

A world map is shown in the background, overlaid with several vertical bands of color: red, orange, yellow, green, blue, and purple. The text is centered over the map.

Использование ИКТ и ЦОР на уроках информатики в начальной школе.

*«Обучая других — обучаюсь сам».
известный римский философ
Сенека*

По своему целевому назначению обучающие программы разнообразны:



- Управляющие,
 - Диагностирующие,
 - Демонстрационные,
 - Генерирующие,
 - Операционные,
 - Контролирующие,
 - Моделирующие и т. д.
-

Существует несколько вариантов использования компьютера на уроке:



- В обычном классе с 1 компьютеризированным местом учителя, что позволяет, демонстрируя слова учителя, удерживать внимание всего класса на объясняемом материале. Данный вариант удобен при изучении нового материала, фронтальной работе с классом.
- В компьютерном классе (при наличии локальной сети и без неё), что позволяет каждому ученику продвигаться по теме урока в собственном темпе, т. е. применяется дифференцированный подход к каждому. Данный вариант целесообразно использовать при отработке навыков и при проведении проверочных, контрольных работ, тестировании. Наличие локальной сети облегчает работу учителя и позволяет ему сразу собирать данные по классу в одном месте, что удобно при проверке и анализе урока.

ЦОР, можно использовать на уроках в качестве дополнительного или наглядного материала.

Особое место среди готовых программных продуктов занимает серия НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА компании Кирилл и Мефодий. Это не просто диски, а мультимедийные учебники, разработанные с участием ведущих педагогов-практиков, психологов и дизайнеров. Они включают в себя предметы курса начальной школы: ОБУЧЕНИЕ ГРАМОТЕ, РУССКИЙ ЯЗЫК, МАТЕМАТИКУ, ОКРУЖАЮЩИЙ МИР, ИНФОРМАТИКУ.





Программа Информатика - эффективное средство для уяснения, повторения и закрепления начальных понятий информатики. Дети узнают, что такое линейный и разветвляющийся алгоритм, научатся составлять алгоритмы и блок-схемы, угадывать алгоритм работы "черного ящика", работать с системой координат и т.д. Задания систематизированы в соответствии со школьным курсом информатики. Это своеобразный электронный репетитор, который следит за каждым вашим шагом, мгновенно реагирует на ошибки, выводит на экран подсказки и "шпаргалки", подводит итоги каждого выполненного варианта и выставляет оценку. Подробные результаты работы сохраняются также в текстовом файле.



Мудрый Дракоша приглашает всех детей в увлекательное путешествие в мир компьютеров. Наш обаятельный гид расскажет вашему ребенку о первых вычислительных машинах и современных операционных системах, о локальных сетях и Интернете, объяснит устройство компьютера и научит первым правилам безопасности. А в перерывах между экскурсиями можно заниматься отстрелом злобных вирусов и прочими забавными мини-играми.

Это яркое, увлекательное, весёлое пособие со школьниками 1–4 классов. Чтобы помочь детям шаг в страну Информатику легко и с удовольствием представлены в игровой форме. Каждое иллюстрируется примерами из быденной дет (игрушки, зверюшки, фрукты, овощи, семья, ск всё знакомо и ничто его не пугает.



Материал пособия разбит на главы по классам, и потому в оглавлении встречаются повторяющиеся названия. Но содержание одноименных глав различается: из класса в класс раскрытие тем постепенно усложняется, освещаются их новые стороны и особенности. Эти занятия развивают у ребёнка абстрактное мышление, способность думать логически, принимать правильные обоснованные решения.

Диск может быть использован как для самостоятельного обучения, так и в качестве пособия для работы в классе.

Игры любимы всеми. Но особенно
Поэтому основу образовательного
(ОК) «Игры и задачи, 1-4 классы»
красочные интерактивные задания
тренажеры.

Содержание ОК охватывает основные
предметные линии начального образования:
обучение грамоте, русский язык,
литературное чтение, математика,
информатика, окружающий мир, технология и
искусство.



Комплект интерактивных учебно-методических образовательных программных комплексов серии

«УМНИК»



Высокая интерактивность обучающих курсов · Простота в использовании · Богатый визуальный материал (яркая анимация явлений и процессов, 3D-модели, динамические схемы, интерактивные таблицы, фотографии и иллюстрации) · Учебный материал программ представлен в виде логически завершенных отдельных фрагментов.



Используя компьютер на уроке нельзя забывать и о том, что мы призваны не только научить ребёнка, но и, по возможности, **сохранить его здоровье.**

По нормам СанПиНа непрерывная работа за компьютером учащихся начальной школы не должна превышать 10—15 минут за урок. Об этом нужно помнить при подготовке и планировании уроков.



«Всё есть лекарство и всё есть яд.
Нужно знать меру!»

Демокрит