Важнейшей особенностью компьютерных развивающих программ является интерактивность - способность пользователя влиять на работу информационного средства. Представлена в работе «Использование мультимедийных презентаций в дошкольном учреждении» О. Б. Леоненко.

В педагогических трудах Л.В.Купцова и Т.А.Прищепа «Информационные технологии в работе с дошкольниками и младшими школьниками», особое внимание авторы уделяют содержанию обучения, тематическому и поурочному планированию и дидактическому оснащению в педагогическом процессе.

Изучение специальной литературы убедило, что использование игровых компьютерных технологий при развитии мыслительных операций повышают у детей познавательную активность при проведении непосредственной образовательной деятельности, так как аудиовизуальная информация, является наиболее эффективной для восприятия и запоминания.

В процессе игры начинает формироваться интерес к учебной деятельности и игровая мотивация постепенно смещается на учебную. Использование обучающих компьютерных игр позволяет формировать у детей умение самостоятельно осваивать материал, так как художественное оформление игр имеет для ребёнка особую привлекательность и значительно повышает познавательный интерес, облегчают понимание и запоминание информации, так как компьютерные технологии изложения подключают не только слуховую, визуальную, моторную, но и эмоциональную память.

Обучение с использованием развивающих компьютерных программ - новый способ обучения современного ребенка дошкольного возраста. Ребенок развивается, включаясь в разные виды деятельности: игра, общение, учение, труд.

Ведущей формой познавательной деятельности для детей дошкольного возраста является игра. Игра занимает в жизни дошкольника особое место.

Игра - одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр.

Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главнейшей психологической базой для введения в игру дошкольника компьютерных игр, как игрового средства.

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей.

У детей старшего дошкольного возраста в процессе игровой деятельности начинает формироваться интерес к учебной деятельности и игровая мотивация постепенно смещается к учебной деятельности.

ИКТ несут в себе образный тип информации, понятный детям, которые пока в совершенстве не владеют техникой чтения и письма. Движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка. В результате ребёнок запоминает и усваивает пройденный материал.

С помощью компьютерных игр мы организуем учебно-игровую деятельность, в процессе которой, у ребенка повышается заинтересованность в самостоятельном решении проблемы. Развивается познавательная способность, определяющая готовность ребенка к усвоению и использованию знаний (готовность к обучению в школе). Для участия в этих играх, как и во всякой творческой деятельности потребуется сообразительность, находчивость, умение рассуждать - все эти качества ребенок приобретает в процессе игр.

Таким образом, мы пришли к выводу, о том, что непосредственная образовательная деятельность с использованием ИКТ создает положительную эмоциональную атмосферу, за счёт высокой динамики эффективней проходит усвоение материала, тренируется внимание и память, воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность, развиваются основные мыслительные операции дошкольников.