



Консультация для родителей

«Компьютерные развивающие игры и программы для детей дошкольного возраста»

Подготовила: Иванова Людмила Герасимовна, заместитель заведующего по УВР МБДОУ ЦРР-детского сада № 242 «Садко», г. Ульяновск

В наше информационное время компьютер стал одним из наиболее привычных предметов, присутствующих в каждом доме. И ребенок чуть ли не с первых месяцев жизни начинает интересоваться этой техникой. Детей надо многому учить, но так сложно заинтересовать его чем-то. Что бы малыш ни узнавал нового, чему бы ни учился – все это он делает, играя. Игра – важная часть жизни каждого ребенка. Важно правильно и без ущерба для здоровья, направить интерес ребенка к компьютеру в нужное русло.

Существует огромное количество развивающих игр. Для самых маленьких создана серия CD-дисков **«Маленький искатель»** - развивающие игры для детей от 3 до 6 лет. Они представляют собой рифмованные картинки-загадки и мастерски сложенные головоломки, обучающие чтению, стихосложению, азам математики и классификации предметов, восприятию информации на слух и выполнению письменных указаний, развивающие творческие способности и логическое мышление. Можно порекомендовать такие игры, как **«Искатель в школе»**, **«Искатель фантазер»**. Компьютерные игры данной серии способствуют тренировке зрительной памяти, внимания, пространственной ориентировки, закреплению пространственных предлогов, развитию мыслительных операций (классификации, обобщения) и творческого мышления, активизации словаря, закреплению знаний цветов спектра, образов букв и цифр, развитию мелкой моторики пальцев рук.

CD-диск **«Веселая азбука»** от компании «Кирилл и Мефодий» популярен у родителей и детей 3-6 лет. С помощью интерактивного алфавита ребенок легко запомнит все русские буквы, а упражнения на развитие логического мышления помогут ему правильно составлять из букв слоги, из слогов - слова, из слов - предложения. Развивающая игра представлена в виде путешествия в страну Знаний с персонажами мультфильмов и оформлена в виде мультиков-уроков, сопровождается веселыми комментариями и подсказками.

Для детей постарше (4-7 лет) можно порекомендовать развивающую программу для детей **«Клиффорд готовится к школе»**. Вместе с героем игры, огромным псом Клиффордом, ребенку предлагается решать различные задачи, улучшая навыки чтения, счета, совершенствовать логическое мышление. Игра автоматически

настраивает уровень сложности в зависимости от успехов ребенка, для самостоятельных занятий существует функция автоматических подсказок.

С помощью обучающей программы **«Клиффорд учится читать по-английски»**, вместе с чудо-псом ребенок выполняет увлекательные задания, развивающие память, творческое мышление, навыки правописания английского языка, распознавания слов, словарный запас. В игре 7 уровней сложности, поэтому она будет интересна не только четырехлетнему ребенку (которому, конечно, понадобится помощь взрослых), но и школьнику восьми-девяти лет. За успешное выполнение заданий ребенок получает призы - книги, которые можно самостоятельно прочитать, раскрасить и распечатать на принтере. В игре существует функция автоматической настройки: благодаря ей можно сосредоточиться на навыках, в которых есть потребность тренироваться более интенсивно.



В обучающей игре **«Алик – скоро в школу!»** дошкольники **4 – 6 лет** познакомятся с милым и добрым щенком по имени Алик, который в веселой и ненавязчивой форме поможет подготовить ребенка к обучению в школе, расскажет ему много интересной и полезной информации. Яркие и живые персонажи, а также простота управления в игре доставят малышу огромное удовольствие. Веселые игры и интересные задания будут ждать вас на каждом шагу. Выполнив все тесты Алика, ребенок окажется у ворот виртуальной школы! Игра **«Алик – скоро в школу!»** способствует развитию мышления (классификация, обобщение), внимания, пространственной ориентировки, закреплению навыков употребления предлогов, наречий (*над, за, перед, справа, слева, внизу, вверх*), активизации словаря, закреплению понятия величины (*большой, маленький, длинный, короткий, высокий, низкий*), цветов спектра, геометрических фигур, упражнению в прямом счете в пределах 10, развитию мелкой моторики руки.

Одна из интересных серий игр для дошкольников – **«Рекс»**, в которой симпатичный живой песик, разлученный со своими хозяевами, ищет дом. Игра рассчитана на детей от 5 лет и старше, сначала совместно со взрослым, потом и самостоятельно. Этот компьютерный диск не является развивающим в прямом смысле, но и здесь есть чему поучиться: находить и запоминать секреты игры, маршрут, хитрости. Так, в игре **«Рекс в детском саду»** в легкой и непринужденной игровой форме пес Рекс и его товарищи помогут юному исследователю развить зрительную память и пространственное воображение, мыслительные операции, скорость реакции и координацию движений, мелкую моторику рук, закрепить знания цветов спектра, расширить словарный запас, а также развеселят шутками, забавными

картинками и задорной музыкой. Программа содержит около двух десятков всевозможных заданий, мини-игр и головоломок.

«**Веселое географическое путешествие**» от Руссобит-М - увлекательная игра для детей от 5 лет и старше, которая знакомит с основами географии. Вместе с героем ребенок совершит путешествие в край высоких гор, густых лесов, бурных рек и пустынь, узнает о планетах Солнечной системы, почему день сменяет ночь, как образуются горы и многое другое. Рассказы сопровождаются красочными иллюстрациями, анимацией и чередуются с увлекательными играми и интересными заданиями.

«**Веселая математик**» для дошкольников расширит познания ребенка в области математики, укрепит навыки выполнения арифметических действий, поможет развить интеллектуальные способности.

Игра «**Мышка Мия. Юный дизайнер**» для детей от 5 лет познакомит с огромным набором графических средств, научит рисовать и разукрашивать. Четкие инструкции и шаблоны для поделок из бумаги позволяют мастерить поделки и придумывать собственный дизайн шуточных открыток и объявлений. Игра содержит задания на развитие фантазии, творческого мышления и формирование дизайнерских навыков.

мышления и формирование дизайнерских навыков.

В играх для девочек много музыки, танцев, роскошных нарядов, пушистых питомцев, веселых подружек, романтических принцев, волшебных сюрпризов. Но, если присмотреться внимательнее, мы сможем найти в них большой познавательный потенциал, интересный дидактический материал для подготовки к школе, возможности для развития логического, образного, пространственного мышления.

Для самых маленьких девочек — **серия игр про принцессу Лилифи**. Яркие симпатичные образы, понятная графика, простое управление. Все игры небольшие по объему и предлагают простенькие задачки, доступные для малышек. Например, «**Лилифи у русалочек**» предлагает найти несколько ключей на морском дне, следуя указаниям морских обитателей. Ключи открывают сундуки морской королевы, в которых хранятся несметные сокровища. В других играх серии можно познакомиться с единорогом, открыть лечебницу для зверюшек, устроить бал, порисовать.

Вот так, в компании добрых сказочных принцесс и любимых кукол, можно узнать много нового о настоящем, реальном мире, приобрести новые навыки в компьютерном дизайне, потренировать память, воображение и логическое мышление.



Для детей старшего дошкольного возраста можно порекомендовать и такие игры: «Алик летние каникулы», «Волшебный сундук», «Поиграем с Тигрой», «Незнайкина грамота», «Развивайка для первоклашек».

Кроме общеразвивающих существуют и специальные игры для обучения детей чтению, русскому языку, основам математики. Ценность этих игр в том, что они в более наглядной (но не простой) форме представляют содержание данных предметов, что позволяет детям легко и быстро овладеть этим материалом. Примерами таких компьютерных игр являются: «Учимся читать», «Веселая азбука», «Волшебный букварь», «Баба Яга учится читать», «Почитай-ка», «Букварь», «Лунтик. Русский язык для малышей» и др.

Занятия на компьютере являются отличным стимулом для развития памяти ребенка, оптимизации и ускорения процессов мышления. Ведь в компьютерных играх необходимо запоминать уровни, имена героев, ориентироваться по карте и быстро принимать решения. Ребенок не только хорошо запоминает, но и запоминает осмысленно и надолго.

Прежде чем предложить игру детям, педагогу (родителю) необходимо хорошо знать ее цели и содержание. А так как развивающих компьютерных программ много, актуальной стала необходимость составления каталога с их аннотациями, чтобы было удобно их использовать при планировании коррекционной работы с ребенком.

Таким образом, использование современных компьютеров позволяет проектировать принципиально новые педагогические технологии, способствующие активизации и эффективному функционированию компенсаторных механизмов в целях коррекции различных нарушений речи, а также общего психического развития детей.

