

**"Рекомендации для родителей
по эффективному и правильному применению
игровых программ
средствами информационных технологий"**

Памятка для родителей

МАДОУ г. Нижневартовска

Детский сад № 29 «Ёлочка»



Нижневартовск, 2018г.

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



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



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

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, уточнять, делать выводы, корректировать свои действия в соответствии с текущей ситуацией. В обучающих компьютерных играх детей учатся получать информацию, не замечая этого.

В компьютерных обучающих 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 скучит 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 комфорта в процессе работы на нем.