

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 81» городского округа город Стерлитамак Республики Башкортостан

## *Развивающие компьютерные игры для дошкольников*



Подготовила: Семенова И.В

Стерлитамак 2021 г.

На современном рынке компьютерных игр можно приобрести множество программ для детей. Некоторые из них используются и в дошкольных образовательных учреждениях, где создается Компьютерный игровой комплекс (КИК).

- Подбирайте для занятий с детьми развивающие компьютерные игры с учетом психологических особенностей детей 5 — 7 лет, которые направлены на развитие основных психических процессов: восприятия, памяти, внимания, речи, логического мышления.
- На занятиях дома пользуйтесь современными компьютерными играми для детей, имеющими доступный для детского понимания интерфейс (правила взаимодействия играющего с компьютером). Это позволит ребенку почувствовать себя более уверенным, поставит его в ситуацию успеха.
- Следите за тем, чтобы уровень сложности задания соответствовал возрастным возможностям ребенка, его индивидуальности. Это научит его оценивать собственные силы, позволит каждому получать положительные результаты по своей индивидуальной программе.

В каждое занятие компьютерного игрового комплекса включается несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: беседа или игра; работа на компьютере с индивидуальными игровыми заданиями; подвижная игра или спортивные упражнения; дидактические игры и конструирование. На занятиях строго соблюдаются санитарно-эпидемиологические нормы и проводятся упражнения для глаз.

Предлагаем вам компьютерные игры, которые рекомендует преподаватель КИК в ДООУ № 289 города Москвы М.А.Быковская.

### **1-й блок. Игры для начинающих**

Если вашему ребенку 4 — 5 лет, и он только начинает знакомство с компьютером, следует выбирать для него игры с достаточно простыми заданиями.

Освойте с ребенком в первую очередь технику работы с «мышью» и клавиатурой, а также разберитесь с основами интерфейса игры — со способами перехода к следующему заданию, с управлением уровнем сложности, выключением программы. На начальном этапе лучше не использовать так называемые аркадные игры, которые еще сложны для дошкольника.

***Приключенческие сюжеты, логические задания, содержащиеся в таких играх, повышают нервное напряжение, неуспех может снизить самооценку ребенка. Аркадные игры следует вводить тогда, когда ребенок приобретет необходимые навыки с клавиатурой и «мышью».***

Для начинающих дошкольников можно порекомендовать следующие компьютерные игры:

- **«Хочу все знать».** Разработчик «COMPEDIA»; издатель «Руссобит-М». Игра из серии «*Детство Манетов*», в которую входит несколько игр: «*По воде, земле и воздуху*», «*Флора и фауна*», «*Форма и цвет*».
- **«Маленький искатель».** Разработчик «Scholastic»; издатель «Новый диск». Игра включает несколько игр с картинками-загадками и головоломками.

### **2-й блок. Игры для детей 5 лет**

Если дети освоили азы управления компьютером, выбирайте игры для развития внимания, памяти, мышления, творческие игры, а также некоторые сюжетные игры, сопровождаемые различными заданиями.

- **«Антошка». Приключения охотника за снами.** Разработчик «COMPEDIA»; издатель «Руссо-бит-М». Игра имеет сюжетную линию в виде книги, в которой на каждой странице можно найти игру или пощелкать по интерактивным предметам
- **«Планета чисел для малышей».** Интересные математические задания на сравнение, счет, внимание и память.
- **«Алик». Скоро в школу.** Разработчик «SILCOM»; издатель «Руссобит-М». Отличная игра для дошкольников. В веселой форме закрепляются понятия: *размер, цвет, форма, число, цифра*; развивается логическое мышление. В игре множество веселых сюрпризов — «анимашек».

### **3-й блок. Игры для детей 6 лет**

Если дошкольник легко обращается с компьютером, вводите для него более сложные игры, иногда требующие навыков счета, распознавания звуков и букв, хорошей координации движений и более развитой мелкой моторики.

**«Антошка». Необыкновенное сафари.** В занимательной игре дети знакомятся с различными животными, их средой обитания.

**«Антошка». Чудеса науки.** Разработчик «COMPEDIA»; издатель «Руссобит-М». Занимательная игра в доступной форме знакомит с основами наук: можно рассмотреть объекты под микроскопом, научиться ставить научные опыты в домашних условиях.

**«Алик». Летние каникулы.** Разработчик «SILCOM»; калейдоскоп игр. Раскраска, пятнашки, тетрис, мозаика, музыкальная импровизация. Смешные картинки. Игры не связаны сюжетом.