опыта применениии ИКТ в образовательном процессе, популяризации лучших методических разработок, координаторами были изучены и оценены по критериям Конкурса предоставленные материалы в соответствии с этапами Конкурса:
1 этап конкурса: приём конкурсных работ городскими и районными отделами образования, оценка конкурсных материалов, определение победителей на уровне города/района.

Выступила Бугубаева А.Д., методист УМЦ РО КО с предложением рассмотреть и вынести решения о рассмотренных материалах принятых на конкурс и вынести на обсуждение воспрос о соответствии работ согласно Положения конкурса «Күш - білімде. На конкурс представлено 62 материала интереактивных игр:

Справочно:
Караганда – 26
Сарань – 2
Темиртау -2
Шахтинск –4
Балхаш-4
Абайский район-3
Шетский район – 3
Актогайский район-4
Каркаралинский район-2
Бухар Жырауский район-1
Нуринский район-1
Осакаровский район -10

Распределение рассмотрения конкурсных материалов членами творческой группы по регионам:

**г. Караганда** – Штеер А.Ю., Габайдулина Ю.А., Юрова О.В., Бақтыбаева Қ.Д.
**Бухар Жырауский-** Житинева С.В**.**
**Шетский район**- Омарова А.С., Макашева М.Р., Стефанович М.А.
**Каркаралинский район**- Касымова Ж.Е.
**г. Темиртау** – Топарова Д.Б.
**г.Сарань –** Аушева И.С.
**г.Шахтинск-** Тур О.В.
**Осакаровский район-** Ильчикаева О.Н., Лунева Ж.В.
**Нуринский район-** Коспанова А.А.
**Абайский раойн-** Кубеева Р.Ж., Сулейменова А.А**.**
**Актогайский район-** Шайгозова А.М. Тлесова А.Н.
**г. Балхаш-** Конхашева Г.М.

| № | ФИО участника полностью | Формат игры | Рекомендовано/не рекомендовано | Причины |
|---|---|---|---|---|
| **г. Караганда** | | | | |
| 1. | Егінбаева Ләйлім Бақтыбайқызы, воспитатель ДМЦ «Азбука» | «Математическое путешествие» (Интерактивная математическая игра для детей 3–4 лет) **Презентация,18 слайдов** | **Не рекомендовано** Не рекомендована в связи с недостаточной инновационностью, низкой дидактической ценностью и ограниченной интерактивностью. Игра выполнена в формате стандартной презентации PowerPoint, а задания требуют обязательного прочтения педагогом, что не позволяет детям самостоятельно выполнять игровые действия. Используемые технологии ограничиваются переходами между слайдами с правильными и неправильными ответами. Отсутствуют оригинальные игровые механизмы, вариативность заданий и новые формы взаимодействия. Представленная разработка не обеспечивает достаточной самостоятельной познавательной активности детей и не демонстрирует выраженной педагогической новизны. | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 2 б.** Используется стандартная технология Power Point.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 1 б.** Задания необходимо читать, дети не смогут<br>3. **Оригинальность содержания игры — 1 б**. Задания необходимо читать, дети самостоятельно поиграть не смогут.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 1 б**. Новизна методики не раскрыта, при повторном прохождении ответы не меняются.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б**. Интерфейс в значительной степени требует чтения педагогом и не рассчитан на самостоятельное использование ребёнком.<br>6. **Доступное описание правил игры — 5 б**.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 5 б**<br>8. **Доступность управления игрой — 2 б**. Чтобы играть, нужно обязательно читать задание.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Новых технологий нет, обычная презентация.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание** — **4 б**.<br>11**. Глубина, проработанность используемых технологий** — **2 б.** Реализованы гиперссылки на слайды правильного/неправильного ответа.<br>**Всего баллов: 26 баллов** |
| 2. | Искакова Айжан Сериковна, Абдильдина Мереке Кенесбековна Воспитатели, КГКП я/с «Айгерім» | «Мәреге кім бірінші жетеді?» Интерактивті ойыны **Презентация, 15 слайдов** | **Не рекомендовано** Представляет собой интерактивную игру, направленную на развитие пространственной ориентировки, внимания и логического мышления детей. В презентации реализованы игровое поле, стрелки направления движения и элементы управления.<br>Вместе с тем при экспертизе выявлены существенные недостатки методического сопровождения. В описании отсутствует возрастная категория детей, не раскрыты конкретные правила интерактивного взаимодействия, образовательные | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 3 б.**<br>Игра разработана в PowerPoint с использованием интерактивных элементов. Предусмотрены выбор и размещение стрелок, а также реакция игровых объектов на правильные и неправильные действия. Вместе с тем применены стандартные возможности программы, оригинальные цифровые решения и принципиально новые механизмы взаимодействия не представлены.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>Игра направлена на развитие пространственной ориентировки, внимания и логического мышления. Однако в методическом описании не определены конкретные образовательные задачи, связанные с правильным расположением стрелок. Не раскрыто, какие именно знания и умения формируются в процессе игры и каким образом определяется результат их освоения. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | задачи и способы оценки результатов. Методическое описание не полностью соответствует содержанию игры: вместо конкретного механизма размещения стрелок представлен общий порядок проведения соревнования.<br>Содержание ограничено одним типом игровых действий. Не предусмотрены уровни сложности, разнообразные задания и специальные формы совместного взаимодействия детей. Использование цифровых технологий не демонстрирует выраженной инновационности. | 3. **Оригинальность содержания игры — 2 б.**<br>Игровая задача предполагает достижение финиша посредством правильного расположения стрелок. Однако подобный способ построения маршрута является распространённым при развитии пространственного мышления. В оформлении используются готовые изображения персонажей. Оригинальная авторская игровая механика выражена недостаточно.<br>4**. Практическая значимость и новизна — 3 б.**<br>Игра может применяться для развития пространственной ориентировки, определения направлений движения и логического мышления. Предусмотрена возможность повторного прохождения. Однако методическое описание не содержит конкретных рекомендаций по использованию игры в образовательном процессе, усложнению заданий и учёту индивидуальных возможностей детей.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 1 б.**<br>В методическом описании не указана возрастная группа, для которой предназначена игра. Выполнение заданий на последовательное расположение стрелок требует определённого уровня сформированности пространственных представлений. Отсутствие возрастной адресности не позволяет установить соответствие содержания возможностям детей и задачам Типовой учебной программы дошкольного воспитания и обучения.<br>6. **Доступное описание правил игры — 2 б.**<br>В презентации представлены правила расположения стрелок и действия при правильном или неправильном ответе. Однако в методическом описании эти правила не раскрыты. Не конкретизированы последовательность действий ребёнка, порядок выполнения заданий и способы педагогического сопровождения. Имеются расхождения между методическим описанием и фактическим игровым процессом.<br>7**. Соответствие техническим требованиям — 4 б.**<br>Игра представлена в формате PowerPoint, предусмотренном Положением конкурса. Размер файла соответствует установленным ограничениям. В презентации имеются игровое поле, стрелки и кнопки управления. Однако полноценная работоспособность всех интерактивных элементов на различных устройствах отдельно не подтверждена.<br>8. **Доступность управления игрой — 3 б.**<br>Предусмотрены кнопки начала, повторного запуска, возвращения на главную страницу и завершения игры. Игровое взаимодействие осуществляется посредством выбора стрелок. Однако наличие |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | нескольких элементов управления и графических объектов на игровом поле может затруднять самостоятельную ориентировку ребёнка. Для выполнения заданий требуется предварительное объяснение педагога.<br>9. **Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 1 б.**<br>Игра содержит соревновательный элемент, предполагающий правильное и быстрое выполнение заданий. Однако специальные формы совместной деятельности, взаимопомощи и взаимодействия детей не разработаны. Несмотря на заявленные задачи воспитания организованности и сотрудничества, конкретные игровые действия для их достижения не представлены. Варианты взаимодействия с родителями отсутствуют.<br>10. **Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 1 б.**<br>Методическое описание содержит актуальность, цель, задачи, общий ход игры и ожидаемые результаты. Однако отсутствуют сведения о возрасте детей, оборудовании, конкретных интерактивных действиях и методических рекомендациях. Описание носит обобщённый характер и не раскрывает фактический игровой механизм размещения стрелок. Содержание документа не полностью соответствует представленной игре.<br>11**. Глубина, проработанность используемых технологий — 3 б.**<br>Возможности PowerPoint использованы для создания интерактивного игрового поля с размещением стрелок и реакцией на действия игрока. Вместе с тем не предусмотрены уровни сложности, разнообразные задания, фиксация достижений ребёнка и автоматизированная оценка результатов. Технологические возможности реализованы частично.<br>**Всего баллов: 25 баллов** |
| 3. | Жамкеева Айдана Несипбаевна, Абдырахманова Айман Қойшибековна воспитатели, КГКП я/с «Айгөлек» | «Ойлан тап» 5-6 жастағы балаларға арналған интерактивті ойын wordwall.net | **Не рекомендовано**<br>Представленная работа имеет образовательную направленность, однако не отвечает требованиям областного конкурса авторских интерактивных игр.<br>Наиболее существенным нарушением является размещение представленного ресурса в открытом интернете до проведения конкурса, что противоречит пункту 7.5 Положения. Дополнительно | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 1 б.**<br>Игра создана с использованием готового шаблона платформы Wordwall. Собственные технические решения и оригинальные интерактивные механики не представлены. Возможности ИКТ ограничиваются открытием карточек с вопросами.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>Вопросы направлены на узнавание национальных традиций и игр. Образовательная направленность присутствует, однако задания преимущественно проверяют имеющиеся знания. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | установлено несовпадение имени владельца ресурса на Wordwall с фамилиями участников, указанными в заявке. Авторство конкурсантов представленными материалами не подтверждено.<br>Содержание ограничивается пятью традиционными вопросами о национальных традициях. Используется готовый шаблон, отсутствуют оригинальные игровые механики и автоматическая проверка ответов. Методическое описание не раскрывает подробно организацию и проведение представленной игры. | Последовательное формирование новых представлений и закрепление материала не предусмотрены.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 0 б.**<br>Конкурсный ресурс уже опубликован на платформе Wordwall под именем пользователя Aygerim9803. Заявленные авторы не совпадают с указанным владельцем ресурса. Самостоятельная авторская разработка представленных участников не подтверждена.<br>Open the box<br>4. **Практическая значимость и новизна — 1 б.**<br>Материал может применяться при беседах о национальных ценностях. Однако используется готовый шаблон с традиционными вопросами. Новые методические приёмы и оригинальные игровые решения отсутствуют.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б.**<br>Тематика национальных традиций соответствует воспитательным задачам детей 5–6 лет. Вместе с тем отдельные вопросы требуют предварительных знаний о конкретных обрядах. Задания не предусматривают постепенного усложнения и дополнительных возрастных подсказок.<br>6. **Доступное описание правил игры — 2 б.**<br>Указано, что ребёнок должен открыть игру и выбрать правильный ответ. Однако последовательность проведения, особенности использования шаблона «Open the box» и действия педагога при неправильном ответе подробно не раскрыты.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 0 б.**<br>Представлена ссылка на ранее опубликованный интернет-ресурс. Файл самостоятельной конкурсной игры не предоставлен. Кроме того, наличие работы в открытом доступе противоречит пункту 7.5 Положения.<br>8. **Доступность управления игрой — 3 б.**<br>Интерфейс Wordwall позволяет открывать карточки нажатием. Управление достаточно простое. Однако самостоятельное выполнение заданий детьми ограничено необходимостью чтения вопросов, а автоматическая проверка ответов в выбранном шаблоне не предусмотрена.<br>9. **Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие — 1 б.**<br>В описании заявлены индивидуальная и групповая формы работы. Однако фактически игра предполагает открытие вопросов и устные ответы. Новые формы взаимодействия, совместные игровые действия и продуктивные задания не представлены. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 10. **Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 1 б.**<br>Описание содержит название, возраст, оборудование и общие методические положения. Однако значительная часть текста посвящена рассуждениям о пользе игры. Конкретный ход пяти заданий, ожидаемые ответы и особенности их проведения не раскрыты.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 1 б.**<br>Используется стандартный шаблон Wordwall без дополнительной технической разработки. Не предусмотрены программируемая обратная связь, уровни сложности, адаптивные задания и авторские механизмы взаимодействия.<br>**Всего баллов: 14 баллов** |
| 4. | Итжанова Бакытжан Тлеубековна воспитатель, КГКП я/с «Ақбота» | «Жол белгілері мен ережелері елінде» интерактивалық ойыны<br>**Презентация, 50 слайдов** | **Не рекомендовано**<br>Не рекомендована в связи с недостаточной инновационностью, ограниченной дидактической ценностью и отсутствием оригинальных интерактивных механизмов. Разработка выполнена в формате стандартной презентации PowerPoint и по характеру заданий больше соответствует настольной дидактической игре, перенесённой в цифровой формат. Большое количество слайдов и текстовой информации требует постоянного сопровождения педагога, что затрудняет самостоятельное выполнение заданий детьми дошкольного возраста. Интерактивность ограничивается переходами между слайдами с правильными и неправильными ответами. Отсутствуют вариативность заданий, новые формы игровой деятельности и выраженная методическая новизна. Работа не обеспечивает достаточной самостоятельной познавательной активности детей и не раскрывает | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 2 б.** Используется стандартная технология Power Point, больше подходит для настольной дидактической игры<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.** Большое количество слайдов и текст<br>3. **Оригинальность содержания игры — 2 б**. Задания необходимо читать, дети самостоятельно поиграть не смогут.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 2 б**. Новизна методики не раскрыта, при повторном прохождении ответы не меняются.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б**. Интерфейс в значительной степени требует чтения педагогом и не рассчитан на самостоятельное использование ребёнком.<br>6. **Доступное описание правил игры — 5 б**.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 5 б.**<br>8. **Доступность управления игрой — 2 б**. Чтобы играть, нужно обязательно читать задание.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Новых технологий нет, обычная презентация.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание** — **4 б**.<br>11**. Глубина, проработанность используемых технологий** — **2 б.** Реализованы гиперссылки на слайды правильного/неправильного ответа.<br>**Всего баллов: 27 баллов** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | образовательные преимущества использования цифровых технологий. | |
| 5. | Омар Сәния Қабылтайқызы, Әмірғалы Айсұлу Сәулеғалиқызы воспитатели, КГКП я/с «Алданыш» | «Көңілді кір жуатын бөлме» интерактивті ойыныны | **Рекомендовано**<br>В игре реализованы пять взаимосвязанных этапов, направленных на формирование у детей первоначальных представлений о чистоте, уходе за одеждой и последовательности бытовых действий. Использование интерактивных объектов позволяет ребёнку непосредственно участвовать в игровом процессе, а не только наблюдать за демонстрацией. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 4 б.**<br>Игра разработана в формате самостоятельного HTML-приложения с интерактивными объектами, анимацией движения одежды, запуском стиральной машины и последовательным изменением игровых ситуаций. Использованы встроенные видеоматериалы и звуковое сопровождение. Однако действия ребёнка преимущественно сводятся к нажатию на предметы, без необходимости самостоятельного выбора правильного решения.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 3 б.**<br>Содержание направлено на формирование представлений о бытовых действиях, развитие внимания, зрительно-моторной координации и навыков самообслуживания. Последовательность действий соответствует заявленной цели. Однако задачи по различению цветов, чистой и грязной одежды реализованы преимущественно через рассматривание изображений. Специальные задания на самостоятельное распознавание и выбор предметов по заданному признаку отсутствуют.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 3 б.**<br>Представлена целостная игровая ситуация с последовательным выполнением бытовых действий. Отличительной особенностью является объединение сбора одежды, стирки и одевания куклы в одном интерактивном приложении. Вместе с тем тема стирки и ухода за одеждой уже используется в детских развивающих играх. стирка игра стирка одежды+1<br>Точного совпадения представленного HTML-файла в проведённом поиске не выявлено, однако полная оригинальность разработки не подтверждена.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 4 б.**<br>Игра может использоваться при формировании культурно-гигиенических навыков, представлений о чистоте и бережном отношении к одежде. Предусмотрено применение на компьютере и сенсорном устройстве, а также возможность повторного прохождения. Практическая значимость достаточно высокая, однако содержание не предусматривает переноса полученных знаний в специально организованные реальные бытовые действия.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б.**<br>Использованы яркие изображения, крупные игровые объекты, короткие задания и понятная последовательность действий. Это |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | соответствует особенностям восприятия детей младшего дошкольного возраста. Однако прохождение пяти этапов с двумя видеовставками может быть продолжительным для детей двух лет. В методическом описании не определена рекомендуемая продолжительность игры, а самостоятельное выполнение требует сопровождения взрослого.<br>6. **Доступное описание правил игры — 4 б.**<br>Правила представлены последовательно, подробно описаны все пять этапов и действия ребёнка. Указаны способы запуска игры и перехода между заданиями. Вместе с тем не разъяснено, что ребёнку достаточно нажать на любой предложенный предмет, после чего он автоматически перемещается в нужное место. Это ограничение игровой механики не отражено в описании.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 5 б.**<br>Игра представлена в допустимом компьютерном формате HTML. Объём файла составляет около 4,3 МБ, что соответствует ограничениям Положения. Изображения, видеоматериалы и программный код встроены в один файл. Реализованы управление звуком, повторный запуск, полноэкранный режим и адаптация интерфейса к размеру экрана. По структуре файла основные технические требования соблюдены.<br>8. **Доступность управления игрой — 4 б.**<br>Игровые действия выполняются нажатием на крупные изображения одежды и кнопки управления. Предусмотрены визуальные подсказки, анимация выполненного действия и возможность повторного запуска. Однако на небольшом экране при сохранении формата 16:9 отдельные элементы могут уменьшаться, что затрудняет взаимодействие детей двух лет с цифровыми объектами.<br>9. **Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 3 б.**<br>Игра предусматривает взаимодействие ребёнка с цифровыми объектами и сопровождение педагога или родителя. В методическом описании предложены вопросы для обсуждения выполненных действий. Однако специальные механизмы совместной деятельности детей не реализованы, а взаимодействие преимущественно ограничивается индивидуальным выполнением заданий при поддержке взрослого. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 10. **Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 4 б.**<br>Методическое описание имеет логичную структуру, содержит цель, задачи, возрастную группу, последовательность пяти этапов, методы и рекомендации. Содержание описания в основном соответствует программной реализации игры. Вместе с тем недостаточно раскрыты способы проверки достижения ожидаемых результатов, продолжительность игровой деятельности и особенности оценки самостоятельных действий ребёнка.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 4 б.**<br>Игра представляет собой программно-реализованное интерактивное приложение. Предусмотрены анимированное перемещение объектов, изменение состояния игровых элементов, последовательное прохождение этапов, имитация работы стиральной машины и звуковые эффекты. Однако отсутствуют проверка правильности действий ребёнка, вариативные задания и адаптивные уровни сложности. Все выбранные предметы автоматически перемещаются в заданное место независимо от способа выбора.<br>**Всего баллов: 41 баллов** |
| 6. | Садикова Динара Кабдуалиевна, Серикова Аяулым Серікқызы воспитатели, КГКП я/с «Алданыш» | «Бірге жақсы болайық»<br>(4 жастағы балаларға арналған интерактивті ойыны) | **Рекомендовано**<br>Представляет собой самостоятельную образовательную интерактивную игру, направленную на формирование нравственных качеств, навыков безопасного поведения и экологической культуры у детей дошкольного возраста. В разработке реализованы разнообразные интерактивные действия: выбор правильных поступков, выполнение ситуационных заданий, сортировка отходов, получение обратной связи и накопление наград. Содержание игры соответствует воспитательным направлениям «Адал азамат», «Таза Қазақстан» и «Заң мен тәртіп». Использование цифровых технологий обеспечивает активное участие ребёнка в игровом процессе. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 4 б.**<br>Игра разработана в формате самостоятельного HTML-приложения с использованием анимации, звукового сопровождения, интерактивного выбора и программируемой обратной связи. Реализованы задания на определение правильных поступков и сортировку отходов с перемещением объектов. Однако большинство игровых ситуаций основано на традиционном выборе правильного ответа. Принципиально новые способы цифрового взаимодействия не представлены.<br>2**. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 4 б.**<br>Содержание направлено на формирование у детей представлений о честности, доброте, соблюдении правил дорожного движения и бережном отношении к окружающей среде. Задания предполагают выбор правильного поведения в конкретных ситуациях и распределение отходов по категориям. Вместе с тем большинство нравственных ситуаций предполагает выбор готового решения без объяснения ребёнком причин своего поступка. Это ограничивает возможности развития самостоятельного рассуждения и осознанного отношения к изучаемым ценностям. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 3. **Оригинальность содержания игры — 3 б.**<br>В одной игре объединены воспитательные направления «Адал азамат», «Таза Қазақстан» и «Заң мен тәртіп». Представлены тематические ситуации, мультимедийные персонажи, задания на выбор правильного поведения и сортировку отходов. Однако подобные игровые задания широко используются в дошкольном образовании. Авторская оригинальность проявляется преимущественно в объединении нескольких воспитательных направлений в единый ресурс, а не в разработке принципиально новых игровых механизмов.<br>4**. Практическая значимость и новизна — 4 б.**<br>Игра может использоваться при реализации воспитательной работы по формированию нравственных качеств, экологической культуры и навыков безопасного поведения. Представленные ситуации связаны с повседневной жизнью детей и позволяют закреплять правила поведения через игровые действия. Однако способы переноса полученных знаний в реальные жизненные ситуации и организации последующей практической деятельности детей в методическом описании не раскрыты.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 4 б.**<br>В игре использованы яркие изображения, понятные жизненные ситуации, звуковое сопровождение и возможность повторного выполнения заданий. Основное содержание доступно детям 4 лет при педагогическом сопровождении. Однако отдельные понятия, связанные с честностью, ответственностью и соблюдением общественных правил, требуют дополнительных пояснений взрослого. Задание на сортировку четырёх категорий отходов предполагает предварительное ознакомление детей с соответствующими признаками.<br>6. **Доступное описание правил игры — 3 б.**<br>В методическом описании указано, что дети слушают вопросы, рассматривают изображения и выбирают правильные ответы. Однако не раскрыты особенности выполнения задания на сортировку отходов, включая перемещение предметов и выбор соответствующих контейнеров. Также отсутствует описание системы накопления наград и отдельных элементов управления. Правила представлены в обобщённом виде и не полностью отражают фактический игровой процесс.<br>7**. Соответствие техническим требованиям — 5 б.**<br>Игра представлена в формате HTML и является самостоятельным интерактивным приложением. В разработке использованы встроенные графические элементы, звуковое сопровождение, анимация, программируемая обработка ответов и система |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | поощрения. Предусмотрены переходы между игровыми этапами и возможность непосредственного взаимодействия ребёнка с цифровыми объектами. Основные технические решения реализованы последовательно и соответствуют формату образовательной интерактивной игры.<br>8**. Доступность управления игрой — 4 б.**<br>Игра предусматривает выбор ответов нажатием, перемещение предметов в соответствующие контейнеры, повторное прослушивание заданий и получение обратной связи. При неправильном выборе предоставляется возможность повторного выполнения действия. Однако отдельные интерактивные зоны недостаточно выделены визуально, что может затруднять самостоятельное управление игрой детьми 4 лет. Для освоения некоторых действий требуется предварительное объяснение педагога.<br>9. **Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 3 б.**<br>В игре используются ситуационные задания, предполагающие самостоятельный выбор ребёнком правильного поведения, а также интерактивная сортировка отходов. Данные формы способствуют вовлечению детей в образовательную деятельность. Однако специальные задания на совместное решение проблем, обсуждение поступков, взаимодействие детей между собой и участие родителей не предусмотрены. Продуктивное взаимодействие реализовано преимущественно через индивидуальную работу ребёнка с цифровым ресурсом.<br>10. **Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 3 б.**<br>Методическое описание содержит название, возрастную категорию, цель, задачи, основные этапы и ожидаемые результаты. Однако выявлено несоответствие между описанием и фактическим содержанием игры: в документе указана сортировка бумаги, пластика и металла, тогда как в приложении предусмотрены четыре категории отходов, включая органические. Кроме того, не раскрыты способы перемещения предметов, проверки ответов и накопления наград. Методические рекомендации по проведению отдельных игровых этапов представлены недостаточно подробно.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 4 б.**<br>Игра представляет собой многоэтапное HTML-приложение с программируемыми игровыми ситуациями, анимационными эффектами, звуковым сопровождением, системой наград и |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | механизмом перемещения объектов. Предусмотрены проверка правильности ответов и переходы между заданиями. Вместе с тем отсутствуют различные уровни сложности, адаптация заданий в зависимости от успешности действий ребёнка и дополнительные варианты прохождения игры.<br>**Всего баллов: 41 балл** |
| 7. | Гладских Татьяна Леонидовна, Буравлева Елена Владимировна воспитатели, КГКП я/с «Алмагүл» | «В мире домашних животных» (Интерактивная математическая игра для детей 4-5 лет) | **Не рекомендовано**<br>«Звериная академия. В мире домашних животных» направлена на закрепление представлений детей о домашних животных, их детёнышах и особенностях питания.<br>В презентации представлены традиционные дидактические упражнения, сопровождаемые анимационными эффектами и звуковыми элементами. Однако использование анимации не обеспечивает полноценной интерактивности образовательной игры.<br>В большинстве заданий ребёнок воспроизводит заранее подготовленные действия, а возможности самостоятельного выбора и проверки правильности ответа ограничены.<br>Содержание игры не отличается выраженной оригинальностью. Задания «Кто чей малыш?», «Найди лишнее», «Найди одинаковые картинки» и «Накорми животных» широко применяются в дошкольной практике. Новые игровые механизмы и инновационные способы организации познавательной деятельности не представлены.<br>В описании игры выявлено несоответствие количества слайдов фактически представленной презентации, недостаточно раскрыты механизмы интерактивного взаимодействия и способы определения образовательных результатов. | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 2 б.** Используется стандартная технология Power Point.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 1 б.** Нажимать надо строго по порядку, который заранее запрограммировали<br>3. **Оригинальность содержания игры — 1 б**. Задания простые для детей 4-5лет.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 1 б.** Новизна методики не раскрыта, при повторном прохождении ответы не меняются.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б**. Интерфейс требует выполнять задания по алгоритму и не рассчитан на самостоятельное использование ребёнком.<br>6. **Доступное описание правил игры — 5 б**.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 5 б.**<br>8. **Доступность управления игрой — 2 б**. Управление простое, нельзя отходить от установленных кнопок.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Новых технологий нет, обычная презентация.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание** — **4 б**.<br>11**. Глубина, проработанность используемых технологий** — **2 б.** Реализованы гиперссылки на слайды правильного/неправильного ответа.<br>**Всего баллов: 26 баллов** |
| 8. | Досмаганбетова Айнаш Ахметбековна, директор, | «Жасыл әлемнің құпиясы» («Тайна зелёной планеты») | **Не рекомендовано** | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 0 б.** Используется стандартная технология Power |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Тулегенова Гулнур Манатовна, методист, КГКП я/с «Алмагүл» | (интерактивной квест-игра для детей 5-6 лет) | Педагоги самостоятельно не вкладывались, пропустили через ИИ. В заявке указано два педагога, в презентации один. | Point.В описании указан возраст старший дошкольный, а цифрами показан возраст 5-6 – это предшкольный. Несоответствие возрастной категории.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 1 б.** В задании и правильный и неправильный ответ реагирует одинаковым звуковым сигналом.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 1 б**. Картинки красочные, вся презентация выполнена с помощью ИИ.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 1 б**. Новизна отсутствует, задания односложные для детей 5-6 лет.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 1**. Интерфейс требует выполнять задания по алгоритму и не рассчитан на самостоятельное использование ребёнком. Можно нажимать в любое место и задание будет выполненным.<br>6. **Доступное описание правил игры — 5 б**.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 5 б.**<br>8. **Доступность управления игрой — 2 б**. Управление простое, нельзя отходить от установленных кнопок.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Новых технологий нет, обычная презентация через ИИ, нет собственного вложения в игру.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание** — **4 б**.<br>11**. Глубина, проработанность используемых технологий** — **2 б.** Реализованы гиперссылки на слайды правильного/неправильного ответа.<br>**Всего баллов: 23 балла** |
| 9. | Кохно Наталья Дмитриевна, Асмакович Елена Петровна воспитатели КГКП я/с «Алпамыс» | «Под крылом заботы» (Интерактивная игра-викторина для детей 5-6 лет) | **Не рекомендовано**<br>Не рекомендована в связи с отсутствием инновационной составляющей, низкой дидактической ценностью и несоответствием сложности заданий возрастным возможностям детей 5–6 лет. Задания однотипны и сводятся преимущественно к выбору одного правильного ответа, не способствуют развитию самостоятельного мышления и поисковой активности. Отсутствует звуковое сопровождение инструкций, что затрудняет самостоятельное использование игры дошкольниками. Интерактивность ограничивается стандартными гиперссылками и | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 1 б.** Отсутствует звуковой сигнал, все необходимо читать.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 1 б.** Простые задания для детей 5-6 лет, необходимо выбрать один правильный ответ.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 1 б**. Оригинальность отсутствует, простота в заданиях.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 1 б**. Новизна отсутствует, задания односложные для детей 5-6 лет.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 1 б**. Интерфейс требует выполнять задания по алгоритму и не рассчитан на самостоятельное использование ребёнком. Можно нажимать в любое место и задание будет выполненным.<br>6. **Доступное описание правил игры — 5 б**.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 5 б.** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | появлением изображений, при этом механизм выполнения отдельных заданий допускает переход без правильного решения. Не предусмотрены разнообразные игровые действия, содержательная обратная связь и оригинальные методические приёмы. Работа не обеспечивает полноценной самостоятельной познавательной деятельности детей и не демонстрирует педагогической и технологической новизны. | 8. **Доступность управления игрой — 2 б**. Управление простое, нельзя отходить от установленных кнопок.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Новых технологий нет, появляется картинка безмолвного лесовичка<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание** — **4 б**.<br>11**. Глубина, проработанность используемых технологий** — **2 б.** Реализованы гиперссылки на правильного/неправильного ответа.<br>**Всего баллов: 24 балла** |
| 10. | Курмашева Жанерке Асхатовна, воспитатель, КГКП я/с «Бәйтерек» | «Сандарды таны» **Презентация из 12 слайдов** | **Не рекомендовано**<br>Содержание характеризуется однотипностью заданий, отсутствием оригинальной игровой концепции и ограниченным использованием возможностей интерактивных технологий.<br>Автором не представлено обязательное методическое описание игры, что является нарушением пунктов 7.1 и 7.2 Положения конкурса. Не раскрыты правила проведения игры, методы и формы организации деятельности, возрастная адресность и методические рекомендации. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 2 б.**<br>Игра создана в PowerPoint с использованием анимационных и звуковых элементов. Однако применяются стандартные способы представления заданий. Инновационные игровые механики и оригинальные способы использования цифровых технологий не представлены.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 3 б.**<br>Задания направлены на закрепление количественного счёта от 1 до 10 и соотнесение количества предметов с соответствующей цифрой. Обучающий эффект присутствует, однако все задания однотипны и не предусматривают усложнения, сравнения количества предметов или решения простых математических задач.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 1 б.**<br>Содержание построено на традиционном задании «Посчитай предметы и выбери цифру». Все десять заданий повторяют одну игровую механику, изменяются только изображения и количество предметов. Авторская игровая концепция не прослеживается.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Игра может использоваться педагогами для закрепления навыков счёта в дошкольной организации. Однако представленный материал не содержит новых методических решений и не отличается существенной новизной от традиционных цифровых упражнений по математике.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей** — **2 б.**<br>Использованы яркие, понятные детям изображения и доступные задания на количественный счёт. Вместе с тем конкретная возрастная группа не указана, что не позволяет в полной мере оценить соответствие содержания возрастным возможностям и программным задачам. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 6. **Доступное описание правил игры — 1 б.**<br>На втором слайде указаны цель, задачи и ожидаемые результаты. Однако правила игры, последовательность выполнения заданий, действия ребёнка и порядок выбора ответов не описаны. Отдельное методическое описание отсутствует.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 3 б.**<br>Работа представлена в формате PowerPoint, содержит графические и звуковые элементы. Файл доступен для просмотра. Вместе с тем обязательное методическое описание игры не представлено, что нарушает требования пунктов 7.1 и 7.2 Положения конкурса.<br>8. **Доступность управления игрой — 3 б.**<br>В игре предусмотрены анимационные эффекты и элементы управления нажатием. Способ взаимодействия с заданиями относительно простой. Однако способы управления ограничены, разнообразные варианты игрового взаимодействия не предусмотрены.<br>9. **Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 1 б.**<br>Игра предполагает выполнение ребёнком заданий на счёт и выбор цифры. Новые формы организации игровой деятельности, совместного взаимодействия, исследовательские или проблемные ситуации не представлены. Возможности использования игры во взаимодействии с педагогами и родителями не раскрыты.<br>10. **Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 1 б.**Задания расположены последовательно, в соответствии с числами от 1 до 10. Однако отдельное методическое описание отсутствует. Не представлены возраст детей, оборудование, правила, методы и формы проведения игры, методические рекомендации. Требования пунктов 7.1 и 7.2 Положения не выполнены в полном объёме.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б.**<br>В презентации использованы мультимедийные элементы, анимация и звуковое сопровождение. При этом техническая реализация преимущественно направлена на визуальное представление заданий. Разнообразные интерактивные сценарии, уровни сложности и дополнительные игровые механики не представлены.<br>**Всего баллов: 21 баллов** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11. | Абильтусупова Салтанат Турсынхановна методист, Адилова Эльмира Курбановна учитель казахского языка, КГКП я/с «Балбөбек» | «Ұлттық құндылықтар» (4 жастағы балаларға арналған интерактивті ойыны) MP4 | **Не рекомендовано**<br>Представленный конкурсный материал не соответствует требованиям пунктов 6.1 и 7.1 Положения конкурса «Күш – білімде». Вместо образовательной интерактивной игры предоставлен видеоролик, содержащий последовательную демонстрацию изображений национальных инструментов, блюд и игр.<br>Видеоматериал имеет познавательную направленность, однако не предусматривает самостоятельных игровых действий ребёнка, выбора ответов, управления цифровыми объектами и интерактивной обратной связи.<br>Наличие методического описания не компенсирует отсутствие основного конкурсного продукта — образовательной интерактивной игры. | 1. **Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 0 б.**<br>Представлен видеоролик с последовательной демонстрацией изображений. Интерактивные технологии, позволяющие ребёнку самостоятельно управлять игрой и выполнять задания, не реализованы. Использование видеоматериала не подтверждает создание образовательной интерактивной игры.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 0 б.**<br>Содержание видеоролика направлено на ознакомление детей с национальными инструментами, блюдами и играми. Однако дидактическая ценность именно интерактивной игры не может быть оценена, поскольку игровой ресурс не представлен. Видеоролик используется как демонстрационный материал.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 0 б.**<br>Представлены традиционные задания на узнавание и называние национальных предметов. Авторская интерактивная игровая разработка отсутствует. Оригинальные игровые механики не представлены.<br>**4. Практическая значимость и новизна — 0 б.**<br>Видеоматериал может применяться педагогом в качестве наглядного пособия, однако не является самостоятельной интерактивной игрой. Новизна игровых технологий и практическая применимость именно интерактивного ресурса не подтверждены.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 0 б.**<br>Тематика национальных ценностей соответствует воспитательным задачам дошкольного образования. Однако оценить возрастную доступность интерактивных игровых действий невозможно, поскольку дети не взаимодействуют непосредственно с представленным цифровым ресурсом.<br>**6. Доступное описание правил игры — 0 б.**<br>В методическом описании предусмотрены задания на выбор и называние изображений. Однако представленный видеоролик не позволяет ребёнку самостоятельно выбирать ответы. Описанные игровые действия не реализованы в предоставленном формате.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 0 б.**<br>Вместо файла интерактивной игры представлен видеоролик формата MP4. Материал не соответствует предмету конкурса, установленному пунктом 6.1 Положения. Самостоятельный интерактивный игровой ресурс отсутствует.<br>**8. Доступность управления игрой — 0 б.**<br>В видеоролике не предусмотрены игровые кнопки, выбор ответов, переходы по действиям ребёнка и интерактивная обратная связь. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | Управление ограничивается обычным воспроизведением видеозаписи.<br>**9. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие — 0 б.**<br>Методическое описание предполагает ответы детей на вопросы педагога. Однако в представленном видеоматериале не реализованы цифровые способы самостоятельного взаимодействия ребёнка с игровыми объектами. Новые интерактивные формы не представлены.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 0 б.**<br>Методическое описание содержит цель, задачи, возраст, правила и последовательность заданий. Однако описание относится к предполагаемой интерактивной деятельности, тогда как фактически представлен видеоролик. Соответствие методического описания самостоятельной интерактивной игре не подтверждено.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 0 б.**<br>Техническая реализация ограничивается последовательным воспроизведением изображений и звукового сопровождения. Программируемые игровые действия, обработка ответов и интерактивная обратная связь отсутствуют.<br>**Всего баллов: 0 баллов** |
| 12. | Мамырбаева Жанерке Кажымуратовна, Алимбаева Гульден Кабдуллаевна воспитители, КГКП я/с «Балбөбек» | «Smart шаңырақ: ұлттық мұраны таны»<br>(4 жастағы балаларға арналған интерактивті ойыны)<br>MP4 | **Не рекомендовано**<br>Работа не рекомендована в связи с несоответствием пунктам 6.1 и 7.1 Положения и отсутствием самостоятельного файла образовательной интерактивной игры. Представленная конкурсная работа «Smart шаңырақ: ұлттық мұраны таны» имеет познавательную и воспитательную направленность, способствует ознакомлению детей с национальным культурным наследием казахского народа. Однако вместо образовательной интерактивной игры предоставлен видеоролик с последовательной демонстрацией заданий.<br>В методическом описании предусмотрены самостоятельный выбор изображений, выполнение | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 0 б.**<br>Представлен видеоролик с демонстрацией заданий и изображений. Самостоятельное взаимодействие ребёнка с цифровым ресурсом не предусмотрено в предоставленном файле. Инновационные интерактивные игровые механики не представлены.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 0 б.**<br>Содержание направлено на ознакомление детей с устройством юрты, национальными предметами и орнаментами. Познавательная направленность имеется, однако обучающий эффект именно интерактивной игры оценить невозможно, поскольку представлен только видеоролик.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 0 б.**<br>В видеоматериале используются традиционные задания на узнавание, выбор и называние изображений. Самостоятельная интерактивная игра не представлена, поэтому оригинальность её игровых механизмов не подтверждена.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 0 б.**<br>Видеоролик может применяться педагогом как демонстрационный материал при ознакомлении детей с национальным наследием. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | интерактивных заданий и взаимодействие с цифровыми объектами. В представленном видеофайле данные возможности отсутствуют. Ребёнок не может самостоятельно управлять игрой, выбирать ответы и получать интерактивную обратную связь. | Однако его практическая значимость как самостоятельной интерактивной игры не подтверждена. Новые способы цифрового игрового взаимодействия отсутствуют.<br>5**. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 0 б.**<br>Содержание имеет воспитательную направленность и связано с национальными ценностями. Однако оценить доступность самостоятельных интерактивных действий для детей 4 лет невозможно, поскольку игровой файл не представлен. Отдельные задания на последовательность сборки юрты предполагают значительную помощь взрослого.<br>**6. Доступное описание правил игры — 0 б.**<br>В методическом описании приведены правила выбора изображений, выполнения заданий и работы с интерактивной доской. Однако в предоставленном видеофайле самостоятельный выбор ответов невозможен. Заявленные правила не могут быть реализованы в представленном формате.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 0 б.**<br>Вместо файла интерактивной игры представлен видеоролик формата MP4. Материал не соответствует предмету конкурса, установленному пунктом 6.1 Положения. Самостоятельный игровой ресурс отсутствует.<br>8**. Доступность управления игрой — 0 б.**<br>Представленный видеоролик не содержит доступных зрителю игровых элементов управления, выбора ответов и переходов между заданиями по действиям ребёнка. Управление ограничивается воспроизведением и остановкой видео.<br>9**. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие — 0 б.**<br>Методическое описание предусматривает индивидуальную, парную, подгрупповую и коллективную работу. Однако в представленном видеофайле не реализованы цифровые способы самостоятельного взаимодействия детей с заданиями. Наличие интерактивных форм работы документально не подтверждено.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 0 б.**<br>Методическое описание содержит цель, возраст, оборудование, правила и последовательность заданий. Однако оно описывает предполагаемую интерактивную деятельность, тогда как фактически представлен видеоролик. Соответствие описания полноценной интерактивной игре не подтверждено. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | **11. Глубина, проработанность используемых технологий — 0 б.**<br>Представленный материал ограничивается последовательной демонстрацией изображений и заданий. В предоставленном файле отсутствуют доступные игровые действия, программируемая обработка ответов и интерактивная обратная связь. Оценить техническую реализацию самостоятельной игры невозможно.<br>**Всего баллов: 0 баллов** |
| 13. | Колосовская Елена Михайловна, Винецкая Инна Михайловна воспитатели, КГКП я/с «Балдырған» | «Путешествие по городам Казахстана» (интерактивная игра-экскурсия для детей 3–4 лет) | **Рекомендовано**<br>Авторами разработан последовательный игровой маршрут по шести городам с тематическими заданиями, звуковым сопровождением и обратной связью. Игра отличается доступным управлением, возможностью самостоятельных действий ребёнка и использованием без подключения к интернету.<br>Методическое описание представлено в полном объёме, содержит необходимые разделы и соответствует игровому содержанию. | 1. **Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 4 б.**<br>Игра разработана в формате самостоятельного HTML-приложения, функционирующего без подключения к интернету. Предусмотрены интерактивные задания, звуковое сопровождение, автоматическая обратная связь и переходы между городами. Вместе с тем большинство заданий построено на традиционном выборе правильного изображения, что ограничивает инновационность игровых механизмов.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 4 б.**<br>Игра способствует формированию первоначальных представлений о городах Казахстана, развитию внимания, зрительного восприятия, речи и элементарных математических навыков. Задания соответствуют заявленным образовательным задачам. Однако закрепление знаний преимущественно ограничивается узнаванием одного характерного объекта каждого города.<br>3**. Оригинальность содержания игры — 3 б.**<br>Представлен единый игровой маршрут с тематическими иллюстрациями, заданиями и переходами между шестью городами. Использованы узнаваемые объекты Казахстана. Вместе с тем виртуальные путешествия и задания на выбор изображений являются распространёнными формами образовательных игр. Отличительные авторские решения проявляются преимущественно в оформлении и объединении заданий в общий маршрут.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 4 б.**<br>Игра может использоваться при индивидуальной и подгрупповой работе в дошкольной организации, а также родителями в домашних условиях. Преимуществом является возможность работы без подключения к интернету. Практическая значимость высокая, однако методическая новизна ограничена использованием известной формы виртуальной экскурсии.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 4 б.**<br>Задания предусматривают короткие инструкции, крупные изображения, простые действия и отсутствие ограничения времени. Содержание в целом доступно детям 3–4 лет при сопровождении |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | взрослого. Вместе с тем знакомство с шестью городами и отдельными историко-культурными объектами требует дополнительных пояснений педагога с учётом возраста детей.<br>6**. Доступное описание правил игры — 5 б.**<br>Правила изложены последовательно и понятно. Указаны порядок начала игры, действия ребёнка, способы выбора ответов, получения подсказок и перехода между остановками. Представленной информации достаточно для организации игры педагогом или родителем.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 4 б.**<br>Игра представлена в допустимом компьютерном формате, основные игровые ресурсы встроены в HTML-файл. Предусмотрено функционирование без интернета. Вместе с тем имеются различия между методическим описанием звукового сопровождения и реализацией встроенной озвучки. Полная работоспособность на различных устройствах не подтверждена практическим тестированием.<br>8. **Доступность управления игрой — 5 б.**<br>Используются крупные кнопки, понятные изображения и последовательные переходы между заданиями. Предусмотрены повторное прослушивание инструкции, отключение звука и возможность начать игру заново. Управление доступно детям заявленного возраста при минимальном сопровождении взрослого.<br>9. **Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 4 б.**<br>Игра организована в форме виртуального путешествия с самостоятельным выполнением заданий и речевым взаимодействием со взрослым. Предусмотрены индивидуальная, подгрупповая и семейная формы использования. Однако взаимодействие между детьми специально не организовано средствами игры, а большая часть заданий предполагает индивидуальный выбор правильного ответа.<br>10. **Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 5 б.**<br>Методическое описание имеет логичную структуру и содержит все основные разделы, предусмотренные Положением. Подробно раскрыты шесть игровых остановок, действия детей, рекомендации педагогам и варианты проведения игры. Описание соответствует представленному игровому содержанию. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 4 б.**<br>Игра представляет собой целостное HTML-приложение со встроенными иллюстрациями, озвучиванием, обработкой ответов и последовательным прохождением маршрута. Техническая реализация достаточно проработана. Вместе с тем не предусмотрены вариативные маршруты, адаптивные уровни сложности и дополнительные игровые сценарии.<br>**Всего баллов: 46 баллов** |
| 14. | Оспанова Дарига Сериковна воспитатель, Санаторный я/с «Батыр» | «Кішкентай инженер»<br>(5–6 жастағы балаларға арналған интерактивті білім беру ойыны) | **Не рекомендовано**<br>Представляет собой интерактивный ресурс, включающий задания на выбор правильных ответов, составление последовательности действий и управление движением экранного робота.<br>Несмотря на заявленную инженерную направленность, содержание игры преимущественно ориентировано на проверку общих познавательных знаний. Из двенадцати заданий девять построены по принципу выбора одного ответа из трёх. Управление роботом осуществляется посредством стрелок и не предполагает конструирования, изменения технических условий или исследования различных вариантов инженерного решения.<br>Заявленные задачи развития инженерного мышления и первоначальных представлений о робототехнике реализованы частично. Отсутствуют задания на практическое моделирование, экспериментирование и самостоятельное решение инженерных задач. Методическое описание недостаточно раскрывает способы достижения ожидаемых результатов. | 1**. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 2 б.**<br>Используется HTML-игра с кнопками выбора и управления. Только отдельные задания предполагают составление последовательности команд. Большинство заданий построено по принципу обычного тестирования. Инновационные образовательные технологии представлены ограниченно.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>Задания позволяют закреплять отдельные знания о цветах, геометрических фигурах, инструментах и направлениях движения. Однако инженерное мышление практически не формируется: ребёнок не конструирует, не экспериментирует, не сравнивает варианты решения инженерной задачи. Большинство ответов определяется простым выбором картинки.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 2 б.**<br>Представлены распространённые задания на продолжение цветового ряда, счёт предметов, выбор инструмента и управление персонажем стрелками. Оригинальный сюжет, нестандартные инженерные задачи и авторская игровая механика недостаточно выражены.<br>4**. Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Игру можно использовать для закрепления отдельных познавательных навыков. Однако её содержание не обеспечивает полноценного знакомства с инженерной деятельностью. Задания не предполагают создания конструкций, испытания моделей или самостоятельного поиска технических решений.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б.**<br>Большинство заданий доступно детям 5–6 лет. Вместе с тем понятия «двоичный код», «электрическая цепь» и программирование робота требуют предварительного объяснения. Отдельные задания слишком простые, другие предполагают специальные знания. Последовательное возрастное усложнение не предусмотрено. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 6. **Доступное описание правил игры — 3 б.**<br>В методическом описании перечислены 12 заданий, указаны общие правила и система начисления звёзд. Однако недостаточно подробно объяснены составление маршрута робота, исправление ошибок и действия педагога при возникновении затруднений.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 3 б.**<br>Игра представлена в работоспособном по структуре HTML-формате. Имеются кнопки выбора, проверка ответов, индикатор прохождения и система поощрения. Однако в игровом файле отсутствуют сведения об авторах и ссылки на использованные источники, предусмотренные пунктом 9.2 Положения.<br>**8. Доступность управления игрой — 3 б.**<br>Кнопки крупные, предусмотрены сообщения о правильных и неправильных ответах. Однако детям необходимо понимать текстовые инструкции. Задание с роботом требует последовательного выбора стрелок, запуска программы и исправления маршрута, что затрудняет самостоятельное прохождение без помощи взрослого.<br>**9. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие — 1 б.**<br>Игра ориентирована преимущественно на индивидуальное выполнение заданий. В методическом описании заявлена групповая и парная работа, однако специальные механизмы взаимодействия, совместного конструирования, распределения ролей и сотрудничества не предусмотрены.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 3 б.**<br>Описание содержит необходимые основные разделы и перечень заданий. Однако недостаточно раскрыты конкретные образовательные результаты, способы педагогического сопровождения, особенности применения сложных заданий и проверка сформированности инженерных навыков. Содержание носит преимущественно описательный характер.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б.**<br>Программно реализованы управление движением робота по клеткам, выбор вариантов ответа и воспроизведение светового образца. Однако действия ограничены заранее заданными алгоритмами. Не предусмотрены изменение условий задачи, самостоятельное конструирование, моделирование технических процессов и уровни сложности.<br>**Всего баллов: 26 баллов** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 15. | Механикова Анастасия Сергеевна воспитатель, КГКП я/с «Гүлдер» | «Ёжик и фруктовый сад» (Интерактивная игра для детей 5-6 лет) | **Не рекомендовано**<br>Данная игра направлена на закрепление представлений о фруктах, расширение словарного запаса и формирование элементарных навыков словообразования.<br>Вместе с тем фактическое содержание заявленных заданий преимущественно предполагает выбор изображений и сортировку предметов. При обозначенной образовательной области «Развитие речи» недостаточно реализована самостоятельная речевая деятельность ребёнка. В задании «Чей сок?» название сока озвучивает персонаж, тогда как ребёнок определяет правильный ответ по цвету стакана.<br>Содержание трёх игровых заданий отличается невысоким уровнем сложности для детей 5–6 лет. Не предусмотрены упражнения на составление предложений, самостоятельное описание фруктов, аргументацию выбора и последовательное усложнение речевых задач. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 3 б.**<br>Игра представлена в браузерном формате. Заявлены перетаскивание предметов, выбор ответов, звуковые подсказки и переходы между заданиями. Однако используемые способы взаимодействия являются распространёнными для цифровых дидактических игр. Инновационные механизмы развития речи не представлены.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 3 б.**<br>Игра направлена на закрепление названий фруктов, их отличительных признаков и образование относительных прилагательных. Однако ребёнок преимущественно выбирает готовый ответ. В задании «Чей сок?» правильный стакан определяется по цвету, а название сока произносит игровой персонаж. Самостоятельное словообразование ребёнком не является условием успешного прохождения задания.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 2 б.**<br>Представлены традиционные задания «Собери фрукты», «Отгадай по описанию» и «Чей сок?». Подобные упражнения широко используются при развитии речи дошкольников. Наличие персонажа-ёжика объединяет задания в игровой сюжет, однако оригинальная дидактическая механика выражена недостаточно. Самостоятельная проверка уникальности программной реализации не проводилась.<br>**4. Практическая значимость и новизна — 3 б.**<br>Игра может применяться для закрепления лексики по теме «Фрукты» в индивидуальной и подгрупповой работе. Возможность использования на разных устройствах повышает её практическую доступность. Вместе с тем содержание ограничено одной лексической темой, а новые методические способы формирования связной речи отсутствуют.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б.**<br>Распознавание фруктов и овощей, выбор предмета по описанию и определение сока по цвету доступны детям 5–6 лет. Однако большинство заданий соответствует более раннему уровню формирования элементарных представлений. Для предшкольного возраста недостаточно заданий на самостоятельное описание, сравнение, объяснение признаков и составление предложений.<br>**6. Доступное описание правил игры — 4 б.**<br>Методическое описание содержит последовательность заданий, действия ребёнка и ожидаемую реакцию игрового персонажа. Указаны способы получения звуковой подсказки, повторения |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | инструкции и перехода к следующему этапу. Однако недостаточно раскрыты действия педагога при неправильном речевом ответе и способы стимулирования самостоятельного высказывания ребёнка.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 3 б.**<br>Игра размещена на отдельном веб-ресурсе, содержит сведения об авторе и организации. По описанию предусмотрены интерактивные действия, озвучивание и переходы между этапами. Вместе с тем самостоятельный файл игры для технического исследования не предоставлен, а полная работоспособность интерактивных механизмов не подтверждена проведённой проверкой. Поэтому максимальная оценка не выставляется.<br>8**. Доступность управления игрой — 3 б.**<br>Заявлены понятные действия: перемещение фруктов в корзину, выбор изображения из трёх вариантов и переход по кнопке «Дальше». Предусмотрено повторное прослушивание заданий. Однако использование перетаскивания объектов может требовать помощи педагога, а удобство управления на разных устройствах в ходе проверки не подтверждено.<br>**9. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 2 б.**<br>Игра ориентирована преимущественно на индивидуальное выполнение заданий. Предусмотрены вопросы педагога и повторение слов за персонажем. Однако специальные задания на речевое взаимодействие детей, совместное обсуждение, диалог и участие родителей не разработаны. Новые формы продуктивного взаимодействия представлены ограниченно.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 4 б.**<br>Методическое описание содержит сведения об авторе, цель, задачи, возрастную категорию, продолжительность, формы работы, подробный ход трёх заданий и рекомендации по управлению игрой. Материал изложен последовательно. Вместе с тем не представлены конкретные показатели достижения речевых результатов, способы оценки самостоятельного словообразования и методические рекомендации по усложнению заданий.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 3 б.**<br>В игре заявлены механизмы сортировки предметов, выбора ответов, озвучивания названий фруктов и поощрения за прохождение заданий. Однако технологическая реализация ограничена тремя видами игровых действий. Не предусмотрены уровни сложности, вариативные речевые задания, фиксация |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | результатов и проверка правильности самостоятельных высказываний ребёнка.<br>**Всего баллов: 32 баллов** |
| 16. | Попова Наталья Викторовна, воспитатель, КГКП я/с «Гүлнұр» | «Лягушачьи прыжки: Викторина — Дикие животные» (Интерактивная игра для детей 5 лет. В программе Educaplay) | **Не рекомендовано**<br>Содержание направлено преимущественно на проверку ранее сформированных знаний о диких животных. Интерактивность ограничена выбором правильного ответа с последующим визуальным сопровождением в виде прыжка лягушки. Оригинальные игровые механизмы, новые формы познавательной деятельности и выраженная авторская методическая новизна не представлены.<br>Существенным обстоятельством является наличие на странице ресурса результата прохождения от 2 февраля 2025 года, что подтверждает существование игры до проведения конкурса 2026 года и указывает на несоответствие пункту 7.5 Положения.<br>Дикие животные"<br>Методическое описание недостаточно раскрывает конкретное содержание викторины, способы педагогического сопровождения и проверки достижения образовательных результатов. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 1 б.**<br>Игра создана с использованием стандартного шаблона Froggy Jumps платформы Educaplay. Игровое взаимодействие сводится к выбору ответа из предложенных вариантов. Прыжок лягушки служит визуальным сопровождением результата. Авторские цифровые механизмы и инновационные способы организации познавательной деятельности не представлены.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>Игра направлена на проверку знаний детей о диких животных, их особенностях и среде обитания. Однако выполнение заданий предполагает выбор готового ответа. Не предусмотрены самостоятельное исследование, установление причинно-следственных связей и объяснение особенностей животных. Обучающий эффект ограничен преимущественно проверкой ранее приобретённых знаний.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 1 б.**<br>Используется готовая игровая механика Educaplay без выраженного авторского игрового сюжета. Викторины о диких животных относятся к распространённым образовательным заданиям. Дополнительно установлено, что на странице представленного ресурса имеется результат прохождения от 2 февраля 2025 года, то есть игра существовала до проведения конкурса 2026 года.<br>Дикие животные"<br>4**. Практическая значимость и новизна — 1 б.**<br>Ресурс может использоваться для повторения и проверки знаний о диких животных. Однако практическое применение ограничивается проведением викторины. Новые методические приёмы, самостоятельные познавательные действия детей и оригинальные формы работы не предусмотрены.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б.**<br>Тема диких животных соответствует познавательным интересам детей пяти лет. Вместе с тем выполнение заданий требует понимания вопросов и выбора ответов, поэтому необходимо сопровождение педагога. Полный текст вопросов и вариантов ответов не удалось извлечь при проверке веб-ресурса, следовательно, их сложность и точное соответствие возрасту независимо не подтверждены. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | **6. Доступное описание правил игры — 2 б.**<br>В методическом описании указаны выбор правильных ответов, получение очков и возможность повторного прохождения. Однако правила представлены в обобщённом виде. Не раскрыты конкретные задания и действия педагога при неправильных ответах. Формулировка об управлении прыжками лягушки создаёт неточное представление о характере взаимодействия с готовым шаблоном.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 2 б.**<br>Игра размещена на специализированной платформе Educaplay, ссылка открывается, на странице указано имя создателя. Однако представлена ранее существовавшая онлайн-игра, о чём свидетельствует результат прохождения от 2 февраля 2025 года. Это не соответствует требованию пункта 7.5 Положения к ранее опубликованным конкурсным ресурсам. Самостоятельный файл игры не предоставлен.<br>**8. Доступность управления игрой — 3 б.**<br>Стандартный шаблон Educaplay предполагает выбор ответа нажатием на соответствующий вариант. Управление достаточно простое, визуальное сопровождение повышает привлекательность задания. Однако самостоятельное прохождение детьми пяти лет зависит от доступности вопросов для понимания, а дополнительные способы управления не предусмотрены.<br>**9. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 1 б.**<br>Предусмотрено индивидуальное или групповое использование викторины. Однако совместные задания, обсуждение проблемных ситуаций, исследовательская деятельность и специальные формы взаимодействия с родителями отсутствуют. Продуктивное взаимодействие ограничивается ответами детей на вопросы педагога.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 2 б.**<br>Методическое описание содержит название, возрастную категорию, цель, задачи, правила и общие рекомендации. Однако отсутствуют перечень конкретных вопросов, ожидаемые ответы, способы педагогического сопровождения, показатели достижения образовательных результатов и рекомендации по работе с ошибками. Описание носит общий характер и не раскрывает содержание конкретной викторины.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 1 б.** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | Использован стандартный функционал Educaplay: выбор ответа, анимированное перемещение лягушки и отображение результатов. Дополнительные технологические решения, авторская программная логика, вариативные задания и адаптивные механизмы не представлены.<br>**Всего баллов: 18 баллов** |
| 17. | Рогожина Анастасия Александровна, музыкальный руководитель, Нурмаганбетова Айдана Рустемовна, методист, КГКП я/с «Еркетай» | «Қазақстанға экспедиция» (интерактивна дидактическая игра для детей 5 лет )<br>**Презентация, 13 слайдов** | **Не рекомендовано**<br>Выявлены существенные недостатки. Реальная интерактивность преимущественно ограничена выбором изображения, воспроизведением звуков и переходами между слайдами. В разделе о природе Казахстана отсутствуют полноценные исследовательские задания. В разделе о традиционном быте преобладает демонстрация предметов, а не самостоятельное определение их назначения в различных ситуациях.<br>Не предусмотрены последовательное усложнение заданий, система отслеживания образовательных результатов и самостоятельная проверка правильности большинства действий. Используемые технологии не обеспечивают заявленный уровень познавательной и творческой активности детей. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 2 б.**<br>Игра разработана в PowerPoint с использованием аудиосопровождения, анимации и переходов между слайдами. Предусмотрены отдельные действия по выбору изображений. Однако основная часть игрового взаимодействия основана на традиционных приёмах: прослушивании задания, выборе ответа и переходе к следующему экрану. Новые цифровые механизмы и самостоятельные исследовательские действия детей не представлены.<br>2**. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 3 б.**<br>Игра способствует закреплению представлений о природе Казахстана, национальных музыкальных инструментах и предметах традиционного быта. Положительным элементом является узнавание инструментов по звучанию. Вместе с тем задания преимущественно направлены на узнавание готовых изображений. В разделе «Қазақстан табиғаты» дети знакомятся с природными ландшафтами по иллюстрациям, но практически не сравнивают их особенности и не устанавливают взаимосвязи между природными объектами.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 2 б.**<br>Объединение четырёх тематических направлений единым сюжетом экспедиции придаёт презентации определённую целостность. Однако задания «Найди лишнее», «Угадай по подсказке» и «Узнай музыкальный инструмент» относятся к традиционным дидактическим приёмам. Оригинальная игровая механика выражена недостаточно. В открытом поиске точного совпадения всей конкурсной разработки не установлено.<br>**4. Практическая значимость и новизна — 3 б.**<br>Материал может использоваться при ознакомлении детей с Казахстаном, его природой и культурным наследием. Аудиозадания на различение звучания национальных музыкальных инструментов имеют практическую ценность. Однако игровые действия преимущественно направлены на воспроизведение и закрепление знаний. Возможности самостоятельного исследования, творческого применения полученной информации и решения познавательных задач ограничены. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | **5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б.**<br>Тематика природы Казахстана, национальных инструментов и предметов быта соответствует воспитательно-образовательным задачам предшкольной группы. Использованы наглядные изображения и голосовые инструкции на казахском языке. Однако отдельные задания требуют предварительного знакомства с культурными объектами. В первом разделе среди вариантов встречаются зарубежные достопримечательности и природные объекты, узнавание которых может быть затруднительным для детей пяти лет без соответствующей подготовки.<br>**6. Доступное описание правил игры — 3 б.**<br>Методическое описание содержит цель, задачи, тематические разделы и общие правила взаимодействия. Указано, что дети слушают инструкции, рассматривают изображения и выбирают ответы нажатием. Однако не раскрыты конкретные правила всех игровых эпизодов, способы исправления ошибок и условия перехода между заданиями. Недостаточно подробно объяснено, каким образом ребёнок самостоятельно определяет правильность выполненного действия.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 4 б.**<br>Представлена демонстрационная версия PowerPoint в формате PPSX. В файле содержатся 23 слайда, звуковые материалы, анимационные эффекты и интерактивные элементы. Техническая структура предусматривает переходы и воспроизведение мультимедийного содержания. Вместе с тем полная работоспособность всех управляющих элементов при непосредственном прохождении игры не подтверждена.<br>**8. Доступность управления игрой — 3 б.**<br>Для управления предусмотрены кнопки перехода, выбор изображений и элементы повторного прослушивания звука. Визуальное оформление достаточно понятное. Однако значительная часть действий сводится к нажатию кнопки «Келесі» после просмотра или прослушивания материала. В отдельных разделах ребёнок не получает возможности самостоятельно проверить и исправить неправильный ответ.<br>**9. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 1 б.**<br>В методическом описании предусмотрены индивидуальная, подгрупповая и фронтальная формы проведения. Однако специальные задания на сотрудничество, распределение ролей, совместный поиск решений и взаимодействие с родителями |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | отсутствуют. Основные действия ребёнка заключаются в индивидуальном выборе ответа, а обсуждение организуется педагогом вне цифрового игрового механизма.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 4 б.**<br>Методическое описание содержит сведения об авторах, возрастной группе, цели, задачах, тематических направлениях, методике применения и ожидаемых результатах. Последовательность разделов в целом соответствует презентации. Однако недостаточно подробно представлены конкретные задания, ожидаемые ответы, способы педагогической помощи и показатели достижения образовательных результатов.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б.**<br>Использованы мультимедийные возможности PowerPoint: звуковые инструкции, музыкальные фрагменты, анимация и переходы между слайдами. Однако интерактивные механизмы ограничены выбором изображений и запуском подготовленных эффектов. Не предусмотрены уровни сложности, накопление результатов, вариативное прохождение и полноценная программная проверка ответов во всех заданиях.<br>**Всего баллов: 30 баллов** |
| 18. | Төлеубекова Айғаным Қайратбекқызы воспитатель, КГКП я/с «Жұлдыз» | «Асық ойыны» (3–4 жастағы балаларға арналған интерактивті ойынының) | **Не рекомендовано**<br>Фактические игровые действия не в полной мере соответствуют заявленной национальной направленности разработки. Вместо выполнения действий с асыками дети преимущественно выбирают цвет или число из предложенных вариантов. Заявленные задания на попадание в мишень и сбор асыков не предусматривают реального цифрового управления предметами.<br>Кроме того, задания отличаются ограниченным разнообразием, отдельные действия повторяются, отсутствуют оригинальные игровые механизмы и выраженная методическая новизна. Чередование персонажей не обеспечивает реального взаимодействия между участниками. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 2 б.**<br>Игра создана в HTML с использованием интерактивных кнопок, звукового сопровождения и проверки ответов. Однако основные действия ребёнка сводятся к выбору цвета или числа. Заявленные действия с асыками не реализованы в виде полноценного перемещения, прицеливания или выполнения национальных игровых приёмов. Инновационность ограничена цифровым оформлением традиционных дидактических упражнений.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>Задания позволяют закреплять различение цветов, счёт в пределах трёх и продолжение простейшей закономерности. Вместе с тем два задания фактически дублируют счёт трёх асыков. Задачи развития глазомера и координации движений реализованы недостаточно: вместо прицеливания ребёнок выбирает готовую мишень нажатием. Первоначальное знакомство с национальной игрой ограничивается изображением асыков.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 2 б.**<br>Использованы традиционные задания на определение цвета, соотнесение предметов, счёт и продолжение цветового ряда. Аналогичные упражнения с асыками встречаются в ранее |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | опубликованных методических материалах дошкольных организаций.<br>Авторская оригинальность проявляется в оформлении игры и использовании персонажей Аяна и Айару. Точного совпадения представленного HTML-ресурса в проведённом поиске не выявлено.<br>**4. Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Игра может применяться для закрепления элементарных математических представлений и знакомства детей с изображением асыка. Однако национальная игровая практика не воспроизводится. Действия с предметами заменены выбором готового ответа. Новые методические приёмы, позволяющие освоить способы традиционной игры в асық, не представлены.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 4 б.**<br>Задания на различение основных цветов, счёт в пределах трёх и продолжение простого цветового ряда соответствуют возможностям детей 3–4 лет. Использованы крупные элементы управления, краткие инструкции и положительная обратная связь. Продолжительность 5–7 минут является приемлемой для короткой игровой деятельности. Вместе с тем часть инструкций представлена текстом и требует прочтения педагогом.<br>**6. Доступное описание правил игры — 3 б.**<br>В методическом описании последовательно перечислены шесть заданий, указаны правила получения поощрения и повторной попытки. Однако фактические действия отличаются от некоторых заявленных: попадание в мишень осуществляется выбором цвета, а сбор трёх асыков заменён выбором числа. Эти особенности не раскрыты в правилах, что создаёт несоответствие между описанием и содержанием игры.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 4 б.**<br>Игра представлена самостоятельным HTML-файлом, который не требует интернет-подключения. Встроены графические элементы, программная проверка ответов, звуковые эффекты, индикатор прохождения и итоговый экран. Указаны сведения об авторе и источник содержания. Однако фактическая реализация отдельных действий упрощена по сравнению с заявленными игровыми механизмами. Полное тестирование на разных устройствах не проводилось.<br>**8. Доступность управления игрой — 3 б.**<br>В игре предусмотрены крупные кнопки выбора, понятное цветовое оформление, сообщения при неправильном ответе и переходы между этапами. Однако ребёнок взаимодействует |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | преимущественно нажатием на готовые варианты, а не непосредственным управлением асыками. В задании с қоржыном вместо перемещения предмета необходимо последовательно выбрать асық и корзину. Самостоятельное прохождение требует чтения инструкций взрослым.<br>**9. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 2 б.**<br>В методическом описании заявлены индивидуальная, парная и подгрупповая формы работы. Персонажи Аян и Айару чередуются между заданиями. Однако специальных механизмов совместной деятельности, сотрудничества и распределения игровых ролей не предусмотрено. Взаимодействие детей организуется педагогом вне самой цифровой игры. Участие родителей не раскрыто.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 4 б.**<br>Методическое описание содержит сведения об авторе, возрастной группе, цели, задачах, оборудовании, продолжительности, последовательности заданий, безопасности и ожидаемых результатах. Материал изложен логично, все шесть этапов перечислены. Вместе с тем содержание отдельных заданий не полностью соответствует фактическим действиям ребёнка. Способы оценки развития глазомера, координации и освоения национальной игры не раскрыты.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б.**<br>Программно реализованы проверка правильности ответов, переходы между этапами, начисление звёзд, воспроизведение звуков и повторный запуск. Однако отсутствуют игровые механизмы перемещения асыков, моделирования броска, определения точности попадания и взаимодействия с виртуальными предметами. Все шесть заданий имеют заранее заданные правильные ответы, вариативность и уровни сложности не предусмотрены.<br>Всего баллов: 30 баллов |
| 19. | Абдрахманова<br>Калка<br>Жанатовна воспитатель,<br>КГКП я/с «Мөлдір» | «Дыбыстар әлеміне саяхат»<br>(**Ересек топ балаларына арналған** IT – технологияларды қолданған мультимедиялық ойыны) | **Не рекомендовано**<br>Методическое описание не раскрывает конкретные интерактивные механизмы, последовательность заданий, способы самостоятельного выбора и проверки правильности ответов.<br>Содержание основано на традиционном дидактическом приёме узнавания | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 1 б.**<br>Заявлено использование цифрового ресурса со звуковыми заданиями и открытием изображений. Однако определение источника звука относится к традиционным дидактическим упражнениям. Новые цифровые механизмы и авторские технологические решения не раскрыты. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | звуков. Оригинальные игровые действия, новые методические подходы и достаточная глубина технологической реализации не подтверждены. | **2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>Задания направлены на развитие слухового внимания и узнавание звуков окружающего мира. Однако работа преимущественно предполагает определение знакомого звука. Не предусмотрены задания на сравнение звуков по признакам, объяснение выбора и установление причинно-следственных связей. Фактический обучающий эффект игры не подтверждён прохождением.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 1 б.**<br>Определение животных, птиц и природных явлений по звукам является распространённым дидактическим приёмом. В описании не представлены нестандартные игровые ситуации и оригинальные задания. При этом доказательств копирования именно данного проекта Interacty не установлено.<br>**4. Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Идея может применяться при ознакомлении детей с окружающим миром и развитии слухового восприятия. Однако практическая направленность ограничена распознаванием звуков. Новые способы организации самостоятельной познавательной деятельности не представлены.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б.**<br>Звуки животных, птиц и природных явлений соответствуют познавательным интересам детей старшей группы. Однако не представлен перечень конкретных звуковых заданий, не раскрыта последовательность их усложнения. Поэтому точное соответствие возрастным возможностям полностью не подтверждено.<br>**6. Доступное описание правил игры — 2 б.**<br>Указано, что ребёнок прослушивает звук, определяет его источник, после чего появляется соответствующее изображение. Однако не описаны способы выбора ответа, действия при ошибке и переходы между заданиями. Неясно, каким образом фиксируется правильность ответа ребёнка.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 2 б.**<br>Ссылка на проект Interacty представлена и открывается. Однако провести полную проверку интерактивного содержимого, звукового сопровождения и управляющих элементов не удалось. Поэтому соответствие техническим требованиям подтверждено только частично.<br>**8. Доступность управления игрой — 1 б.**<br>В описании отсутствуют сведения о кнопках, способах выбора ответов и действиях ребёнка с цифровыми объектами. Проверить удобство интерфейса для дошкольников не удалось. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | **9. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 1 б.**<br>Заявлены групповая работа, наводящие вопросы и поощрение. Однако конкретные механизмы совместной деятельности, взаимодействия детей и участия родителей не раскрыты. Представлены традиционные способы педагогического сопровождения.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 2 б.**<br>Описание содержит тему, цель, возрастную группу, оборудование и общий ход игры. Однако отсутствуют перечень конкретных заданий, ожидаемые результаты и подробные методические рекомендации. Не раскрыты способы проверки ответов и достижения образовательных задач.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 0 б.**<br>Наличие сложных авторских интерактивных механизмов представленными материалами не подтверждено. В описании заявлены воспроизведение звуков и появление изображений, но не раскрыты программируемая обратная связь, вариативные сценарии и другие технологические решения. Поэтому оснований для начисления баллов по данному критерию недостаточно.<br>**Всего баллов: 17 баллов** |
| 20. | Тусупова Салтанат Сагындыковна воспитатель, КГКП я/с «Мөлдір» | «Ормандағы өзін ұстау ережелері»<br>(**Ортаңғы топ балаларына арналған** IT – технологияларды қолданған мультимедиялық ойыны) | **Не рекомендовано**<br>Основным недостатком является несоответствие содержания игровых заданий заявленной цели. Вместо ознакомления с национальными ценностями и определения культурной значимости домбры, асыка, баурсака, кумыса и курта детям предлагается определять части суток, составлять изображения времён года, решать арифметические задачи и запоминать геометрические фигуры.<br>В результате национальная тематика преимущественно выполняет декоративную и сюжетную функцию, а не становится непосредственным предметом познавательной деятельности детей. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 2 б.**<br>Презентация содержит анимационные эффекты, звуковое сопровождение и интерактивные элементы выбора. В отдельных заданиях предусмотрены реакции на правильные и неправильные ответы. Однако основное взаимодействие ограничивается нажатием на изображения и воспроизведением подготовленных анимаций. Новые цифровые механизмы и оригинальные способы организации познавательной деятельности не представлены.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>Задания направлены на закрепление представлений о частях суток, временах года, счёте и геометрических фигурах. Однако они недостаточно связаны с заявленной целью формирования национальных ценностей. Например, решение задач с кусочками сыра и определение времени суток практически не способствуют пониманию культурной значимости домбры, асыка, баурсака, кумыса и курта. Образовательный результат по основной теме игры раскрыт недостаточно. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | Интерактивные возможности ограничены выбором готовых ответов и запуском анимационных эффектов. Недостаточно реализованы самостоятельное исследование, аргументация выбора и совместное принятие решений. Методическое описание не содержит конкретных ожидаемых результатов, связанных с основной целью игры. | **3. Оригинальность содержания игры — 3 б.**<br>Положительной особенностью является сказочный сюжет, в котором традиционные национальные предметы и продукты выступают персонажами. Однако задания на выбор изображений, составление пазлов, счёт и запоминание фигур являются распространёнными дидактическими упражнениями. Оригинальность проявляется преимущественно в сюжетном объединении заданий, а не в новых игровых механизмах. Точного совпадения всей разработки в проведённом открытом поиске не выявлено.<br>**4. Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Игра может использоваться для закрепления математических и познавательных представлений детей предшкольной группы. Сказочный сюжет способствует привлечению внимания. Однако задания не обеспечивают полноценного ознакомления с национальными ценностями, заявленными в названии и цели. Практическая значимость для изучения традиционной культуры ограничена.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б.**<br>Определение частей суток, решение простых арифметических задач, составление изображений и запоминание фигур соответствуют познавательным возможностям детей пяти лет. Вместе с тем задания имеют разную сложность, последовательное усложнение не прослеживается. Значительная часть игры сопровождается просмотром сказочных эпизодов, что может снижать активность детей при длительном прохождении.<br>**6. Доступное описание правил игры — 3 б.**<br>В методическом описании представлены сюжет, последовательность испытаний и реакция игры на правильные и неправильные ответы. Однако недостаточно раскрыты конкретные действия ребёнка при выполнении пазлов и заданий на запоминание фигур. Не указано, как организуется повторная попытка, что происходит при ошибке и каким образом педагог сопровождает выполнение отдельных заданий.<br>7**. Соответствие техническим требованиям — 4 б.**<br>Игра представлена в формате PowerPoint с поддержкой мультимедийных и интерактивных элементов. В файле обнаружены встроенные аудио- и видеоматериалы, анимационные последовательности и элементы переходов. Техническая структура подтверждает наличие интерактивных функций. Вместе с тем полноценная работоспособность всех анимационных сценариев при прохождении презентации не проверена. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | **8. Доступность управления игрой — 3 б.**<br>Игровое взаимодействие осуществляется посредством выбора изображений и выполнения заданий на экране. В презентации предусмотрены визуальные реакции на действия ребёнка. Однако способы управления различаются в зависимости от задания и требуют предварительного объяснения педагога. Возможности самостоятельного прохождения детьми пяти лет ограничены.<br>9**. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 2 б.**<br>В описании заявлено формирование умения совместно принимать решения, а сюжет предполагает разрешение спора между персонажами. Однако специальные задания на сотрудничество, распределение ролей и обсуждение различных точек зрения не предусмотрены. Дети преимущественно выбирают правильные ответы. Формы взаимодействия с родителями не представлены.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 3 б.**<br>Методическое описание содержит сведения об авторе, возрастной группе, цели, оборудовании, сюжете и основных заданиях. Последовательность испытаний соответствует структуре презентации. Однако отсутствуют конкретные ожидаемые результаты, подробные рекомендации по проведению отдельных заданий и способы определения достижения поставленной цели. Недостаточно раскрыто, каким образом выполнение математических заданий способствует формированию национальных ценностей.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 3 б.**<br>В презентации реализованы анимационные эффекты, звуковые реакции, интерактивный выбор, задания с пазлами и запоминанием расположения фигур. Использование различных мультимедийных элементов обеспечивает разнообразие визуального сопровождения. Однако игровая логика преимущественно основана на заранее подготовленных анимационных сценариях. Не предусмотрены уровни сложности, накопление результатов и изменение заданий в зависимости от действий ребёнка.<br>**Всего баллов:30 баллов** |
| 21. | Есмаганбетова Заида Сеитовна воспитатель, мини-центр при КГУ «ОШ №8» | «Пора прибраться» (Интерактивная квест игра на платформе Joyteka.com) | **Не рекомендовано**<br>Положительной стороной работы является наличие единой игровой ситуации, возможности организации коллективного обсуждения и | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 2 б.**<br>Игра создана на платформе Joyteka с использованием готового формата виртуального квеста. Предусмотрены поиск скрытых заданий, выбор правильных ответов и открытие двери после |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | методических рекомендаций по сопровождению детей.<br>Вместе с тем содержание разработки раскрыто недостаточно. В методическом описании отсутствуют конкретные вопросы, варианты ответов и сведения об их соответствии заявленным образовательным задачам. Основная игровая деятельность сводится к поиску скрытых объектов и выбору готовых ответов, тогда как формирование практических навыков уборки, аккуратности и самостоятельного наведения порядка не подтверждено конкретными заданиями.<br>Использование готового шаблона Joyteka ограничивает выраженность технологической новизны. Методические рекомендации содержат отдельные несоответствия в организации времени и не позволяют в полной мере оценить образовательные результаты квеста. | прохождения испытаний. Однако собственные технологические решения автора и оригинальные интерактивные механизмы не представлены. Инновационность ограничивается применением готового цифрового шаблона.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>В описании заявлено развитие логического мышления, внимания, пространственной ориентировки, навыков сотрудничества и безопасного поведения. Однако конкретные задания, обеспечивающие достижение этих результатов, не раскрыты. Основная деятельность ребёнка заключается в поиске объектов и выборе правильного ответа. Связь между игровой целью «навести порядок» и формированием практических навыков уборки недостаточно обоснована.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 2 б.**<br>Сюжет поиска тайников и открытия запертой двери соответствует стандартной механике виртуальных квест-комнат. Идея уборки помещения придаёт игре тематическую направленность, однако оригинальные способы решения задач не продемонстрированы. Самостоятельность разработки конкретных заданий не удалось подтвердить. Доказательств прямого копирования чужого проекта также не установлено.<br>**4. Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Квест может использоваться для развития наблюдательности и закрепления знаний через игровые вопросы. Однако заявленная практическая задача формирования аккуратности реализуется опосредованно. Выбор скрытых объектов на экране не равнозначен освоению последовательности реальной уборки, сортировки вещей и организации порядка. Новые методические решения в описании отсутствуют.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б.**<br>Поиск предметов в виртуальной комнате и выполнение несложных заданий могут быть интересны детям 5–6 лет. Вместе с тем уровень сложности конкретных вопросов не представлен, поэтому их возрастная доступность не подтверждена. Продолжительность игрового процесса требует дополнительного внимания к организации деятельности детей и своевременной смене активности.<br>**6. Доступное описание правил игры — 3 б.**<br>Описана общая последовательность прохождения: исследовать комнату, находить скрытые задания, выбирать ответы и открыть дверь. Однако не указано количество заданий, не приведены конкретные вопросы, не раскрыты условия получения ключа и повторного выполнения задания после ошибки. Правила |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | позволяют понять общий замысел, но не полностью раскрывают игровую механику.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 3 б.**<br>Представлена действующая ссылка на квест, созданный на платформе Joyteka. Наличие игрового проекта подтверждено. Однако самостоятельный файл игры не предоставлен, а полную проверку интерактивных заданий и реакций на ответы провести не удалось. Поэтому техническая реализация подтверждена частично.<br>**8. Доступность управления игрой — 2 б.**<br>Согласно описанию, управление осуществляется нажатием на предметы комнаты и выбором вариантов ответов. Однако скрытый характер активных объектов может затруднять самостоятельный поиск детьми. В методическом описании не раскрыты визуальные подсказки, способы возвращения к заданию и особенности самостоятельного управления квестом. Удобство интерфейса для детей 5–6 лет полностью не подтверждено.<br>**9. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 3 б.**<br>В методических рекомендациях предусмотрены коллективное обсуждение вариантов, правило «Помощь друга», аргументация выбора и распределение очередности действий. Эти приёмы могут способствовать взаимодействию детей. Однако они организуются педагогом и не являются самостоятельными механизмами цифровой игры. Специальные интерактивные задания на сотрудничество и взаимодействие с родителями не представлены.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 3 б.**<br>Описание содержит цель, задачи, возрастную группу, этапы проведения, методические рекомендации, формы организации и способы реагирования на ошибки. Однако отсутствует перечень конкретных игровых вопросов и правильных ответов, что затрудняет оценку дидактического содержания. Продолжительность этапов указана непоследовательно. Заявленные образовательные результаты недостаточно связаны с конкретными заданиями.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б.**<br>Игра использует возможности готовой платформы Joyteka для организации виртуального квеста с поиском объектов и открытием двери. Однако дополнительные авторские технологические решения, адаптивные задания, уровни сложности и система индивидуальной оценки результатов не подтверждены. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | Технологическая реализация преимущественно определяется функционалом выбранного шаблона.<br>**Всего баллов: 27 баллов** |
| 22. | Оразбаева Жанар Аманбековна воспитатель, мини-центр при КГУ «ОШ №8» | «Қазақстанға саяхат» интерактивті ойыны<br>**Презентация, 27 слайдов** | **Не рекомендовано**<br>В игре реализованы восемь тематических заданий с переходами к экранам правильных и неправильных ответов. Однако содержание построено преимущественно по принципу обычной викторины. Разнообразные интерактивные действия, самостоятельное исследование и оригинальные игровые механизмы отсутствуют.<br>Существенным нарушением является отсутствие отдельного методического описания, предусмотренного пунктами 7.1–7.2 Положения конкурса. Кроме того, не указаны возрастная категория и сведения об авторе разработки. Образовательные задачи представлены на слайдах, но отсутствуют рекомендации по их реализации и оценке достижения результатов. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 2 б.**<br>В игре использованы гиперссылки, позволяющие переходить к экранам правильного и неправильного ответа. Однако все восемь заданий построены по принципу выбора готового варианта. Новые цифровые механизмы, самостоятельные поисковые действия и разнообразные способы интерактивного взаимодействия не представлены.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>Задания направлены на закрепление знаний о Казахстане, его государственных символах, природных объектах, культуре и традициях. Вместе с тем ребёнок преимущественно выбирает готовый ответ. Например, определяет город расположения Байтерека, узнаёт снежного барса или выбирает домбру. Задания не предполагают самостоятельного исследования, сравнения существенных признаков и объяснения выбора. Обучающий эффект ограничен проверкой ранее приобретённых знаний.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 2 б.**<br>Тематика путешествия по Казахстану объединяет различные познавательные задания. Однако структура всех игровых этапов однотипна: вопрос, несколько вариантов ответа, переход к экрану с результатом. Оригинальная авторская механика путешествия, самостоятельный выбор маршрута и разнообразные игровые действия отсутствуют.<br>**4. Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Материал может использоваться для повторения знаний о Казахстане в образовательной деятельности. Однако игра фактически представляет собой тематическую викторину. Новые способы организации познавательной деятельности, исследовательские задания и практическое применение полученных знаний не предусмотрены.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 1 б.**<br>Возрастная категория не указана. Отдельные задания требуют специальных знаний: например, необходимо определить автора «Қара сөздер», узнать традиционный свадебный головной убор и определить редкое животное высокогорий Казахстана. Без указания возрастной группы и предварительной подготовки невозможно подтвердить соответствие содержания возможностям конкретной категории дошкольников. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | **6. Доступное описание правил игры — 2 б.**<br>На слайдах имеются краткие инструкции, вопросы, подсказки и кнопки перехода. Однако отсутствует отдельное описание правил игры, последовательности действий детей и педагогического сопровождения. Не определены условия завершения игры и способы оценки достижения образовательных результатов. Правила можно частично установить только при самостоятельном изучении презентации.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 3 б.**<br>Игра представлена в допустимом формате PowerPoint. В файле имеются гиперссылки для переходов к правильным и неправильным ответам, кнопки возврата и переходы между заданиями. Однако в презентации отсутствуют сведения об авторе и ссылки на использованные источники, предусмотренные пунктом 9.2 Положения. Полное прохождение игры в режиме показа не проводилось.<br>**8. Доступность управления игрой — 3 б.**<br>В игре предусмотрены варианты ответа, кнопки возврата, переходы к следующему заданию и на главную страницу. Однако ребёнку необходимо самостоятельно читать вопросы и текстовые подсказки либо получать помощь педагога. Разнообразные способы управления игровыми объектами отсутствуют. Действия ограничены нажатием на готовые ответы.<br>**9. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 1 б.**<br>Игра предполагает индивидуальный выбор ответа на вопрос. Специальные задания на совместное решение познавательных задач, сотрудничество детей, распределение ролей и взаимодействие с родителями не представлены. Новые формы продуктивного взаимодействия не реализованы.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 0 б.**<br>Самостоятельное методическое описание отсутствует. На втором слайде размещены цель, задачи и ожидаемый результат, однако не представлены сведения о возрастной группе, оборудовании, формах работы, подробных правилах и методических рекомендациях. Таким образом, обязательный методический документ, предусмотренный пунктами 7.1–7.2 Положения, не представлен.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б.** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | В презентации реализованы гиперссылки, переходы между заданиями и экраны обратной связи. Однако все игровые действия имеют одинаковую структуру. Отсутствуют уровни сложности, самостоятельное управление игровыми объектами, накопление достижений и вариативное прохождение. Технологическая реализация ограничена стандартными возможностями PowerPoint.<br>**Всего баллов: 20 баллов** |
| 23. | Ахыт Наташа<br>КГКП я/с «Толағай» | «Сиқырлы қылқалам» (Мектепалды тобына арналған электронды ойыны) | **Не рекомендовано**<br>Несмотря на красочное оформление и использование анимационных элементов, содержание не обеспечивает полноценного достижения заявленной цели развития художественно-творческих способностей детей. Основные задания предполагают узнавание, запоминание и выбор готовых изображений. Самостоятельное рисование, творческое конструирование и создание оригинального изображения отсутствуют.<br>Задания отличаются ограниченной оригинальностью, отдельные упражнения имеют недостаточный уровень сложности для детей предшкольной группы. В оформлении некоторых этапов используются многочисленные изображения и яркие фоны, затрудняющие зрительное восприятие.<br>Методическое описание содержит противоречия в количестве этапов, не раскрывает способы педагогического сопровождения и определения достижения творческих результатов. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 2 б.**<br>Игра создана в PowerPoint с использованием анимационных эффектов, интерактивного выбора и переходов между заданиями. Однако действия ребёнка преимущественно сводятся к нажатию на готовые изображения. Возможности цифрового рисования, самостоятельного создания рисунков и преобразования графических объектов не реализованы. Инновационные технологии художественно-творческой деятельности отсутствуют.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>Задания направлены на закрепление знаний о геометрических фигурах, цветах, развитие внимания и зрительной памяти. Однако заявленная цель формирования творческих способностей реализована недостаточно. Дети не создают собственные изображения, не экспериментируют с цветами и формами, не выбирают художественные средства для воплощения замысла. Большинство заданий проверяет ранее сформированные знания.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 2 б.**<br>В игре используются традиционные дидактические упражнения: «Найди лишнее», «Запомни изображение», «Определи цвет», «Собери картинку». Подобные задания распространены в дошкольном образовании. Оригинальность проявляется преимущественно в красочном сказочном оформлении. Не представлены новые игровые механики, непосредственно связанные с творческой деятельностью ребёнка.<br>**4. Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Презентация может применяться для закрепления знаний о цветах, геометрических фигурах и инструментах художника. Однако практическая значимость для развития изобразительной деятельности ограничена. Игра не предусматривает самостоятельного рисования, составления оригинальных композиций, смешивания цветов или создания художественного продукта. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | **5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б.**<br>Определение основных цветов, узнавание предметов и простая классификация доступны детям пяти лет. Однако задания на нахождение красных и жёлтых предметов не обеспечивают достаточной познавательной сложности для предшкольной группы. При этом отдельные задания «Найди лишнее» содержат неоднозначные наборы изображений. Отсутствует последовательное усложнение игровой деятельности с учётом возраста.<br>**6. Доступное описание правил игры — 3 б.**<br>В методическом описании указаны основные задания и общие требования к последовательности их выполнения. Однако первоначально заявлены четыре этапа, тогда как фактически описаны шесть заданий. Не раскрыты конкретные действия ребёнка при сборке изображения, способы проверки ответов и условия перехода между этапами. Правила недостаточно детализированы.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 3 б.**<br>Презентация представлена в формате PowerPoint с поддержкой интерактивных и анимационных элементов. В файле реализованы анимационные последовательности и переходы между слайдами. Вместе с тем в самой презентации не обнаружены сведения об авторе и ссылки на использованные источники. Техническая работоспособность всех анимационных сценариев при полном прохождении отдельно не подтверждена.<br>**8. Доступность управления игрой — 2 б.**<br>В игре предусмотрены элементы выбора и перехода к следующим заданиям. Однако на отдельных слайдах большое количество изображений размещено на ярком многоцветном фоне, что затрудняет зрительное выделение нужных объектов. Для самостоятельного выполнения заданий детям требуется предварительное объяснение педагога. Управление ограничено выбором готовых изображений.<br>**9. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 1 б.**<br>Задания ориентированы преимущественно на индивидуальное рассматривание изображений и выбор правильного ответа. Совместное создание рисунка, коллективная композиция, распределение творческих ролей и взаимодействие с родителями не предусмотрены. Новые формы продуктивной художественной деятельности не представлены. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | **10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 2 б.**<br>Методическое описание содержит сведения об авторе, возрастной категории, цели и содержании заданий. Однако имеется противоречие между заявленными четырьмя этапами и шестью описанными заданиями. Отсутствуют конкретные образовательные результаты, рекомендации по педагогическому сопровождению, способы определения достижения цели и оценка самостоятельной творческой деятельности детей. Методическое описание недостаточно полно раскрывает реализацию заявленной цели.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б.**<br>В презентации применены анимационные эффекты и элементы интерактивного выбора. Однако технологические возможности ограничены заранее подготовленными действиями с изображениями. Не предусмотрены инструменты цифрового рисования, самостоятельное изменение объектов, вариативные творческие задания и уровни сложности. Используемые технологии не обеспечивают полноценную творческую деятельность ребёнка.<br>**Всего баллов:23 баллов** |
| 24. | Мақсым Айша Ерсінқызы<br>методист, КГКП я/с<br>«Толағай» | «Ертегілер еліне саяхат»<br>(5 жастағы балаларға арналған электронды ойыны)<br>**Презентация, 19 слайдов** | **Не рекомендовано**<br>основной недостаток заключается в недостаточной связи игровых заданий с заявленной воспитательной целью. Вместо осмысления содержания сказок, анализа поступков персонажей и формирования нравственных представлений детям преимущественно предлагается определять изображения, классифицировать объекты и выполнять задания на запоминание.<br>Например, в разделе «Алдар көсе» дети находят сундук, тюбетейку и юрту, однако эти действия не позволяют раскрыть нравственный смысл сказки. В разделе «Қарлығаш пен дәуіт» основное внимание уделяется разделению изображений на птиц и насекомых, а не поступкам героев и их взаимоотношениям. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 2 б.**<br>В презентации используются анимационные эффекты, звуковые материалы и интерактивные действия с изображениями. В отдельных заданиях предусмотрено перемещение или исчезновение выбранных объектов. Однако большая часть деятельности основана на традиционных способах выбора готового ответа. Новые цифровые технологии, обеспечивающие самостоятельную творческую и исследовательскую деятельность детей, не представлены.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 3 б.**<br>Игра способствует узнаванию персонажей казахских народных сказок, развитию зрительной памяти, внимания и навыков классификации. Однако заявленная цель формирования духовных и национальных ценностей реализована частично. Например, поиск сундука и тюбетейки в разделе «Алдар көсе» не раскрывает характер героя, особенности его поступков и нравственное содержание сказки. Преобладают задания на узнавание и воспроизведение информации. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | Интерактивность реализована посредством выбора изображений и подготовленных анимационных эффектов. Оригинальные механизмы работы со сказочным содержанием и вариативные задания отсутствуют. Методическое описание недостаточно раскрывает достижение заявленных воспитательных результатов. | **3. Оригинальность содержания игры — 2 б.**<br>Объединение пяти казахских народных сказок сюжетом волшебного путешествия придаёт разработке определённую целостность. Однако поиск персонажа, определение правильной картинки, классификация объектов и составление пазла являются распространёнными дидактическими приёмами.<br>4**. Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Игра может применяться для закрепления знакомства детей с казахскими народными сказками и развития отдельных познавательных процессов. Однако задания преимущественно ориентированы на распознавание изображений. Практические формы работы с содержанием сказок — оценка поступков, поиск решений сказочных ситуаций, восстановление последовательности событий и самостоятельное продолжение сюжета — не представлены.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б.**<br>Тематика казахских народных сказок соответствует возрасту детей пяти лет. Задания на классификацию птиц и насекомых, запоминание изображений и составление пазла могут использоваться в предшкольной группе. Однако отдельные упражнения имеют невысокую познавательную сложность, а последовательное усложнение заданий отсутствует. Для успешного прохождения требуется предварительное знание содержания всех пяти сказок.<br>**6. Доступное описание правил игры — 3 б.**<br>В методическом описании последовательно представлены пять сказочных эпизодов и действия детей. Указано, что при правильном выборе изображения перемещаются, а при ошибке исчезают либо сопровождаются соответствующей реакцией. Однако не раскрыты условия перехода между всеми этапами, способы повторного выполнения заданий и механизм накопления пяти волшебных орнаментов.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 3 б.**<br>Игра представлена в формате PowerPoint с поддержкой мультимедийных и интерактивных элементов. В файле имеются изображения, анимационные последовательности и программные компоненты презентации. Сведения об авторе указаны на первом слайде. Вместе с тем ссылки на использованные графические и другие ресурсы в самой презентации не представлены. Полная работоспособность интерактивных сценариев в режиме демонстрации отдельно не подтверждена. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | **8. Доступность управления игрой — 3 б.**<br>В игре предусмотрены действия посредством нажатия на изображения. Задания имеют визуальные ориентиры и краткие инструкции. Однако на отдельных слайдах расположено большое количество графических объектов, что затрудняет самостоятельное определение активных элементов. Не все способы управления очевидны без объяснения педагога.<br>9**. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 2 б.**<br>Сюжет путешествия предусматривает совместное прохождение сказочных испытаний. Однако основным действием ребёнка остаётся индивидуальный выбор изображения. Задания на совместное обсуждение поступков сказочных героев, распределение ролей, принятие коллективных решений и взаимодействие с родителями не представлены. Возможности продуктивного взаимодействия ограничены.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 3 б.**<br>Методическое описание содержит сведения об авторе, возрастной группе, цели, оборудовании и последовательности игровых эпизодов. Описаны задания по пяти сказкам, что в целом соответствует содержанию презентации. Однако отсутствуют конкретные ожидаемые результаты, методы и формы организации работы, рекомендации по педагогическому сопровождению и способы определения достижения воспитательной цели. Недостаточно раскрыто, каким образом выполнение отдельных заданий способствует освоению национальных духовных ценностей.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б.**<br>В презентации применены анимационные эффекты, интерактивный выбор объектов, реакции на правильные и неправильные ответы, мультимедийное сопровождение. Однако игровая логика преимущественно строится на заранее подготовленных действиях. Не реализованы различные уровни сложности, полноценная система накопления и отображения достижений, вариативные сценарии и изменение заданий в зависимости от действий ребёнка.<br>**Всего баллов: 28 баллов** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 25. | Смағұлова Назерке Қайратқызы педагог-психолог, КГКП я/с «Толағай» | «Зерделімен бірге киіз үй құрастырайық» (5-6 жастағы балаларға арналған интерактивті дидактикалық ойыны) | **Не рекомендовано**<br>Основным недостатком является несоответствие заявленного игрового действия «Соберём юрту» фактической деятельности ребёнка. Вместо самостоятельного конструирования дети выполняют шесть простых заданий на выбор правильного ответа, после чего элементы юрты автоматически появляются на экране.<br>Содержание заданий недостаточно сложно для детей 5–6 лет. Определение геометрических фигур, элементарный счёт и продолжение простейших закономерностей не обеспечивают выраженного развития логического мышления. При этом задания повторяются по способу выполнения и не предусматривают постепенного повышения сложности.<br>Национальный компонент используется преимущественно как сюжетное оформление. Дети не изучают назначение основных элементов юрты, не устанавливают последовательность их сборки и не решают практических конструктивных задач.<br>Методическое описание соответствует основным этапам игры, однако недостаточно раскрывает способы достижения заявленных образовательных результатов и организации самостоятельной познавательной деятельности. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 2 б.**<br>Игра разработана в PowerPoint с использованием гиперссылок, звукового сопровождения, подсказок и переходов между игровыми этапами. Однако взаимодействие ребёнка ограничено нажатием на один из трёх вариантов ответа. Самостоятельное управление деталями юрты, их перемещение и конструирование не предусмотрены. Инновационные механизмы цифровой деятельности отсутствуют.<br>2**. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>Игра позволяет закреплять умение распознавать геометрические фигуры, считать предметы и продолжать простые закономерности. Однако для детей 5–6 лет большинство заданий имеет недостаточную познавательную сложность. Например, определение круга и треугольника не требует сложного анализа или самостоятельного решения проблемной задачи. Представления об устройстве юрты практически не формируются, поскольку её элементы появляются автоматически.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 2 б.**<br>Положительным элементом является объединение математических заданий сюжетом постепенного строительства юрты. Однако сами задания традиционны: узнавание геометрических фигур, счёт предметов и продолжение чередующихся последовательностей. Оригинальные способы конструирования, исследования устройства юрты и новые игровые механизмы отсутствуют. Самостоятельная уникальность разработки в открытых источниках отдельно не подтверждена.<br>**4. Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Игра может применяться для повторения элементарных математических представлений и развития внимания. Однако практическая направленность заявленного строительства юрты реализована формально. Ребёнок не определяет, какая часть конструкции необходима на следующем этапе, не устанавливает взаимосвязи между её элементами и не выполняет самостоятельных действий по сборке. Методическая новизна ограничена тематическим оформлением известных упражнений.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б.**<br>В игре используются крупные изображения, короткие инструкции и понятные варианты ответов. Вместе с тем задания на определение круга, треугольника, простой счёт и чередование двух геометрических фигур недостаточно сложны для детей предшкольного возраста. Отсутствуют задания повышенного |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | уровня, предполагающие анализ, сравнение нескольких признаков и самостоятельное построение более сложных закономерностей.<br>**6. Доступное описание правил игры — 4 б.**<br>В методическом описании последовательно представлены все шесть заданий и указано, какая часть юрты появляется после их правильного выполнения. В самой презентации имеются голосовые инструкции, подсказки при ошибках и переходы между заданиями. Однако в методическом описании недостаточно раскрыты действия ребёнка при ошибке и порядок использования отдельных элементов управления.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 4 б.**<br>Игра представлена в формате PowerPoint, содержит интерактивные переходы, встроенное звуковое сопровождение, кнопки выбора ответов и отдельные экраны правильного и неправильного выполнения. Предусмотрены подсказки и отображение прогресса. Сведения об авторе указаны на заключительном слайде. При этом источники использованных материалов в презентации отдельно не приведены, а полное прохождение на различных устройствах не проверялось.<br>**8. Доступность управления игрой — 4 б.**<br>Управление осуществляется нажатием на крупные кнопки с изображениями и вариантами ответов. Голосовые инструкции на казахском языке позволяют выполнять задания без самостоятельного чтения текста. При ошибке предусмотрены пояснения и повторная попытка. Однако способы взаимодействия ограничены выбором ответа, отсутствуют инструменты самостоятельного управления частями юрты.<br>**9. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 1 б.**<br>Игра предусматривает преимущественно индивидуальное выполнение заданий. Совместное конструирование юрты, распределение действий между детьми, обсуждение вариантов сборки и принятие коллективных решений не реализованы. Специальные формы взаимодействия с родителями отсутствуют. Продуктивная деятельность заменена выбором готового ответа.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 3 б.**<br>Педагогическое описание содержит название, возрастную группу, актуальность, цель, последовательность шести заданий и общую характеристику образовательной направленности. Содержание заданий соответствует представленной презентации. Однако |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | отсутствуют конкретные рекомендации по организации совместной деятельности, способы проверки достижения результатов и методика ознакомления детей с устройством юрты. Заявленное конструирование не раскрывается как самостоятельная деятельность ребёнка.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б.**<br>В презентации реализованы переходы в зависимости от ответа, звуковые инструкции, подсказки и последовательное появление частей юрты. Однако все действия заранее определены. Ребёнок не может выбирать способ сборки, изменять расположение деталей, исправлять конструктивные ошибки или исследовать различные варианты решения. Уровни сложности и вариативные игровые сценарии отсутствуют.<br>**Всего баллов: 28 баллов** |
| 26. | Тусупова Айнур Болатовна воспитатель, КГКП я/с «Толағай» | «Ұлттық бренд кім?»<br>(5 жастағы балаларға арналған электронды ойыны)<br>**Презентация, 21 слайдов** | **Не рекомендовано**<br>основным недостатком является несоответствие содержания игровых заданий заявленной цели. Вместо ознакомления с национальными ценностями и определения культурной значимости домбры, асыка, баурсака, кумыса и курта детям предлагается определять части суток, составлять изображения времён года, решать арифметические задачи и запоминать геометрические фигуры.<br>В результате национальная тематика преимущественно выполняет декоративную и сюжетную функцию, а не становится непосредственным предметом познавательной деятельности детей.<br>Интерактивные возможности ограничены выбором готовых ответов и запуском анимационных эффектов. Недостаточно реализованы самостоятельное исследование, аргументация выбора и совместное принятие решений. Методическое описание не содержит конкретных ожидаемых результатов, связанных с основной целью игры. | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий — 2 б.**<br>Презентация содержит анимационные эффекты, звуковое сопровождение и интерактивные элементы выбора. В отдельных заданиях предусмотрены реакции на правильные и неправильные ответы. Однако основное взаимодействие ограничивается нажатием на изображения и воспроизведением подготовленных анимаций. Новые цифровые механизмы и оригинальные способы организации познавательной деятельности не представлены.<br>2**. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>Задания направлены на закрепление представлений о частях суток, временах года, счёте и геометрических фигурах. Однако они недостаточно связаны с заявленной целью формирования национальных ценностей. Например, решение задач с кусочками сыра и определение времени суток практически не способствуют пониманию культурной значимости домбры, асыка, баурсака, кумыса и курта. Образовательный результат по основной теме игры раскрыт недостаточно.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 3 б.**<br>Положительной особенностью является сказочный сюжет, в котором традиционные национальные предметы и продукты выступают персонажами. Однако задания на выбор изображений, составление пазлов, счёт и запоминание фигур являются распространёнными дидактическими упражнениями. Оригинальность проявляется преимущественно в сюжетном объединении заданий, а не в новых игровых механизмах. Точного совпадения всей разработки в проведённом открытом поиске не выявлено. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | **4. Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Игра может использоваться для закрепления математических и познавательных представлений детей предшкольной группы. Сказочный сюжет способствует привлечению внимания. Однако задания не обеспечивают полноценного ознакомления с национальными ценностями, заявленными в названии и цели. Практическая значимость для изучения традиционной культуры ограничена.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б.**<br>Определение частей суток, решение простых арифметических задач, составление изображений и запоминание фигур соответствуют познавательным возможностям детей пяти лет. Вместе с тем задания имеют разную сложность, последовательное усложнение не прослеживается. Значительная часть игры сопровождается просмотром сказочных эпизодов, что может снижать активность детей при длительном прохождении.<br>**6. Доступное описание правил игры — 3 б.**<br>В методическом описании представлены сюжет, последовательность испытаний и реакция игры на правильные и неправильные ответы. Однако недостаточно раскрыты конкретные действия ребёнка при выполнении пазлов и заданий на запоминание фигур. Не указано, как организуется повторная попытка, что происходит при ошибке и каким образом педагог сопровождает выполнение отдельных заданий.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 4 б.**<br>Игра представлена в формате PowerPoint с поддержкой мультимедийных и интерактивных элементов. В файле обнаружены встроенные аудио- и видеоматериалы, анимационные последовательности и элементы переходов. Техническая структура подтверждает наличие интерактивных функций. Вместе с тем полноценная работоспособность всех анимационных сценариев при прохождении презентации не проверена.<br>**8. Доступность управления игрой — 3 б.**<br>Игровое взаимодействие осуществляется посредством выбора изображений и выполнения заданий на экране. В презентации предусмотрены визуальные реакции на действия ребёнка. Однако способы управления различаются в зависимости от задания и требуют предварительного объяснения педагога. Возможности самостоятельного прохождения детьми пяти лет ограничены.<br>9**. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями — 2 б.** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | В описании заявлено формирование умения совместно принимать решения, а сюжет предполагает разрешение спора между персонажами. Однако специальные задания на сотрудничество, распределение ролей и обсуждение различных точек зрения не предусмотрены. Дети преимущественно выбирают правильные ответы. Формы взаимодействия с родителями не представлены.<br>**10. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания — 3 б.**<br>Методическое описание содержит сведения об авторе, возрастной группе, цели, оборудовании, сюжете и основных заданиях. Последовательность испытаний соответствует структуре презентации. Однако отсутствуют конкретные ожидаемые результаты, подробные рекомендации по проведению отдельных заданий и способы определения достижения поставленной цели. Недостаточно раскрыто, каким образом выполнение математических заданий способствует формированию национальных ценностей.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 3 б.**<br>В презентации реализованы анимационные эффекты, звуковые реакции, интерактивный выбор, задания с пазлами и запоминанием расположения фигур. Использование различных мультимедийных элементов обеспечивает разнообразие визуального сопровождения. Однако игровая логика преимущественно основана на заранее подготовленных анимационных сценариях. Не предусмотрены уровни сложности, накопление результатов и изменение заданий в зависимости от действий ребёнка.<br>**Всего баллов: 30 баллов** |
| **г. Темиртау** | | | | |
| 1. | Абишева Авина Рустамовна, Ирненко Телли Алескер Гызы воспитатели, КГКП я/с «Дельфинчик» | «Достық аралы» (Интерактивная игра для детей предшкольной группы 5-ти лет)<br>**Презентация, 7 слайдов** | **Рекомендовано**<br>Игра «Достық аралы» рекомендована для использования в работе с детьми предшкольной группы 5 лет под руководством педагога после уточнения правил и устранения технических замечаний.<br>Рекомендация обусловлена обучающей и воспитательной ценностью игры. Рассматривая ситуации и выбирая варианты поведения, дети учатся различать доброжелательные и обидные поступки, понимать чувства сверстников, проявлять сочувствие и | **1.Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 3 б.** Используется стандартная технология PowerPoint; нет новых игровых цифровых механизмов. Используются иллюстрации, встроенные аудио и видео, анимационные действия по нажатию и переходы между слайдами. Ребёнок может участвовать в выборе ответа. При этом технология интерактивной презентации достаточно распространена.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 5 б.** Ситуации помогают обсуждать насмешки, исключение из общей игры, помощь и поддержку. Выбор поступка развивает понимание чувств других людей. Для усиления обучающего эффекта после ответа полезно спрашивать: «Почему ты так решил?» Фактический результат можно подтвердить после проведения игры с детьми. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | оказывать помощь. Обсуждение ответов с педагогом способствует развитию речи, умения объяснять свой выбор и находить способы разрешения конфликтных ситуаций. | 3. **Оригинальность содержания игры — 5 б**. Единое оформление острова дружбы объединяет задания в общий сюжет. Национальный образ персонажа на первом слайде придаёт игре индивидуальность.;<br>Точной копии в открытом поиске не выявлено.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 5**. **Практическая значимость высокая, новизна умеренная.** Игру можно использовать на занятиях по развитию общения и при обсуждении отношений в группе. Ситуации связаны с детским опытом. Новизна проявляется прежде всего в оформлении и сочетании материалов<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 5б** . Крупные сюжетные картинки, минимум текста и понятные ситуации подходят для пятилетних детей, задание сопровождаются словесными объяснениями.<br>6. **Доступное описание правил игры — 4** . В описании есть порядок действий, выбор ответа и реакции при правильном/ошибочном выборе; на слайдах есть меню и возврат.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 4 б.**<br>Все предусмотренные внутренние переходы направлены на существующие слайды; встроены три WAV-файла; презентация открывается и отображается.<br>8. **Доступность управления игрой — 4 б.** Предусмотрены кнопка начала, стрелки перехода и повторный запуск. Кнопка «Аяқтау» на последнем слайде связана с этим же слайдом, а не с завершением показа.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 4 б.** В игре предусмотрены интерактивный выбор поступка, наглядные проблемные ситуации и мультимедийное сопровождение. Это создаёт основу для обсуждения с детьми чувств героев и способов доброжелательного общения.<br>**10. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 4 б**. Материал объединён темой дружбы, включает начало, пять игровых ситуаций и завершение. Повторяющаяся структура заданий помогает ориентироваться в игре.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 4 б**. Материал объединён темой дружбы, включает начало, пять игровых ситуаций и завершение. Повторяющаяся структура заданий помогает ориентироваться в игре. Вместе с тем отдельное подробное методическое описание в файле не представлено. Содержание аудиоинструкций не проверено.<br>**Всего баллов: 47 баллов** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2. | Жалгасбаева Асель Маратовна, воспитатель, КГУ «Специальный детский сад «Балдырған» | «Развиваемся играя: интерактивные задания для детей дошкольного возраста» **Презентация, 7 слайдов** | **Не рекомендовано** Методическая ценность материала не раскрыта. Подбор заданий недостаточно обоснован, их смысловая взаимосвязь и общая образовательная цель не определены. Игровой замысел и роль персонажей раскрыты недостаточно. Отсутствует подробное методическое описание, позволяющее педагогу последовательно организовать работу и оценить её результаты. | **1.Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 1 б.** В презентации используются видео, звуковые файлы и анимационные действия по нажатию на объекты. Однако применение этих средств само по себе не подтверждает инновационность. Не раскрыто, какие новые педагогические возможности даёт выбранная технология.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 1 б.** Задание «Четвёртый лишний» позволяет упражнять детей в классификации, «Собери желуди в корзину» — в различении предметов, задание о домике животного — в установлении соответствий. При этом не сформулированы конкретные образовательные задачи и показатели их достижения.<br>**3**. **Оригинальность содержания игры — 1 б. Нед**остаточно раскрыта. Использованы распространённые дидактические задания. Лесное оформление объединяет их визуально, но по представленному материалу не прослеживается достаточно разработанный общий игровой сюжет с понятной целью для ребёнка. Уникальность содержания не подтверждена.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 1 б**. Частично соответствует. Отдельные задания можно использовать для закрепления знаний о природе и развития мышления. Однако не описаны условия применения, варианты работы с группой и способы изменения сложности. Новизна методического решения не обоснована.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 1 б**.<br>Крупные изображения знакомых предметов и животных доступны детям 3–4 лет. Вместе с тем выбор лишнего предмета требует понимания общего признака, а вопрос о жилище животного — соответствующих предварительных знаний. Не предусмотрено разделение заданий по сложности и описание помощи педагога.<br>6. **Доступное описание правил игры — 1 б**.<br>На слайдах представлены названия заданий, но отсутствует отдельная понятная инструкция: что именно нажимать, как выбирать ответ, что делать после ошибки и когда переходить дальше.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 1 б.**<br>Использованы примитивные технические функции.<br>8. **Доступность управления игрой — 1 б.** На игровых слайдах предусмотрены действия по нажатию на изображения. При этом не обнаружены настроенные кнопки перехода между слайдами, возврата к началу и повторного прохождения. Нарисованная стрелка на слайде с физкультминуткой не имеет назначенного действия перехода. Управление требует участия взрослого. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 0 б.**<br>**Не соответствует.** Представленный материал не раскрывает методику взаимодействия с детьми, педагогами и родителями. Не предложены конкретные формы совместной деятельности, способы включения родителей и рекомендации для педагогов. Использование экранных заданий само по себе не раскрывает новые техники и методики взаимодействия.<br>**10. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 0 б.**<br>**Не соответствует.** Не представлено систематизированное, подробное и понятное методическое описание игры. Не раскрыты цель, задачи, последовательность работы, действия педагога и способы оценки результатов. Отсутствует понятное техническое описание запуска игры, управления заданиями и использования мультимедийных элементов.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 4 б**.<br>**Не соответствует.** В представленном материале не продемонстрирована глубокая методическая проработка использования технических средств. Применяются отдельные мультимедийные элементы и анимационные действия, однако не раскрыто их педагогическое назначение и влияние на достижение образовательных задач. Не описаны сценарии обратной связи, помощь при затруднениях и адаптация заданий. Высокий уровень проработанности используемых технологий не подтверждён представленными материалами.<br>**Всего баллов: 8 баллов** |
| **г. Балхаш** | | | | |
| 1. | Танишева Мадина Айтмагамбетовна воспитатель, КГКП я/с «Балдырған» | «А» дыбысынан басталатын заттарды тап»<br>(5 жастағы балаларға арналған интерактивті ойыны платформа wordwall) | **Не рекомендовано**.<br>Представленный комплект не соответствует требованиям положения конкурса в полном объёме. Вместо одной конкурсной игры представлены описания двух игр без выделения основной работы, что не соответствует п. 7.1. Отдельный файл игры отсутствует, представлены только ссылки на интернет-ресурсы. Методическое описание не раскрывает формы организации деятельности и рекомендации к проведению, предусмотренные п. 7.2. Не указаны использованные источники согласно п. 9.2. | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 1 б.** Заявлены две цифровые платформы и автоматическая проверка. Собственный инновационный приём не раскрыт; использование платформы само по себе его не подтверждает.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 3 б.** Цели предметны: выделение начального звука и соотнесение животных с детёнышами. Обучающий потенциал есть. Набор заданий, качество примеров и фактический результат не проверены.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 1 б**. Описаны распространённые задания на отбор и соответствие. Авторский сюжет, необычный способ решения или собственная система заданий не раскрыты. Заимствование не установлено. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | По критериям конкурса недостаточно раскрыты оригинальность содержания, инновационный подход, методическая новизна и способы продуктивного взаимодействия. Правила изложены кратко: не определены последовательность действий, исправление ошибок и условия завершения игры. | 4. **Практическая значимость и новизна — 2 б**. Содержание применимо для закрепления речевых знаний. Не описаны новая методика, варианты повторного использования и перенос навыка за пределы экрана<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 4 б**. Заявленные задачи в целом подходят возрасту 5 и 4 лет. Сложность реальных слов, изображений, надписей и объём заданий требуют просмотра.<br>6. **Доступное описание правил игры — 2 б**. Основное действие понятно: найти слова или подобрать пары. Не объяснены запуск, способ выбора, исправление ошибки, завершение и роль взрослого.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 1 б.**<br>Отдельного игрового файла нет; представлены две игры вместо одной. Размер ресурсов и их работоспособность не подтверждены.<br>8. **Доступность управления игрой — 1 б**. Без запуска нельзя оценить размер активных зон, понятность навигации, управление выбором и исправление ошибок.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Перечислены традиционные приёмы: вопрос–ответ, сравнение, повторение, соответствие. Новый способ взаимодействия не описан.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 2 б.** Основные сведения даны по двум играм последовательно. Нет сценария проведения, формы организации, рекомендаций, дозирования нагрузки и критериев освоения.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б**. Указания на автоматическую оценку недостаточно. Реальная логика проверки, обратная связь и настройка заданий требуют просмотра ресурсов.<br>**Всего баллов: 20 баллов** |
| 2. | Куанышбекова Эльмира Хамитовна<br>учитель предшкольного класса, КГУ «Общеобразовательная школа имени Бауыржана Момышулы» | «Қазақстан еліне саяхат» (мектепалды даярлық сыныбына арналған интерактивті квест-ойыны<br><br>**Презентация, 18 слайдов** | **Не рекомендовано.**<br>Работа имеет образовательную направленность, однако заявленные в методическом описании интерактивные действия не соответствуют фактической реализации презентации. Карта не обеспечивает переход к выбранной станции. В заданиях на сопоставление силуэтов, сборку ракеты и распределение предметов используются заранее заданные траектории движения | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий – 2 б. -** Есть видеоперсонаж, аудио и анимация. Основные действия заданы заранее; карта не управляет маршрутом. Инновационный способ решения учебной задачи не раскрыт.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры – 3 б.** Вопросы о Родине, символах, сопоставление силуэтов, экология и культурные предметы дают содержательную основу занятия. Проверку и объяснение ошибок обеспечивает педагог.<br>**3. Оригинальность содержания игры - 2 б.** Пять станций объединены темой Казахстана и общим персонажем. Сундук, поиск |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | вместо самостоятельного выбора и перемещения объектов ребёнком. В экологическом задании отсутствует механизм обработки выбранного ответа; карточки раскрываются в установленной последовательности.<br>Методическое описание не объясняет фактический порядок управления, способы проверки ответов педагогом, исправления ошибок и завершения игры. Не приведены ссылки на использованные источники, предусмотренные п. 9.2 положения.<br>Основание отказа в рекомендации — недостаточная реализация заявленной интерактивности, расхождение описания с содержанием файла и недостаточная методическая проработанность. | тени и пазл — распространённые схемы. Выраженная оригинальность игровой механики не показана.<br>**4. Практическая значимость и новизна – 3 б.** Готовая наглядная основа для беседы и закрепления знаний. Для заявленного самостоятельного выбора и сборки нужна доработка. Методическая новизна ограничена.<br>**5.Соответствие содержания возрастным особенностям детей - 3 б.** Темы и картинки в основном подходят детям 5 лет. На слайдах 10 и 14 много мелких объектов; есть плотный фон и мелкие надписи. Потребуется сопровождение взрослого.<br>**6. Доступное описание правил игры – 2 б.** Описаны пять станций и действия детей. Нет точного порядка кликов, переходов, исправления ошибок и завершения. Заявленное перетаскивание не соответствует механике файла.<br>**7. Соответствие техническим требованиям – 3 б.** Файл меньше 20 МБ, описание — две страницы, кегль 14. Встроенные медиа декодируются; отсутствующих внутренних ресурсов не найдено. Нет списка источников.<br>**8. Доступность управления игрой – 2 б.** Доступны обычный показ и запуск медиа. Нет переходов по выбору станции, возврата в меню и управления соответствиями. Стрелка на титуле не имеет отдельного действия.<br>**9. Новые формы, техники, методики продуктивного взаимодействия – 2 б.** Есть общий маршрут и роль защитников природы. Работа строится преимущественно на беседе и показе. Распределение ролей и способы совместного решения не разработаны.<br>**10. Систематизированность и понятность методического описания – 2 б.** Есть цель, возраст, оборудование, станции и ожидаемые результаты. Не описаны формы, длительность и помощь детям. Между текстом и механикой презентации есть существенные расхождения. Станции и ожидаемые результаты описаны последовательно, но сопоставление силуэтов не сопровождается отдельным заданием на счёт, заявленным в результате. Экологический выбор не раскрыт как исследование. Развитие пяти навыков заявлено широко; способы наблюдения результата не определены<br>**11. Глубина и проработанность используемых технологий - 2 б.** Встроены медиа, звуковые триггеры, траектории и раскрытие карточек. Однако нет выбора соответствий с проверкой, свободной сборки ракеты и реакции на правильность ответа.<br>**Всего баллов: 26 баллов** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3. | Жумаханова Айгуль Калыбековна, Акканова Айтолкын Курметовна воспитатели, КГКП я/с «Алпамыс» | «Ханталапай» (ересек, мектепалды топтарына арналған интерактивті білім беру ойынының) | **Не рекомендовано.**<br>Отказ в рекомендации основан на следующих фактах.<br>1. Превышен объём описания. Документ занимает три страницы при установленном в п. 7.2 максимуме две страницы. Кегль 14 соблюдён.<br>2. Не указаны источники по п. 9.2. В презентации использованы иллюстрации, песенный фрагмент и мультфильм; библиографические и электронные ссылки отсутствуют. На видео видны обозначения внешнего ресурса и TikTok, но это не доказывает заимствование всей игры или нарушение условия о прежней публикации работы.<br>3. Правила неточно описывают механику. В тексте говорится, что новое задание появляется при каждом броске. По структуре файла на большинстве слайдов поле задания раскрывает один определённый асык, остальные запускают анимацию попадания без нового задания. Например, на слайде 2 поле и иллюстрацию открывает третий жёлтый асык, на слайде 6 — четвёртый. Эта особенность не объяснена.<br>4. Не раскрыта заявленная командная игра. В оборудовании упомянута таблица подсчёта очков, но в комплекте нет самой таблицы, правил начисления баллов, распределения команд и определения победителя. В файле автоматический подсчёт не реализован; понятный ручной порядок также не задан.<br>5. Содержание и возраст согласованы недостаточно. Заявка указывает 5–6 лет, | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий - 3 б.** Национальный игровой образ соединён с литературной викториной; есть триггеры, траектории, аудио и видео. Технология преимущественно обслуживает повторяемое открытие картинок.<br>**2.Дидактическая ценность — обучающий эффект игры - 4 б.** В описании предусмотрены называние героев, определение сказки, обсуждение поступков, связный рассказ и итоговая рефлексия. Направляющие вопросы педагога обеспечивают речевую работу. Критерии качества ответа не конкретизированы.<br>**3. Оригинальность содержания игры – 2 б.** Асыки и образ бабушки объединяют викторину. Основа — распространённое узнавание сказок по иллюстрациям. «Три медведя» представлены дважды, на слайдах 7 и 10.<br>**4. Практическая значимость и новизна – 3 б.** Готовый ресурс для закрепления знакомых сказок и организации беседы. Новизна в основном связана с оформлением. Заявленный командный учёт результатов не описан.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей - 4 б.** Крупные активные объекты, наглядные персонажи и устные ответы в целом подходят дошкольникам. Педагог может помогать направляющими вопросами. Снижение на один балл связано с расхождением возраста в документах и качеством отдельных изображений.<br>**6. Доступное описание правил игры - 2 б.** Есть старт, очередность, вопросы и итог. Но не объяснено, что задание открывает определённый асык, как действовать после других попаданий, считать баллы и определять результат команды.<br>**7. Соответствие техническим требованиям -3 б.** Размер и формат допустимы; встроенные ресурсы присутствуют и декодируются. Описание — три страницы вместо двух. Нет ссылок на источники в самой разработке.<br>**8. Доступность управления игрой - 4 б.** Крупные асыки имеют отдельные триггеры; есть старт и понятные кнопки перехода вперёд. Для проведения взрослым управление доступно. Нет отдельного возврата и сброса; инструкция не уточняет все реакции на выбор.<br>**9. Новые формы, техники, методики продуктивного взаимодействия – 3 б.** Предусмотрены очередность, беседа и помощь педагога. Командная форма названа, но нет распределения ролей, совместной задачи и порядка взаимодействия команд.<br>**10. Систематизированность и понятность методического описания - 3 б.** Описание структурировано: цель, возраст, оборудование, организация, мотивация, основной этап, итог, методы и результаты. Есть примеры вопросов и помощи педагога. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | описание — 4 и 5 лет. Нет возрастных вариантов вопросов. На слайдах 7 и 10 повторяется одна сказка — «Три медведя»; в задании 9 её название уже написано на картинке и служит подсказкой читающему ребёнку. Список правильных ответов к десяти заданиям не представлен.<br>Совокупность этих фактов снижает качество правил, методического описания, возрастной адаптации и оценки учебного результата. Презентация представляет собой интерактивную литературную викторину с национальным оформлением, но не подтверждает заявленную завершённость командной образовательной игры. | Снижение связано с неточностью правил, нераскрытым подсчётом баллов и противоречием в возрасте.<br>**11. Глубина и проработанность используемых технологий - 3б.** На десяти игровых слайдах настроены пять объектных триггеров и анимация попадания. Открытие задания зависит от выбранного асыка; связь с правильностью учебного ответа и учётом результата отсутствует.<br>**Всего баллов: 34 баллов** |
| 4. | Бидайбекова Айнагуль Ерлановна, Бизақ Жұпар Өрікбайқызы воспитатели, мини-центр «Таңшуақ» КГУ «Школа-лицей № 15 имени Алихана Бокейханова» | «Флипчарт ойындары» (5–6 жастағы балаларға арналған, қазақ тілінде жазылған интерактивті білім беру ойыны) | **Рекомендовано**<br>Рекомендовать ресурс для закрепления знаний и развития познавательных навыков детей 5–6 лет в индивидуальной работе и при сопровождении педагога. Основания: разнообразие заданий на казахском языке, реализованная в коде проверка ответа, повторная попытка после ошибки, наглядная обратная связь и возможность повторного прохождения.<br>Формат HTML допускается формулировкой п. 9.1 о любой компьютерной программе; размер соответствует п. 7.4. Описание отображается на двух страницах. Количество авторов — два, что соответствует п. 3.3.<br>Основания для рекомендации<br>1. Разнообразие образовательных задач. Пять разделов включают 42 задания: 10 математических и по 8 речевых, музыкальных, познавательных и | **1. Инновационный подход использования ИКТ, IT-технологий - 5 б.** В одном HTML-файле объединены задания, проверка ответов, синтез звука, навигация и прогресс. Для основных функций по коду не требуются внешние файлы.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры - 5 б.** 42 задания охватывают счёт, сравнение, речь, слуховое восприятие, природу и закономерности.<br>**3. Оригинальность содержания игры - 4 б.** Есть единый интерфейс на казахском языке и собственная компоновка заданий. Содержание в основном типовое: счёт, лишний предмет, пары и закономерности..<br>**4. Практическая значимость и новизна – 4 б.** Компактный ресурс полезен для индивидуального закрепления и работы с педагогом. Есть выбор раздела и повторное прохождение. При повторении набор заданий и порядок ответов не меняются.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей - 4 б.** Короткие вопросы, наглядность и 2–3 ответа в целом подходят детям 5–лет. Предусмотрены крупные кнопки.<br>**6. Доступное описание правил игры – 5 б.** Понятно описаны выбор игры, верный и ошибочный ответы, завершение, повтор и меню.<br>**7. Соответствие техническим требованиям – 5 б.** Формат и размер допустимы. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | логических. Они направлены на закрепление нескольких групп умений.<br>2. Содержательная интерактивность. В коде ответ сопоставляется с ключом. Верный ответ вызывает положительное сообщение и переход дальше; ошибочный — предложение повторить попытку. Переход после успеха блокирует повторное принятие ответа.<br>3. Понятное подкрепление. Текстовые сообщения, цвет кнопок и звуковые сигналы различают успех и ошибку. Прогресс показывает пройденные задания; завершение сопровождается тематическим поощрением.<br>4. Удобство организации занятия. Есть выбор раздела, возврат к меню, повторное прохождение и кнопка прослушивания музыкального задания. Эти функции позволяют выбирать содержание под задачу педагога.<br>5. Компактность и самостоятельность файла. По коду основные задания и синтез звука содержатся внутри одного HTML-файла; нет обязательной загрузки изображений и аудиозаписей из интернета. Это создаёт предпосылки для использования без подключения к сети. | **8. Доступность управления игрой – 5 б.** Есть меню, крупные кнопки, повторное прослушивание и перезапуск раздела.<br>**9. Новые формы, техники, методики продуктивного взаимодействия – 5 б.** Сочетаются зрительный выбор, слушание, самостоятельная попытка и немедленная обратная связь.<br>**10.Систематизированность и понятность методического описания - 5 б.** Последовательно описаны цель, пять разделов, количество заданий, правила и дополнительные функции.<br>**11.Глубина и проработанность используемых технологий – 5 б.** В коде есть общая система заданий, проверка, блокировка повторного ответа после успеха, звуки, прогресс и итог.<br>**Всего баллов: 52 баллов** |
| **г. Сарань** | | | | |
| 1. | Аубакирова Мерейжан Ербалатовна, воспитатель, Дамро Елена Анатольевна музыкальный руководитель КГКП я/с «Сәуле» | «Жол ережесін білейік, аман есен жүрейік!»<br>**Презентация, 30слайдов** | **Не рекомендовано**<br>В связи с **нарушением пунктов 7.1, 7.2 и 9.2 Положения конкурса**, отсутствием обязательного методического описания и возрастной адресности, недостаточной доступностью самостоятельного выполнения заданий детьми, ограниченной оригинальностью игровых механизмов и недостаточной методической проработанностью практических навыков дорожной безопасности. | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 3 б.**<br>Материал выполнен в формате интерактивной презентации Power Point. Используются последовательные экраны, визуальные материалы, элементы навигации, выбор ответов и автоматизированная обратная связь: «Дұрыс!» («Правильно!»), «Дұрыс емес» («Неправильно»).<br>Присутствует видеозапись на каждом слайде в формате повествования. Не озвучены вопрос и варианты ответов (напечатаны), что затруднит самостоятельное использование дошкольника.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 4 б.** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 12 слайдов игры направлены на ознакомление детей с правилами дорожного движения. Последовательно рассматриваются безопасная улица, светофор, его цвета, переход дороги и дорожные знаки. Разнообразить задания с игровыми ситуациями.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 3 б**. Материал объединяет несколько тем по дорожной безопасности в единую интерактивную последовательность. Предусмотрены выбор изображений и реакция на ответы ребёнка в виде крестика (не правильно), галочка (правильно), для разнообразия можно добавить звуковой эффект.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 4 б**. Материал может использоваться воспитателями в детском саду для занятий по ознакомлению с окружающим миром, формирования основ безопасности и закрепления правил дорожного движения. Разнообразить игровыми заданиями, сюжетами.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 0б**.<br>Возраст не указан<br>6. **Доступное описание правил игры — 0 б**.<br>Нет описания правил игры<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 2 б.**<br>материал предоставлен в формате PowerPoint и содержит элементы интерактивной навигации и обратной связи. Игра не содержит ФИО автора работы, ссылку на используемую литературу.<br>8. **Доступность управления игрой — 3 б**. предусмотрены кнопки «КЕЛЕСІ» («Далее»), «ҚАЙТА ТАҢДАУ» («Выбрать повторно»), «КЕЛЕСІ СҰРАҚ» («Следующий вопрос»). Также предусмотрены сообщения о правильном и неправильном ответах. Не озвучены вопрос и варианты ответов (напечатаны), что затруднит самостоятельное использование дошкольника.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 2 б.**<br>Реализовано взаимодействие ребёнка с цифровым материалом через выбор ответа и получение обратной связи. В представленном материале не описаны методики взаимодействия с педагогами и родителями, совместные игровые задания, групповое обсуждение или формы переноса полученных знаний в повседневную жизнь.<br>**10. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 2 б.** Содержание имеет последовательную структуру: вводный экран, тематические экраны, задания с обратной связью и завершающий экран. В представленном материале не обнаружены полноценные разделы с |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | целью, задачами, возрастом участников, этапами проведения, действиями педагога, критериями оценки и ожидаемыми результатами.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 3 б.**<br>В материале предусмотрены последовательная подача информации, визуальная поддержка, выбор ответа, обратная связь и повторное выполнение задания после ошибки. Подробно описать педагогическую технологию: какие действия выполняет ребёнок на каждом этапе, как педагог помогает при затруднениях, каким образом задания усложняются и как оценивается сформированность навыков безопасного поведения.<br><br>**Всего баллов: 26 баллов** |
| 2. | Аманжолова Акку Серикболовна воспитатель, КГКП я/с «Балғын» | «Күзгі білімпаздар» интерактивті ойыны<br>**Презентация, 8 слайдов** | **Не рекомендовано**<br>Не рекомендована в связи с несоблюдением требований пунктов **7.1, 7.2 и 9.2 Положения конкурса**, отсутствием полноценного методического сопровождения, ограниченной самостоятельностью детей при выполнении заданий и недостаточной реализацией практической направленности игры. | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 1 б.**<br>Стандартная презентация PowerPoint, нет новых игровых цифровых механизмов, нет прикрепленных звуковых эффектов, переходов, видеоматериалов.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 1 б.**<br>Шесть заданий: «Найди лишний предмет», «Назови приметы осени», «Бережное отношение к природе. Почему нельзя так делать?». Не оценивается перенос знаний и самостоятельное объяснение.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 0 б.**. В представленном материале не обозначены оригинальный сюжет, уникальные задания или новые способы обучения.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 1 б**. Готова к применению педагогом для краткого повторения знакомых понятий; сложность использования, т.к. материал представлен в виде ссылки, и применение только при наличии интернета. Новизна методики не обоснована.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 1 б..** Возраст указан, но не достаточно данных о продолжительности игры, сложности заданий, требованиях к самостоятельности ребенка и объеме речевых инструкций.<br>6. **Доступное описание правил игры — 1 б**. Не представлено полное описание игры: цель, порядок прохождения, действия ребенка, условия завершения, роль педагога и порядок оказания помощи при затруднениях.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 1 б.**<br>Нет встроенного видео и звука, при нажатии на вариант ответа, картинки двигаются хаотично, одна за другой. Нет возможности |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | проверить правильность ответа и возврата к предыдущему заданию.<br>8. **Доступность управления игрой — 0 б**. Не понятна последовательность действий.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Показаны традиционные способы «вопрос—выбор»; новые приёмы взаимодействия не описаны и в игре не реализованы. Работа с родителями не представлена.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 1 б.** В представленном материале не представлены полноценные разделы с целью, задачами, критериями оценки и ожидаемыми результатами.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 1 б**. Нет усложнения материала, индивидуализации, закрепления знаний и оценки динамики развития навыков.<br><br>**Всего баллов: 9 баллов** |
| **г. Шахтинск** | | | | |
| 1. | Баймбетова Светлана Зейнуллаевна учитель предшкольного класса, Школа-лицей имени А.Бокейханова | «Саябақты көгалдандыр» (5–6 жастағы балаларға арналған интерактивті білім беру ойыныны)<br>**Презентация, 7 слайдов** | **Не рекомендовано**<br>Недостаточная реализация требований пункта 6.1 Положения конкурса к интерактивной образовательной игре. Представленная разработка не обеспечивает полноценного интерактивного взаимодействия ребёнка с цифровым ресурсом. При выполнении заданий достаточно нажать мышью на экран, после чего правильный ответ появляется автоматически. Самостоятельный выбор и проверка правильности действий ребёнка фактически не реализованы.<br>Несоответствие содержания игры представленному методическому описанию. В описании заявлено, что ребёнок самостоятельно выбирает правильный ответ. Однако фактически задания не предоставляют такой возможности. Отсутствуют механизмы | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 2 б.** Используется стандартная технология PowerPoint; предоставлены 2 ссылки на задания онлайн.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.** Пять заданий охватывают цвет, форму, количество. В описании игры заявлено, что при выполнении заданий ребенок выбирает самостоятельно правильный ответ, но при проведении игры данная возможность не предоставляется, на всех заданиях ребенок просто щелкает мышью по экрану и ответ сам выходит. Необходимо четко определить какие действия выполняет ребенок, чем он учится и как проверяется правильность отввета.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 1 б**. Задания самостоятельно объединены в один интерфейс с общим меню. Вопросы и игровые схемы типовые («цвет», «форма», «количество»); собственного сюжета, уникальной игровой задачи или вариативности нет. Точной копии в открытом поиске не выявлено.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 3 б**. Готова к применению педагогом для краткого повторения знакомых понятий; может использоваться на интерактивном экране. Новизна методики не раскрыта, нет набора сменяемых заданий или уровней; при повторном прохождении ответы не меняются. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | проверки выбранного ответа, реакции на ошибку и повторного выполнения задания. Это свидетельствует о расхождении между заявленными правилами и реальной игровой деятельностью.<br>Недостаточная дидактическая ценность. Задания не сопровождаются голосовыми инструкциями. В презентации отсутствуют полноценные кнопки запуска, возврата и управления игровыми этапами. Ребёнку требуется постоянное сопровождение педагога для понимания заданий и последовательности действий. | 5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б**. Понятные изображения, задания не озвучены, без описания игры непонятно что нужно выполнять на том или ином слайде. Сами задания не дают ребенку возможности думать, ошибаться, выбирать правильный ответ.<br>6. **Доступное описание правил игры — 3 б**. В описании есть порядок действий, но выбор ответа и реакции при правильном/ошибочном выборе на слайдах отсутствует; на слайдах нет меню возврата.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 2 б.**<br>Презентация открывается и отображается.<br>8. **Доступность управления игрой — 3 б**. Игра управляется только щелчком по кнопке мышки, нет ни кнопки старт, ни каких либо других кнопок.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Предусмотрены индивидуальная и малая групповая работа под руководством педагога. Работа с родителями не представлена<br>10. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание **— 3 б.** Цель, задачи, возраст, средства, форма, правила, рекомендации, результаты и список источников представлены в последовательности.<br>11. Глубина, проработанность используемых технологий **— 2 б**.<br>**Всего баллов: 25 баллов** |
| 2. | Богатырева Светлана Валерьевна воспитатель, КГКП я/с «Аленка» | **«Поможем эже встретить гостей»**<br>**(**Интерактивная игра для детей 4 лет**)**<br>**Презентация, 8 слайдов** | **Не рекомендована**<br>Не рекомендована в связи с недостаточной реализацией интерактивного характера игры, несоответствием фактических игровых действий представленному методическому описанию, низкой самостоятельностью познавательной деятельности детей, ограниченной оригинальностью и недостаточной технологической проработанностью. | Данная игра не отображена в протоколе отдела образования г.Шахтинск<br>1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 3.** Используется стандартная технология PowerPoint.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.** Недостаточно выражена дидактическая ценность игры, обучающий эффект не прослеживается в полной мере поскольку игровые действия не обеспечивают четкого закрепления конкретных знаний и умений детей.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 1 б**. Оригинальность игры отсутствует<br>4. **Практическая значимость и новизна — 2 б**. Практическая значимость и новизна методики не раскрыта, преимущество игры и ее отличительные особенности не обоснованы.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б**. Игра не предназначена для самостоятельного прохождения детьми, только под руководством взрослого так как подразумевает |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | чтение кнопок для перехода на следующий слайд. Картинки понятны и доступны<br>6. **Доступное описание правил игры — 4 б.** В описании описаны правила игры<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 4 б.** Презентация открывается и отображается. Переходы работают. При неправильном ответе игра издает соответствующий сигнал<br>8. **Доступность управления игрой — 3 б**. Есть стартовая кнопка, переход к следующему заданию. Кликабельные зоны одинаковы; кнопки для перехода должен читать педагог.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Предусмотрены индивидуальная и малая групповая работа под руководством педагога.<br>**10. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 4 б.** Цель, задачи, возраст, средства, форма, правила, рекомендации, результаты и список источников представлены в последовательности.<br>1**1. Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б**. В данной игре не прослеживается полноценная реализация интерактивных возможностей, обеспечивающих активное взаимодействие ребенка с игровым материалом и достижение образовательных ресурсов<br>**Всего баллов: 29 баллов** |
| 3. | Жакупова Амангүл воспитатель, КГКП я/с «Еркетай» | «Тапқырлар мен білгірлер» (Танымдық интерактивті ойын)<br>Wordwall веб-платформасы | **Не рекомендовано**<br>Предоставленная интерактивная игра не соответствует положению, так как предоставлено описание для игры «Тапқырлар мен білгірлер», а по ссылке предоставлена игра «Эко білгірлер» | **Предоставленная интерактивная игра не соответствует положению, так как предоставлено описание для игры «Тапқырлар мен білгірлер», а по ссылке предоставлена игра «Эко білгірлер»** |
| 4. | Михайльченко Мария Юрьевна воспитатель, КГКП я/с «Аленка» | «Аул мастеров» (Интерактивная игра для детей 4 лет)<br>**Презентация, 21 слайдов** | **Рекомендовано** | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 5 б.** Игра реализована в интерактивном цифровом формате Microsoft PowerPoint с использованием кликабельных элементов, звукового сопровождения, визуальных подсказок и переходов между игровыми экранами. Предусмотрена озвучка заданий, повтор звуковых инструкций, автоматизированная реакция на выбор ребёнка. Использование ИКТ делает процесс обучения наглядным, интерактивным и привлекательным для дошкольников.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 5 б.** Игра имеет выраженную обучающую направленность. В процессе выполнения шести заданий дети знакомятся с казахскими |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | народными промыслами, материалами изготовления традиционных изделий, национальным орнаментом и чередованием элементов. Задания способствуют развитию зрительного внимания, восприятия, мышления, речи и умения устанавливать связи между предметом и материалом, из которого он изготовлен.<br>3. **Оригинальность содержания игры —5 б.** Оригинальность заключается в объединении цифрового игрового формата с этнокультурным содержанием. Игровой сюжет «Аул мастеров» представляет знакомство с народными промыслами как последовательную помощь мастерам. Использование образов войлочного ковра, деревянной чаши, ювелирного украшения, торсыка и национального орнамента придаёт игре тематическую целостность и самобытность.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 5 б.** Игра может применяться в образовательной деятельности дошкольной организации для первоначального знакомства детей с традиционными ремёслами казахского народа.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 5 б.** Содержание ориентировано на детей четырёх лет. Используются короткие вопросы, доступные формулировки, яркие изображения, ограниченный выбор из трёх вариантов ответа и понятные игровые действия.<br>6. **Доступное описание правил игры — 5 б.**Правила представлены в понятной и последовательной форме: необходимо прослушать вопрос, рассмотреть изображения и нажать на картинку с правильным ответом. При ошибке ребёнку предлагается попробовать ещё раз, при правильном ответе открывается экран с пояснением и кнопкой перехода к следующему заданию. В разделе «Педагогу» приведены инструкции по запуску презентации и использованию звукового сопровождения.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 5 б.** В структуре предусмотрены отдельные экраны заданий, обратной связи, повторного выполнения и завершения игры. Указаны рекомендации по запуску презентации и включению звука.<br>8. **Доступность управления игрой — 5 б.** Управление организовано посредством крупных экранных кнопок и наглядных изображений. Ребёнку необходимо выполнять простые действия: нажимать на картинку с ответом, выбирать переход к следующему заданию или повторять попытку.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 5 б.** В |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | игре реализована интерактивная форма взаимодействия ребёнка с образовательным содержанием: самостоятельный выбор ответа, аудиоподдержка, мгновенная обратная связь и повторное выполнение задания.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 5 б.** Игровой материал имеет логичную структуру: титульный экран, шесть тематических заданий, экраны правильного и ошибочного ответа, итоговый экран и отдельный раздел для педагога. Задания последовательно раскрывают тему народных промыслов, а пояснения после правильного ответа закрепляют полученные знания.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 5 б.** Для каждого задания предусмотрены варианты ответа, обратная связь, повторная попытка и переход к следующему этапу. Последовательность выполнения отображается показателем «Помощь мастерам: 1 из 6» и далее до завершения игры. Это свидетельствует о комплексной проработке игрового сценария и организации взаимодействия ребёнка с цифровым образовательным ресурсом.<br>**Всего баллов: 55 баллов** |
| **Абайский район** | | | | |
| 1. | Бутенко Людмила Ракиповна<br>воспитатель, КГУ «Специальный ясли – сад «Бөбек» | «Маленькое путешествие по большой Родине» (Интерактивная игра для старших и предшкольных групп )<br>**Презентация, 30 слайдов** | **Не рекомендовано**<br>Педагогическая идея актуальна, однако технический риск из-за размера файла и недостаточная полнота методического сопровождения не позволяют рекомендовать материал без доработки. | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 3 б.** Использованы анимация, триггеры, гиперссылки и звук, но применены преимущественно штатные инструменты PowerPoint; инновационность ограниченная.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 3 б.** Тематика Казахстана и задания на выбор ответов, узнавание объектов и сортировку имеют образовательную ценность. Однако измеримые результаты и система оценки выполнения не описаны.<br>3. **Оригинальность содержания игры – 1 б. Тема** патриотического путешествия удачно объединяет станции, но сам формат путешествия и викторин не является новым.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 3 б.** Материал можно применять для ознакомления с символами, культурой и природой Казахстана; практическая применимость очевидна.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б.** Возраст 5–6 лет указан прямо, задания преимущественно наглядные. Не для каждого задания раскрыта сложность и возможность адаптации к разному уровню детей.<br>6. **Доступное описание правил игры — 2 б.** Есть отдельная инструкция по запуску и навигации, но правила отдельных заданий |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | распределены по слайдам и не всегда оформлены как единый алгоритм для ребёнка.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 1 б.**Файл презентации имеет очень большой размер (около 95 МБ), что создаёт существенный риск передачи, загрузки и запуска на типовых устройствах. Полное тестирование работоспособности не подтверждено.<br>8. **Доступность управления игрой — 2 б.** Кнопки и возврат к карте описаны, но ребёнку может потребоваться постоянная помощь педагога; удобство всей навигации в реальном режиме не подтверждено независимой проверкой.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 2 б.** Преимущественно описана работа педагога с ребёнком; отдельные методики группового взаимодействия и работы с родителями практически не представлены.<br>10**. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание** — **2 б**. Есть аннотация, цель, задачи и руководство. При этом не хватает единой технологической карты с ожидаемыми ответами, временем, формами организации и критериями достижения результата.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий** — **2 б.** Разнообразные станции и эффекты есть, но техническая реализация в основном стандартная; нет сведений об апробации и оценке эффективности.<br><br>**Всего баллов: 23 балла** |
| 2. | Гарамась Надежда Васильевна<br>воспитатель, КГУ «Специальный ясли – сад «Бөбек» | «Проказы Кляксича» (интерактивная игра для детей дошкольной группы)<br>**Презентация, 63 слайдов** | **Не рекомендовано**<br>Работа обладает содержательной и методической ценностью, но для конкурсной рекомендации недостаточно подтверждены техническая надёжность, доступность управления и методики взаимодействия. | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 3 б.** Используются триггеры, гиперссылки, анимация и управляющие кнопки, однако это преимущественно стандартные функции PowerPoint.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 3 б**. Комплекс включает задания по математике и окружающему миру: сравнение, классификацию, счёт и закономерности. Дидактическая направленность ясна, но нет данных об оценке результатов детей.<br>3. **Оригинальность содержания игры – 2 б.** Сюжет с возвращением красок объединяет задания, но значительная часть заданий относится к традиционным дидактическим упражнениям.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 4 б.** Широкий набор тем позволяет использовать материал для закрепления знаний предшкольников; практическая ценность присутствует. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б.** Заявлена предшкольная группа, задания на счёт, сравнение и классификацию в целом уместны. Не все задания сопровождаются пояснением по уровню сложности или адаптации.<br>6. **Доступное описание правил игры — 2 б.** Инструкции и цели приведены для многих заданий, но они размещены на разных слайдах; целостный алгоритм проведения и единая краткая памятка отсутствуют.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 2 б.** Презентация объёмная (63 слайда; файл около 30 МБ), включает триггеры и анимацию. Полная техническая проверка переходов и звуков на разных версиях PowerPoint не подтверждена.<br>8. **Доступность управления игрой — 2 б.** Навигация и действия мышью описаны, однако часть заданий может требовать постоянного сопровождения педагога; доступность всех переходов не подтверждена тестированием.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 2 б.** Заявлено взаимодействие детей в сюжете, но конкретные методики групповой организации, взаимодействия с родителями и педагогами не раскрыты достаточно.<br>10**. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 2 б.** Сильная сторона работы — аннотация, цель, задачи и пояснения к многочисленным заданиям. Вместе с тем материал перегружен текстом, а единая краткая технологическая карта была бы удобнее.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б.** Разнотипные задания и сюжет показывают хорошую проработку в PowerPoint, но инновационная глубина ограничена стандартными инструментами; апробация не описана.<br>**Всего баллов: 26 баллов** |
| 3. | Кладько Татьяна Геннадьевна<br>Педагог-психолог<br>КГКП я/с «Балауса» | «Тайна волшебного замка»(.интерактивная игра для детей 5-6 лет ) | **Рекомендовано**<br>Материал демонстрирует наиболее сильную технологическую реализацию и целостный пользовательский сценарий | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 5 б.**<br>Реализованы HTML/CSS/JavaScript, анимация, игровые состояния, подсказки и повторное прохождение. Технологическая самостоятельность выше, чем у обычной презентации.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 4 б.** Цель включает внимание, логику, пространственную ориентацию, различение цвета и формы, выделение первого звука. Сюжет поддерживает мотивацию, но данные апробации/результативности не приложены.<br>3. **Оригинальность содержания игры – 4 б.** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | Сказочный сюжет, персонаж-помощник и система ключей формируют цельную игровую структуру; отдельные типы развивающих заданий распространены.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 4 б.** Браузерный формат удобен для индивидуальной или фронтальной работы при наличии совместимого устройства. Не подтверждены офлайн-работа и универсальная совместимость.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 4 б.**<br>В интерфейсе указан возраст 5–6 лет, задания короткие и визуально поддержаны. Полная дифференциация по уровню подготовленности не описана.<br>6. **Доступное описание правил игры — 3 б.**<br>В интерфейсе есть понятные кнопки и подсказки, однако отдельная подробная инструкция для педагога с последовательностью, правилами и разбором ошибок недостаточно раскрыта.<br><br>7. **Соответствие техническим требованиям — 3 б.**<br>Техническая реализация выглядит развитой, но файл содержит внешние обращения к шрифтам; совместимость на разных браузерах, устройствах и без интернета не подтверждена испытаниями.<br>8. **Доступность управления игрой — 4 б.** Крупные кнопки, последовательность этапов, повторение и подсказки поддерживают доступность управления. Пользовательское тестирование с детьми не приложено.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 2 б.**<br>Взаимодействие преимущественно индивидуальное/под руководством взрослого; сценарии работы в малой группе, с педагогами и родителями не представлены.<br>10**. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание** — **3 б.** Встроенный раздел «Об игре» содержит автора, цель и литературу, но методическая карта с ожидаемыми результатами каждого испытания, временем и вариантами поддержки должна быть расширена.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий** — **4 б.** Есть последовательность испытаний, анимация, состояния игры, повторение и перезапуск. При этом нет протокола технических испытаний и данных об эффективности.<br><br>**Всего баллов: 40 баллов** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| **Актогайский район** | | | | |
| 1. | Шахаева Айгуль Жетистиковна воспитатель, КГКП я/с «Аққыз» | «Көңілді балықтар: сана да, тап!» (Мектепке дейінгі жастағы балаларға арналған интерактивті математикалық ойыны ) claude.ai | **Рекомендовано** Рекомендована в связи с соответствием основным требованиям Положения конкурса, достаточной дидактической ценностью, возрастной доступностью содержания, наличием реального интерактивного взаимодействия, практической значимостью и качественным методическим сопровождением. Несмотря на отдельные ограничения функциональных возможностей, игра обеспечивает активное участие детей и может эффективно использоваться в образовательном процессе дошкольной организации. | **1.Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 3 б.** Игра создана в виде одного HTML-файла, работает без подключения к интернету. Наличие интерактивных заданий, текстовых и визуальных элементов способствует повышению познавательного интереса детей. Отсутствие голосового сопровождения вопросов несколько ограничивает самостоятельное использование игры детьми дошкольного возраста. **2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 4 б.** Игра обладает хорошей дидактической ценностью, способствует формированию и закреплению навыков счёта в пределах 5, соотнесению цифр с количеством предметов, развитию внимания, логического мышления и самостоятельности детей. Интерактивный формат повышает интерес к обучению. Однако ограниченное количество заданий и отсутствие уровней сложности снижают возможности постепенного усложнения материала и индивидуализации обучения. **3.Оригинальность содержания игры — 3 б.** Оригинальность игры проявляется в использовании подводной тематики, ярких изображений рыбок и аквариумов для обучения счёту и сравнению предметов. Содержание соответствует образовательным задачам, но игровые механики традиционные, задания однотипные и не отличаются высокой степенью оригинальности. **4**. **Практическая значимость и новизна- 3 б.** Игра имеет практическую значимость для закрепления навыков счёта и сравнения предметов в пределах 5, может применяться педагогом в индивидуальной и групповой работе. Новизна заключается в использовании интерактивных технологий и звуковой обратной связи, однако задания фиксированы и не предусматривают изменения уровня сложности. **5**. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 4 б.** Содержание игры соответствует возрастным особенностям детей 5 лет, задания на счёт в пределах 5 и сравнение предметов доступны для понимания и выполнения. Крупные кнопки, яркие изображения и простое управление учитывают возрастные возможности детей. Отсутствие озвучивания инструкций требует помощи педагога. **6**. **Доступное описание правил игры — 4 б.** Правила игры изложены доступно и последовательно, задания сопровождаются краткими текстовыми инструкциями и |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | наглядными изображениями. Отсутствие голосового озвучивания инструкций затрудняет самостоятельное выполнение заданий детьми 5 лет и требует помощи педагога.<br>**7**. **Соответствие техническим требованиям — 4 б.**<br>Игра соответствует основным техническим требованиям: разработана в формате HTML, адаптирована для различных устройств, работает без подключения к интернету. Интерфейс удобен, предусмотрены крупные кнопки и звуковая обратная связь, однако отсутствует голосовое сопровождение инструкций.<br>8. **Доступность управления игрой — 4 б**. Управление игрой простое и понятное, осуществляется нажатием на крупные кнопки с вариантами ответов, что удобно для детей дошкольного возраста. Отсутствие голосового сопровождения заданий затрудняет самостоятельное прохождение игры детьми, не умеющими читать.<br>**9**. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 3 б.**<br>В игре используются интерактивные технологии, наглядные задания и звуковое сопровождение ответов, способствующие повышению интереса детей к обучению. Игра предусматривает индивидуальную и групповую работу детей под руководством педагога, однако формы взаимодействия с родителями не представлены.<br>**10**. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 5 б.**<br>Методическое описание представлено последовательно и систематизировано, чётко определены цель, задачи, ожидаемые результаты и этапы игры. Подробно раскрыты способы организации индивидуальной и групповой работы, методы дифференциации и оценки результатов, что облегчает практическое применение игры педагогом.<br>**11. Губина, проработанность используемых технологий — 4 б.**<br>В игре используются интерактивные технологии, обеспечивающие наглядность, простоту управления и обратную связь при выборе ответа. Технологическая реализация достаточно продумана. Функциональные возможности ограничены отсутствием уровней сложности и разнообразия заданий при повторном прохождении.<br><br>**Всего баллов: 41 балл** |
| 2. | Сыздыкова Саягуль Сакитайкызы воспитатель, КГКП я/с «Аққыз» | «Бағдаршамның сырлы түстері» | **Не рекомендовано**<br>Не рекомендована в связи с недостаточной реализацией требований к интерактивной образовательной игре, | **1.Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий —2 б.**<br>В игре предусмотрено использование наглядных материалов, анимационных изображений и мультимедийных средств для |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | (Мектепке дейінгі ұйымның тәрбиеленушілеріне арналған танымдық-дидактикалық ойын) | неполным соблюдением пункта 7.2 Положения конкурса, отсутствием подтверждённых механизмов самостоятельного управления и обратной связи, ограниченной инновационностью и недостаточной методической и технологической проработкой. | ознакомления детей с правилами дорожного движения. Не представлены интерактивные механизмы, автоматическая проверка ответов и другие современные технологические решения, что ограничивает инновационность разработки.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры —3 б.**<br>Игра обладает высокой дидактической значимостью, способствует формированию знаний о сигналах светофора, правилах перехода проезжей части и безопасном поведении на дороге. Ситуационные задания развивают внимание, память, логическое мышление и способность принимать правильные решения. Однако отсутствуют конкретные инструменты оценки уровня усвоения знаний и дифференцированные задания.<br>**3.Оригинальность содержания игры —3 б.**<br>Содержание игры направлено на формирование навыков безопасного поведения на дороге посредством наглядных изображений, модели светофора и ситуационных заданий. Тематика актуальна и практически значима для дошкольников. Однако используемые игровые приёмы являются традиционными, не представлены уникальные игровые механики и оригинальные авторские решения, существенно отличающие разработку от аналогичных дидактических игр.<br>**4**. **Практическая значимость и новизна- 3 б.**<br>Игра имеет высокую практическую значимость, поскольку направлена на формирование у дошкольников жизненно важных навыков безопасного поведения на дороге. Материал может применяться педагогами при проведении организованной деятельности, тематических занятий и профилактических мероприятий. Новизна ограничивается сочетанием традиционных наглядных и ситуационных методов обучения, без представления принципиально новых педагогических технологий.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б.**<br>Содержание игры в целом соответствует познавательным возможностям детей дошкольного возраста. В описании не определена конкретная возрастная группа и не представлены варианты заданий с учётом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.<br>**6. Доступное описание правил игры — 3 б.**<br>В методическом материале описаны основные игровые действия, содержание заданий и роль педагога в организации деятельности. Предусмотрены вопросы для закрепления знаний о правилах дорожного движения. Однако отсутствуют чёткая пошаговая инструкция, последовательность игровых этапов, условия |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | завершения игры и конкретные правила выбора ответов, что затрудняет самостоятельное использование разработки другими педагогами.<br>**7. Соответствие техническим требованиям —3 б.**<br>Методическое описание представлено в доступном электронном формате, указаны возможные программы для подготовки наглядных и мультимедийных материалов. Отсутствуют сведения о технических характеристиках самой игры, требованиях к оборудованию, совместимости с различными устройствами и условиях запуска. Соответствие техническим требованиям подтверждено не в полном объёме.<br>**8. Доступность управления игрой — 1 б.**<br>В представленной разработке не описаны элементы пользовательского интерфейса, кнопки управления, способы перехода между заданиями и возможность самостоятельного взаимодействия ребёнка с цифровой игрой.<br>**9**. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 2 б.**<br>В игре используются наглядные методы обучения, ситуационные задания, беседы и обсуждение дорожных ситуаций, способствующие развитию познавательной активности детей. Инновационные формы совместной деятельности раскрыты недостаточно, а механизмы вовлечения родителей в образовательный процесс не представлены.<br>**10. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 3 б.**<br>Методическое описание имеет логичную и последовательную структуру. Определены направление игры, цель, задачи, содержание, особенности, ожидаемые результаты и используемые образовательные ресурсы. Материал изложен доступным языком и может применяться педагогами дошкольных организаций. Однако отсутствуют подробный сценарий проведения, конкретные игровые этапы, временные рамки и критерии оценки результатов, что требует дополнительной методической проработки.<br>**11**. **Губина, проработанность используемых технологий — 3 б.**<br>В разработке предусмотрено использование наглядных и мультимедийных средств, направленных на повышение интереса детей к изучению правил дорожного движения. Однако технологическая составляющая раскрыта недостаточно подробно. Не представлены алгоритмы работы интерактивных элементов, система обратной связи, уровни сложности и способы автоматизированной оценки ответов. Это ограничивает глубину технологической проработки игры. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | **Всего :28 баллов** |
| 3. | Толеуханова Айнаш учитель казахского языка, КГКП я/с «Аққыз» | «Қазақстан бойлап саяхат» | **Не рекомендовано**<br>Не рекомендована в связи с **нарушением пунктов 7.1 и 7.2 Положения конкурса**, отсутствием обязательного методического описания, ограниченной оригинальностью игровых заданий, недостаточной самостоятельностью детей при прохождении игры и недостаточной реализацией образовательного потенциала виртуальной экскурсии. | **1.Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий -2 б.**<br>Игра разработана с использованием технологий HTML, CSS и JavaScript. Реализованы интерактивный выбор ответов, автоматическая проверка, визуальная обратная связь и отображение этапов прохождения. Отсутствуют голосовое сопровождение, мультимедийные экскурсии и расширенные интерактивные возможности.<br>**2.Дидактическая ценность — обучающий эффект игры –3 б.**<br>Игра способствует расширению представлений детей о городах Казахстана, их достопримечательностях и культурно-исторических особенностях. Развивает внимание, память, познавательный интерес и логическое мышление. Обучающий эффект ограничен пятью заданиями и отсутствием дополнительных уровней сложности.<br>**3.Оригинальность содержания игры -3 б.**<br>игровая механика основана на традиционном выборе правильного ответа, а изображения представлены преимущественно символами, что снижает оригинальность разработки.<br>**4. Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Игра может использоваться в образовательной деятельности дошкольных организаций для патриотического воспитания и ознакомления детей с родной страной. Новизна заключается в цифровом формате познавательной экскурсии. Ограниченное количество городов и заданий снижает вариативность использования.<br>5. **Практическая значимость и новизна-3** Содержание в целом соответствует познавательным возможностям детей старшего дошкольного возраста. Крупные кнопки и яркое оформление облегчают выполнение заданий. Однако текстовая информация требует чтения и объяснения педагогом.<br>**6. Доступное описание правил игры — 0 б.**<br>Описание игры отсутствует.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 3 б.** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | Игра разработана в формате HTML и запускается в браузере без установки дополнительного программного обеспечения. Отсутствуют сведения о тестировании на разных устройствах.<br>**8. Доступность управления игрой — 2 б.** Управление простое и осуществляется нажатием на крупные кнопки. Предусмотрены автоматическая проверка ответов, визуальная индикация ошибок и переход между заданиями. Отсутствие голосовых инструкций ограничивает самостоятельность детей дошкольного возраста.<br>**9. Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 2 б.**<br>Игра использует интерактивный формат виртуальной экскурсии и может применяться педагогом в индивидуальной и групповой работе. Однако специальные методики взаимодействия с родителями, совместные задания и дополнительные формы образовательного сотрудничества не представлены.<br>**10. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 1 б.**<br>Название игры сформулировано некорректно и не соответствует литературным нормам казахского языка. Игровые задания расположены последовательно и объединены общей тематикой. Методическое описание игры отсутствует. Не представлены цель, задачи, ожидаемые результаты, возрастная категория, рекомендации по организации игры и критерии оценки знаний детей.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б.**<br>В игре реализованы интерактивные задания, автоматическая проверка правильности ответов, визуальная обратная связь и отображение прогресса. Отсутствуют уровни сложности, случайная генерация заданий, сохранение результатов и расширенные интерактивные функции.<br>**Всего баллов: 24 балла** |
| 4 | Толеуханова Айнаш учитель казахского языка, КГКП я/с «Аққыз» | «Иоха-куб»: Инженерлік құрастыру | **Не рекомендовано**<br>Не рекомендована в связи с **несоблюдением требований пунктов 7.1 и 7.2 Положения конкурса**, отсутствием обязательного методического описания, недостаточной реализацией заявленной инженерной направленности, ограниченной дидактической ценностью и недостаточной технологической проработкой. Представленная | **1.Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий -3 б.**<br>Игра разработана с использованием современных веб-технологий HTML, CSS и JavaScript. Предусмотрены интерактивное добавление кубиков, переключение заданий и автоматическая проверка результатов. Использование цифрового конструктора способствует развитию познавательной активности детей. Однако технологические возможности ограничены отсутствием трёхмерного моделирования, анимации процесса конструирования и голосового сопровождения.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры -2 б.** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | разработка преимущественно направлена на выполнение элементарных заданий по счёту и не обеспечивает полноценной самостоятельной конструктивной деятельности детей. | Игра способствует развитию навыков счёта, распознавания цветов, внимания, логического и пространственного мышления. Выполнение заданий формирует первоначальные представления о конструировании и инженерной деятельности. Однако проверка осуществляется только по количеству выбранных кубиков, без оценки формы, расположения и устойчивости конструкции, что ограничивает обучающий эффект.<br>**3.Оригинальность содержания игры -3 б.**<br>Оригинальность игры проявляется в сочетании элементов цифрового конструирования с национально-культурной тематикой. Задания предусматривают создание киіз үй, монумента «Бәйтерек» и моста. Однако игровые механики основаны на простом добавлении кубиков, а реальные конструкции визуально не формируются, что снижает степень оригинальности содержания.<br>4. **Практическая значимость и новизна- 3 б.**<br>Игра имеет практическую значимость для организации познавательной деятельности детей дошкольного возраста. Может использоваться педагогами для закрепления навыков счёта, знакомства с цветами и развития интереса к конструированию. Новизна заключается в применении интерактивного цифрового конструктора. Однако ограниченное количество заданий и отсутствие свободного моделирования снижают возможности практического применения.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей -3 б.**<br>Содержание игры в целом соответствует познавательным возможностям детей старшего дошкольного возраста. Яркие кубики, крупные элементы управления и простые действия способствуют доступному восприятию заданий, но текстовые инструкции требуют помощи педагога, а задания на конструирование фактически сводятся к подсчёту кубиков.<br>6. **Доступное описание правил игры -0 б.**<br>Отсутствуют описание правил игры подробная инструкция для детей и педагогов, а также голосовое сопровождение заданий.<br>7. **Соответствие техническим требованиям – 3 б.**<br>Игра разработана в формате HTML с использованием CSS и JavaScript, не требует установки дополнительного программного обеспечения и может запускаться в браузере. Отсутствуют сведения о проведённом тестировании на различных устройствах, а также дополнительные настройки доступности.<br>8. **Доступность управления игрой- 3 б.**<br>Управление игрой простое и интуитивно понятное. Для выполнения заданий предусмотрены крупные цветные кубики, |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | кнопки переключения заданий, очистки игрового поля и проверки результата. Автоматическая обратная связь помогает ребёнку исправлять ошибки. Однако отсутствие озвучивания инструкций и необходимость чтения текста ограничивают самостоятельное использование игры дошкольниками.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями -2 б.**<br>Игра предусматривает применение интерактивного цифрового конструирования, способствует развитию самостоятельности и познавательной активности детей. Может использоваться педагогом при индивидуальной и групповой работе. Специальные формы взаимодействия с родителями, совместные творческие задания и методики организации коллективного конструирования не представлены.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание -2 б.**<br>В игре представлены три тематических задания с краткими инструкциями и автоматической проверкой результатов. Отдельное методическое описание отсутствует. Не определены педагогические цели, задачи, ожидаемые результаты, возрастная категория, этапы проведения игры и способы оценки образовательных достижений детей. Это затрудняет систематизированное использование разработки в образовательном процессе.<br>11. **Губина, проработанность используемых технологий - 3 б.**<br>Технологическая реализация игры включает интерактивный выбор кубиков, отображение их количества, переключение заданий и автоматическую проверку правильности выполнения. Однако проверка основана исключительно на количестве кубиков, без анализа их пространственного расположения. Отсутствуют уровни сложности, возможность свободного конструирования и сохранения результатов, что ограничивает глубину технологической проработки.<br>**Всего баллов: 25 баллов** |
| **Бухар-Жырауский район** | | | | |
| 1. | Яговкину Дарью Павловну, воспитатель, Бухар-Жырауский район, посёлок Кушокы, КГКП я/с «Айналайын» | «Умный город профессий: помоги виртуальному помощнику» | **Не рекомендовано**<br>**Несоблюдение требований пунктов 6.1 и 7.1 Положения конкурса.** В представленном комплекте конкурсных материалов отсутствует непосредственно интерактивная образовательная игра. Представлены только заявка, протокол и методическое описание. Отсутствие основного | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 0 б.**<br>Невозможно оценить из-за отсутствия в папке самой игры. Есть только ее описание, протокол и заяка<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.**<br>В описании игры заявлены шесть заданий охватывающих знакомство с миром таких пфессий, как врач,повар, строитель, пожарный, учитель,полицейский; предусмотрены поощрение и |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | конкурсного продукта не позволяет провести полноценную экспертизу и подтвердить соответствие работы требованиям Положения.<br>**Невозможность оценивания интерактивности и технической реализации.** В связи с отсутствием файла игры невозможно проверить наличие интерактивных заданий, механизмов выбора и проверки ответов, обратной связи, элементов управления и самостоятельного взаимодействия ребёнка с цифровым ресурсом.<br>**Невозможность подтверждения дидактической ценности и возрастного соответствия.** В методическом описании заявлены шесть тематических заданий по ознакомлению с профессиями врача, повара, строителя, пожарного, учителя и полицейского. Однако фактическое содержание, сложность, последовательность заданий и способы их выполнения проверить невозможно.<br>**Недостаточная полнота методического описания (пункт 7.2 Положения конкурса).** Несмотря на наличие цели, возрастной категории, оборудования и описания шести этапов, не раскрыты подробные правила выбора ответов, способы реагирования на правильные и ошибочные действия, методы и формы организации деятельности, а также методические рекомендации по использованию игры.<br>**Невозможность установления оригинальности и практической значимости разработки.** Отсутствие самой игры не позволяет определить авторскую новизну, особенности цифровой реализации, разнообразие игровых механизмов и возможности практического применения в | повторение. По одному основному вопросу на каждую тему и по одному дополнительному на три из них, Оценки каждого уровня в описании нет.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 0 б.**<br>Невозможно оценить из-за отсутствия самой игры<br>4. **Практическая значимость и новизна — 0 б.**<br>Невозможно оценить из-за отсутствия самой игры<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 0 б.**<br>Невозможно оценить из-за отсутствия самой игры<br>6. **Доступное описание правил игры — 2 б.**<br>В описании есть порядок действий, но нет описания выбора ответа и реакции при правильном/или ошибочном выборе.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 0 б.**<br>Невозможно оценить из-за отсутствия самой игры<br>8. **Доступность управления игрой — 0 б.**<br>Невозможно оценить из-за отсутствия самой игры<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 0 б.**<br>Невозможно оценить из-за отсутствия самой игры<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 1 б.** Прописаны цель, возраст, оборудование, шесть этапов игры. Не прописаны форма, правила, рекомендации, результаты и список источников .<br>11. Невозможно оценить из-за отсутствия самой игры<br>**Всего баллов: 5 баллов** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | образовательном процессе дошкольной организации.<br>**Невозможность оценивания доступности управления и глубины технологической проработки.** Не представлены действующие игровые элементы, интерфейс, способы навигации и механизмы перехода между заданиями. Заявленные в описании игровые действия не подтверждены цифровым продуктом. | |
| **Каркаралинский район** | | | | |
| 1. | Жолжақсы Мөлдір Азаматқызы воспитатель, я/с «Жас терек» | Білім керуені- «Қазақстанға саяхат» (Интерактивті білім беру ойынының) | **Не рекомендовано**<br>Не рекомендована в связи с невозможностью полноценного запуска и прохождения интерактивной игры, неподтверждённой работоспособностью цифровых элементов, недостаточной методической проработанностью и отсутствием возможности объективно оценить самостоятельную игровую деятельность детей. Фактическое соответствие разработки требованиям пункта 6.1 Положения конкурса не подтверждено. | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 2 б.** В презентации предусмотрены цифровые элементы, однако из-за невозможности запустить игру оценить их полноценное применение не удалось.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 2 б.** Тематика и задания имеют образовательный потенциал, но оценить их реализацию и эффективность в игровом процессе не представилось возможным.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 2 б.** Представлена идея путешествия по Казахстану с тематическими остановками и заданиями.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 3 б.** Материал потенциально применим в дошкольной организации, однако отсутствие запуска игры препятствует её практическому использованию в представленном виде.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б.** По содержанию задания ориентированы на дошкольников, но проверить удобство и доступность выполнения детьми не удалось.<br>6. **Доступное описание правил игры — 2 б.** В презентации имеются краткие инструкции, однако проверить понятность правил в процессе игры не удалось.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 2 б.** Представленный файл не запускает игровой процесс, поэтому соответствие техническим требованиям не подтверждено.<br>8. **Доступность управления игрой — 2 б.** Проверить работу кнопок, переходов и интерактивных элементов не удалось, поскольку игра не открылась для полноценного прохождения.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 2 б.** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | Предусмотрены игровые задания и обратная связь, однако оценить их практическую реализацию не представилось возможным.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание —2 б.** В презентации представлены тематические этапы и краткая инструкция, однако их фактическую работу проверить не удалось.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий —2 б.** Заявлены гиперссылки, анимация и звуковые элементы, однако их фактическую работу проверить не удалось.<br>**Всего баллов: 24 баллов** |
| 2. | Салыкова Гүлсара Сайлауқызы, воспитатель, Каркаралинский район, село Егіндібұлақ я/с «Айгөлек» | «Кішкентай құрылысшылар» авторлық инженерлік ойын | **Не рекомендовано**<br>Не рекомендована в связи с некорректным речевым сопровождением на казахском языке, недостаточной надёжностью управления конструктивными элементами, ограниченной методической проработанностью и недостаточным обоснованием педагогической новизны. Выявленные недостатки снижают качество цифрового образовательного ресурса и ограничивают возможности его самостоятельного использования детьми дошкольного возраста. | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 2.** Используются цифровые элементы для создания интерактивной игры. Предусмотрены перемещение объектов, анимация, звуковые эффекты и речевые подсказки. Но речевые подсказки на казахском языке озвучиваются некорректно.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры —3.** Игра способствует развитию пространственного мышления, зрительно-моторной координации, логики и первоначальных инженерных представлений.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 3 б.** Идея последовательного строительства дома и моста в игровой форме интересна.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 4 б.**. Игра может использоваться в дошкольной организации для знакомства детей с конструированием и простыми инженерными задачами. Новизна методики требует дополнительного обоснования.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б.** Крупные детали, яркие цвета и короткие инструкции потенциально подходят дошкольникам.<br>6. **Доступное описание правил игры — 3 б.** На стартовом экране объясняется задача — перемещать детали и строить дом и мост.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 1 б.** В звуковых инструкциях игры на казахском языке имеются ошибки произношения. Озвучивание речевых подсказок не полностью соответствует орфоэпическим нормам казахского языка, что может негативно повлиять на правильное восприятие и произношение слов детьми.<br>8. **Доступность управления игрой — 2 б.** Предусмотрено управление мышью и сенсорным экраном. Однако из-за возможного несоответствия координат перетаскивание и размещение деталей может работать некорректно. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 2 б.** Используются обучение через действие, речевые инструкции, звуковая обратная связь и поэтапное усложнение заданий.Но речевые подсказки на казахском языке озвучиваются некорректно.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание —2 б.** Игровой процесс разделён на пять этапов: строительство стены, крыши, установка окон и двери, сборка моста и движение автомобиля по мосту. Но речевые подсказки на казахском языке озвучиваются некорректно.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 3 б.** Применены динамическое создание объектов, перетаскивание деталей, речевой синтез, звуковые эффекты, анимация и автоматический переход между этапами.<br>**Всего баллов: 28 баллов** |
| **Осакаровский район** | | | | |
| 1. | Бузаилова Жанна Каирбековна, воспитатель, КГКП я/с «Балапан» | «Честный гражданин — чистый Казахстан» (Интерактивная игра для детей 4 лет) | **Не рекомендовано**<br>Ограниченная оригинальность игровых механизмов. Несмотря на наличие единого сюжета, основные задания основаны на традиционных дидактических приёмах сортировки предметов, выбора правильного действия и оценки поведения персонажей.<br>Недостаточная вариативность содержания. Игра включает пять фиксированных этапов без дополнительных уровней сложности, сменяемых ситуаций и индивидуальной адаптации заданий. | **1. Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 4 б.**<br>Игра представлена как самостоятельный веб-ресурс, объединяющий несколько способов взаимодействия с игровыми объектами. Предусмотрены перетаскивание предметов, выбор вариантов поведения, действия с объектами и визуальная обратная связь. Это более разнообразная структура, чем обычная презентация с выбором ответа. Вместе с тем использованные технологии не являются принципиально новыми; полноценная проверка всех интерактивных функций не проведена.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 4 б.**<br>Пять заданий направлены на формирование конкретных представлений: убирать мусор, не присваивать чужие вещи, беречь природу и воду, отличать добрые поступки от недопустимых. Заявленные игровые действия непосредственно связаны с образовательными и воспитательными задачами. Однако самостоятельное объяснение ребёнком причин выбора зависит от организации педагогом обсуждения; автоматизированная оценка понимания нравственного смысла поступков не представлена.<br>**3**. **Оригинальность содержания игры —** 3 **б.**<br>Положительной стороной является объединение экологических и нравственных ситуаций общим сюжетом помощи герою Аяну. Накопление пяти листочков и создание «Дерева честных поступков» обеспечивает сюжетную завершённость. Однако |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | отдельные задания основаны на распространённых дидактических приёмах: сортировке, выборе правильного поступка и оценке поведения персонажей. Высокая степень авторской оригинальности не подтверждена.<br>**4. Практическая значимость и новизна —** 4 **б.**<br>Игровые ситуации связаны с повседневным опытом дошкольников: уборкой мусора, бережным отношением к воде, возвращением чужой игрушки, помощью сверстникам. Полученные представления могут применяться детьми в реальной жизни. Методическое описание предусматривает обсуждение конкретного доброго поступка после завершения игры. Новизна проявляется в интеграции экологического и нравственного содержания в единый цифровой сюжет.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей —** 4 **б.**<br>Содержание ориентировано на детей четырёх лет. Используются знакомые жизненные ситуации, предметные изображения и простые действия. Пять последовательных заданий соответствуют возможностям старшей группы. Вместе с тем отдельные нравственные понятия, прежде всего «честность» и «ответственность», требуют объяснения педагога на доступных ребёнку примерах.<br>**6. Доступное описание правил игры — 4 б**.<br>Методическое описание последовательно раскрывает действия ребёнка на каждом этапе, условия получения наград, переходы между заданиями и способы повторения инструкций. Предусмотрены рекомендации по действиям педагога при затруднениях. Однако подробные правила оценивания отдельных ответов и условия автоматического завершения каждого задания раскрыты не полностью.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 3 б**.<br>Игра размещена по действующему веб-адресу, сведения об авторе и возрастной категории доступны на сайте. Представлен самостоятельный методический документ. Однако работоспособность всех элементов при прохождении не подтверждена непосредственным тестированием; совместимость с различными устройствами и устойчивость звукового сопровождения также не проверены.<br>**8. Доступность управления игрой — 3 б.** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | Заявлены управление нажатием и перетаскиванием, повторение инструкций через персонажа Аяна или значок динамика, переход кнопкой «Дальше» и повторная попытка при ошибке. Эти решения потенциально облегчают самостоятельное использование игры дошкольниками. Вместе с тем фактическая точность управления и понятность всех активных элементов в ходе полного прохождения не проверены.<br>**9. Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 2 б.**<br>Игра предусматривает индивидуальную и подгрупповую работу, обсуждение нравственных ситуаций и объяснение детьми выбранного действия. Однако специальные механизмы коллективного принятия решений, распределения ролей и взаимодействия с родителями не представлены. Формы сотрудничества преимущественно реализуются посредством педагогического сопровождения.<br>**10. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 4 б.**<br>Описание представлено на двух страницах и содержит необходимые основные разделы: цель, задачи, возрастную категорию, оборудование, формы и методы работы, сюжет, правила, последовательность пяти заданий, методические рекомендации, ожидаемые результаты и список источников.<br>Положительной стороной является конкретизация действий ребёнка и педагога.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 3 б.**<br>В разработке предусмотрены разные механизмы взаимодействия: перетаскивание, выбор, изменение состояния объекта, оценивание поступков, обратная связь и накопление наград. Игровые этапы связаны единым сюжетом. Однако отсутствуют уровни сложности, вариативная генерация ситуаций и сохранение индивидуальных результатов. Полная техническая реализация заявленных механизмов не подтверждена непосредственным прохождением.<br>**Всего баллов: 38 баллов** |
| 2. | Гришаева Анастасия Владимировна, воспитатель, мини-центр «Қарлығаш» при КГУ«Общеобразовательная школа № 20» | «Уроки вежливости» (Мультимедийная игра с использованием IT-технологий для детей 4 лет) | **Рекомендовано**<br>**Доступность, простота управлением** | 1.**Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий - 3 б.** Используется стандартная звуковая браузерная игра с описанием 5 ситуаций, нет новых игровых цифровых механизмов. Игра использует цифровые форматы (HTML5, конструкторы типа Construct/GDevelop или Unity) для подачи |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | социально-эмоционального контента: аудиоистории, кликабельные варианты ответов, иллюстрации. Это современный способ донести «мягкие навыки» до дошкольников. Инновации не в прорывных технологиях, а в грамотной упаковке воспитательной задачи в интерактивный формат. Минус в том, что технически это типовое решение, без уникальных технологических фишек (вроде ИИ-адаптации под ребёнка).<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры – 4 б.** Игра учит не просто заучивать «спасибо/пожалуйста», а понимать уместность вежливых слов и связь слов с эмоциями другого человека. Через ситуации ребёнок тренирует эмпатию, умение предлагать помощь, корректно отказываться, извиняться без обвинений. Такой подход соответствует современным педагогическим стандартам социально-эмоционального развития. Пять ситуаций по формированию умения выбирать уместное приветствие, просьбу, благодарность, извинение и прощание; предусмотрены поощрение и повторение. По одному основному вопросу на ситуацию. Предусмотрен перенос данных способов общения в игру с игрушками.<br>3. **Оригинальность содержания игры – 3 б**. Тема вежливости и формат «помоги герою выбрать слова» - распространённые в дошкольном образовании. Вопросы и игровые схемы типовые («здравствуйте», «пожалуйста», «спасибо», «извини», «до свидания»); собственного сюжета, уникальной игровой задачи или вариативности нет. Оригинальность проявляется в деталях: бытовые, узнаваемые для ребёнка ситуации, акцент на конкретных действиях («подержу дверь», «открою папку»), а не только на словах. Но сама концепция не уникальна. Точной копии в открытом поиске не выявлено.<br>4. **Практическая значимость и новизна – 4 б**. Практическая ценность высокая: игру можно использовать дома (с родителем) и в детском саду (с воспитателем) как часть занятий по социально-коммуникативному развитию. Новизна - в цифровом исполнении привычных дидактических ситуаций: это удобно для групповой и индивидуальной работы, легко встраивается в режим дня. Готова к применению педагогом для краткого повторения знакомых понятий; может использоваться на интерактивном экране, планшете, компьютере. Новизна методики не раскрыта, нет набора сменяемых заданий или уровней; при повторном прохождении ответы не меняются.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей – 4 б.** Полностью соответствует возрасту 3 лет: опора на наглядность |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | (картинки), короткие истории, понятные бытовые сюжеты, необходимость проговаривать фразы со взрослым. Формат «слушай – смотри – выбирай/придумывай» учитывает особенности внимания и мышления детей. Понятные изображения, 2 варианта, короткие вопросы, доброжелательное подкрепление; основное содержание посильно детям 3 лет при сопровождении взрослого. Интерфейс требует чтения педагогом и не рассчитан на самостоятельное использование ребёнком.<br>6. **Доступное описание правил игры – 4 б**. Блок «Играем со взрослым» делает правила интуитивно понятными: взрослый объясняет ситуацию, ребёнок помогает Мишутке. В игре нет краткого экрана с инструкцией («слушай историю, выбирай добрые слова»), всё держится только на взрослом. В описании есть порядок действий, выбор ответа и реакции при правильном/ошибочном выборе. При неверном выборе появляется спокойное объяснение и сохраняется возможность повторить попытку. При верном выборе игра показывает результат, объясняет ответ и предлагает вопрос для беседы.<br>7. **Соответствие техническим требованиям – 5 б.** При реализации на HTML5 игра будет работать на планшетах и компьютерах без установки, быстро загружаться, иметь крупные элементы управления. Переходы плавные, звук не «залипает», кнопки большие. Взрослый нажимает «Дальше», когда ребёнок готов. После пятой ситуации герои благодарят за помощь. Таймера, штрафов и соревнования между детьми нет.<br>8. **Доступность управления игрой — 4 б**. Управление максимально простое: клик/тап по кнопке с фразой или действием. Крупные элементы, минимум шагов идеально для детей, которые только осваивают сенсорные экраны. Даже ребёнок 3 лет сможет играть при минимальной помощи взрослого.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 4 б.** Ключевая методика – совместная игра со взрослым, где взрослый не просто «включает игру», а обсуждает выбор, помогает проговорить фразу и связать её с эмоциями. Это современная практика социально-эмоционального обучения. Форма «помоги герою» - классическая игровая техника, но её сочетание с аудио и картинками делает подход актуальным. Новых «революционных» методик нет, зато хорошо реализованы проверенные. Предусмотрены индивидуальная или поочередная работа в небольшой подгруппе под руководством педагога. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 5 б**. Цель, задачи, возраст, средства, форма, правила, 5 ситуаций, рекомендации, результаты и список источников представлены в последовательности. Систематичность хорошая: ситуации подобраны по типичным бытовым контекстам (встреча, просьба, благодарность, извинение, прощание). Есть чёткие сценарии для взрослого с вопросами и целями.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 4 б.** Технологически игра опирается на стандартные решения (HTML5/конструкторы/Unity). Глубина проработки в продуманности педагогического сценария: логика ветвления, формулировки фраз, подбор эмоций на картинках. Сценарии проработаны не совсем детально (отсутствуют разные уровни сложности, отсутствует статистика правильных ответов), однако механика непростая («следующая сцена будет только при правильном выборе»).<br>**Всего баллов: 44 балла** |
| 3. | Зимина Елена Владимировна, Мустапинова Оксана Владимировна, воспитатели, КГКП я/с«Балдырған» | «Остров тайн и приключений» (интерактивная игра для детей 5-6 лет) | **Рекомендовано**<br>Приключенческий сюжет, доступность, вариативность | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий - 3 б.** В самой механике нет ИИ-адаптации: это линейная последовательность слайдов с интерактивными заданиями (пазл, пары, викторина). Технологически это типовой HTML5-формат: клики, анимация (увеличение), звуки. Инновационность здесь не в технологиях, а в упаковке образовательных задач в приключенческий сюжет. По факту это заранее прописанные реплики Крабика и дельфина, причем звук в игре отсутствует. Также минус еще в том, что технически это типовое решение, без уникальных технологических фишек (вроде ИИ-адаптации под ребёнка).<br>2. **Дидактическая ценность – обучающий эффект игры – 4 б.** Игра тренирует конкретные навыки: **Пазл-карта** – целостное восприятие, пространственное мышление, мелкая моторика (клики). **Найди пары** – память, внимание, сопоставление образов. **Викторина с выбором картинки** – понимание инструкций, соотнесение слова и образа, основы безопасного поведения. Обратная связь (звуки, визуальные эффекты) помогает ребёнку сразу видеть результат своего выбора. Минус: нет вариативности – при ошибке не дают подсказку, а просто проигрывают звук «бластера».<br>3. **Оригинальность содержания игры – 3 б**. Сюжет «дети на острове, нужно вернуться домой» и набор мини-игр (пазл, пары, викторина) –распространённые приёмы в детских образовательных приложениях. Оригинальность проявляется в связке заданий с сюжетом: пазл открывает карту, пары – это «жетоны», викторина – |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | правила безопасности для корабля. Но сама концепция не уникальна. Точной копии в открытом поиске не выявлено.<br>4. **Практическая значимость и новизна – 4 б**. Практическая ценность высокая: задания короткие, понятные и подходят для занятий с ребёнком 10-15 минут дома или в детском саду. Можно использовать как часть занятия по безопасности, развитию внимания или как мотивационный этап («помоги детям попасть домой»). Новизна - в сюжетной подаче типовых заданий, а не в самих механиках.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей – 5 б**. Полностью соответствует дошкольному возрасту 5-6 лет: короткие этапы без перегрузки; чёткая цель на каждом слайде («собери пазл», «найди пары», «выбери картинку»); визуальная и обратная связь; крупные элементы (картинки, стрелка перехода); понятный сюжет и дружелюбные персонажи.<br>6. **Доступное описание правил игры – 4 б**. Правила раскрываются по ходу дела (обучение в действии): ребёнок сразу видит, что нужно кликнуть, и должен понимать механику «пары» после первого несовпадения (после доработки игры). Для взрослого полезно иметь краткий лист-подсказку: «собери пазл - откроется карта», «найди все пары - жми стрелку», «в викторине выбирай картинку». Но такого листа нет.<br>7. **Соответствие техническим требованиям – 5 б. И**нтерфейс простой и предсказуемый: переходы по стрелке, крестик для выхода. Звуковые эффекты (аплодисменты, бластер) усиливают вовлечённость, но важно, чтобы они не были слишком громкими и не конфликтовали с озвучкой заданий. Переходы плавные, картинки не «прыгают».<br>8. **Доступность управления игрой — 4 б**. Управление максимально простое: клик по картинке/жетону, затем стрелка для перехода. Нет сложных действий (перетаскивания, точного прицеливания). Даже ребёнок 5 лет сможет играть с минимальной помощью взрослого. Имеются недоработки: при кликах на сборе пазла карты на любом из ее четырех кусочков появляется карта в полном объеме и игра переходит к следующему заданию. Также и при нахождении пары открываются все жетоны подряд. В дальнейшем игра идет беспрекословно.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями – 4 б.** Используются классические игровые техники: помощь героям, последовательные испытания, награды в виде аплодисментов. Методически сильный момент –сюжетная связка: каждое задание приближает детей к цели (кораблю). Для педагогов и родителей не |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | хватает методических подсказок: какие вопросы задать после задания, как обсудить безопасность, какие навыки тренируются.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 5 б.** Цель, задачи, возраст, средства, форма, правила, 5 ситуаций, рекомендации, результаты и список источников представлены в последовательности. Структура логичная и последовательная: пазл → пары → викторина → финал. Каждый этап имеет понятную цель и чёткий критерий завершения (собрал, нашёл все пары, ответил на вопросы).<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий – 4 б.** Технологически игра реализована на стандартном уровне: слайды, клики, простые анимации, звуки. Глубина проработки - в педагогическом сценарии: задания подобраны по нарастающей сложности (пазл – память – выбор по смыслу), есть понятная обратная связь. В коде игры не продумана доступность (например, возможность отключить звук, увеличить масштаб, навигация с клавиатуры).<br>**Всего баллов: 45 баллов** |
| 4. | Кленюшина Анастасия Леонидовна<br>Мини-центр «Теремок» при КГУ «Общеобразовательной школы им Жамбыла» | «Путешествие в страну цветов»<br>(Мультимедийная игра с использованием IT-технологий для детей 4 лет) | **Рекомендовано**<br>Разнообразие видов активности, вариативность | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий - 3 б.** Игра реализована в виде простого HTML5-формата: клики по цветам, всплывающие подсказки, анимации раскрытия бутона, озвученные загадки. Это не прорывные технологии, но грамотное применение доступных ИКТ для дошкольного возраста. Инновационность проявляется в подаче: «путешествие» создаёт игровую мотивацию, а анимации усиливают запоминание, а также инновационность здесь методическая: сочетание цифрового экрана с обязательным «ручным» этапом (разложить кубики руками) и адаптивными приёмами (уменьшать число вариантов, сравнивать с образцом). Такой подход реализует принцип «экран + реальные предметы», что ценно для детей 4 лет. Минус в том, что технически это типовое решение, без уникальных технологических фишек (вроде ИИ-адаптации под ребёнка).<br>2. **Дидактическая ценность – обучающий эффект игры – 5 б.** Игра системно формирует навыки распознавания и соотнесения цветов: **Узнавание цвета в изоляции** («Какого цвета шарик?») – базовый уровень. **Соотнесение по цвету разных объектов** («Найди такой же»: яблоко – машинка) - перенос признака на разные категории. **Группировка по признаку** («Разложи по домикам») - классификация. **Связь цвета с действием** («Волшебный светофор») – функциональное использование цвета, развитие слухомоторной координации. **Зрительная память и внимание** («Что исчезло?») - более сложный когнитивный навык. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | Важный плюс: при ошибке даётся вторая попытка, не требуется быстрый ответ – это снижает тревожность и поддерживает мотивацию.<br>3. **Оригинальность содержания игры – 4 б**. Тема цветов и задания на соотнесение и сортировку по цвету – классика дошкольного образования. Оригинальность проявляется в продуманной структуре и связке форматов: цифровой этап сменяется реальным действием (кубики руками), а двигательный этап («светофор») добавляет кинестетический компонент. Также оригинальна проработка адаптивных приёмов для детей с трудностями различения цветов (сравнение с образцом, уменьшение числа вариантов). Точной копии в открытом поиске не выявлено.<br>4. **Практическая значимость и новизна – 5 б**. Практическая ценность очень высокая: игра легко встраивается в занятие (5-10 минут экранного времени + ручная работа); подходит для индивидуальной и подгрупповой работы; содержит готовые адаптивные приёмы для детей с разным уровнем развития; финальный этап («найди предметы этих цветов в комнате») обеспечивает перенос навыка в реальную среду. Новизна – в чёткой интеграции цифровых и реальных действий и в прописанных способах адаптации для детей, которым сложно различать цвета.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей – 5 б**. Полностью соответствует возрасту 4 лет: короткие этапы без перегрузки; крупные кликабельные зоны, минимум текста; понятные задания с опорой на взрослого; двигательный компонент (хлопки, шаги на месте) учитывает потребность в движении; отсутствие требования быстрого ответа и наличие второй попытки снижает стресс; чередование экрана и реальных предметов поддерживает внимание и предотвращает утомление.<br>6. **Доступное описание правил игры – 4 б**. Правила описаны максимально понятно и адресно для педагога: кто что делает (педагог читает, ребёнок нажимает/отвечает), как управлять (Tab/Enter), что делать при ошибке (дать вторую попытку), как адаптировать (уменьшить число вариантов, сравнить с образцом). Отдельно прописаны двигательные правила и финальное задание на перенос навыка. Такой уровень детализации – идеален для практического использования.<br>7. **Соответствие техническим требованиям – 5 б.** Техническая реализация обеспечивается: корректной работой клавиш Tab/Enter (важно для доступности и для групповой работы у доски); плавной сменой слайдов и анимаций (исчезновение предмета, показ домика); контрастными цветами и крупными объектами; возможностью работы на интерактивной доске/планшете. Сборка оптимизирована (нет «тяжёлых» медиа, анимации не тормозят). |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 8. **Доступность управления игрой – 5 б**. Управление максимально доступно: клик/тап по крупному объекту; поддержка клавиатуры (Tab/Enter) – важно для инклюзивности и для работы у большой доски; нет сложных действий (перетаскивание, ввод текста, точные клики); педагог управляет сменой сигналов «светофора» - это снимает нагрузку с ребёнка. Даже ребёнок с низкой моторикой сможет участвовать при минимальной помощи.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями – 5 б.** В игре реализованы современные методические подходы: **Дифференциация и адаптация** (уменьшение числа вариантов, сравнение с образцом) - инклюзивная практика. **Чередование форматов** (экран → реальные предметы → движение) – учёт разных каналов восприятия. **Поддержка без спешки** (не требовать быстрого ответа, дать вторую попытку) – эмоционально безопасная среда. **Перенос навыка** (финальный поиск предметов в комнате) - связь обучения с жизнью. Для педагога прописаны чёткие инструкции, что делает методику воспроизводимой. Для родителей такой сценарий можно упростить и дать как домашнее задание. Предусмотрены индивидуальная работа со взрослым или поочередная работа в небольшой подгруппе под руководством педагога.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание – 5 б.** Цель, задачи, возраст, средства, форма, правила, этапы, рекомендации, результаты и список источников представлены в последовательности. Структура выстроена логично и последовательно: от простого узнавания цвета к соотнесению, классификации, функциональному использованию и проверке памяти. Каждый этап имеет понятный критерий завершения. Отдельно прописан ход игры, действия педагога, адаптация при трудностях, двигательный компонент и финальный перенос навыка – это полноценное методическое описание.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий – 4 б.** Технологически это стандартная интерактивная среда, но глубина проработки - в педагогическом сценарии: уровни сложности, адаптивные приёмы, чередование форматов, перенос навыка. Не реализована доступность (крупные зоны клика, отключение звука, работа с клавиатурой).<br>**Всего баллов: 51 балл** |
| 5. | Кондрашова Наталья Викторовна, Лебольд Райхан | «Эко-агенты: миссия выполнима!» | **Рекомендовано** | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий - 4 б.** Игра реализована как интерактивная презентация (гиперссылки, триггеры, анимации) с мультяшным персонажем |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Бахытовна, воспитатели КГКП я/с «Балдырған» | (интерактивная игра для детей 5-6 лет)<br>**Презентация, 6 слайдов** | Анимация продуманные конкретные задания, поддержка, включена концеция Таза Қазақстан | (барсенок Туран). Это не прорывные технологии, но грамотное использование доступного инструментария для образования. Инновационность проявляется в подаче: «миссия эко-агента» и локальные анимации (превращение отходов в поделки, сборка планеты) делают типовые задания эмоционально вовлекающими. Небольшой минус в том, что технически это типовое решение, без уникальных технологических фишек (вроде ИИ-адаптации под ребёнка), а также отсутствует звуковое сопровождение, презентация сопровождается лишь музыкой.<br>2. **Дидактическая ценность – обучающий эффект игры – 5 б.** Каждая миссия формирует конкретный навык: **«Красная книга» -** узнавание редких животных, развитие наблюдательности; обратная связь (аплодисменты/звук напряжения) помогает закрепить правильный выбор. **«Экотранспорт» -** сравнение двух сред (чистая/загрязнённая), классификация транспорта по влиянию на природу, формирование причинно-следственных связей. **«Вторая жизнь отходам» -** наглядная демонстрация апсайклинга: газеты → корзинка, бутылка → карандашница, коробка → кормушка. Ребёнок видит реальный результат переработки. **«Собери планету Земля» -** символическое завершение миссии, эмоциональный итог: «мы спасли планету».<br>Минус: нет этапа рефлексии («что я могу сделать дома?») - это снизило бы абстрактность и усилило перенос навыка в жизнь.<br>3. **Оригинальность содержания игры – 5 б**. Темы (Красная книга, транспорт, переработка) типовые, но подача оригинальная: национальный колорит через барсенка Турана и акцент на чистоте Казахстана; визуальные контрасты (чистая/загрязнённая парковка) дают быстрый когнитивный эффект; анимация «превращения» отходов делает абстрактную идею переработки осязаемой. Точной копии в открытом поиске не выявлено.<br>4. **Практическая значимость и новизна – 5 б**. Практическая ценность высокая: ребёнок учится различать «экологичное/неэкологичное», узнаёт примеры вторичного использования вещей и видит последствия выбора (через контраст парковок). Новизна – в сочетании формата презентации с сюжетной миссией и понятными бытовыми примерами апсайклинга.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей – 5 б**. Идеально для 5-6 лет: короткие, линейные миссии без перегрузки; крупные кликабельные объекты, простые действия (клик, наблюдение анимации); яркие иллюстрации, мультяшный герой, понятная цель («спасти планету»); эмоциональные сигналы (аплодисменты, звук напряжения) соответствуют детскому восприятию успеха/ошибки; финальная сборка Земли даёт чувство завершённости и достижения. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 6. **Доступное описание правил игры – 5 б**. Правила интуитивно понятны из интерфейса: клик по объекту → реакция системы. Для миссии «Экотранспорт» логика очевидна из контраста двух парковок. Для «Второй жизни отходам» анимация сама объясняет действие. Имеется краткая инструкция на втором слайде (1-2 предложения: «Мы будем помогать природе, учиться сортировать отходы, заботиться о нашей планете и делать Казахстан чище и красивее!»).<br>7. **Соответствие техническим требованиям – 5 б.** Презентация корректно открывается на ПК/планшете, имеет контрастные цвета и читаемые шрифты. Анимации (перемещение частей Земли, появление поделок) плавные и не «тяжелые» по размеру файла. Сборка оптимизирована (умеренное количество медиа, без избыточных эффектов).<br>8. **Доступность управления игрой — 5 б**. Управление максимально простое: один клик по изображению. Нет сложных действий (перетаскивание, ввод текста, точные клики). Даже ребёнок 5 лет справится при минимальной помощи взрослого.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями – 5 б.** Используются классические игровые техники (роль агента, миссия, награды через эмоции), но с удачными методическими приёмами: контраст «до/после» (парковки) как быстрый способ показать влияние человека на природу; демонстрация конкретных примеров апсайклинга вместо абстрактных призывов «сортируй мусор»; символичное завершение (сборка Земли) как эмоциональный якорь. Для педагогов и родителей не хватает методических подсказок (вопросы после каждой миссии, мини-задания для дома). Предусмотрена индивидуальная, парная и групповая работа.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание – 5 б**. Цель, задачи, возраст, средства, форма, правила, миссии, рекомендации, результаты и список источников представлены в последовательности. Структура логична: вступление (знакомство с Тураном) → 3 тематические миссии → финал. Каждая миссия имеет понятный критерий завершения (нашёл всех животных, расставил транспорт, «превратил» отходы). Желательно к презентации приложить методическую записку с вариантами усложнения.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий – 4 б.** Технологически это качественная интерактивная презентация: триггеры, гиперссылки, простые анимации. Глубина проработки – в педагогическом сценарии: каждая миссия решает конкретную задачу, а анимации усиливают смысл (не просто «красиво», а |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | показывают превращения и последствия). Не продумана доступность (отключение звука, крупные зоны клика).<br>**Всего баллов: 53 балла** |
| 6. | Қабылмұратқызы Нұраш, воспитатель, КГКП я/с «Нұрай» | «Ақылды Үкімен бірге»<br>(5 жастағы балаларға арналған нтерактивті ойыны) | **Рекомендовано**<br>Высокий уровень инновационного подхода, четкая структурированность методического описания, качественная технологическая реализация и соответствие возрастным особенностям. | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий – 5 б.** использована программа Microsoft Edge, Интерактивный персонаж с поддержкой анимации перемещения и озвучки<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 4 б.** Содержание заданий обеспечивает междисциплинарную интеграцию образовательных задач Типовой программы. Поскольку выполнение ряда заданий опирается на навык осмысленного чтения, рекомендуется учитывать необходимость предварительного разъяснения или педагогического скаффолдинга (поддержки). Предложенные материалы соответствуют возрастным нормативам развития<br>3. **Оригинальность содержания игры — 4 б.** задания объединены общим сюжетом; направлены на развитие навыков смыслового восприятия инструкций. Дидактический ряд включает упражнения на количественную группировку предметов (по 3, 4, 5), закрепление трудовых и экологических навыков (уборка территории), а также интеллектуальные задания на отгадывание загадок; создана ситуация успеха<br>4. **Практическая значимость и новизна — 4 б.** Несмотря на традиционный характер дидактического наполнения заданий, их визуальное оформление, интерактивный формат и вариативность игровых действий придают программному продукту оригинальность, обеспечивая достаточный уровень мотивации и познавательной активности детей.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 4 б**. Выполнение заданий 1 и 3 требуют педагогической поддержки взрослого,е сли ребенок не владеет навыком осмысленного чтения, количество заданий не достаточно для детей заявленной возрастной категории.<br>6. **Доступное описание правил игры — 5 б**. Трансляция правил и заданий поручена анимированному персонажу, что обеспечивает наглядность инструктажа и полное понимание участниками поставленных условий<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 5 б.**<br>Технические требования при создании игры соблюдены.<br>8. **Доступность управления игрой — 5 б.** управление игрой понятно и доступно для дошкольников заявленной возрастной категории |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 4 б.** игра расчитана на одного игрока при поддержке взрослого<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 5 б.** Последовательность изложения материала охватывает целевые ориентиры, задачи, возрастные рамки, средства, формы, правила, серийную структуру эпизодов, методические указания, результаты реализации и библиографию<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 5 б.** Инструменты и механики решают конкретные образовательные и развивающие задачи. продумана техническая и игровая «начинка» (интерактивность персонажа, логика заданий, удобство навигации, понятность инструкций).<br>**Всего баллов : 54 балла** |
| 7. | Лукьянова Ирина Анатольевна, Женжеруха Нонна Валерьевна воспитатели, КГКП я/с «Нұрай» | «Помоги Ёжику» (интерактивная игра для детей 3х лет)<br>**Презентация, 9 слайдов** | **Не рекомендовано**<br>Ограниченное использование технических возможностей программы (примитивный функционал без анимации и триггеров), одноразовый характер освоения контента и низкая технологическая проработка. | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 2 б.** Программа PowerPoint использована для создания игры без анимации, триггеров и других спецэффектов<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 4 б. выполнение** Задания игры эффективно содействовали решению задач познавательного по разделу «Ознакомление с окружающим миром», а также реализации нравственных задач через мотивацию детей к оказанию помощи персонажу**.** Интеграция образовательных разделов прослеживается слабо<br>3. **Оригинальность содержания игры — 5 б.** Использована технология «геокешинг», что обеспечивает уход от статики в интерактивных играх,<br>4. **Практическая значимость и новизна — 3 б.**. Данная игра носит одноразовый характер освоения: после прохождения сюжетной линии и выполнения всех заданий интерес к повторному участию снижается за счет исчерпания новизны игрового контента<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 3 б**. Понятные изображения, короткие загадки и понятные задания для воспитанников 3х лет, доброжелательное подкрепление; без сопровождения взрослого не дает возможности самостоятельного прохождения игры, так как задания нужно читать сослайда<br>6. **Доступное описание правил игры — 5 б**. Порядок действий четко прописан,<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 4 б.**<br>Презентация открывается, по клику мыши осуществляется переход к следующему заданию. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 8. **Доступность управления игрой — 3 б.** управление игрой примитивно, но доступно<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 3 б.** Предусмотрены индивидуальная и групповая работа под руководством педагога. Использована технология «геокешинг», а данная интерактивная игра является вспомогательным инструментом<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 5 б.** в описании к игре пошаговая инструкция по ее применению и сам ход игры предсталены подробно.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий** — **1 б.** В данной игре использованы самые примитивные возможности программы PowerPoin<br>**Всего баллов : 38 баллов** |
| 8. | Саматова Айдана Дулаткызы, педагог дополнительного образаваия КГКП я/с «Балапан» | «Миссия робота Роби»<br>**Презентация, 13 слайдов** | **Не рекомендовано**<br>Отсутствие вариативности для заявленных возрастных категорий, линейный сюжет с классическими традиционными механиками без мультимедийного сопровождения (звука, триггеров, анимации). | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 2 б.** Для создагния игры использована программа PowerPoint; переход от задания к заданию по клику мыши, предусмотрена проверка правильности выполнения задания. Звуковое, анимационное сопровождение и триггеры не предусмотрены<br>**2**. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 4 б.** игра формирует навыки анализа и синтеза, алгоритмического мышления, развивает внимание, зрительную память, в описании заявлена дифференциация заданий по уровню сложности для детей 4х и 5ти лет, но в игре не прослеживается<br>**3. Оригинальность содержания игры — 2 б.** Игровой контент опирается на традиционные, проверенные временем дидактические механики (выбор деталей, алгоритмизация действий с помощью графических указателей-стрелок). Данные решения носят классический характер, обеспечивая простоту освоения и наглядность выполнения заданий<br>4. **Практическая значимость и новизна — 3 б**. имеет неоднократный игра потенциал применения, но линейный сюжет и фиксированный набор заданий ориентированы на первичное яркое погружение и не предполагают вариативности при повторных запусках.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б.** Согласно описанию, игра предназначена для двух возрастных категорий воспитанников, однако вариативности в ходе игры не предусмотрено автором |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 6. **Доступное описание правил игры — 5 б**. Описание правил к игре доступно и понятно<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 4 б.**<br>Презентация открывается, эстетично оформлен интерфейс, но возможности используемой программы не реализованы в достаточной степени.<br>8. **Доступность управления игрой — 3 б**. Управление игрой доступно, однако без педагогической поддержки взрослого невозможно, так мотивацию и каждое задание нужно объяснить словесно.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Предусмотрены индивидуальная работа ребенка в сопровождении взрослого, который должен объяснить правила и игровую задачу, другие варианты (подгрупповая и групповая форма работы) предполагают полное управление игрой взрослым.<br>**10. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 4 б**. Инструкция к игре последовательна, понятна. Необходимо было сделать акцент на участии взрослого в процессе игры.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 3 б**. В разработке задействован минималистичный технический потенциал программной среды, что позволило сосредоточить внимание целевой аудитории непосредственно на дидактическом содержании задач, не перегружая восприятие лишними визуальными или динамическими эффектами<br>**Всего баллов : 33 балла** |
| 9. | Серова Ольга Меретдурдыевна, Ивлева Лариса Леонидовна воспитатели, .КГКП я/с«Балапан» | «Алдар Косе и секрет ДОБРОТЫ» | **Рекомендовано**<br>Высокие дидактические и методические показатели, оригинальный квест-формат с накопительной системой поощрений. Используются ценности Адал азамат | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 5 б.** Для создания игры использована программа Microsoft Edge, мотивация, объяснение игровых задач, правил происходит с помощью звукового изложения, что обеспечивает самостоятельность прохождения всех этапов, мигающие значки позволяют видеть завершенность выполнения заданий<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 5 б.** прослеживается интеграция образовательных разделов Типовой учебной программы, суть игровых заданий решает образовательные задачи<br>3. **Оригинальность содержания игры — 5 б**. Игровое пространство организовано в форме маршрутной игры-путешествия по карте. В основе геймплея лежит пошаговое прохождение дидактических заданий с накопительной системой стимулирования: за успешное выполнение каждого этапа |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | воспитанник получает элемент (букву), интеграция которых на финальном этапе позволяет сложить итоговое ключевое слово<br>4. **Практическая значимость и новизна — 4 б**. Практическая ценность игры состоит в наглядном закреплении программных задач через квест-формат с накопительной системой поощрений. Продуктивность использования снижается из-за выявленных технических дефектов: блоки заданий № 4 и № 7 не функционируют (соответствующие элементы управления неактивны), что требует устранения недоработок для обеспечения целостности игрового процесса.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 5 б**. Содержание игры соответствует возрастной группе заявленной в описании к игре<br>6. **Доступное описание правил игры — 5 б**. Описание игры понятно, доступно, последовательно.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 5 б.** технические требования соблюдены.<br>8. **Доступность управления игрой — 5 б**. Управление игрой доступно при незначительном сопровождении взрослого<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 5 б.** Игру можно использовать в педагогическом процессе и педагогами и родителями<br>**10. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 5 б**. Методическое описание игры системно, понятно, последовательно<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий** — **4 б.** Технический потенциал программы реализован на базовом уровне с использованием стандартных средств интерактивности: навигация по карте, анимированный проводник, кнопочный выбор, а также механики выбора и подтягивания объектов (Drag-and-Drop). Простота инструментария обеспечивает стабильность работы приложения, однако глубина технической проработки снижена из-за незавершенности отдельных модулей<br>**Всего : 53 балла** |
| 10. | Штеер Алёна Юрьевна-методист, Акибасова Меруерт Тургамбековна директор КГКП я/с «Балапан» | «QAMQOR. Закон и порядок. Безопасный город»<br>**Презентация,9 слайдов** | **Рекомендовано**<br>Отличный синтез современных педагогических технологий (кейс-метод, проблемное обучение, игровое моделирование) и мультимедийного сопровождения (гиперссылки, триггерная анимация, аудио- и | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 5 б.** Программа PowerPoint использована для создания игры с анимацией, звуковым сопровождением с выбором действий в проблемных ситуациях. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | видеозаставки, обратная связь). Включена идея Заң мен тәртіп | 2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 5 б.** выбор темы и заданий отвечает современным трендам и является актуальным для реализации воспитательных задач<br>3. **Оригинальность содержания игры — 5 б**. Оригинальность игрового продукта достигается за счет продуманного мультимедийного сопровождения и интерактивной архитектуры. Проектирование игрового пространства опирается на сквозные гиперссылки между слайдами, обеспечивающие вариативную навигацию. Динамичность геймплея поддерживается за счет анимационных эффектов с триггерным запуском (по нажатию) и встроенных аудиовизуальных компонентов (аудиозаписи, видеозаставки). Интерактивное взаимодействие сопровождается системой визуальных сигналов обратной связи, что повышает наглядность игрового процесса и обеспечивает свобвременное подкрепление действий участников<br>4. **Практическая значимость и новизна — 4 б**. рактическая значимость игры заключается в создании интерактивной образовательной среды по формированию основ безопасности жизнедеятельности детей старшего дошкольного возраста. Игровой квест-маршрут по «Безопасному городу» с участием персонажей (робот QAMQOR, мальчик и девочка) обеспечивает наглядное моделирование жизненных ситуаций, закрепление правил безопасного поведения и развитие навыков самоконтроля. Благодаря системе визуальной и звуковой обратной связи, возможности многократного повторения заданий и вариативного выбора локаций, материал может эффективно использоваться педагогами в образовательном процессе для индивидуальной и подгрупповой работы<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 5 б**. Содержание игры соответствует возрастной группе заявленной в описании к игре<br>6. **Доступное описание правил игры — 5 б**. Описание игры понятно, доступно, последовательно.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 5 б.** Технические требования соблюдены<br>8. **Доступность управления игрой — 5 б**. Управление игрой возможно без сопровождения взрослого (может понадобиться периодически подсказка по управлению)<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 5 б.** Игру |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | можно использовать в педагогическом процессе и педагогами и родителями<br>**10. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 5 б**. Методическое описание игры системно, понятно, последовательно<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 5 б.** Базируются на органичном синтезе мультимедийного функционала и современных педагогических технологий. Программно-техническая реализация полностью поддерживает внедрение кейс-технологии, игрового моделирования жизненных ситуаций и постановку проблемных вопросов. Технические средства обеспечивают наглядный метод обучения, организацию коллективного обсуждения и фиксацию мотивированного выбора действий через систему визуальных сигналов обратной связи.<br>**Всего баллов : 55 баллов** |
| **Нуринский район** | | | | |
| 1. | Амирова Диана Ардаковна, воспитатель Опорная школа имени Ыбырая Алтынсарина, мини-центр «Еркетай» | «Қазақстан қалаларына саяхат» | **Не рекомендовано**<br>Не рекомендована в связи с недостаточной дидактической ценностью, наличием содержательных ошибок, несоответствием отдельных заданий возрастным возможностям детей 5–6 лет, ограниченной оригинальностью и интерактивностью, недостаточной доступностью самостоятельного управления и нарушением логики переходов между игровыми этапами. Выявленные недостатки снижают педагогическую эффективность и качество технической реализации игры. | **1. Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 1 б.**<br>Использование мультимедийных технологий реализовано на недостаточном уровне. Представленные изображения имеют небольшой размер, что затрудняет их зрительное восприятие детьми. Содержание игрового задания не соответствует заявленной тематике и не обеспечивает полноценной реализации образовательных возможностей информационно-коммуникационных технологий.<br>**2. Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 1 б.**<br>Дидактическое содержание игры недостаточно проработано. Отдельные изображения (лошадь, башня) не соответствуют обозначенным наименованиям, что может способствовать формированию ошибочных представлений у детей. Обучающий и воспитательный потенциал игры раскрыт не в полной мере, отсутствует чёткая взаимосвязь между игровыми заданиями, образовательными целями и формированием ценностных ориентиров.<br>**3. Оригинальность содержания игры — 2 б.**<br>Содержание игры преимущественно основано на традиционных дидактических заданиях («Цвет», «Форма», «Один — много», «Лишний предмет»). Авторский подход к разработке игрового сюжета выражен недостаточно. Отсутствуют оригинальная игровая задача, вариативность содержания и нестандартные способы организации игровой деятельности, что снижает уровень оригинальности представленного материала. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | **4. Практическая значимость и новизна — 2 б.**<br>Практическая значимость представленной игры раскрыта недостаточно. Методическая новизна не обоснована, отсутствуют разноуровневые задания и возможность изменения игрового содержания в зависимости от индивидуальных особенностей и уровня подготовки воспитанников. При повторном прохождении задания и варианты ответов остаются неизменными, что ограничивает возможности многократного использования игры в образовательном процессе.<br>**5. Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 2 б.**<br>Содержание и уровень сложности отдельных игровых заданий не в полной мере соответствуют возрастным и познавательным особенностям детей 5–6 лет. Небольшой размер текстовых надписей, изображений и элементов управления затрудняет зрительное восприятие и самостоятельное выполнение заданий. Интерфейс предполагает постоянное сопровождение и чтение инструкций педагогом. Кроме того, используемый иллюстративный материал и отдельные задания не соответствуют заявленной тематике игры, что снижает целостность и доступность образовательного содержания.<br>**6. Доступное описание правил игры — 3 б.**<br>Правила игры представлены в текстовом формате, однако отсутствует звуковое сопровождение инструкций и игровых заданий. Данный недостаток ограничивает возможность самостоятельного восприятия и понимания правил детьми дошкольного возраста, не владеющими навыками чтения. Для повышения доступности игрового процесса рекомендуется предусмотреть озвучивание инструкций и основных игровых действий.<br>**7. Соответствие техническим требованиям — 2 б.**<br>Техническая реализация игры требует дополнительной доработки. Последовательность переходов между игровыми этапами организована недостаточно корректно. После завершения заданий, предусмотренных для города Астаны, игра должна завершаться с возможностью возврата на главную страницу. Однако фактически осуществляется автоматический переход к следующему городу, что нарушает предусмотренную логику завершения игрового процесса.<br>**8. Доступность управления игрой — 2 б.**<br>В игре предусмотрена стартовая кнопка, обеспечивающая запуск игрового процесса. Вместе с тем отдельные элементы управления |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | содержат текстовые надписи небольшого размера, что затрудняет их зрительное восприятие детьми дошкольного возраста. Интерфейс недостаточно адаптирован к возрастным особенностям воспитанников и требует совершенствования для обеспечения удобства и самостоятельности управления игрой.<br>**9. Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 2 б.**<br>В представленной игре преимущественно используются традиционные формы взаимодействия, основанные на последовательности «вопрос — выбор ответа — обратная связь». Применение инновационных педагогических приёмов и современных форм организации совместной игровой деятельности раскрыто недостаточно. Возможности взаимодействия с родителями, а также способы их вовлечения в образовательный процесс посредством данной игры не представлены.<br>**10. Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 3 б.**<br>Методическое описание дидактической игры представлено в логической последовательности и имеет структурированный характер. В материале отражены цель, задачи, возрастная категория воспитанников, используемые средства, форма организации деятельности, правила игры, содержание шести игровых эпизодов, методические рекомендации, ожидаемые результаты и список использованных источников. Вместе с тем отдельные аспекты практического применения игры требуют дополнительной конкретизации, в том числе алгоритм переходов между заданиями и особенности педагогического сопровождения воспитанников.<br>**11. Глубина, проработанность используемых технологий — 2 б.**<br>Технологическая реализация игры предусматривает использование гиперссылок для перехода между слайдами с правильными и неправильными вариантами ответов. Однако функциональные возможности интерактивного взаимодействия ограничены. Отсутствуют механизмы изменения последовательности заданий, дифференциация по уровням сложности и вариативные игровые сценарии в зависимости от выбранных ответов. Кроме того, не предусмотрено звуковое сопровождение основных вопросов и инструкций, что снижает доступность игры для самостоятельного использования детьми дошкольного возраста.<br>**Всего баллов: 22 баллов** |
| **Шетский район** | | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Хаунтхан Алмагул учитель казахского языка, КГКП я/с «Ақбота» поселка Ақжал Шетского района | «Оюды үйренеміз, технологияны меңгереміз» (4 жастағы балаларға арналған нтерактивті ойыны) | **Не рекомендовано**<br>В представленных материалах не раскрыты механизмы интерактивного взаимодействия ребёнка с цифровой игрой. Заявлено использование технологий виртуальной и дополненной реальности (VR/AR), однако их фактическое применение не подтверждено. Не представлены способы взаимодействия с виртуальными объектами, проверки ответов и получения обратной связи. Несмотря на наличие цели, задач, используемых средств, формы организации и общих правил игры, методическое описание не содержит конкретной возрастной категории, пошаговых инструкций, подробной последовательности игровых действий и методических рекомендаций.. Не определены конкретные критерии успешности выполнения заданий, способы оценки образовательных результатов и проверки усвоения материала. Не предусмотрены задания на самостоятельное объяснение, практическое применение знаний и индивидуализацию уровня сложности. Не раскрыты условия перехода между игровыми этапами, действия ребёнка при правильном и неправильном ответе, способы получения подсказок и исправления ошибок. Представленные сведения не позволяют подтвердить возможность самостоятельного управления игрой детьми дошкольного возраста. В разработке не представлен оригинальный игровой сюжет, уникальная игровая задача или вариативные механизмы взаимодействия. Отсутствуют сменяемые задания и уровни сложности. Педагогические преимущества использования заявленных цифровых | **1.Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 1 б.**<br>Не описаны интерактивные механизмы и программная реализация. Фактическое применение VR/AR не подтверждено.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 1 б.** Не описаны обучающая обратная связь и проверка усвоения. Не определены конкретные виды орнаментов, с которыми знакомятся воспитанники.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 1 б**.<br>Не раскрыт оригинальный игровой механизм. собственного сюжета, уникальной игровой задачи или вариативности нет. Не раскрыто, какие интерактивные действия выполняет ребёнок.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 1 б**. Новизна методики не раскрыта, нет набора сменяемых заданий или уровней; игра непонятная.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 1 б.**<br>Задания, переход одного уровня на другой непонятен, игру без сопровождении взрослого невозможно играть. Нет возможности ребенку самостоятельно найти ответы<br>6. **Доступное описание правил игры — 1 б**. Нет пошаговых правил цифровой игры, инструкций ребёнку и описания условий перехода между заданиями. Не указано, какие действия должен выполнять ребёнок, что происходит при правильном или неправильном ответе.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 1 б.**<br>Не представлены требования к устройствам, условия запуска, порядок прохождения, действия при технических затруднениях.<br>8. **Доступность управления игрой — 1 б**. Неизвестно, может ли ребёнок управлять игрой самостоятельно, насколько удобны элементы управления и есть ли подсказки.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Не раскрыто взаимодействие с родителями, обмен опытом педагогов и специфические приёмы совместной работы в цифровой среде.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 1 б.** Нет подробного сценария цифровой игры, методических рекомендаций и диагностики, возраст указан только в заявке результаты и список источников не представлены.<br>Нет, инструкции к цифровому продукту, технологической карты, оценки результатов и ссылок между заданиями и сценами. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | технологий не раскрыты. Отсутствуют сведения о необходимых устройствах, условиях запуска и порядке прохождения цифровой игры, что не позволяет подтвердить работоспособность заявленных технологических решений.<br>Не представлены конкретные ожидаемые результаты, критерии их оценки, описание взаимосвязи между игровыми этапами и список использованных источников. | 11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 1 б.**<br>Не объяснены принципы работы 3D-объектах, логика взаимодействия, способы создания объектов и настройки обратной связи.<br>**Всего баллов: 11 баллов** |
| 2. | Батай Аймарал Жанботақызы музыкальный руководитель КГКП я/с «Ақбота» поселка Ақжал Шетского района | «Математика әлеміне VR және AR технологиясы арқылы саяхат» | **Не рекомендовано**<br>В связи с недостаточным подтверждением соответствия требованиям пункта 6.1 и неполным соблюдением пункта 7.2 Положения конкурса, отсутствием понятных правил и механизмов интерактивного взаимодействия, недостаточной дидактической ценностью, нераскрытой методической новизной и неподтверждённым применением заявленных технологий VR/AR. Представленные материалы не позволяют в достаточной степени установить педагогическую эффективность, техническую работоспособность и возможность самостоятельного использования игры детьми дошкольного возраста | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 1 б.** Не описаны интерактивные механизмы и программная реализация. Фактическое применение VR/AR не подтверждено.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 1 б.** Нет критериев успешности, диагностики результатов и индивидуализации сложности. Не оценивается перенос знаний и самостоятельное объяснение.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 1 б**.<br>Не раскрыт оригинальный игровой механизм..собственного сюжета, уникальной игровой задачи или вариативности нет. Точной копии в открытом поиске не выявлено.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 1 б**.<br>Новизна методики не раскрыта, нет набора сменяемых заданий или уровней; игра непонятная.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 1 б.**<br>Задания, переход одного уровня на другой непонятен, игру без сопровождении взрослого невозможно играть. Нет возможности ребенку самостоятельно найти ответы<br>6. **Доступное описание правил игры — 1 б**.<br>Нет пошаговых правил цифровой игры, инструкций ребёнку и описания условий перехода между заданиями. Не указано, какие действия должен выполнять ребёнок, что происходит при правильном или неправильном ответе.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 1 б.**<br>Не представлены требования к устройствам, условия запуска, порядок прохождения, действия при технических затруднениях. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 8. **Доступность управления игрой — 1 б**. Неизвестно, может ли ребёнок управлять игрой самостоятельно, насколько удобны элементы управления и есть ли подсказки.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Не раскрыто взаимодействие с родителями, обмен опытом педагогов и специфические приёмы совместной работы в цифровой среде.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 1 б.** Цель, задачи, средства, форма, правила предоставлены в описании игры, возраст указан только в заявке результаты и список источников не представлены.<br>Нет возрастной адресации, инструкции к цифровому продукту, технологической карты, оценки результатов и ссылок между заданиями и сценами.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 1 б.** Не объяснены принципы работы VR и AR, логика взаимодействия, способы создания объектов и настройки обратной связи.<br>**Всего баллов: 11 баллов** |
| 3. | Жаканова Жанагуль Мербуловна воспитатель,Утепова Аяулым Нұрланқызы дефектолог, КГКП я/с «Балбөбек» поселка Ақадыр Шетского района | Виртуалды саяхат<br>(4 жастағы балаларға арналған нтерактивті ойыны) | **Не рекомендовано**<br>Представленные материалы не позволяют объективно подтвердить образовательную эффективность и возможность самостоятельного использования игры детьми дошкольного возраста. Несоответствие требованиям пункта 6.1 и не полное соблюдением пункта 7.2 Положения конкурса, отсутствием названия в электронном игровом продукте, недостаточной дидактической ценностью, нераскрытыми механизмами интерактивного взаимодействия, ограниченной оригинальностью и недостаточной методической и технологической проработкой. | 1. **Инновационный подход, использование ИКТ и IT-технологий — 1 б.** Не описаны интерактивные механизмы и программная реализация.<br>2. **Дидактическая ценность — обучающий эффект игры — 1 б.** Не описаны обучающая обратная связь и проверка усвоения. Нет диагностики, уровней сложности и способов объективной проверки результатов.<br>3. **Оригинальность содержания игры — 1 б**. Не раскрыт оригинальный игровой механизм..собственного сюжета, уникальной игровой задачи или вариативности нет. Не раскрыто, какие интерактивные действия выполняет ребёнок.<br>4. **Практическая значимость и новизна — 1 б**. Новизна методики не раскрыта, нет набора сменяемых заданий или уровней; игра непонятная.<br>5. **Соответствие содержания возрастным особенностям детей — 1 б.**<br>Задания, переход одного уровня на другой непонятен, игру без сопровождении взрослого невозможно играть. Нет возможности ребенку самостоятельно найти ответы<br>6. **Доступное описание правил игры — 1 б.** .Игра в описании называется «Вертуальное путешествие», а в электронном формате нет названия. Нет пошаговых правил цифровой игры, инструкций ребёнку и описания условий перехода между заданиями. Не |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | указано, какие действия должен выполнять ребёнок, что происходит при правильном или неправильном ответе.<br>7. **Соответствие техническим требованиям — 1 б.**<br>Не представлены требования к устройствам, условия запуска, порядок прохождения, действия при технических затруднениях. Недостаточно раскрыты содержание, правила и технические особенности цифровой игры.<br>8. **Доступность управления игрой — 1 б**. Неизвестно, может ли ребёнок управлять игрой самостоятельно, насколько удобны элементы управления и есть ли подсказки.<br>9. **Использование новых техник, форм, методик взаимодействия с детьми, педагогами и родителями — 1 б.** Не раскрыто взаимодействие с родителями, обмен опытом педагогов и специфические приёмы совместной работы в цифровой среде.<br>10. **Систематизированность изложения и подробное, понятное методическое описание — 1 б.** Нет подробного сценария цифровой игры, методических рекомендаций и диагностики, возраст указан только в заявке результаты и список источников не представлены.<br>Нет, инструкции к цифровому продукту, технологической карты, оценки результатов и ссылок между заданиями и сценами.<br>11. **Глубина, проработанность используемых технологий — 1 б.**<br>Не объяснены принципы работы логика взаимодействия, способы создания объектов и настройки обратной связи.<br>**Всего баллов: 11 баллов** |

1. **По третьему вопросу выступила Лунева Ж.В.** которая отметила, что из 62 работ, 17 игр соответствуют критериям положения конкурса «Күш - білімде».

***г.Караганда***

**1.** Омар Сәния Қабылтайқызы, Әмірғалы Айсұлу Сәулеғалиқызы, воспитатели КГКП «Ясли-сад «Алданыш»-41 балл;

**2.** Садикова Динара Кабдуалиевна, Серикова Аяулым Серікқызы, воспитатели КГКП «Ясли-сад «Алданыш»-41 балл;

**3.** Колосовская Елена Михайловна, Винецкая Инна Михайловна, воспитатели КГКП «Ясли-сад «Балдырған» -46 баллов.

***г. Темиртау***

1. Абишева Авина Рустамовна, Ирнеденко Телли Алескер Гызы, воспитатели, КГКП я/с «Дельфинчик» -47 баллов;

**г. *Балхаш***

1. Бидайбекова Айнагуль Ерлановна, Бизақ Жұпар Өрікбайқызы, воспитатели мини-центр «Таңшуақ» при КГУ «Школа-лицей № 15 имени Алихана Бокейханова»-52 балла.

***Осакаровский район***

1. Штеер Алёна Юрьевна, методист, Акибасова Меруерт Тургамбековна, руководитель КГКП «Ясли - сад «Балапан»-55 баллов;
2. Гришаева Анастасия Владимировна, воспитатель мини-центра «Қарлығаш» при КГУ«Общеобразовательная школа № 20» -44 балла;
3. Зимина Елена Владимировна, Мустапинова Оксана Владимировна, воспитатели, КГКП «Ясли-сад «Балдырған»-45 баллов;
4. Кленюшина Анастасия Леонидовна, воспитатель мини-центра «Теремок» при КГУ «Общеобразовательной школы им Жамбыла» -51 балл;
5. Кондрашова Наталья Викторовна, Лебольд Райхан Бахытовна, воспитатели КГКП «Ясли-сад «Балдырған»-53 балла;
6. Қабылмұратқызы Нұраш, воспитатель КГКП «Ясли-сад «Нұрай»-54 балла;
7. Серова Ольга Меретдурдыевна, Ивлева Лариса Леонидовна, воспитатели .КГКП «Ясли-сад «Балапан»-53 балла.

***г. Шахтинск***

1. Михайльченко Мария Юрьевна, воспитатель КГКП «Ясли -сад «Аленка»-55 баллов.

***Абайский район***

**1.** Кладько Татьяна Геннадьевна, педагог-психолог КГКП «Ясли-сад «Балауса»-40 баллов.

***Актогайский район***

1. Шахаева Айгуль Жетистиковна, воспитатель КГКП «ясли-сад «Аққыз» -41 балл.

Выступила **Габайдулина Ю.А**., директор КГКП «Ясли-сад «Ботагоз»», которая внесла предложение о распределении призовых мест по итогам областного этапа конкурса образовательных интерактивных игр «Күш – білімде» в соответствии с количеством баллов, набранных участниками по результатам экспертного оценивания. Предложила установить следующие пороговые значения для определения призовых мест:

- **I место** — 55 баллов;
- **II место** — от 50 до 54 баллов;
- **III место** — от 45 до 49 баллов.

Педагогам, чьи конкурсные работы рекомендованы экспертной комиссией и набрали от 40 до 44 баллов, предложено вручить **сертификаты участников конкурса**.

Предложение Габайдулиной Ю.А. было вынесено на голосование.

**Результаты голосования:**

«За» — единогласно.

«Против» — нет.

«Воздержались» — нет.

**Предложение принято единогласно всеми членами экспертной комиссии по распределению призовых мест в следующем порядке.**

**I место**

**Михайльченко Мария Юрьевна,** воспитатель КГКП «Ясли-сад «Аленка» г. Шахтинск - 55 баллов;

**Штеер Алёна Юрьевна,** методист, **Акибасова Меруерт Тургамбековна,** руководитель КГКП «Ясли - сад «Балапан» Осакаровский район - 55 баллов.

**II место**

**Қабылмұратқызы Нұраш**, воспитатель КГКП «ясли-сад «Нұрай» Осакаровский район - 54 балла;

**Серова Ольга Меретдурдыевна, Ивлева Лариса Леонидовна** воспитатели, КГКП «Ясли-сад «Балапан» Осакаровский район - 53 балла;

**Кондрашова Наталья Викторовна, Лебольд Райхан Бахытовна**, воспитатели КГКП «Ясли-сад «Балдырған» Осакаровский район - 53 балла;

**Бидайбекова Айнагуль Ерлановна, Бизақ Жұпар Өрікбайқызы,** воспитатели мини-центра «Таңшуақ» при КГУ «Школа-лицей № 15 имени Алихана Бокейханова» г. Балхаш - 52 балла;

**Кленюшина Анастасия Леонидовна,** воспитатель мини-центра «Теремок» при КГУ «Общеобразовательной школы им Жамбыла» Осакаровский район - 51 балл.

**III место**

**Абишева Авина Рустамовна, Ирнеденко Телли Алескер Гызы,** воспитатели КГКП «Ясли-сад «Дельфинчик» г. Темиртау - 47 баллов;

**Колосовская Елена Михайловна, Винецкая Инна Михайловна** воспитатели, КГКП «ясли-сад «Балдырған» г.Караганда - 46 баллов;

**Зимина Елена Владимировна, Мустапинова Оксана Владимировна**, воспитатели КГКП «ясли-сад «Балдырған» Осакаровский район - 45 баллов;

**Гришаева Анастасия Владимировна**, воспитатель мини-центра «Қарлығаш» при КГУ«Общеобразовательная школа № 20» Осакаровский район - 44 балла.

**Сертификаты участия**

**Шахаева Айгуль Жетистиковна,** воспитатель КГКП «Ясли -сад «Аққыз» Актогайского района -41 балл;

**Омар Сәния Қабылтайқызы, Әмірғалы Айсұлу Сәулеғалиқызы,** воспитатели КГКП «Ясли-сад «Алданыш» г. Караганда - 41 балл;

**Садикова Динара Кабдуалиевна, Серикова Аяулым Серікқызы,** воспитатели КГКП «Ясли-сад «Алданыш» г. Караганда - 41 балл;

**Кладько Татьяна Геннадьевна,** педагог-психолог КГКП «Ясли-сад «Балауса» Абайского района - 40 баллов.

**Выступила Штеер А.Ю.**, методист КГКП «Ясли-сад «Балапан»», которая представила результаты экспертного рассмотрения конкурсных работ, поступивших на областной этап конкурса образовательных интерактивных игр «Күш – білімде» от дошкольных организаций Карагандинской области.

**В ходе выступления были отмечены следующие недостатки:**

1. **Недостаточная организация предварительного отбора конкурсных работ.** На областной этап поступили материалы с существенными нарушениями требований Положения, которые могли быть выявлены при предварительной экспертизе.
2. **Недостаточная обоснованность отбора конкурсных работ.** Среди представленных материалов имеются разработки с низким уровнем интерактивности, оригинальности и методической проработки, что свидетельствует о недостаточном качестве предварительной экспертной оценки.
3. **Нарушения в оформлении конкурсной документации.** Выявлены случаи представления заявок без необходимых подписей, неполного комплекта документов, отсутствия сведений об авторах и ссылок на использованные источники.
4. **Отсутствие методических описаний.** Отдельные конкурсные работы представлены без самостоятельного методического описания. В некоторых материалах указаны только цель и задачи непосредственно в презентации, что не соответствует требованиям Положения.
5. **Представление видеоматериалов вместо интерактивных игр.** Установлены случаи направления видеозаписей игрового процесса и демонстрационных роликов вместо самостоятельных интерактивных образовательных ресурсов.
6. **Несоответствие содержания игр возрастным особенностям детей.** Для воспитанников предшкольных групп предлагались задания на определение основных цветов, простейших геометрических фигур и элементарный счёт. В отдельных работах возрастная группа определена некорректно либо не указана.
7. **Недостаточное соответствие содержания образовательной программе.** Выявлены расхождения между заявленными образовательными задачами, ожидаемыми результатами и фактическими действиями детей в игре.
8. **Несоответствие заявленных целей содержанию игровых заданий.** В разработках творческой направленности отсутствовали задания на самостоятельную творческую деятельность; в играх инженерной направленности действия ограничивались выбором ответов и управлением стрелками; в играх национально-культурной направленности преобладали математические задания, не раскрывающие содержание национальных ценностей.
9. **Недостаточный уровень инновационности.** Значительная часть работ основана на традиционных дидактических упражнениях: «Найди лишнее», «Выбери правильный ответ», «Определи цвет», «Посчитай предметы». Использование цифровых технологий преимущественно ограничивалось оформлением известных игровых приёмов.
10. **Ограниченная интерактивность.** В отдельных работах действия ребёнка сводились к нажатию на изображение, переключению слайдов и просмотру заранее подготовленной анимации. Самостоятельное конструирование, моделирование, экспериментирование и поиск различных способов решения не предусматривались.

11. **Недостаточная методическая проработанность.** Выявлены несоответствия между методическими описаниями и фактическим содержанием игр, расхождения в количестве заданий и этапов, отсутствие подробных правил, способов педагогического сопровождения и определения образовательных результатов.

12. **Недостаточная проверка авторской оригинальности.** Установлены случаи представления цифровых ресурсов, ранее размещённых в открытом интернете, а также несовпадения сведений об авторах в конкурсных документах с данными владельцев опубликованных игр.

13. **Недостаточная техническая проверка конкурсных материалов.** В отдельных играх отсутствовали полноценные механизмы проверки правильности ответов, исправления ошибок и самостоятельного управления игровыми объектами.

**Слушали Серік Г.Б.**, методиста отдела ДОиОСО УМЦ РО она предложила вынести методистам курирующих вопросы дошкольного воспитания и обучения городов/районов рекоменации:

1. **Обеспечить качественное проведение городского и районного этапа конкурса** в соответствии с утверждённым Положением, с обязательной организацией предварительного отбора конкурсных работ на уровне дошкольных организаций и их последующей экспертной оценкой городской комиссией.

2. **Исключить формальный подход к определению победителей городского этапа.** Осуществлять оценивание конкурсных материалов строго по 11 установленным критериям с выставлением баллов и фиксацией результатов в протоколах экспертной комиссии. Обеспечить обоснованность решений о направлении работ на областной этап.

3. **Усилить контроль за комплектностью и правильностью оформления конкурсной документации.** До направления материалов проверять наличие надлежащим образом оформленных и подписанных заявок, интерактивной игры, отдельного методического описания и сведений об авторах. Не допускать представления неполного комплекта документов.

4. **Обеспечить соблюдение требований к формату конкурсных работ.** Исключить направление видеороликов, записей прохождения игры и демонстрационных материалов вместо самостоятельной интерактивной образовательной игры. Представляемый цифровой продукт должен обеспечивать непосредственное выполнение ребёнком игровых действий, возможность выбора и получение обратной связи.

5. **Обеспечить обязательную разработку отдельного методического описания каждой игры** в соответствии с требованиями Положения. В описании указывать название, возрастную категорию, цель, оборудование, правила игры, методы и формы организации, рекомендации по применению. Проверять соответствие методического описания фактическому содержанию представленного цифрового продукта.

6. **Повысить качество определения возрастной адресности игровых разработок.** При проектировании заданий руководствоваться возрастной периодизацией и требованиями Типовой учебной программы дошкольного воспитания и обучения. Исключить использование заданий, не

соответствующих возрастным возможностям детей, предусматривать последовательное усложнение содержания.

7. **Обеспечить соответствие содержания игр заявленным целям, задачам и ожидаемым результатам.** При предварительной экспертизе устанавливать, какие конкретные действия ребёнка направлены на достижение каждого образовательного результата. Не допускать формального включения задач, не реализуемых в игровой деятельности.

8. **Повысить педагогическую значимость и оригинальность интерактивных игр.** Ориентировать педагогов на разработку заданий, предусматривающих самостоятельное рассуждение, поиск решений, сравнение, классификацию, экспериментирование, моделирование, конструирование и творческую деятельность. Не ограничиваться традиционными упражнениями на выбор готового ответа.

9. **Обеспечить содержательную реализацию национального компонента.** При разработке игр национально-культурной направленности предусматривать задания, раскрывающие значение, назначение, особенности и традиции использования национальных предметов, символов и культурных ценностей. Исключить использование национальной тематики исключительно в качестве оформления математических или иных заданий.

10. **Усилить требования к реальной интерактивности цифровых разработок.** Предусматривать игровые механизмы, обеспечивающие активные действия ребёнка, а не только просмотр изображений, переключение слайдов и запуск анимации. Обеспечивать проверку правильности ответов, содержательную обратную связь, возможность исправления ошибок и повторного выполнения заданий.

11. **Организовать обязательное предварительное тестирование конкурсных игр.** Проверять работоспособность кнопок управления, гиперссылок, анимационных и звуковых элементов, правильность ответов, доступность инструкций и удобство управления для детей соответствующего возраста.

12. **Усилить контроль за авторской оригинальностью конкурсных материалов.** Проверять соблюдение требований Положения в отношении ранее опубликованных и ранее представленных на конкурсы работ. При использовании готовых цифровых платформ, шаблонов и инструментов искусственного интеллекта обеспечивать указание авторского вклада педагога и использованных источников.

13. **Повысить качество методического сопровождения педагогов.** Организовать для воспитателей практические семинары, консультации и мастер-классы по разработке интерактивных образовательных игр, проектированию заданий в соответствии с возрастными особенностями детей, применению современных цифровых технологий и подготовке конкурсных материалов.

14. **Усилить ответственность методистов дошкольных организаций за предварительную экспертизу работ.** До направления материалов на городской этап обеспечивать проверку соответствия игры требованиям Положения, образовательной программе, заявленным целям, возрастным возможностям воспитанников и установленным критериям оценивания.

15. **Обеспечить системный контроль качества конкурсных материалов, направляемых на областной этап.** Не рекомендовать к дальнейшему участию работы с существенными нарушениями обязательных требований Положения, недостаточной методической проработкой и отсутствием полноценного интерактивного игрового продукта.

**16.** Основное внимание при подготовке и экспертном отборе конкурсных работ уделять педагогической целесообразности цифровых технологий, оригинальности игрового содержания, самостоятельной деятельности детей и достижению конкретных образовательных результатов, исключая формальный подход к участию в конкурсе.

***Не представили материалы конкурса отдел образования г. Приозерск***

*На конкурс были отправлены материалы без заявок и сопроводительных писем, которые не были рассмотрены:*

***Абайский район-****2 работы*

***Каркаралинский район-****2 работы*

***город Караганда-****6 работ*

***город Темиртау-****3 работы*

**Председатель комиссии**: Контаев С.С. _____

**Члены комиссии:**

Серік Г.Б. _____

Габайдуллина Ю.А. _____

Тур О.В., _____

Штеер А.Ю. _____

Омарова А.С. _____

Макашева М.Р. _____

Житенева С.В. _____

Кубеева Р.Ж. _____

Сулейменова А.А. _____

Бақтыбаева Қ.Д. _____

Аушева И.С. _____

Юрова О.В. _____

Лунева Ж.В. _____

Ильчикаева О.Н. _____

Коспанова А.А. _____

Шайгозова А.М. _____

Касымова Ж.Е. _____

Топарова Д.Б. _____

Конхашева Г.М. _____

Тлесова А.Н. _____