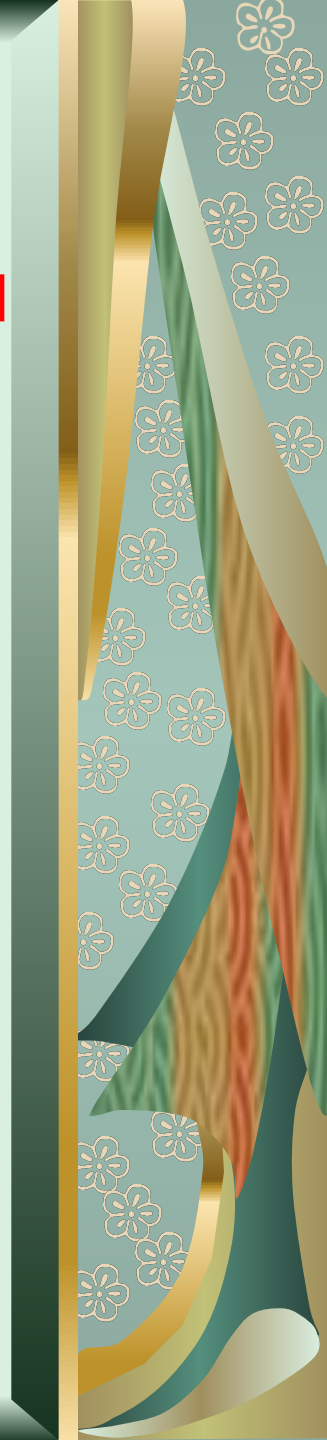


Психолого-педагогические критерии качества компьютерных программ для дошкольного детей возраста.

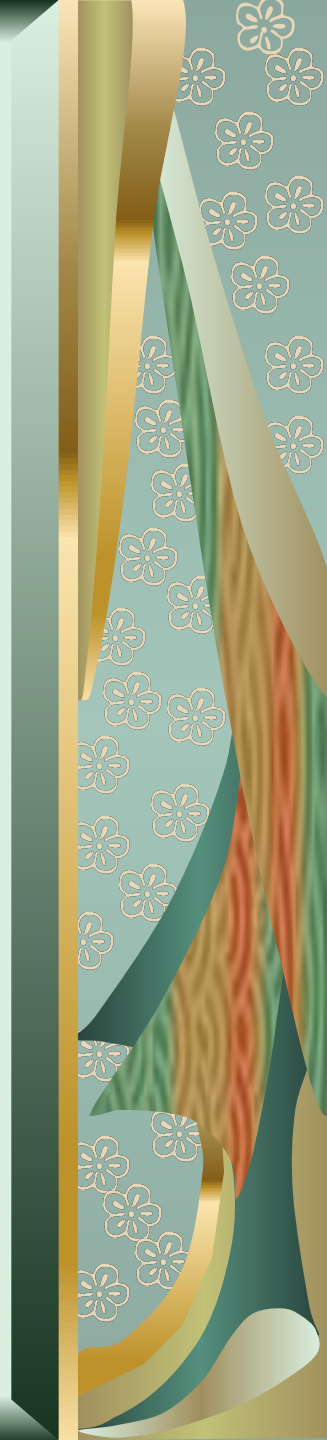
Компьютерные игры: классификация и
требования.



Психолого-педагогические аспекты эффективного использования компьютерных программ при работе с детьми на занятиях в детском саду

1. Новые информационные технологии должны быть органично включены в процесс развития и деятельности ребенка (важно учитывать ведущую деятельность ребенка).
2. Использование компьютерных программ должно быть соотнесено с дидактической целью занятий, органично входить в их структуру, и вести к рациональному решению поставленных задач всеми способами: и традиционными (традиционные виды деятельности) и современными (компьютерные программы).
3. Метод использования компьютерных программ в учебно-воспитательном процессе должен соответствовать содержанию, логике, целям занятия (с учетом особенностей самих компьютерных программ), чтобы обеспечить максимальную эффективность.

- .
- Работа за компьютером длится не более 10 минут для детей 5-6 лет и 15 минут 6-7 лет после этой работы обязательно проводится гимнастика для глаз (1 мин)



Психолого-педагогические критерии качества компьютерных программ



1. Всё изображенное на экране должно соответствовать реальным объектам по цвету и размеру.
2. Все изображения должны иметь четкие контуры, быть цветными. Не должны преобладать красный, оранжевый, темно-синий, черный цвета.
3. В сочетании фона и рабочей зоны должно быть не более 7 объектов (объем кратковременной памяти ребенка 5 ± 2)
4. Наличие звуков обязательно трех типов (речь диктора, фоновая музыка, звуки сопровождают и оценивают действия ребенка)

- Обязательна регулировка отключить или убавить, озвучка инструкций.
- 5. Не должны использоваться тексты для подписи клавиш (знаки понятные по смыслу). Клавиши озвучены.
- 6. После запуска игры должна сразу звучать инструкция. Должна реагировать на действия ребенка(звук или анимация)
- 7. Временные характеристики работа в медленном темпе, если взрослому медленно, то ребенку нормально.
- Игра должна длиться не более 15 минут. Педагог сначала сам выполняет задание и определяет возможно ли уложится в это время.
- Определять возраст нужно самим. Оценить игру с программой детского сада. Следить чтобы не было расхождения формы и содержания.
- Задания не должны дублировать реальные игры, а должны давать что-то новое.
- В игре должны присутствовать вариативность и усложнения.

6 основных правил при работе ребенка за компьютером

- При слабом зрении садиться за компьютер можно только в очках;
- Соблюдать расстояние от глаз до экрана (50-70 см);
- Соблюдать правильную рабочую позу;
- Не работать на компьютере в темноте;
- Следить за содержательной стороной игр и программ;
- После занятий умыться прохладной водой.



Компьютерные игры для детей дошкольного возраста



«Компьютерная игра»

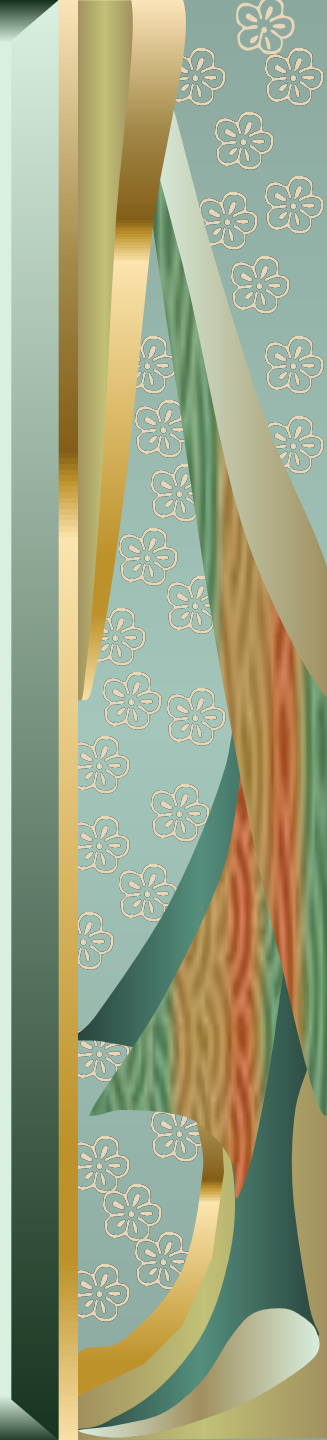
Компьютерная игра (видеоигра) — программа, которая служит для создания игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.



Аркадные игры

Аркадные игры (аркады) – наиболее популярные детские флеш-игры с достаточно простым игровым сюжетом. Детям необходимо достаточно оперативно реагировать на изменение обстановки. Дети играют, зарабатывают очки, постепенно переходят на все новые уровни.

Аркады развивают скорость мыслительного процесса и реакцию.



Творческие игры

К творческим играм относят многочисленные развивающие компьютерные игры, в которых ребенку нужно выполнить всевозможные творческие задания: раскрасить предметы, найти несколько идентичных предметов, найти несколько различий между двумя одинаковыми, на первый взгляд, картинками, решить другие интересные задания.

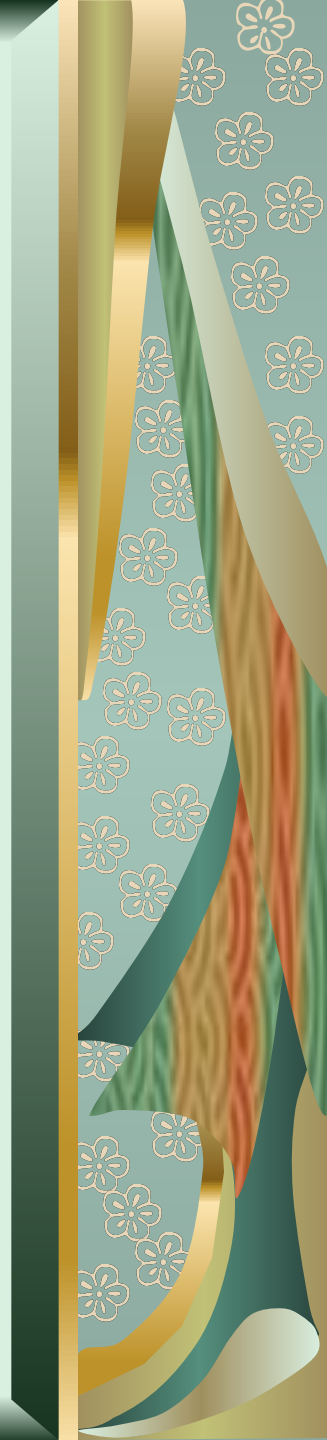
Такие игры дают возможность выявить творческий потенциал ребенка в самом раннем возрасте.



Ролевые игры

В играх этого жанра в распоряжении игрока имеется небольшой отряд персонажей, каждый из которых выполняет свою отдельную роль или функцию.

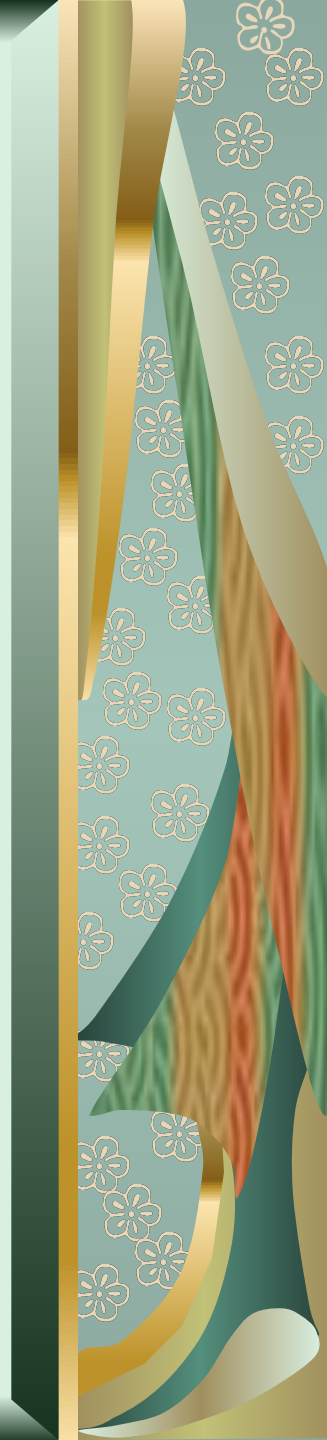
Цель героев – совместными усилиями исследовать виртуальный мир и выполнить поставленную задачу. Задачей может быть отыскание определённого клада, сокровища или заклинания.



Квесты

Жанр квеста предполагает выполнения значительных умственных задач во время игры. Путем логических размышлений ребенок проигрывает те или иные игровые ситуации.

Поочередно выполняя соответствующие задачи по ходу игры, ребенок постепенно продвигается к концу игры, где за успешное прохождение игры его ждут бонусы или интересный мультфильм.



Логические

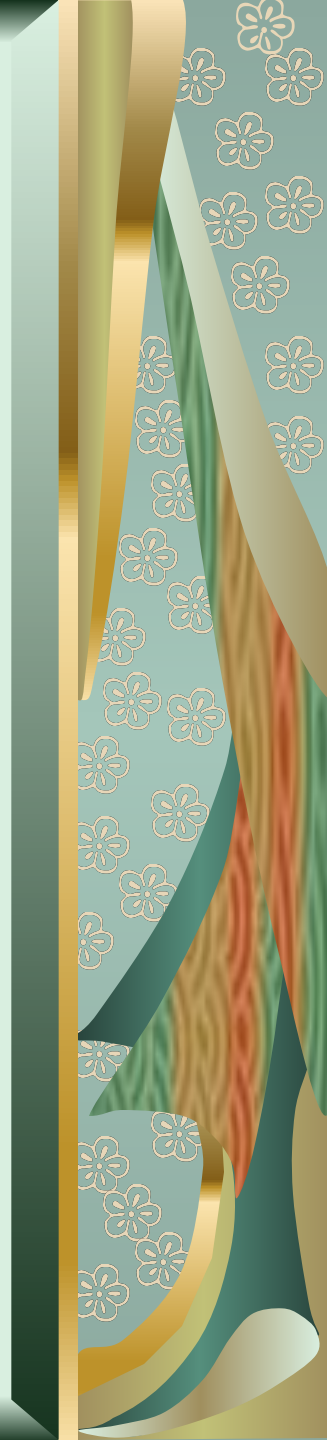
Большинство детей старшего дошкольного возраста интересуются головоломками, если, конечно, они доступны для них. Полезность логических игр в том, что они развивают навыки логического мышления. Чаще всего такая игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые необходимо решить.

Типичными представителями этого жанра являются разнообразные задачи на перестановку фигур или составление рисунка.



Также есть другая (педагогическая) классификация детских игр:

- развивающие логическое мышление и память ребенка;
- улучшающие координацию движений (мелкую моторику рук);
- развивающие навыки счета и чтения;
- развивающие фантазию и объемное восприятие;
- развивающие художественный вкус и музыкальный слух ребенка.



В чём могут помочь компьютерные игры:

- подготовка к школе;
- ребёнок, управляя обучающей игровой программой, начинает сначала думать, а потом действовать;
- приобщение к исследовательской работе;
- социальная адаптация ребёнка к школе, его отношения с будущими одноклассниками.

