Консультация для родителей

Тема: ***«В какие игры играет ваш сын (дочь)?***

***Или виды компьютерных игр»***

Подготовила воспитатель: И.А.Локтева

**Аркадные игры:** Эти игры отличаются простым и понятным управлением. Герой бегает по экрану, прыгает через пропасти, взбирается по веревкам, стреляет в противников. Управлять героем обычно очень просто. Он передвигается с помощью курсорных клавиш. Еще одна или две клавиши используются для стрельбы и прыжков. Аркадные игры развивают реакцию и способность принимать решения в сложной обстановке.

**Логические игры**: Это головоломки. В таких играх не надо никуда спешить. Можно спокойно думать над каждым ходом. Бывают головоломки по складыванию картинок, передвижению фигурок. Очень часто в логических играх используются лабиринты.

Логические игры развивают мышление, сообразительность и находчивость. В них играют с помощью мыши.

**Аркадно - логические игры:** Примером такой игры является всем известный «Тетрис». В этих играх тоже надо думать, но делать это приходится быстро.

Такие игры развивают сообразительность и скорость реакции.

**Активные игры**: Это боевики, связанные со стрельбой, засадами и погонями. Они развивают реакцию и ловкость, но могут утомлять, поэтому школьники младших классов в них обычно не играют. В таких играх большую роль имеет звук выстрелов и разрывов снарядов. Многие активные игры сделаны так, что можно играть не только против компьютера, но и против партнера.

**Деловые игры:** Эти игры помогают почувствовать себя специалистом в какой-нибудь профессии, например бизнесменом, следователем, врачом, инженером, архитектором, министром. Играющий управляет городом, фирмой, заводом, больницей, аэродромом. Это довольно сложные игры. Чтобы разобраться, как в них играть приходиться читать специальные книги.

Такие игры длятся обычно несколько часов. Управляют компьютером в деловых играх с помощью мыши, как и в стратегические игры, в них охотно играют старшеклассники и взрослые.

Деловые игры очень полезны. Они помогают познакомиться с интересными профессиями.

**Квесты:** Так называют очень красивые и интересные игры, в которых герой путешествует по своему компьютерному миру и решает головоломки.

Цель игры известна с самого начала. Главная задача - пройти игру до конца.

Если решение всех головоломок известно, то игру можно пройти за несколько часов. Но если решения нет, то приходится пробовать разные действия, и игра растягивается на много дней. Большинство квестов сделаны на английском языке, поэтому они помогают изучать язык. Управление этими играми несложное и выполняется с помощью мыши.

**Ролевые игры:** Это очень длинные и неторопливые игры. В одну игру можно играть много месяцев. Обычно ролевые игры построены по сказочному сюжету. Играющий управляет небольшим отрядом героев, с которыми путешествует по неисследованным землям. Ему приходится одевать, обувать, кормить, поить, вооружать, обучать, воспитывать и лечить своих героев. В этих играх много замков, подземелий, в которых проживают страшные чудовища. В ролевых играх противников называют "монстрами".

Управляют ролевыми играми с помощью мыши или клавиатуры.

 **Полезные стороны игр:** компьютерные игры развивают логику, мышление, память, внимательность, в некоторых играх развивает знание иностранных языков, знание компьютера и т.д.

**Отрицательные стороны игр:** психические расстройства, ухудшение зрения, развитие жестокости, игры как “наркотики”, ухудшение физической, учебной подготовки.

 **Рекомендации для правильного применения игровых программ** с целью воспитания и развития младшего школьника:

- Прежде всего, выбирайте жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностями ребёнка: одним детям лучше подходят спокойные, размеренные игры, другим – активные, динамические.

- Разрешайте дольше играть в игры с исследовательским содержанием, чем с развлекательным. Если ребёнок проявляет инициативу, пытается разрешить возникшую проблему, анализирует сложившуюся ситуацию и делает из неё выводы – такая игра, несомненно, содержит элементы исследования.

- Продолжительность игры выбирайте в соответствии с возрастом ребёнка и характером игры. Ритм и продолжительность игры должны быть сбалансированы: если ритм игры напряжён, то игра не должна быть продолжительной.

- Не прерывайте игру ребёнка до завершения эпизода – малыш должен покидать компьютер с сознанием успешно выполненного дела.

- Постарайтесь, чтобы ребёнок усвоил главный принцип продолжительности игровых сеансов – нельзя играть в игры в ущерб жизненно важным занятиям, таким как сон, еда, отдых, физкультура, игры на свежем воздухе и др.

 **В родительский дневник**.

**Во–первых,** сразу же обсудить временной интервал нахождения за компьютером, позволительный для ребёнка. Самый оптимальный - это 15–20 минут в день.
**Во-вторых,** поставить себя так, что бы после первого же напоминания об истечении дозволенного времени, ребёнок сразу же прекращал игру. Что касается игр, то различные «стрелялки и убивалки» способны нанести серьёзный удар по психике ребёнка. Такие игры способны научить ребёнка жестокости и насилию, выливая на него массу грязи и ужасов. Подходите к выбору компьютерных игр особенно тщательно!
**В – третьих,** метод наказания: «Получил плохую отметку - пока не исправишь, не сядешь за компьютер», вполне допустим. Главное, что бы это было справедливо.
**В – четвёртых,** обязательно показывать ребёнку различные функции компьютера, а не только использовать его для игры. Именно от родителей зависит, станет ли компьютер помощником для ребёнка, будет ли развивать его творческие способности и открывать перед ним разнообразный мир интересов.
**Важно:**
1. - Как можно раньше выработать правильное отношение к компьютеру как к машине для получения знаний, навыков, а не средству получения эмоций.
 - Выработать с ребенком правила работы на компьютере: 20 мин. играет, 15 мин. занимается другими делами.
 - Не есть, не пить чай за компьютером.
 - Договориться, что эти правила соблюдаются.

2. Обговорить с ребенком, что Вы предпринимаете, если ребенок нарушит договоренность. Создайте своё «Семейное законодательство», в котором будут оговорены права и обязанности «взаимоотношений с компьютером» и «меры наказания» в случае их невыполнения. Важно, чтобы это законодательство исполнялось всеми членами семьи. Личный пример родителей принесёт больше пользы, чем нравоучения. Замечать, когда ребенок соблюдает ваши требования, при этом обязательно сказать о своих чувствах радости, удовлетворения. Так закрепляется желательное поведение.

3. НЕ использовать компьютер как средство поощрения ребенка. Во время болезни и вынужденного пребывания дома, компьютер не должен стать компенсацией.

4. Помогайте ребенку справляться с тяжелыми чувствами, которые неизбежно присутствуют в жизни любого человека (скука, разочарование, обида) и которые могут подтолкнуть ребенка получить облегчение от «ящика».

5. Если есть признаки зависимого поведения – не применяйте воспитательных мер, прежде проконсультируйтесь со специалистами.