

предоставляют возможность развлечься, снять напряжение, осуществить поисковые действия и увидеть на экране результат в виде какого-нибудь «микромультика» (серия КИ «Живые книжки»).

· **Диагностические игры.** Это специальные психодиагностические методики, методики экспресс-диагностики состояния различных функциональных систем детского организма, а так же все перечисленные выше игры. Используются для:

- выявления уровня умственных способностей детей;
- оценки уровня психических и психофизиологических свойств личности (памяти, внимания, психоэмоционального состояния т.д.);
- выявления творческих способностей детей;
- определения готовности детей к поступлению в детский сад, школу;
- диагностики утомления ребенка в процессе компьютерных занятий;
- диагностики отклонений от нормального развития;
- коррекции, реабилитации детей с особыми потребностями.

Подбирайте компьютерную игру для ребенка правильно, учитывая: возраст, уровень сформированности навыков компьютерной грамотности,

уровень психофизического развития, задачи обучения, интересов, предпочтения.

А чтобы компьютер не представлял угрозы для ребенка, установите у себя в семье особые правила, правила техники безопасности для детей.

- Не разрешайте ребенку долго сидеть за компьютером.
- Не давайте ему играть в игры в последние несколько часов перед сном.
- Если вы замечаете, что ребенок перевозбуждается от какой-то игры, «отмените» ее.
- Проиграйте в каждую из игр сами, чтобы понять, насколько она подходит для задач, которые вы ставите.

Используйте возможности компьютера для того, чтобы помочь ребенку приобрести новые знания, навыки и умения.

**Удачи!
И до новых встреч!**



Информационный лист подготовлен учителем-дефектологом отделения психолого-педагогической помощи ГБУ СО «ОРЦ» *А.Е.Борисовой.*

Оформлен методистом и специалистом по социальной работе информационно-методического ресурсного центра ГБУ СО «ОРЦ» *Е.Ю. Кутузовой, М.А. Бузиловой.*

Одобрено к выпуску медико-социально-педагогическим Советом ГБУ СО «ОРЦ» (протокол № 5 от 18.05.2016 года).



Информационный лист

СИСТЕМАТИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР





ДОБРЫЙ ДЕНЬ,
ДРУЗЬЯ!!!

Анализ программного обеспечения, рекомендуемого детям дошкольного и школьного возраста, показывает большие возможности компьютерных игр для общего интеллектуального и эмоционально-личностного развития детей и их обучения. Компьютерные программы можно делить на подгруппы, исходя из разных критериев: возрастного, сюжетной тематики, уровня сложности игровой задачи, сложности управления, задач развития умственных способностей и других характеристик. Существует множество программ, специально предназначенных для обучения отдельным предметам: математике, литературе, родному и иностранному языкам и т.п. Но все компьютерные программы для детей можно систематизировать в следующие классы:

· Развивающие игры. Это компьютерные программы, предназначенные для развития умственных способностей, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития. К таким программам относятся: - графические редакторы (КП «Tux Paint», КП «Little

Painter», КП «АВСya Paint»);

- «раскраски» (КИ «Веселые акварели», «Творчество и изобретения», «Раскрашиваем на компьютере», «Маша и медведь. Раскраска»);

- конструкторы (КИ «Конструктор Тонка», «Маша и медведь. Развивающие задания»);

- простые текстовые редакторы для ввода, редактирования и печати текста;

- «конструкторы сред» с разнообразными функциональными возможностями свободного перемещения персонажей и других элементов на фоне декораций (КИ «По воде, земле, воздуху», «Маленький искатель»);

- «музыкальные редакторы» для ввода, хранения и воспроизведения простых мелодий (КИ «Музыкальный калейдоскоп»);

- «конструкторы сказок», совмещающие возможности текстовых и графических редакторов.

· Обучающие игры. Это игровые программы, в которых предлагается решить одну или несколько дидактических задач. К этому классу относятся игры, связанные с:

- формированием элементарных математических представлений (КИ «Волшебная Фея», «Лунтик учится считать», «Уроки тетушки Совы»);

- обучением азбуке, слоگو- и словообразованию (КИ «Веселая азбука», «АБВГДейка», «Букварь»);

- обучением письму, чтению (КИ «Вундеркинд», серия КИ «Искатель»);

- формированием представлений по ориентации на плоскости и в пространстве (КИ «Маша и медведь. Подготовка к школе», «Смешарики. Подготовка к школе», «Приключения Лизы»);

- основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий (КИ «Загадки тигренка Усика», «Смешарики. Круглая компания», «Формы и цвета», «Подготовка к школе»).

· Игры-экспериментирования.

В играх этого типа цель и правила игры не заданы явно, они скрыты в сюжете игры или способе управления ею. Поэтому ребёнок, чтобы добиться успеха в решении игровой задачи, должен путём поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия, что и является ключом к достижению общего решения игровой задачи (серия КИ «Русские герои», «Алладин», «Геркулес»).

· Игры-забавы. В таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития. Они