**Игры с компьютерной поддержкой.**

Чемже хороши дидактические игры с компьютерной поддержкой? Тем, что здесь нужно создать эту программу только один раз использовать ее хоть на каждом уроке. Причем на основе одного и того же материала можно придумать много различных игр. Все они очень яркие, красочные, используемые герои или предметы движутся или перемещаются в пространстве.
Этот момент имеет важное психологическое значение, поскольку он создает у детей соответствующий психологический настрой, который помогает детям быть более внимательными и выполнять задания верно. И конечно, это вызывает у детей большой интерес.
Мы знаем, что любая игра должна способствовать развитию у детей мышления, памяти, внимания, творческого воображения, способности к анализу и синтезу, восприятию пространственных отношений, обоснованности суждений, развитию зрительной памяти, привычки к самопроверке, учить детей подчинять свои действия поставленной задаче, доводить начатую работу до конца .Традиционный способ с компьютерной поддержкой .

1. Игры проводятся под руководством учителя. (Преподаватель читает или говорит условие игры, затрачивая при этом много времени и сил).
1. Игру может проводить либо учитель, либо сам ученик. Задания дети читают сами с экрана монитора, что активизирует мыслительную деятельность учащихся.

2. Учитель знакомит детей с предметами или материалами, с которыми им придется работать для этого он должен использовать раздаточный или наглядный материал.
2. При нажатии кнопки на экране появляются предметы с которыми они должны работать. Можно показать один предмет, а можно показать все предметы сразу, что облегчает задачу учителя и дает ясное представление детям о предметах, с которыми им надо работать. Затрачивая при этом минимум времени.

3. Учитель даёт учащимся более полное объяснение игры в сочетании с показом части (или целиком) игрового действия.
3. На компьютере это можно сделать быстро, что сохраняет время на уроке. Причем изображение на компьютере красивое, яркое. Все движется как в мультфильме. Это привлекает внимание детей и вызывает большой интерес к игре.

4. Начинается игра и учитель контролирует правильность ответов. Очень сложно определить степень самостоятельности каждого учащегося. Иногда оценка бывает необъективной.
4. Правильность ответа можно увидеть сразу посредством звукового или светового сигнала на экране. Ориентируясь по этому сигналу, ребенок сам контролирует количество правильных ответов и сам может оценить свой ответ, что очень важно для учащихся в игре. Для проведения компьютерных игр от учителя не требуется профессиональных навыков работы на компьютере. Роль игры в современном процессе обучения возрастает в связи с необходимостью дискретного усвоения ряда новых понятий и снижения степени психологического напряжения. Игры помогают преподавателю избежать сухого изложения материала, именно они помогают ученикам быстрее адаптироваться в учебном процессе и успешнее овладевать основами разных предметов. Игры стимулируют общение между преподавателем и учащимся и между отдельными учащимися, поскольку в процессе проведения игр взаимоотношения между людьми начинают носить более непринужденный и эмоциональный характер Игра – это вид деятельности, занимаясь которой дети учатся. Это является утвержденным в педагогической практике и теории средством для расширения, углубления и закрепление знаний. Игра представляет собой самостоятельную деятельность, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной или коллективной. Учебная задача в игре не ставится прямым образом перед детьми, поэтому в непреднамеренном усвоении учебного материала происходит «двойственная природа» игры – учебная направленность и игровая форма – позволяет стимулировать овладение в непринужденной форме конкретным учебным материалом.

**Список использованных источников и литературы**

 Сидорова Е.В. Электронный банк современного учителя. Тех­ нология развития критического мышления: электронное пособие http://www.kmspb.narod.ru, 2001.

 Сластенин В.А. Педагогика: Учебное пособие/ В.А.Сластенин, И.Ф.Исаев, А.И.Мищенко, Е.Н.Шиянов – М.: Школа-Пресс, 1997. – 512 с.

 Яковлева Е. И. ЛогоМозаика. Сборник проектов.М: ИНТ, 2000