**Информация к презентации**

**Компьютерная игра для будущего школьника –**

**вред или польза?**

**Слайд № 1**

Компьютерные технологии проникают во все сферы жизни современного общества, в том числе в дошкольные образовательные учреждения. Отечественные и зарубежные исследования использования компьютера в дошкольных образовательных учреждениях доказывают возможность и целесообразность его применения в обучении детей, показывают особую роль компьютера в развитии интеллекта, креативности и личности ребенка в целом

**Слайд № 2**

Ребенок, как никто другой, нуждается в доступной, понятной и необходимой ему информации, благодаря которой он получает представления о мире, учится мыслить и анализировать, развивать свои способности, память, воображение.

Основой для этого являются:

* детские книги,
* телевизионные программы для детей,
* развивающие компьютерные игры.

**Основная задача использования компьютерной игры** – подготовка ребенка к жизни в информационном обществе, обучение элементам компьютерной грамотности и воспитание психологической готовности к применению компьютера, создание чувства уверенности в процессе работы на нем.

Практически все исследователи, как отечественные, так и зарубежные, сходятся во мнении, что развитие, обучение и воспитание детей дошкольного возраста посредством компьютера должно происходить в рамках игровой деятельности, которую с успехом можно реализовать, используя дидактические компьютерные игры.

Информатика должна входить в жизнь ребенка через его игру, конструирование, художественную и другие виды деятельности.

Компьютер – развивающее средство самостоятельной деятельности ребенка.

Компьютерные игры не заменяют обычных; компьютерные игрушки не заменяют «предметных» игрушек. Применение компьютерных игр и игрушек опирается на способность детей – замещать в игре одни предметы другими.

В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в процессе игры.

Компьютерные игры – сравнительно новый вид творческих игр, включающих в себя использование средств компьютерной игровой программы.

Развитие телевидения, а затем появление электронных игрушек и развлекательных компьютерных программ постепенно видоизменили классические формы детской игры.

**Общение детей дошкольного возраста с компьютером специалисты рекомендуют начинать с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности (С.Л.Новоселова).**

В этом возрасте у детей развивается воображение, которое в свою очередь развивает мышление.

Исследователи отмечают, что бездумное применение компьютерных игр и игрушек может привести к тому, что вырастут люди, которые предпочитают не размышлять, а перебирать впечатления. Большинство детей дошкольного возраста, у которых дома есть компьютер, воспринимают его как игрушку. Поэтому важно учитывать рекомендации специалистов, помогающие сделать средством обучения, а не игрушкой, порабощающей ребенка.

**Малыши, когда им в руки попадает что-то новое, не размышляют о том, что там внутри, а просто нажимают на все существующие кнопки. То же и при игре на компьютере. Слайд № 3**

Яркая картинка на мониторе раздражает зрительный рефлекс, музыкальные заставки – рефлекс слуховой. Для кого-то это может стать замещением жизненных эмоций.

**Слайд 4**

Существующие компьютерные программы позволяют помочь детям развить память, внимание, узнать что-то новое об окружающем мире, познакомить с буквами и многое другое.

Однако исследователи отмечают, что современный рынок переполнен разнообразными компьютерными играми, в задачи которых не входит обучение и развитие детей. Это разного рода экшн, дум-игры агрессивного содержания, аркады, симуляторы.

**Слайд 5**

Исследования, проведенные медицинскими работниками в Швейцарии, показали, что дети, регулярно играющие в компьютерные игры, отличаются следующими качествами:

* 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 личностные отношения;

По мнению исследователей, компьютерные игры должны начинать играть определенную роль в жизни детей только после того, как будут сформированы волевая и эмоциональная сфера [49].

**Слайд № 6**

Анализ литературы по вопросам влияния телевидения и компьютерных игр на детей до 12-13 лет, позволил выявить также следующие особенности их личностных качеств:

* речь как способ общения остается примитивной;
* способность выделять главный смысл прочитанного текста снижается;
* при устном общении тяжело побудить ребенка к созданию собственных фантазий, чаще у него появляются стандартные зрительные образы и ассоциации;
* развитие воли нарушается, поскольку ребенок, сидя перед экраном, не может действовать активно-подражательно (как требуется в младшем возрасте).

Перед взрослыми неизбежно встает вопрос выбора, какие компьютерные игры нужны дошкольнику? Если в семье есть компьютер и решено применять его с целью воспитания и развития ребенка, то взрослые должны быть в курсе игровых новинок и обсудить с ребенком содержание новой игры. Совместное обсуждение может стать первым проявлением исследовательской деятельности ребенка. Узнать, есть ли в игре элемент исследования, можно, внимательно присмотревшись к ее содержанию и пообщавшись с ребенком по теме текущих игровых проблем.

Компьютерные игры устроены так, что процесс их освоения побуждает ребенка заниматься исследовательской деятельностью, совершенно не замечая этого: пробовать, получать информацию, уточнять, делать выводы, корректировать свои действия в соответствии с текущей ситуацией. Наилучшим способом этого можно достичь, если взрослые находятся в курсе проблем, стоящих перед играющим ребенком, и решают их вместе с ним. Совместное обсуждение и решение этих проблем могут стать первым проявлением исследовательской деятельности ребенка. Компьютерные игры приучают к этому достаточно быстро, и успех в освоении игровых программ в дошкольном возрасте поможет освоить школьные программы по информатике (В.Моторин)

Компьютерные игры для дошкольников должны быть увлекательными, развивать внимание, быстроту реакций, тренировать память. Выполнение всех игровых заданий должно обучить ребенка аналитически мыслить в нестандартных ситуациях, классифицировать и обобщать понятия; развивать мелкую моторику рук и зрительно-моторную координацию. Кроме того, игра должна быть осмысленной и простой одновременно, с низким уровнем агрессии, иметь обучающий характер.

**Правильно подобранные игровые программы, соответствующие возрасту, темпераменту, учебной направленности, учитывающие склонности ребенка помогут эффективно применить их с целью воспитания и развития. Наибольший интерес представляют игры с исследовательским содержанием.**

**При неправильном подборе игровых программ может произойти вытеснение интересов: ребенок может полностью уйти в виртуальный мир.**

*Рассмотрим некоторые виды компьютерных программ для дошкольников.*

**Слайд № 7**

Виды детских компьютерных игр:

* развивающие игры (логические);
* обучающие игры;
* Action «Стрелялки»;
* Игры-симуляторы.

**Слайд № 8**

***Развивающие игры***

Это компьютерные игры, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, способности мысленно соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями в компьютерной игре, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития.

**Слайд № 9**

***Обучающие игры***

Это игровые программы дидактического типа в которых в игровой форме предлагается решить одну ил несколько дидактических задач. К этому классу относятся игры, связанные с формированием у детей начальных математических представлений; с обучением азбуке, слого- и слогоообразованию, письму через чтение и чтению через письмо, родному и иностранным языкам; с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием; экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий.

**Слайд № 10**

***3D – Action (Стрелялки)***

**Кратко девиз данных игр можно выразить следующими словами: «убей их всех».**

Они развивают моторные функции, но не познавательные, при этом оказывают отрицательное влияние в плане развития мышления и тем более нравственного воспитания. Травмируют психику ребенка.

**Слайд № 11**

***Игры- Симуляторы***

Сюжет игры-симулятора предполагает воспроизведение в игровой ситуации действий из реальной жизни. Различные варианты гонок, управление самолетом, кораблями и т. д. относятся к наиболее известным симуляторам.

**Слайд № 12**

***Игры – забавы***.

В этих играх не содержатся в явном виде игровые или развивающие задачи. В них предоставляется возможность детям развлечься, осуществить поисковые действия и увидеть на экране результат в виде какого-либо "микромультика". Ребенок придумывает свой сюжет, используя известных героев. Такие игры дают возможность искать нестандартные пути решения задач.

Классификация программ нужна педагогам и родителям для того, чтобы легче было ориентироваться во всем богатстве компьютерных игр, облегчает отбор требуемой программы по различным критериям.

Самое главное во всех компьютерных играх – отношение к игре ребенка, а для того чтобы воспитателю и родителю не заблудиться в безбрежном море виртуальных развлечений, необходимо иметь информационную культуру и воспитывать ее в детях.

Игры так увлекают, что ребенок забрасывает все дела и часами просиживает за компьютером. Действительно, компьютерные игры создаются с таким расчетом, что это будет интересное, увлекательное действо, способное до конца держать в напряжении. Очень часто в связи с этим говорят о компьютерной зависимости. Это важная причина, чтобы ограничивать ребенка во времени. Ограничения в работе с компьютером связаны, в первую очередь с нагрузкой на зрение и позвоночник. А ведь организм ребенка еще не до конца сформировался и к большим нагрузкам не готов.

**Слайд № 13**

Чрезмерное увлечение компьютером сказывается на здоровье ребенка следующим образом:

* ухудшается зрение;
* повышается утомляемость;
* появляются головные боли;
* искривляется позвоночник, приобретается сколиоз;
* начинают беспокоить боли в спине, шее, плечах и пояснице;
* утомляются и начинают болеть пальцы рук;
* малоподвижность может привести к плохому самочувствию и даже ожирению;
* появляется нервозность, нарушается сон

**Слайд № 14**

***Как правильно играть?***

* Количество минут за ПК равно возрасту ребенка, умноженному на 1,5. Например, для шестилетки - игра длится 9 минут.
* Количество сессий за ПК – максимум 3 в день. Для шестилетки - это полчаса в день.
* После работы – обязательна гимнастика для глаз и подвижные игры.
* Необходим контроль со стороны взрослого, для того, чтобы игра имела действительно обучающее или развивающее действие.

Таким образом, компьютерные игры могут влиять на различные сферы развития ребенка: интеллектуальную, социальную, эмоциональную. Они способствуют усвоению новых и закреплению уже имеющихся знаний, умений и навыков.

Компьютерные игры полезны не все. Если вы познакомитесь ближе с миром компьютерных игр, вы поймете, что придирчиво выбранные игры будут очень удобным инструментом для обучения.

Первоначально необходимо ввести разделение компьютерных игр по их назначению и целям создания на игры развлекательные и игры, созданные для целей обучения — т.е. особые программы в игровой форме преподносящие конкретный учебный материал.