МАДОУ «Центр развития ребенка – детский сад № 5 «Рябинка»

**Консультация**

**«Компьютерные игры в детском саду и в семье»**

**C:\Documents and Settings\Admin\Мои документы\Мои рисунки\КАРТИНКИ    ДЛя оформления\STDDIR4\PE03302_.WMF**

Подготовила:

воспитатель Муратшина Т.Т

**Нас, взрослых, игры отвлекают от проблем, а хорошие игры, «умные игрушки» — ещё и великолепная разминка для ума. Зависит от нас, родителей, играть детям или нет, если играть, то во ЧТО и сколько по времени.  
С помощью обучающих компьютерных игр ваш ребенок многому может научиться. Только не полагайтесь на компьютер полностью в обучающем процессе. Компьютер всего лишь ваш помощник.**

## *Использование компьютерных игр в педагогическом процессе дошкольного образовательного учреждения и в семье.*

Компьютер – предмет, который неодолимо притягивает внимание ребенка. Дети растут и познают окружающий мир. Познают чаще всего неосознанно, на основе эмоций, ярких впечатлений и игровых моментов. Особенно внимательно ребенок изучает "взрослый мир". Он подражает родителям, копируя их поведение, отношения с другими людьми. Малыш замечает, что родители работают или играют за компьютером и стремится подражать им. В данном случае компьютер интересный объект окружающего мира. Задача родителей и воспитателей сделать так, чтобы компьютер стал не навязчивой игрушкой, а инструментом для развития малыша. Инструментом мощным и на сегодняшний день наиболее современным, но максимальная отдача от него будет только в случае его правильного включения в эффективную систему развития.

Важной проблемой является общение детей с компьютером в условиях семьи.

Если в семье есть компьютер и решено применять его с целью воспитания и развития ребенка, то взрослые должны понимать, как, зачем и во что играют ихдети, быть в курсе игровых новинок и уметь совместно обсудить содержание новой игры. Родители, знающие, чувствующие своего ребенка, могут ежедневно наблюдать те или иные изменения в развитии, воспитании, образовании ребенка. Именно родители будут определять программу использования компьютера и дозировку компьютерных средств обучения.

В детском саду планы и программы – непременный атрибут обучения. Специалисты никогда не занимаются с ребенком бессистемно. В таком случае домашнее обучение и развитие ребенка при помощи компьютера не должно быть пущено на самотек. Для того чтобы родители могли помочь ребенку в освоении компьютера, педагоги должны помочь родителям ознакомиться с нужной методической литературой по этому вопросу.

Для эффективного и правильного применения игровых программ с целью воспитания и развития дошкольника, специалисты рекомендуют педагогам и родителям выбирать жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностями ребенка. Одним лучше подходят спокойные, неторопливые игры, а другим – активные, динамические. Важно не перегружать детей.

Ребенку-дошкольнику необходимо сопровождение взрослого.

Эффективность компьютеризации обучения в дошкольных образовательных учреждениях зависит как от качества применяемых педагогических программных средств, так и от умения рационально и умело их использовать в образовательном процессе .

Одно из главных условий внедрения компьютера в ДОУ – с детьми должны работать специалисты, знающие технические возможности компьютеров, владеющие методикой приобщения детей к новым технологиям.

При неправильной организации и методике проведения знакомства с компьютером интерес не только не возникает, но и уступает место такому нежелательному эмоциональному состоянию, как страх. Поэтому, то, какие цели ставит перед собой воспитатель, какими путями добивается их решения, определяет то воздействие, которое компьютер оказывает на ребенка.

Изучение литературы показало, компьютерные игры могут быть применимы в тех детских садах, где существует заинтересованность педагогов в развитии каждого ребенка, где царит творческая атмосфера.

Исследования доказывают, что для проведения занятий с использованием компьютерных игр необходимо создание компьютерно-игрового комплекса, в котором игра и компьютерная программа будут выступать в единстве.

Компьютерно – игровой комплекс – это система условий, позволяющих сочетать игры и занятия на компьютерах с разнообразными развивающими играми и занятиями, а также с физически подвижными играми, занятиями в физкультурном зале, в бассейне.

Все занятия с детьми проходят в игровой форме, в благоприятной эмоциональной обстановке, вызывают не только интерес, но и радость. Компьютерные игровые развивающие программы применяют, учитывая возможности ребенка, постепенно, поэтапно усложняя игру, последовательно переходят от элементарного к более сложным заданиям.

## *Педагогические рекомендации по применению компьютерных игр при подготовке к школе на занятиях в детском саду и в семье.*

Анализ литературы по данной проблеме показал важность соблюдения следующих рекомендаций:

1. Использование преимущественно игровых форм занятий, особенно на начальном этапе обучения. Играя, дети осваивают и закрепляют сложные понятия, умения и навыки непроизвольно.

2. Вводить новые понятия и правила для детей очень эффективно в форме стихов, чтобы облегчить запоминание трудных терминов и непривычных действий.

3. Высокая степень самостоятельности выполнения детьми заданий за компьютером. Автономная деятельность повышает личную ответственность ребенка, а самостоятельность принятия решений в сочетании с их положительными результатами дает заряд позитивных эмоций, порождает уверенность в себе и устойчивое желание возобновлять работу, постепенно переходя на более сложный уровень заданий. Управление сложным техническим средством уравнивает детей со взрослыми, на которых они стремятся походить. Самостоятельная работа за компьютером – как основное средство безболезненного,постепенного перехода от привычной игровой, к новой , более сложной учебно-познавательной деятельности.

4. Максимальное использование мультимедийных возможностей компьютера. Средства мультимедиа позволяют обеспечить наилучшую, по сравнению с другими техническими средствами обучения, реализацию принципа наглядности, которому принадлежит ведущее место в образовательных технологиях начальной школы.

5. Создание обстановки психологического комфорта на занятиях. Этому в значительной мере способствуют простые и дружелюбные интерфейсы современных обучающих и развивающих компьютерных игр.

6. Необходимо соблюдать возрастные нормы непрерывного пребывания за компьютером и не допускать перегрузки детей учебной работой, физического утомления.

Специалисты разделяют компьютерные игры на несколько типов, согласно их предназначению:

- на развитие логического мышления и памяти ребенка;

- на развитие координации движений (мелкой моторики рук);

- на развитие навыков счета и чтения;

- на развитие фантазии и объемного восприятия;

- на развитие художественного вкуса и музыкального слуха ребенка.

Игры на развитие памяти. Дети еще не умеют запоминать вещи и события по необходимости. Память малышей работает самопроизвольно, запоминая только наиболее яркие и эмоционально сильные впечатления. А, идя в школу, первокласснику просто необходимо уметь запоминать новые знания. Как действует игра? Она просто ставит малыша перед необходимостью запомнить что-либо, чтобы использовать это в процессе игры, а красочность и необычность впечатлений облегчают этот процесс, способствуют запоминанию.

Наиболее популярными из игр этого класса являются, например, игры, где необходимо собрать картинку из маленьких кусочков, для чего вся картинка демонстрируется в течение какого-то времени. Или найти и убрать все парные картинки из группы, при этом все картинки закрыты, и можно открыть одновременно не более двух. Или запомнить месторасположение группы предметов, а затем, когда их перемешают, расположить их по своим местам или указать отсутствующие.

Весьма полезны игры, развивающие мышление ребенка. Игры помогают малышу постепенно абстрагироваться от реально существующих в мире вещей. Так, начиная с объектов хорошо знакомых ребенку, например яблок или кукол, давая ребенку понять, что это всего лишь знаки, а не реальные вещи, программа постепенно меняет их, преобразуя в объекты которых нет в реальности, таким образом развивая знаковую функцию сознания, то есть понимание того, что существует несколько уровней реальности окружающего нас мира – это и реальные предметы, и картинки сихизображением, и слова, и наши мысли. Так ребенок учится оперировать не только реальными вещами, которые он может потрогать, но и образами. Здесь хороши игры на нахождение логической пары или распределение предметов по какому-то принципу.

Программы на развитие памяти, логики, мышления могут заинтересовать не только детей, но и родителей. В подготовке детей к школе могут помочь игры из серии "Несерьезные уроки": "Учимся думать", "Учимся анализировать", "Учимся мыслить логически". Эти занимательные игры помогут сформировать и закрепить навыки мышления, развить способность к запоминанию и анализу информации .

Также существуют программы, способствующие формированию у ребенка сенсорных эталонов, которые, в свою очередь, обеспечивают формирование важных психических качеств. В таких программах, эталоны цвета или размера часто прячутся в каком-то предмете, и задачей ребенка является найти нужный эталон. Один из таких сайтов – детский портал Солнышко – веселый, живой, красочный сайт для детей и родителей.

Игры на развитие моторных реакций. В любой игре ребенок должен одновременно нажимать на определенные клавиши (что развивает мелкую мускулатуру рук и готовит ребенка к письму) и следить за тем, что происходит на экране. А от того, как быстро ребенок сможет нажатием нужной клавиши изменить положение героя игры, зависит ее финал.

Рекомендуются игры на развитие восприятия. Например, собрать картинку из нескольких частей, разложить по местам фигурки, например, собрать сумку доктора или расселить животных по местам их обитания. Так же, подойдут игры, где нужно найти "спрятавшуюся" фигурку или предмет, или сравнить два рисунка. Здесь могут помочь такие игры как: "Животные леса", "Времена года", "Лента времени".

Полезны игры, требующие от ребенка применения его творческих качеств. Например, создать персонаж (если все сделано правильно, он оживает), нарисовать картинку определенного содержания. При этом, дополнительно, рекомендуется еще попросить ребенка придумать герою имя, рассказать, кто он, сочинить какую-то историю с его участием, которую, к тому же, можно проиллюстрировать на компьютере. Компьютерная программа "Арт-студия" отвечает всем этим требованиям.

Существует множество компьютерных игр помогающих подготовить ребенка к школе, обучить и закрепить знания по школьным предметам. Это игры из серии LEGO "Мой мир", "Башня знаний", "Лунтик". Эти программы автоматически определяют, в какой области ребенок ориентируются лучше всего, поэтому ему будет интересно самому показать героям, что и как надо делать. Закрепляя, таким образом, пройденный материал, ребенок почувствует себя знатоком.

Рекомендации для родителей по правильному и эффективному применению компьютерных игр для подготовки детей к школе.

- Необходимо выбирать жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностями ребенка. Нужны игры, которые не будут его перегружать.

Надо знать своего ребенка или воспитанника и рекомендовать ему такие игры, которые не будут его перегружать. Присмотритесь к ребенку. Если он перевозбужден, значит, надо уменьшить уровень сложности игры или вообще сменить ее тип. Если вы замечаете, что ребенок стал излишне нетерпелив в общении с окружающими, это тоже может быть последствием компьютерных игр: дети привыкают к тому, что компьютер реагирует на их действия мгновенно, и замедленная реакция окружающих начинает их нервировать. В этом случае объясните ребенку, в чем суть проблемы, и подберите спокойные игры , в которых ему придется больше думать и меньше действовать.

- Разрешайте играть в игры с исследовательским содержанием, а не с развлекательным. Определить, содержит ли игра элементы исследования, можно по следующим признакам.

1. ребенок проявляет инициативу и пытается решить возникшую проблему самостоятельно;

2. внимательно наблюдает и анализирует текущую ситуацию (возможно размышление вслух);

3. делает выводы из наблюдений;

4. действует в соответствии с полученными выводами;

5. в случае ошибки корректирует свои действия и пытается решить проблему другим путем;

- Продолжительность игры выбирается в соответствии с возрастом ребенка и характером игры. У каждой игры свой ритм и своя продолжительность. Ритм и продолжительность должны быть сбалансированы. Если ритм игры напряжен, то игра не должна быть продолжительной.

- Не рекомендуется прерывать игру ребенка до завершения эпизода –

- человек должен покидать компьютер с сознанием успешно выполненного дела.

- Некоторые игры очень хорошо подходят для совместной игры взрослого и ребенка. Совместная игра создает доверительные отношения в плане решения проблем ребенка, связанных с компьютером.

- У детей 5–8 лет преобладает наглядно-образное мышление. Поэтому основной способ взаимодействия с вычислительной техникой в данном возрасте происходит посредством игровой деятельности.

- При неправильном подборе игровых программ, в частности основанных на жестокости, агрессивности или чистой развлекательности, проявляется такое нежелательное психологическое явление, как вытеснение интересов. Это может проявляться: в нежелании общаться с друзьями, заниматься учебой, спортом, общественной жизнью, в "уходе" в виртуальный мир компьютера.

Итак, чтобы дети могли играть в компьютерные игры без вредных последствий и при этом подготовиться к школе, необходимо проконтролировать выбор жанра игры, содержание, систему управления, настройку интерфейса и уровня сложности. И главный принцип должен выполняться неукоснительно – нельзя играть в игры в ущерб другим занятиям.

**Игры так увлекают, что ребенок забрасывает все дела** и часами просиживает за компьютером. Действительно, компьютерные игры создаются с таким расчетом, что это будет интересное, увлекательное действо, способное до конца держать в напряжении. Очень часто в связи с этим говорят о компьютерной зависимости . Это важная причина, чтобы ограничивать ребенка во времени. Чрезмерное увлечение компьютером сказывается на здоровье ребенка следующим образом:

- ухудшается зрение;

- повышается утомляемость;

- появляются головные боли;

- искривляется позвоночник, приобретается сколиоз;

- начинают беспокоить боли в спине, шее, плечах и пояснице;

- утомляются и начинают болеть пальцы рук;

- малоподвижность может привести к плохому самочувствию и даже ожирению;

- появляется нервозность, нарушается сон.

Все это возможно, если ребенок сидит за компьютером часами и не делает перерывов на отдых. Но, согласно исследованиям, если ребенок подходит к компьютеру на пятнадцать минут в день 2-3 раза в неделю, это нисколько не повредит его здоровью.

# Рекомендации по организации занятий с применением компьютеров для дошкольников:

- продолжительность занятий с использованием развивающих компьютерных игровых программ для детей 5 лет не должна превышать 7 минут и для детей 6 лет – 10 минут;

- после занятий следует проводить гимнастику для глаз;

- стульчик, сиденье и подножка стола индивидуального места дошкольника должны быть отрегулированы иустановлены так, чтобы уровень глаз ребёнка находился на центр экрана.

Компьютерные игры могут влиять на различные сферы развития ребёнка:интеллектуальную, социальную, эмоциональную. Они способствуют усвоению имеющихся знаний, умений и навыков.

# Рекомендуемые игры

1 Антошка и школа. Обучающая, диагностическая. Обучение грамоте, РЭМП. Развитие представлений о буквах и цифрах. Игра.

2 Веселая азбука. Обучающая, диагностическая. Обучение грамоте. Развитие представлений о буквах. Развитие речи, игра.

3 Времена года. Обучающая. Экология, ориентировка в пространстве. Закрепление представлений о временах года и соответствующим им явлениях. Игра.

4 Грамотей. Обучающая. Развитие речи, обучение грамоте. Умение производить звуковой анализ слова, работа над словом, предлогами, предложением. Изобразительная деятельность, игра.

5 Десять Обезьянок. Обучающая, диагностическая. РЭМП. Умение находить закономерности, использовать обратный счет. Игра.

6 Животные леса. Обучающая. Экология. Знакомство с животными, их особенностями, образом жизни, питанием. Игра, изобразительная деятельность.

7 Колобок. Развивающая, диагностическая. РЭМП. Развитие представлений о количестве. Игра.

8 Лента времени. Обучающая, диагностическая. Экология, окружающий мир. Развитие умения определять время года. Игра.

9 Лунтик учит буквы. Обучающая. Развитие речи. Знакомство с буквами. Игра, рисование.

10 Маша и медведь. Обучающая, диагностическая. РЭМП. Развитие умения считать, концентрировать внимание, находить закономерности. Игра.

11 Найди пару. Развивающая, диагностическая. РЭМП. Умение находить закономерности, уточнение знаний о геометрических фигурах. Конструирование, игра.

12 Объемные фигуры. Развивающая, диагностическая. РЭМП. Умение распознавать геометрические фигуры. Игра.

13 Пора в школу! Обучающая, диагностическая. РЭМП, ознакомление с окружающим. Умение находить закономерности, производить арифметические вычисления, анализировать и сравнивать, уточнение представлений о временах года, знаний о растениях. Конструирование, изобразительная деятельность.

14 Природные зоны. Обучающая, диагностическая. Экология. Развитие представлений о природных зонах земли. Развитие речи, игра, изодеятельность.

15 Продолжи узор. Развивающая, диагностическая. Окружающий мир. Умение находить закономерности, уточнение знаний о цветах. Конструирование, игра.

16 Прочитай. Обучающая, диагностическая. Обучение грамоте. Умение находить закономерности, читать. Изобразительная деятельность, игра.

17 Русская азбука. Обучающая, диагностическая. Обучение грамоте. Закрепление знаний о буквах, умение составлять слова из слогов, составлять предложения. Занятия по РЭМП, изодеятельность, игра.

18 Страна знаний. Обучающая. РЭМП, экология. Уточнение и понимание расположения цифр в последовательности, уточнение знаний об обитателях пруда, представления о загрязнении окружающей среды. Развитие речи, ознакомление с окружающим миром, игра, изобразительная деятельность.

19 Тянем репку. Обучающая, диагностическая. РЭМП. Соотнесение количества предметов и числа. Игра.

20 Учимся вычитанию. Обучающая, диагностическая. РЭМП. Развитие умения считать, концентрировать внимание, находить закономерности. Игра.

"Лунтик учит буквы" есть вариативность в выборе игровой задачи.

В игре "Лента времени" ребенок может самостоятельно поставить игровую задачу.

"Приключения Красной шапочки", "Развивалка", "Баба-Яга в стране азбуки", "Баба-Яга в стране математики", "Смешарики".

Представленные компьютерные игры интересны для детей, их содержание обобщает имеющиеся у них представления, и содержит новые сведения, которые помогают детям лучше ориентироваться в окружающем мире. Красочность и наглядность облегчают детям восприятие нового материала.

Применение игр возможно на занятиях комплексных, интегрированных, в индивидуальной игре ребенка, совместно с другим ребенком и взрослым.

Таким образом, большинство представленных компьютерных программ носят развивающий и обучающий характер, соответствуют возрастным особенностям, могут помочь ребенку научиться читать, считать, познавать окружающий мир и помочь подготовиться к поступлению в школу. Большим недостатком игр является то, что в них нет ролевого взаимодействия и нет возможности самостоятельной постановки игровой задачи. Также, большинство игр организовано как индивидуальные, между тем, как игра вместе с другом или родителем будет для ребенка гораздо интереснее, так как в процессе игры они нуждаются в общении.

Развивающие компьютерные игры должны стать средством обеспечения преемственности между дошкольным и младшим школьным звеньями образовательной системы.