

Но важно не только правильно выбрать игру, необходимо еще и верно организовать игровую деятельность ребенка с компьютером.





Муниципальное дошкольное

образовательное учреждение

детский сад № 15 «Аленушка»

***«Лучший способ в чём-то разобраться до конца — это попробовать научить этому компьютер»***



***Составитель: старший воспитатель Ермолова Н.Н.***

***2018г.***

1. Ребенок может играть в компьютерные игры не более 15 минут в день.
2. Лучше играть в компьютерные игры в первой половине дня.
3. В течение недели ребенок может работать с

компьютером не более 3- раз.

1. Комната, в которой он работает за компьютером, должна быть хорошо освещена.
2. Мебель (стол и стулья) по размерам должна соответствовать росту ребенка.
3. Расстояние от глаз ребенка до монитора не должно превышать 60 см.
4. В процессе игры ребенка на компьютере, необходимо следить за соблюдением правильной осанки ребенка.
5. После игры с компьютером нужно обязательно сделать зарядку для глаз.
6. Игровую деятельность с компьютером нужно сменить физическими упражнениями и играми.

*Дональд Кнут*

# «Опасность не в том, что компьютер однажды начнет мыслить, как человек, а в том, что человек однажды начнет мыслить, как компьютер»

*Сидни Дж. Харрис*

# «Компьютеры учат нас тому, что нет совершенно никакого смысла запоминать все. Уметь найти необходимое — вот что важно»

*Дуглас Коупленд*

**Рекомендации по использованию компьютерных игр.**

Сегодня компьютерные игры всё более широко применяются для решения образовательных задач. Главное в использовании компьютерных игр придерживаться рекомендаций, как воспитателям использующих их на занятиях, так и родителям собирающимся

приобрести компьютер своему ребёнку.

Компьютерные игры так устроены, что процесс их освоения побуждает ребенка

заниматься исследовательской деятельностью: пробовать, проверять, уточн6ять, делать выводы, корректировать свои действия в соответствии с текущей ситуацией. В обучающихся компьютерных играх детей учатся получать информацию, не замечая этого.

В компьютерных обучающихся играх ребенок слышит, что обращаются именно к нему, а не другому, он вступает в контакт, пытается ответить на задание и, конечно, в ответ он слышит в свой адрес похвалу, на которую не скупится наш «компьютерный

герой». Дети учатся правильно анализировать и интерпретировать, делать выводы, корректировать, принимать решения.

Прежде всего, следует выбрать жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностью ребенка.

Разрешайте только играть в игры с исследовательским содержанием, чем с развлекательным.

**Определить, содержит ли игра элементы исследования, можно по следующим**

**признакам:**

* ребенок проявляет инициативу и пытается решить возникшую проблему самостоятельно;
* внимательно наблюдает и анализирует текущую ситуацию (возможно размышление вслух);
* делает выводы из наблюдений, действует в соответствии с полученными выводами;
* в случае ошибки корректирует свои действия и пытается решить проблему другим путем.

Продолжительность игры выбирается в соответствии с возрастом ребенка и характером игры (от 5 до 10 минут). Ритм и продолжительность должны быть

сбалансированы. Если ритм напряжен, то игра – непродолжительная.

Некоторые игры подходят для совместной игры взрослого и ребенка, к тому же такая игра создает доверительные отношения в плане решения проблем

ребенка, связанных с компьютером.

Не рекомендуется прерывать игру ребенка до завершения эпизода – ребенок должен покинуть компьютер с ощущением успеха, с сознанием успешно выполненного дела.

У детей 5*-*8 лет преобладает наглядно*-* образное мышление. Поэтому основной способ взаимодействия с вычислительной техникой в данном возрасте происходит посредством игровой деятельности.

Помните, дети должны играть в компьютерные игры без вредных привычек. **Дорогие родители!** Не нарушайте главный принцип – нельзя играть в игры в ущерб другим занятиям, прогулкам на свежем воздухе. **Главная наша задача в дошкольном возрасте** *-* воспитание психологической готовности к применению компьютера и создания чувства комфортности в процессе работы на нем*.*