

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ



Дети, регулярно играющие в компьютерные игры

- - мыслят быстрыми, готовыми ассоциациями;
- - ставят поверхностные вопросы, не проявляя интереса к ответам;
- - на вопросы взрослых дают поверхностные и стереотипные ответы;
- - в общении с детьми не ощущают дистанции, не умеют вступать в глубокие личные отношения.



**Компьютерные игры
должны быть тщательно
подобранных с учетом
возраста и учебной
направленности.**



ПРЕИМУЩЕСТВА КИ

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе;
- позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты);
- компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки.



ЭФФЕКТИВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины;
- глубже постигаются понятия числа и множества;
- быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве
- тренируется эффективность внимания и память;
- раньше овладевают чтением и письмом;
- активно пополняется словарный запас;
- развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз.



ПРАВИЛА ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КИ

- Количество минут за ПК равно возрасту ребенка, умноженному на 1,5.
- Количество сессий за ПК – максимум 3 в день.
- После работы – обязательна гимнастика для глаз и подвижные игры.
- Стульчик и высота стола должны быть отрегулированы так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экрана.



КИ:

→ **РАЗВИВАЮЩИЕ**

→ **ОБУЧАЮЩИЕ
(ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ)**

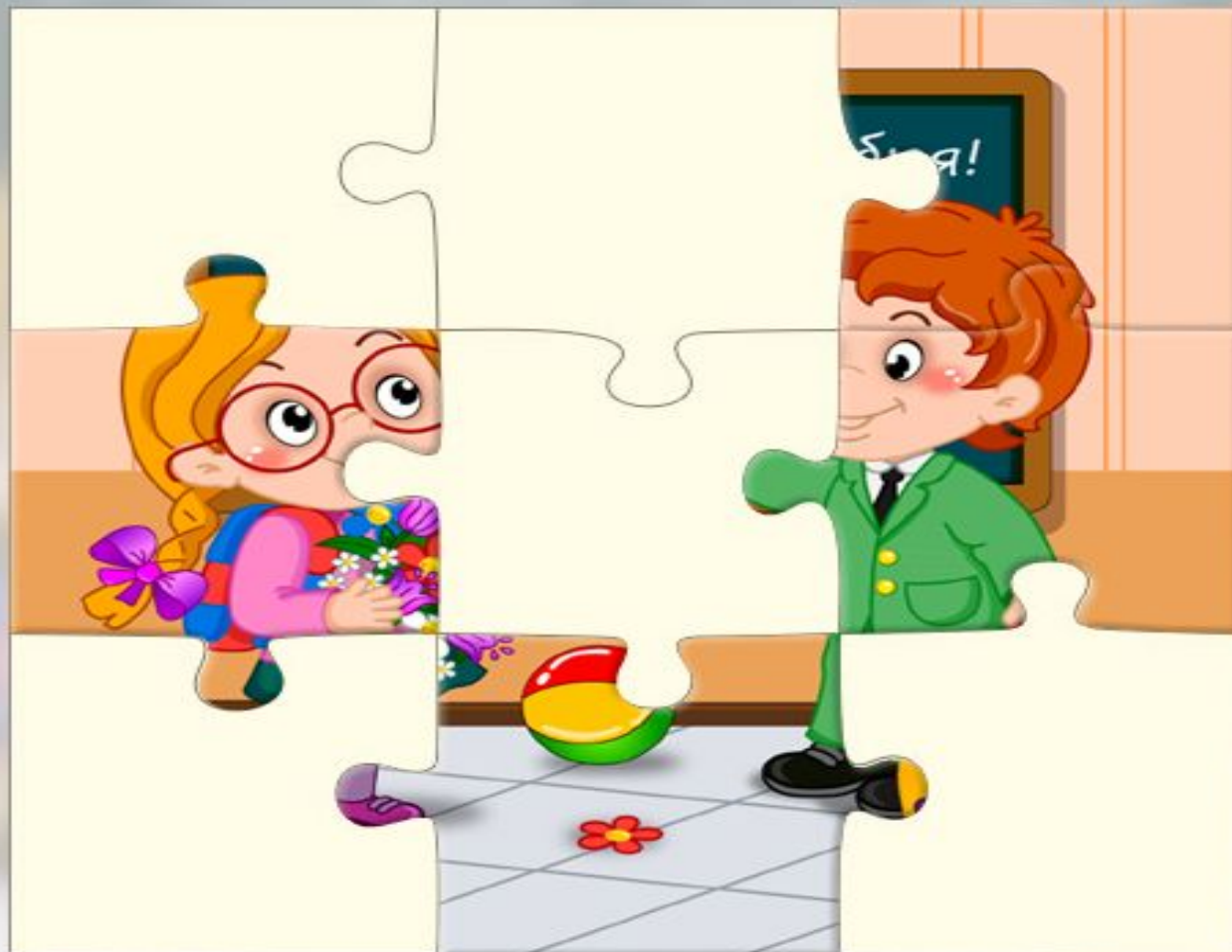
→ **РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ**



ВИДЫ ИГР:

- Рисовалки
- Редакторы (графические, музыкальные)
- Логические (головоломки)
- Пазлы
- Конструкторы
- «Найди отличия»
- Игры – забавы
- Активизаторы («поймай шары»)





первы



Раскраски и рисунки

Рисуем зайчика



Раскраска «Обезьянка»



Раскраска «Шенок»

Раскраска «Тигрёнок»



Раскраска «Снеговик»



Раскраска «Бегемот»

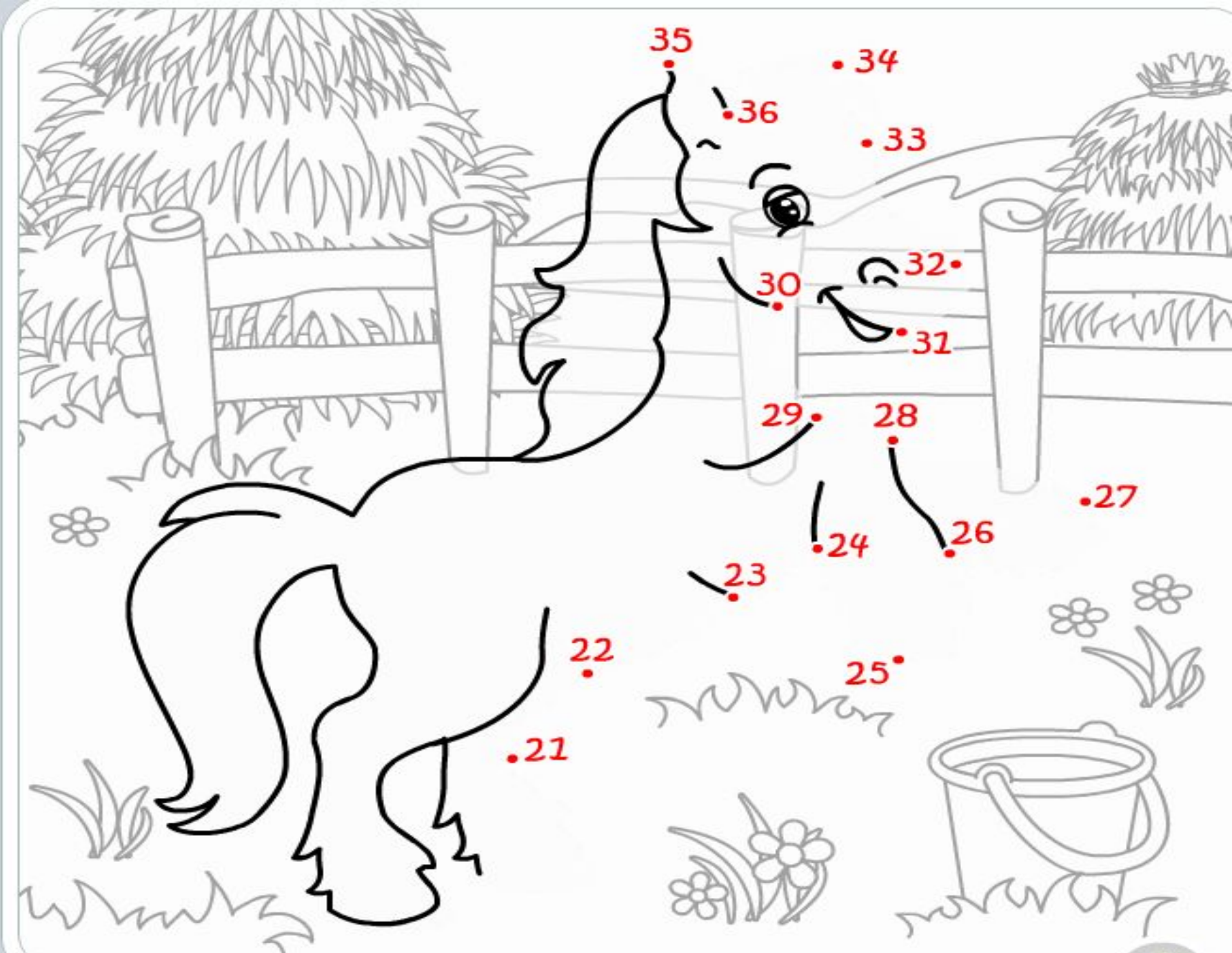
Рисуем лошадку



Рисунок по точкам «Ракета»



Заяц с букетом



35

34

36

33

30

32

31

29

28

27

24

26

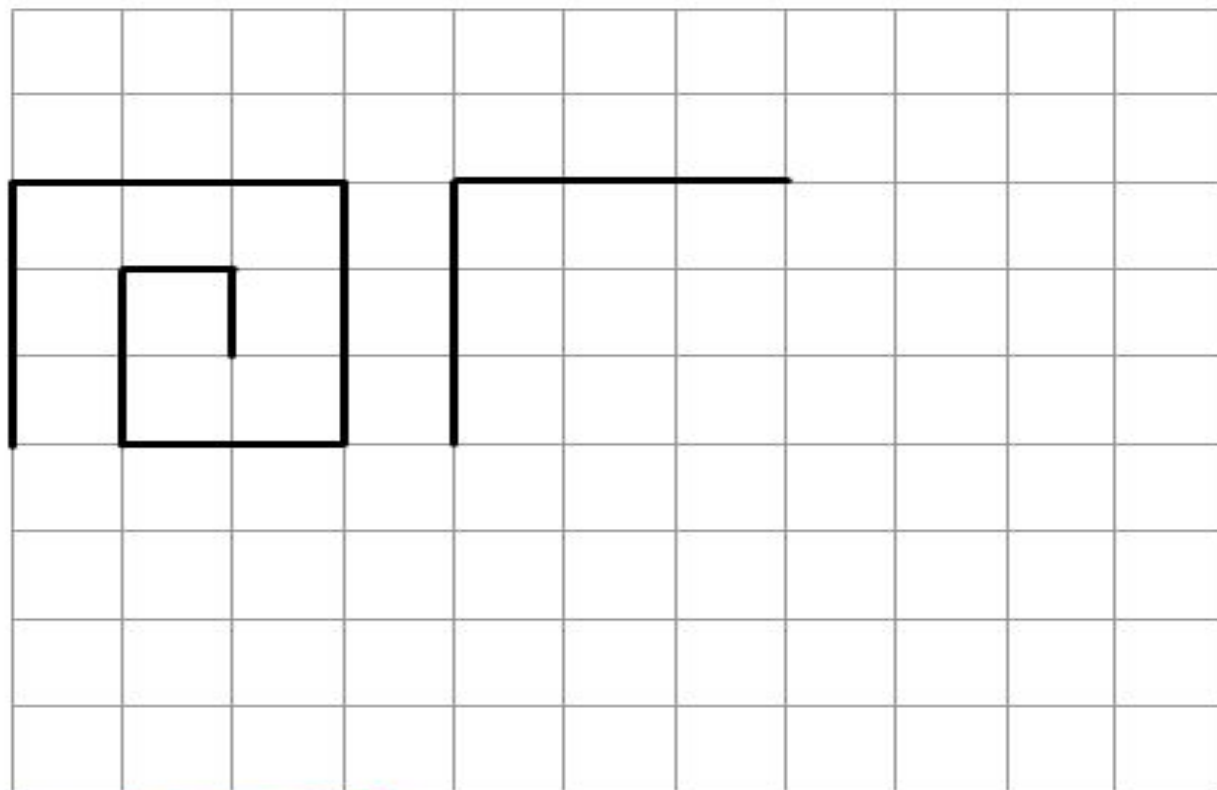
23

22

25

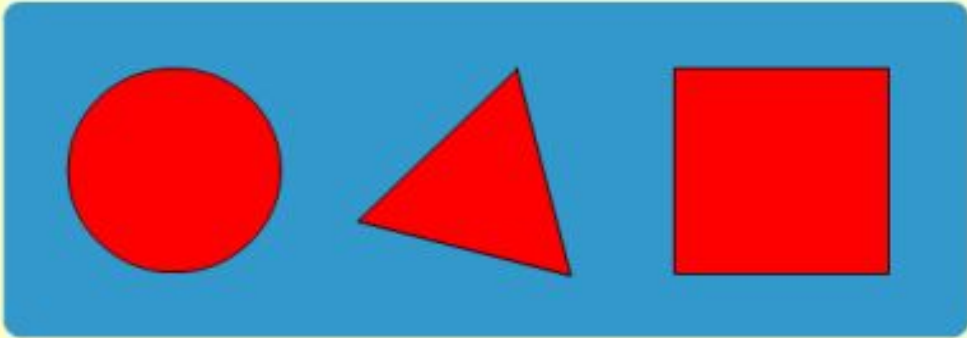
21

Продолжи рисовать узор



Ребенок должен составить узоры из элементов, находящихся в запасном поле, перетаскивая их оттуда мышью. Когда малыш впервые работает с мышью, предложите ему перед началом выполнения задания потренироваться, например, в программе Paint, находящейся в списке стандартных программ Windows.

Готов ли ваш ребенок к школе? Узнайте на www.vshkolu.com



Внимание

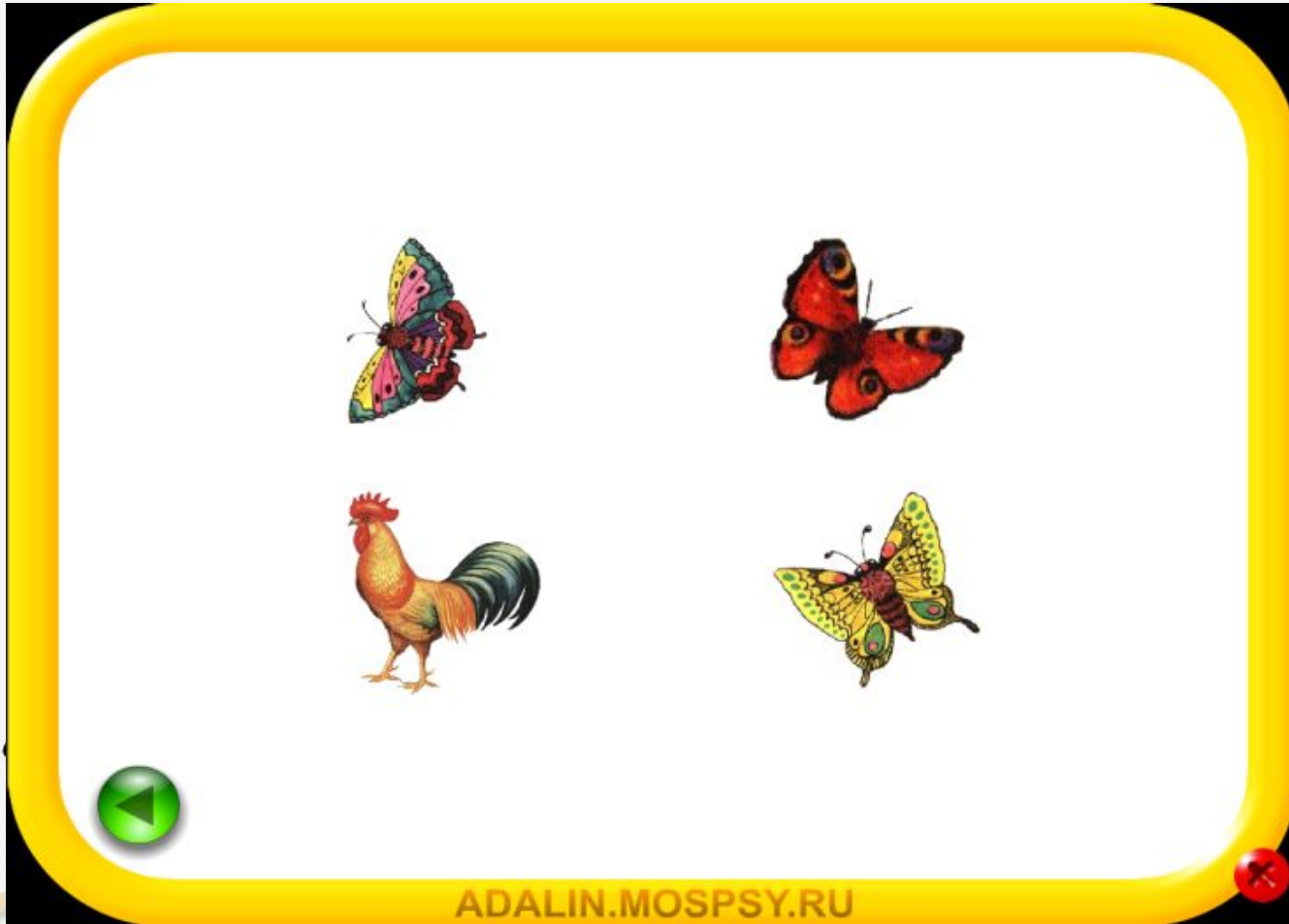
найди 10 отличий



Мышление, память

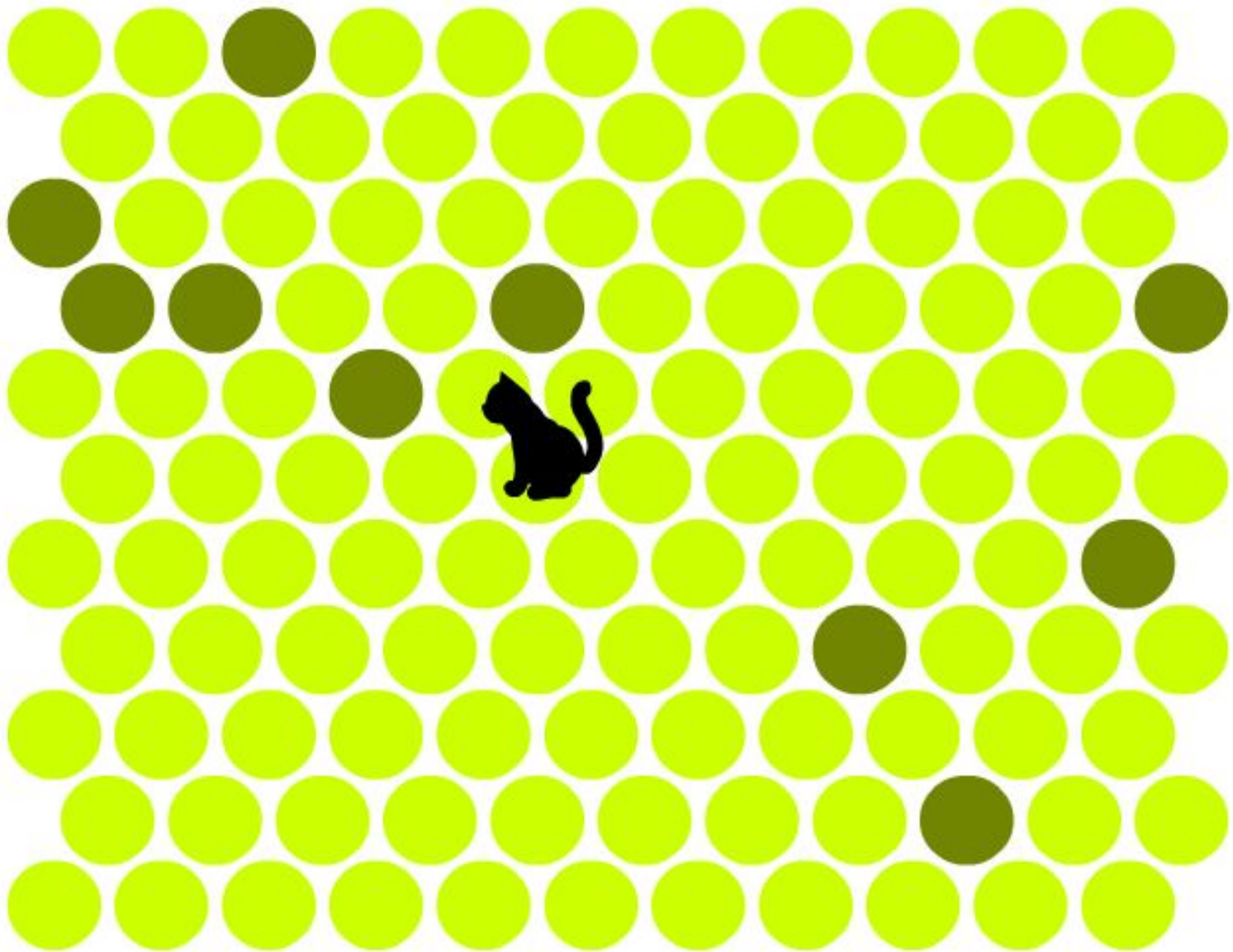


4 ЛИШНИЙ



ПОДБЕРИ ДЛЯ КАЖДОЙ БАБОЧКИ
ПОДХОДЯЩЕЕ КРЫЛО.





Художник рисовать устал
И, видно, потому
С ошибками он рисовал.
Ты помоги ему.



Это задание на внимательность. Прочитайте ребенку задание и убедитесь, что он правильно понял, что требуется сделать. Чтобы устранить ошибки художника, нужно «кликнуть» на той части рисунка, которая ошибочна. Пусть ребенок старается выбирать лишние предметы с первого раза наверняка, а не методом перебора.

Готов ли ваш ребенок к школе? Узнайте на www.vshkolu.com



**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!**

