

# САМЫЕ НУЖНЫЕ ИГРЫ

ДЛЯ БУДУЩИХ ШКОЛЬНИКОВ



Подготовила: учитель-логопед Кравченко Э. В.

г. Темрюк  
2021



**Играть или не играть ? Сколько давать играть? Какие игры полезны, а какие бесполезны и даже вредят детям??  
Множество вопросов задают себе родители по поводу обучающих компьютерных игр...**





Современный цифровой мир предлагает нам практически каждый день новые разработки и возможности, которые мы обязаны узнать и освоить, чтобы не отстать от невероятного развития новых технологий. Информатизация общества ставит перед педагогами и родителями задачи:

- ▶ Идти в ногу со временем  
Стать для ребенка проводником в мир новых игр и технологий
- ▶ Быть наставником в выборе компьютерных программ
- ▶ Сформировать основы информационной культуры его личности
- ▶ Повысить свой профессиональный уровень и компетентность родителей



**Ответ психологов и  
специалистов:**

**ДА!**

**Детям нужно играть в  
компьютерные игры!**



# Компьютерные игры обладают рядом преимуществ:

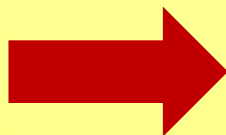
- ▶ активизируют непроизвольное внимание детей;
- ▶ повышают интерес детей к обучению;
- ▶ расширяют возможности и границы предоставления наглядного материала;
- ▶ повышают мотивацию детей к занятиям;
- ▶ корректируют и развивают высшие психические функции детей – внимание, память, мышление;
- ▶ повышают результативность обучения;
- ▶ ускоряют процесс преодоления речевых нарушений;
- ▶ совершенствуют навыки пространственной ориентировки, развивают точность движений руки и многое другое.



# *ВОПРОС В ДРУГОМ:*

?

- ▶ В какие игры играть будущему школьнику?
- ▶ Сколько играть?



# Попробуем разобраться и дать несколько советов...

В современном высокотехнологичном мире появились новейшие компьютерные методики работы с детьми, которые еще 10 лет назад казались бы фантастикой – интерактивные обучающие программы, работающие с различных носителей и напрямую из интернета, порталы видеоигр, флеш-игр, игры-стратегии, и все они ставят перед собой обучающие, развивающие и даже коррекционные цели и задачи. Наша задача – выбрать лучшие и нужные.



# Игры для обучения грамоте

- ▶ Ознакомьтесь с программой «Страна Буквария, Учимся читать» авторов А. Зарецкой, Д. Зарецкого (изд. Новый Диск, 2015)





Подробная инструкция для родителей с объяснениями и советами по компьютерному минимуму для ребенка, правильной посадке и мебели, работе с мышью, временному ограничению – в пособии к диску.



# Помощники-гномы, живущие в стране Букварии, ведут ребенка от задания к заданию



# Большая сказочная книга раскрыта ...



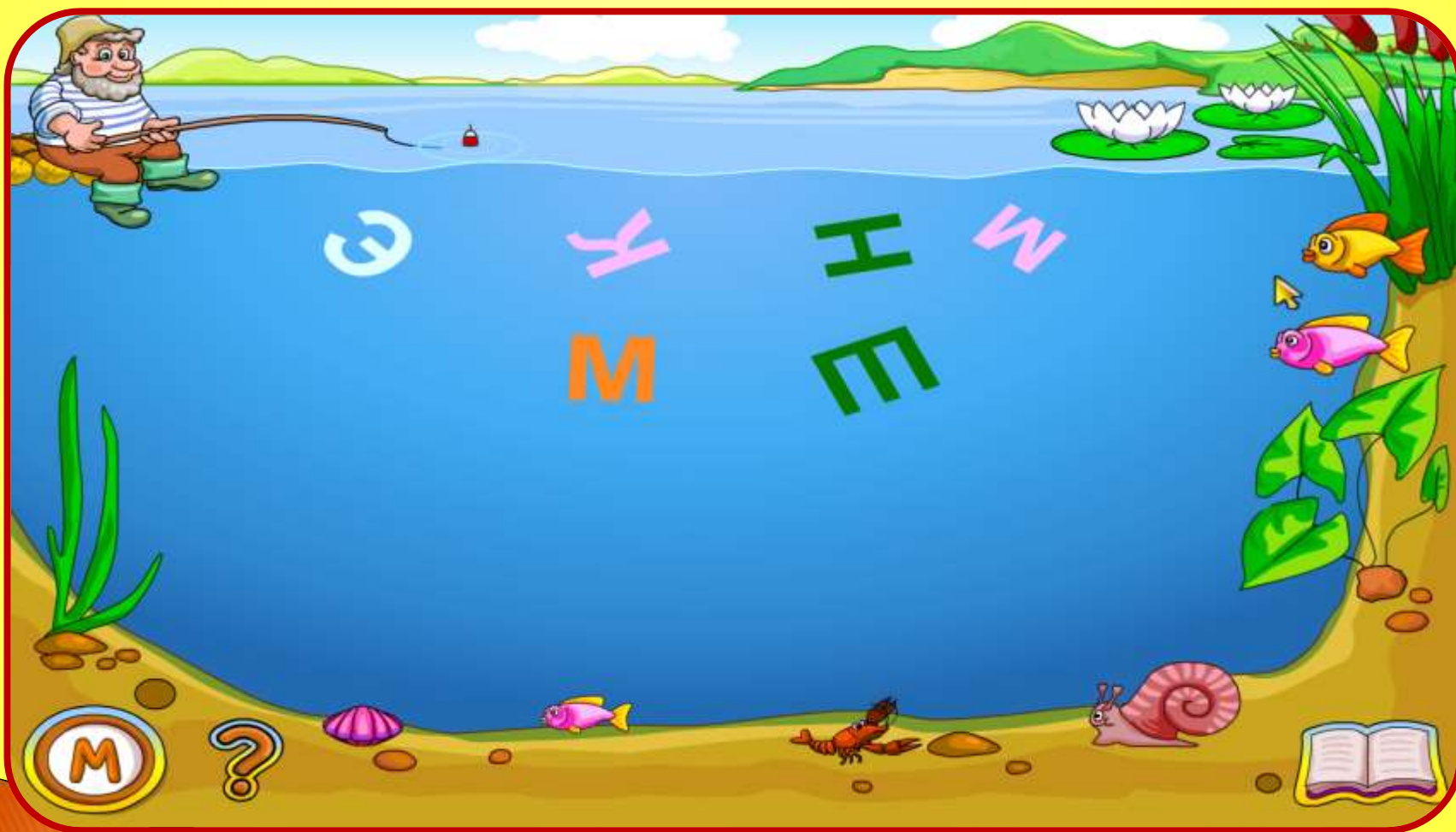


Представление буквы: найди в  
ряду нужную букву, выдели ее  
(шарики – задание  
выполнено)



The image shows a green rounded rectangular area containing a word search task. At the top left, a thought bubble shows a large brown deer with antlers and a smaller brown deer. In the center, the word "шОноОИйн" is written in a light gray font. The letter 'о' in the second position is highlighted in red, and a mouse cursor is pointing at the second 'о'. Below the word, there are five colorful balloons: a green one on the left, a yellow one in the center, a red one on the right, and a blue one at the bottom center. To the right of the red balloon is a pink balloon. At the bottom left, there is a target icon and a question mark. At the bottom right, there is an open book icon.

# Найди нужную букву среди вращающихся букв



Определи наличие звука в  
слове, выдели нужную букву

The image shows a colorful educational interface for a sound identification game. At the top, a large text prompt asks the user to determine the presence of a sound in a word and to highlight the necessary letter. Below this, a large rectangular board with a wooden border and four corner fasteners contains four illustrations: a cake, a bouquet of flowers, a wooden chair, and a lemon. Below the illustrations, the words "ТОРТ" and "ЛИМОН" are written in a simple, sans-serif font. In the word "ТОРТ", the letter 'О' is highlighted in red. In the word "ЛИМОН", the letter 'О' is also highlighted in red, and a mouse cursor is positioned over it. The background of the board is a light tan color. The entire board is set against a vibrant green background with stylized trees and a path. In the bottom left corner, there are two circular icons: one with a target symbol and another with a question mark. In the bottom right corner, there is a small cartoon character of a man with a purple hat and a blue tunic, standing next to a tree stump and an open book.



# Конструирование букв:



# Далее – задания на составление слогов и чтение:

м а  м у



а	о	у	ы	э	н	м	л	р	й	б	в	г	д	ж	з				ъ	
я	ё	ю	и	е						п	ф	к	т	ш	с	х	ц	ч	щ	ь



# Имеются и задания-раскраски, которые можно распечатать прямо с диска:





# ПРОГРАММЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВСЕХ СТОРОН РЕЧИ

- ▶ Интерактивная программа «Учимся говорить правильно» (авторы: Шевченко С., Аствацатуров А., изд. «Новый диск», 2014 г.)



Будущим школьникам здесь будут полезны игры из разделов «Речевые звуки», «Развитие связной речи» - например, различение звуков Р и Л



# Или деление слов на слоги:

The image shows a colorful educational game interface for syllable division. At the top, there are four yellow boxes containing the words: "Мяч", "Кабачки", "Врач", and "Бочка". Below these, there are two more yellow boxes containing "Часы" and "Калачи". The background features three purple houses on a green hill under a blue sky. The houses are numbered 1, 2, and 3 from left to right. At the bottom, there is a control panel with the following elements: "Режим:" followed by a right arrow icon and the text "Начать"; a crossed-out speaker icon and the text "Отключить голос диктора"; a left arrow icon and the text "К списку игр"; and a circular icon of a white bird.

Мяч Кабачки Врач Бочка

Часы Калачи

1 2 3

Режим: >> Начать  Отключить голос диктора  К списку игр 



# Описание объекта по предлагаемым признакам:

The interface is set against a purple background. On the left, a white square contains a red tomato. To its right are five feature selection buttons: 'форма' (shape) with an eye icon, 'размер' (size) with an eye icon, 'качество' (quality) with a hand icon, 'вкус' (taste) with a tongue icon, and 'цвет' (color) with an eye icon. Below these is a large, empty yellow text input field with left and right arrow buttons. At the bottom, a control bar includes: 'Режим:' (Mode) with a right arrow; 'Начать' (Start) with a right arrow; 'Проверить' (Check) with an exclamation mark; 'Отключить голос диктора' (Turn off narrator voice) with a crossed-out speaker icon; 'К списку игр' (Back to game list) with a left arrow; and a circular button with a cartoon chicken icon.

Режим: >>

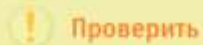
Начать



Отключить  
голос диктора



К списку игр



Проверить

Описание

Цвета



Голос диктора  
Отключить



К списку игр



# Составление рассказа по серии картинок:

The screenshot shows a digital interface for a story composition game. At the top, there is a large blue rectangular area with rounded corners, containing two floating images: a pond with lily pads and flowers on the left, and a beach scene with three people on the right. Below this area is a horizontal row of five square icons: a forest scene, a school of fish, two dragonflies, the number 4, and the number 5. At the bottom of the interface, there is a control bar with several elements: a button with a speaker icon labeled "Прослушать рассказ", a "Режим:" label, a right arrow icon, a "Начать" button, a music note icon, a "Включить голос диктора" button, a left arrow icon, a "К списку игр" button, and a circular icon of a white bird.

# Портал игр для детей, родителей и педагогов **mersibo.ru**



Магазин | Вебинары | Онлайн игры | Родителю

Войти через социальную сеть:



Быстрая регистрация

Вход





# **mersibo.ru - это**

- ▶ Более 300 развивающих игр на разные темы, в том числе математика, логика, чтение, графические навыки
- ▶ возможность создания пособий, конструирование игр и сцен
- ▶ Ведение детско-родительского совместного дневника игр и достижений
- ▶ Возможность распечатывания графических заданий

# Страничка для родителей:

## Сказочное путешествие

ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 2 ДО 8 ЛЕТ

СТАРТ

В сказочном лесу  
происходят  
загадочные события...

феи пропали...

русалка говорит подозрительным голосом...

Юный детектив Тим Рок берется за дело!

и уже лавна никто не видел принца

# Здесь вы найдете игры на развитие:

- ▶ Речи;
- ▶ Памяти;
- ▶ Внимания;
- ▶ Кругозора;
- ▶ Моторики;
- ▶ Счета;
- ▶ Логики;
- ▶ Творческих способностей;
- ▶ Навыков чтения





# Пример набора игр на развитие и расширение словарного запаса

The screenshot displays the Mersibo website interface, which is designed for children's educational activities. The main navigation bar at the top left features the text "Лексические запасы" (Lexical reserves) in a stylized font, accompanied by the Mersibo logo consisting of four colorful, smiling faces. Below this, there are two options for coloring pages: "Раскраски 1" and "Раскраски 2".

The central focus is a large, vibrant game card titled "Лексические запасы" (Lexical reserves) in large, colorful letters. Below the title, it reads "Интерактивные игры для отработки лексических тем" (Interactive games for practicing lexical topics). The card's illustration depicts a whimsical scene with a girl, a squirrel, and a wizard cooking in a large pot. The Mersibo logo is also present in the top right corner of this card.

Surrounding the central card are several smaller game thumbnails, each with a title and a description:

- Что бывает** (What can be): "Повторение..." (Repetition...)
- Фруторядки** (Fruit rows): "Сравнение фруктов по величине" (Comparison of fruits by size)
- Витрина** (Vitrine): "Сезонная..." (Seasonal...)
- Дикие животные** (Wild animals): "Звуки диких животных" (Sounds of wild animals)

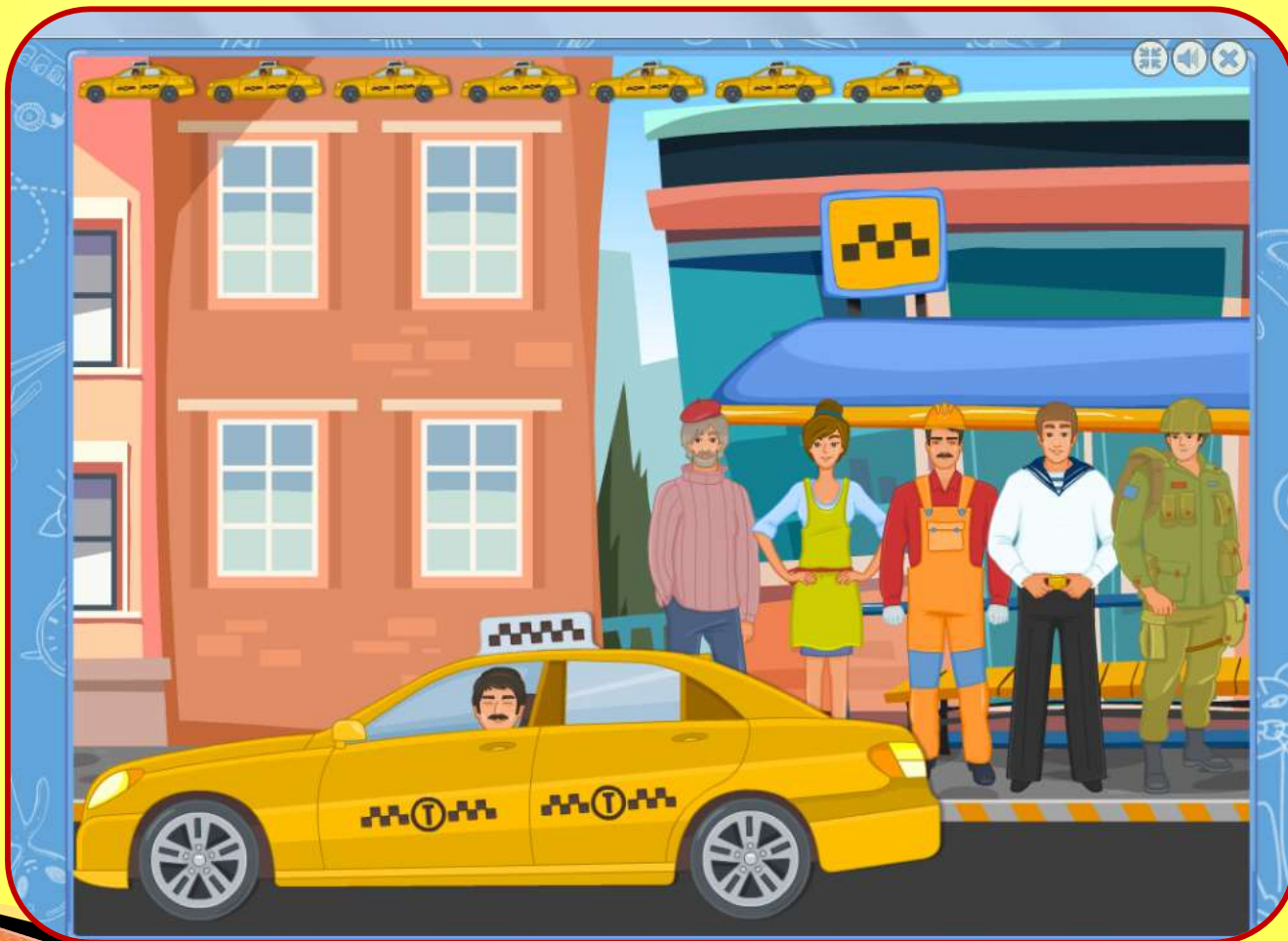
Each game thumbnail includes a small icon of a game controller and a button labeled "Играть" (Play). At the bottom left of the website, the URL "mersibo.ru" is displayed in a red rounded rectangle.

**Игры подобраны по лексическим категориям, их удобно искать и использовать:  
«Чей фрукт больше?»**





# «Такси вызывали?» – игра на знание профессий





# Знание мебели и бытовой техники:



# Игра на уточнение грамматического строя: «Рюкзак туриста»





# Уточнение употребления числительных : игра «На рынке»

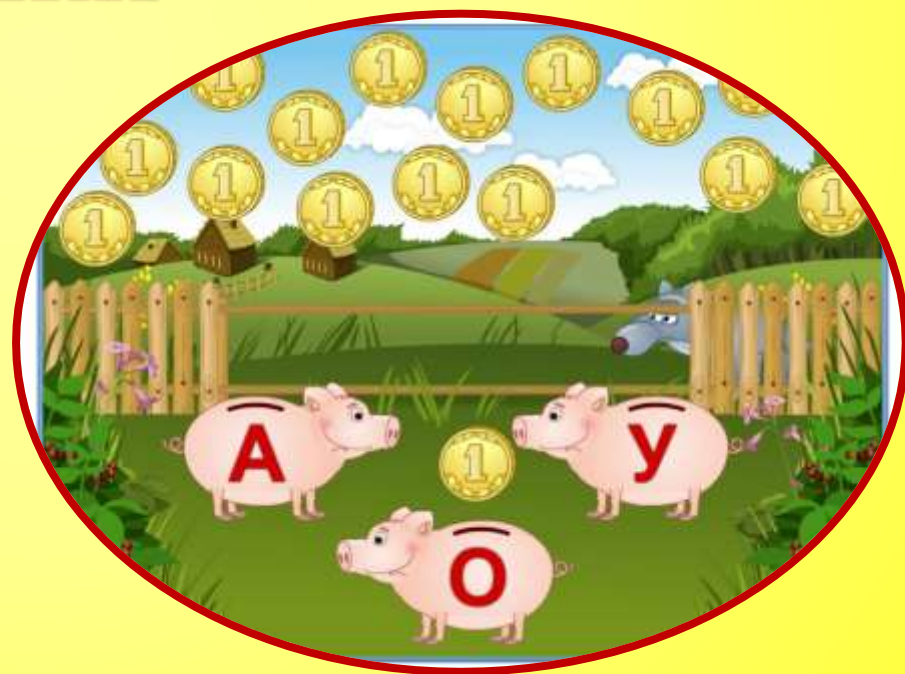




# Игры-физминутки



**Большое количество  
интереснейших игр на  
развитие звукового анализа и  
обучение грамоте:  
«СВИНКИ-КОПИЛКИ»**





# «Две принцессы», «Волк и овечки»





# «Меткий стрелок», «Угадай-ка»



# И это еще не всё!

Разнообразить занятие с ребенком, сделать его досуг интересным и увлекательным помогут игры на обучающих порталах **«uchi.ru»**, **«iqsha»**, **«тырнет.ру»**, **«теремок.ру»**, **www.logozavr.ru**, **wiki.rdf.ru**, **www.uchportal.ru**, **www.rastut-goda.ru**, **volchki.ru** и многие другие. Игры, представленные на данных порталах, с успехом можно применить для развития математических представлений, развития речи, обучения элементам грамоты и др.



# Сайт детских обучающих игр

## IQSNA.ru

### (страничка входа)

#### Буквы и звуки

[Посмотреть все](#)



Изучаем гласные буквы



Узнай букву по звуку (1)



Узнай звук в слове



Различаем буквы



Перевернутые буквы



Угадай звук по букве



Первый и последний звук в слове 1



Первый и последний звук в слове 2



Знаешь ли ты алфавит?

[Посмотреть все](#)

#### Читаем слоги и слова

[Посмотреть все](#)

Решаем задачи и примеры  
Определяем время  
Умножаем и делим

#### Чтение и грамота

Курс Учим буквы  
Буквы и звуки  
Читаем слоги и слова  
Читаем фразы и предложения  
Развиваем речь  
Пишем грамотно  
Делаем разбор  
Изучаем части речи  
Секреты русского языка  
Знакомимся с литературой

#### Окружающий мир

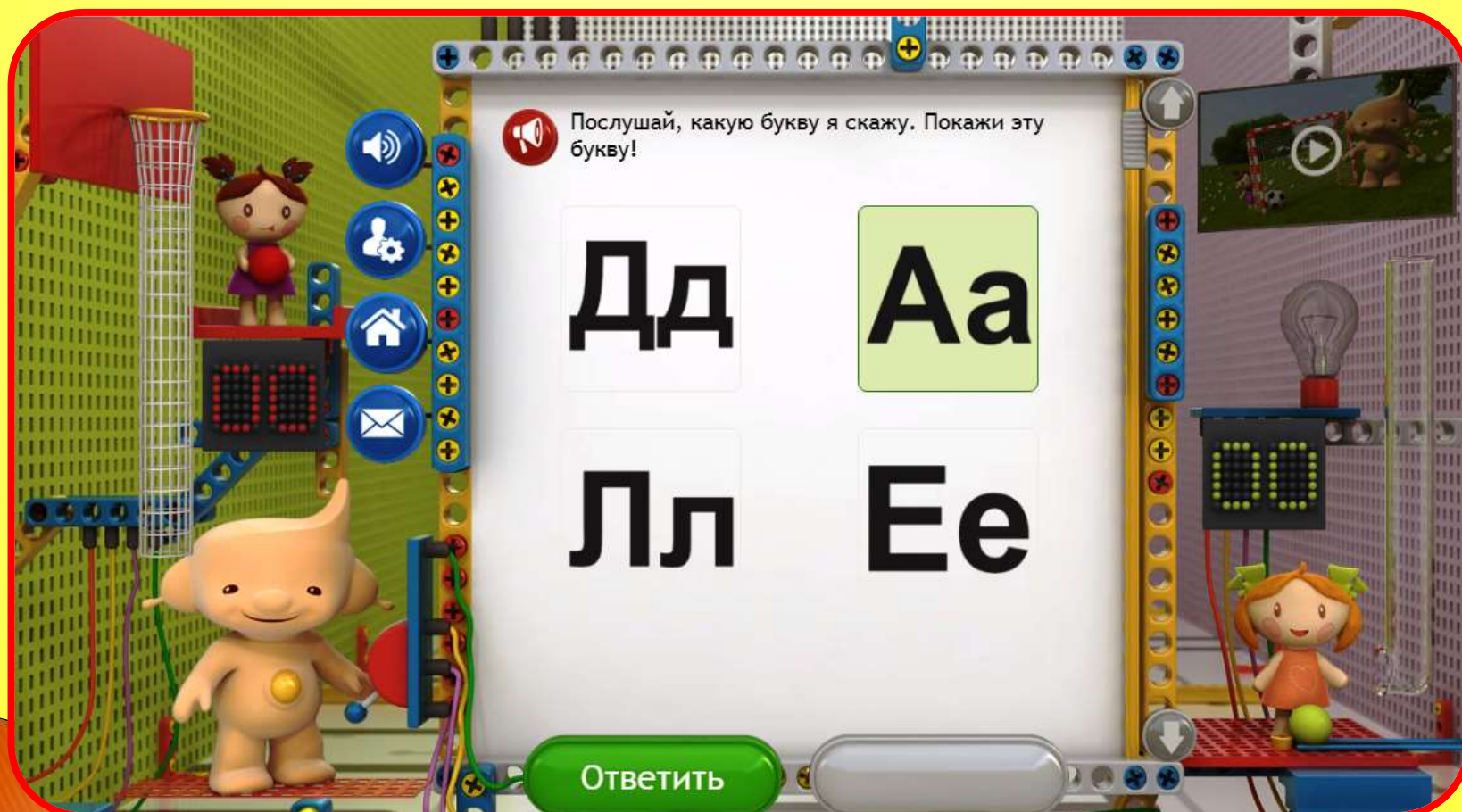
Курс Безопасность  
Изучаем цвета  
Мир человека  
Растения и грибы  
Животные и птицы  
Наша планета

#### Внимание и память



# Игры на обучение грамоте:

## ► Изучение букв



# Чтение и понимание предложений:

Прочитай предложения. Какая картинка лишняя?

Мама, поехали!  
Мишка заболел.  
Возьми цифры.

Ответить

The interface is a colorful, child-friendly educational tool. It features a central white panel with text and two images. The text asks the user to read sentences and identify the extra picture. The first sentence is 'Мама, поехали!' (Mom, let's go!), the second is 'Мишка заболел.' (The bear is sick), and the third is 'Возьми цифры.' (Take the numbers). Below the text are two images: a family of three (a woman carrying two children) and a pair of hands holding colorful numbers. At the bottom, there is a green button labeled 'Ответить' (Answer). The interface is decorated with various icons and characters, including a girl on a platform, a bear, and a girl with a green apple. There are also navigation buttons like a speaker, a person with a gear, a house, and an envelope on the left, and a play button on the right.

ОТВЕТИТЬ



# Обучение счету, задачки по математике

8 |

Реши пример на вычитание и запиши ответ с помощью цифр.

$9 - 1 = ?$

Ответить

The interface features a central whiteboard area with a math problem. Above the problem is a small input box containing the digit '8'. The problem is represented by nine firefighter icons arranged in three rows of three, followed by a minus sign, one firefighter icon, and an equals sign with a question mark. The interface is framed by a red border and includes various interactive elements: a speaker icon, a gear icon, a home icon, and an envelope icon on the left; a lightbulb icon and a play button icon on the right; and a green 'Ответить' (Answer) button at the bottom. The background is a colorful, stylized cityscape.



# Разнообразнейшие игры, аудиосказки, песенки на портале «тырнет.ру»

The screenshot displays the homepage of the 'тырнет.ру' website. At the top left is the site's logo, a penguin with the text 'ТЫРNET'. To the right are navigation buttons for 'ПЕСНИ' (Songs) and 'СКАЗКИ' (Stories), each featuring a cartoon bear. A button labeled 'вход для родителей' (parent login) is also present.

The main content area is divided into several sections:

- Мультфильмы (Cartoons):** A vertical sidebar on the left containing a cartoon fox character.
- Игровая комната (Game Room):** A central section with four interactive game thumbnails: 'Собери картинку' (Picture puzzle), 'Елки, Медвежонок, Лисенок и заяц' (Animals), 'Приключения Незнайки и его друзей' (The Adventures of Nезнаika), and 'Кот в сапогах' (The Cat in the Hat).
- Библиотека Диалогов (Dialogue Library):** A sidebar on the left with a 'ДИАЛОГ' logo.
- Путеводители (Guides):** A section at the bottom with three 'ПУТЕВОДИТЕЛЬ' (Guide) thumbnails for different topics.

At the bottom left, there is a small 'Интересное' (Interesting) link and a small icon of a house.

# А также «Развивающие игры для вашего голопуза»



РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ДЛЯ ВАШЕГО  
**ГОЛОПУЗА**

*Новые игры*

*Алфавит*

*Цифры*

*Раскраски*

*Пазлы*

*Логические*

*Внимание и память*



## *Изучаем алфавит и учимся читать*

Иногда детшкам бывает трудно запомнить алфавит, потому как в привычном для нас букваре есть картинки, есть текст, но нет звука. Ребёнку намного проще воспринимать буквы на слух, слышать правильно произнесённое слово. Родители далеко не всегда могут помочь малышу с буквами и словами, так как бывают заняты домашними делами или работой.

На помощь приходят развивающие игры из раздела «Учимся читать», посвящённые алфавиту и чтению. Дети, которые ещё не знают алфавита, могут легко выучить его с помощью игры, где есть правильно написанные по порядку буквы, снабжённые поясняющими картинками. Когда малыш нажмёт на кнопку, он услышит правильное звучание буквы и её употребление в слове. Детям, уже знающим буквы, раздел «Учимся читать» предложит игры, в которых нужно вставить пропущенные буквы или выбрать слово, соответствующее изображению. Картинки выполнены профессиональными детскими иллюстраторами, их яркий и красочный стиль понравится всем: детям, мамам и даже папам. С такими играми ребёнок выучит алфавит, научится читать, узнает, как надо правильно произносить слова и ставить ударения! Игры из раздела «Учимся читать» — это не только полезно, но и крайне увлекательно и весело!

## *Кто на картинке?*



## *Складываем слоги*



# Теперь несколько слов о безопасности

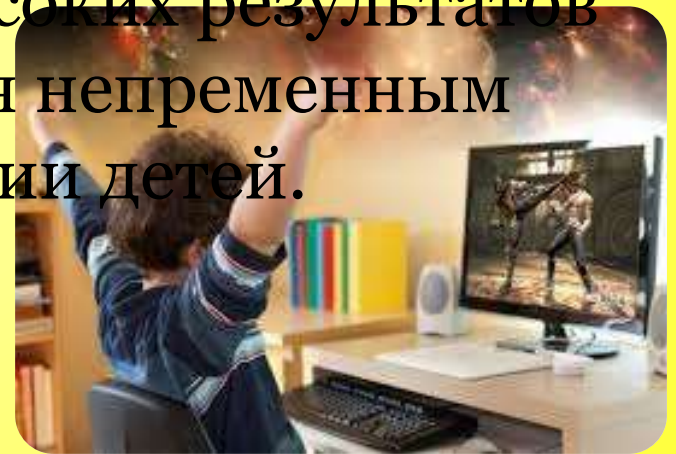
Правила применения компьютерных игр:

- ▶ продолжительность занятия на компьютере – не более 10 минут;
- ▶ не чаще трех раз в неделю;
- ▶ нагрузка строго индивидуальна;
- ▶ если у ребенка имеются невротические расстройства, судорожные реакции, нарушение зрения - после консультации с врачом;
- ▶ оптимальное расстояние от глаза до экрана – 60-70 см, допустимое – 50 см
- ▶ до и после занятия на компьютере проводится гимнастика для глаз.



# И все же...

Применения компьютерных новинок делает досуг ребенка более интересным, современным, эмоциональным; позволяет формировать просодическую, фонетическую и фонематическую стороны речи, совершенствовать лексико-грамматические средства языка; делает возможным достижение максимально высоких результатов в освоении грамоты; является неизменным условием ранней социализации детей.



Педагогам и родителям  
остается решить, что выбрать в  
огромном многообразии игр  
цифрового мира и  
руководствоваться  
принципом: **Не навреди!**



**УДАЧИ И ОГРОМНОГО ТЕРПЕНИЯ  
ВАМ, УВАЖАЕМЫЕ РОДИТЕЛИ И  
ПЕДАГОГИ, В ВАШЕМ НЕЛЕГКОМ  
ТРУДЕ!**

**«Недостаточно только получить  
знания,**

**надо найти им приложение.**

**Недостаточно**

**только желать, надо делать!»**

**Иоганн Вольфганг Гёте**

