**"Розвиваючі комп'ютерні ігри для дошкільнят"**

На сучасному ринку комп'ютерних ігор можна придбати безліч програм для дітей. Деякі з них використовуються і в дошкільних освітніх установах, де створюється Комп'ютерний ігровий комплекс (КІК).

 1. Підбирайте для занять з дітьми розвиваючі комп'ютерні ігри з урахуванням психологічних особливостей дітей 5 - 7 років, які спрямовані на розвиток основних психічних процесів: сприйняття, пам'яті, уваги, мови, логічного мислення.

2. На заняттях вдома або в ДОУ користуйтеся сучасними комп'ютерними іграми для дітей, що мають доступний для дитячого розуміння інтерфейс (правила взаємодії грає з комп'ютером). Це дозволить дитині відчути себе більш впевненим, поставить його в ситуацію успіху.

3. Слідкуйте за тим, щоб рівень складності завдання відповідав віковим можливостям дитини, її індивідуальності. Це навчить його оцінювати власні сили, дозволить кожному отримувати позитивні результати за своєю індивідуальною програмою. У кожне заняття Комп'ютерного ігрового комплексу включається декілька видів діяльності, що змінюють один одного: бесіда або гра; робота на комп'ютері з індивідуальними ігровими завданнями; рухлива гра або спортивні вправи; дидактичні ігри та конструювання. На заняттях суворо дотримуються санітарно-епідеміологічні норми і проводяться вправи для очей.

**1-й блок. Ігри для початківців**

 Якщо вашій дитині 4 - 5 років, і він тільки починає знайомство з комп'ютером, слід вибирати для нього гри з досить простими завданнями. Освойте з дитиною в першу чергу техніку роботи з «мишею» і клавіатурою, а також розберіться з основами інтерфейсу гри - зі способами переходу до наступного завдання, з управлінням рівнем складності, вимиканням програми.

На початковому етапі краще не використовувати так звані аркадні ігри, які ще складні для дошкільника. Пригодницькі сюжети, логічні завдання, що містяться в таких іграх, підвищують нервову напругу, неуспіх може знизити самооцінку дитини. Аркадні ігри слід вводити тоді, коли дитина придбає необхідні навички з клавіатурою і «мишею».

 **Для початківців дошкільнят можна порекомендувати такі комп'ютерні ігри:**

*1. «Хочу все знати». Розробник «COMPEDIA»; видавець «Руссобит-М». Гра з серії «Дитинство Мапет», до якої входить кілька ігор: «По воді, землі і повітрю», «Флора і фауна», «Форма і колір».*

 *2. «Маленький шукач». Розробник «Scholastic»; видавець «Новий диск». Гра включає кілька ігор з картинками-загадками і головоломками.*

 **2-й блок. Ігри для дітей 5 років**

Якщо діти освоїли ази керування комп'ютером, вибирайте ігри для розвитку уваги, пам'яті, мислення, творчі ігри, а також деякі сюжетні ігри, супроводжувані різними завданнями.

*1. «Антошка». Пригоди мисливця за снами. Розробник «COMPEDIA»; видавець «Руссо-біт-М». Гра має сюжетну лінію у вигляді книги, в якій на кожній сторінці можна знайти гру або поклацати по інтерактивних предметів*

 *2. «Планета чисел для малюків». Цікаві математичні завдання на порівняння, рахунок, увага і пам'ять. 3. «Алік». Скоро до школи. Розробник «SILCOM»; видавець «Руссобит-М». Відмінна гра для дошкільнят. У веселій формі закріплюються поняття: розмір, колір, форма, число, цифра; розвивається логічне мисл*ення. У грі безліч веселих сюрпризів - «анимашек».

**3-й блок**. **Ігри для дітей 6 років**

 Якщо дошкільник легко звертається з комп'ютером, вводите для нього більш складні ігри, іноді потребують навичок рахунки, розпізнавання звуків і букв, хорошої координації рухів і більш розвиненою дрібної моторики.

*1. «Антошка». Незвичайне сафарі. У цікавій грі діти знайомляться з різними тваринами, їх середовищем проживання.*

 *2. «Антошка». Чудеса науки. Розробник «COMPEDIA»; видавець «Руссобит-М». Цікава гра в доступній формі знайомить з основами наук: можна розглянути об'єкти під мікроскопом, навчитися ставити наукові досліди в домашніх умовах.*

*3. «Алік». Літні канікули. Розробник «SILCOM»; калейдоскоп ігор. Розфарбування, квача, тетріс, мозаїка, музична імпровізація. Смішні картинки. Ігри не пов'язані сюжетом. 4. «Лелик і Болек в дитячому садку». Набір ігор без сюжету. Ігри на розвиток пам'яті, уваги, вміння слідувати інструкції.*