

**Список компьютерных игр используемых Мархниной О.А.
на индивидуальных занятиях
с детьми старшего дошкольного возраста**

1. Игры программного приложения Riverdeep.

Игра «Домик времени и пространства Труни»

«Собери мармеладки»

Цель: уточнить понятия «право-лево», стороны света, ориентировка в пространстве. Автоматизация поставленных звуков.

«Песочница»

Цель: развитие зрительного внимания, формирование пространственных представлений.

«Часы - близнецы»

Цель: формировать умение различать время с помощью часов.

Игра «Научный домик Шуры»

«Сортировочная станция»

Цель: развитие умений классифицировать предметы.

«Киноцех»

Цель: формирование и развитие причинно-следственных связей, сукцисивности (последовательности действий), развитие фонематических представлений.

«Мастерская»

Цель: развитие умение ориентироваться на листе бумаги, знание геометрических фигур.

Игра «Математика с Буренкой»

«Утенок», «Гусеница», «Лошадка»

Цель: формировать умение сопоставлять число с количеством, тренировка в счете до 10.

2. Игры компании «МЕДИА»

«Поди, туда, не знаю куда»

Запомни и собери

Эта простая игра очень полезна для ребят дошкольного и младшего школьного возраста, так как она развивает **слуховую память, внимание и умение концентрироваться**.

Задание. Хомяк называет ряд предметов, а кот должен их ему принести. Постарайтесь запомнить, что просил хомяк, а лучше мысленно или вслух повторите сказанное, после чего выберите на полках заданные предметы, щелкнув по ним мышью. Предметы можно выбирать в любой последовательности. Всего можно сделать 5 ошибок

Расставь мебель

Головоломка, развивающая **пространственное воображение, логическое мышление и умение просчитывать результаты своих действий**.

Задание. Помогите коту расставить мебель в доме у сороки. На полу белым контуром отмечены места, куда нужно поставить соответствующие предметы мебели. Кот может только толкать вещи, но не может тянуть. Будьте внимательны! Сначала продумайте план действий, чтобы при перестановке одни вещи не загромождали проход другим. Нужно расставить мебель в трех комнатах. Если вы попали в безвыходную ситуацию, нажмите на дверцу в комнате и попробуйте снова расставить мебель в той же комнате. Ошибаться можно 5 раз.

Игра Поиграйка «Скоро в школу»

Арифметика – 1 «Магазинчик Домовенка БУ»

Приключения на воздушном шаре

Цель игр: **закреплять названия основных геометрических фигур, формировать умение соотносить количество с числом, считать в пределах 10, уменьшать и увеличивать количество на 1, использовать знаки «больше» и «меньше».**