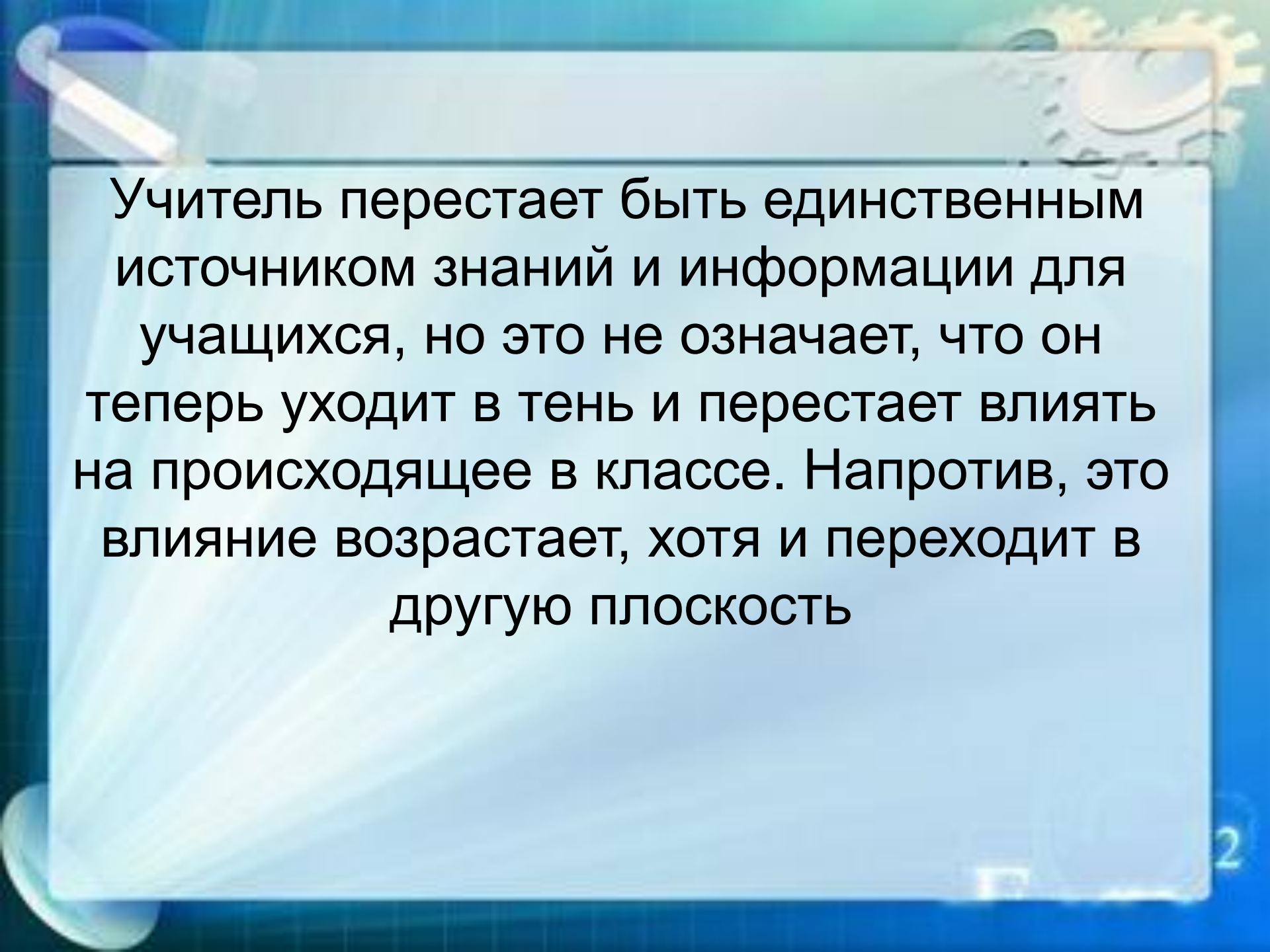


Формирование ИКТ-  
компетентности младших  
школьников средствами  
образовательной среды  
«1ученик : 1компьютер»

«Завтра» наших детей – это информационное сообщество. Поэтому научить ребенка обращаться с компьютером, находить и анализировать нужную информацию – необходимое условие для того.

чтобы ребёнок мог свои практические





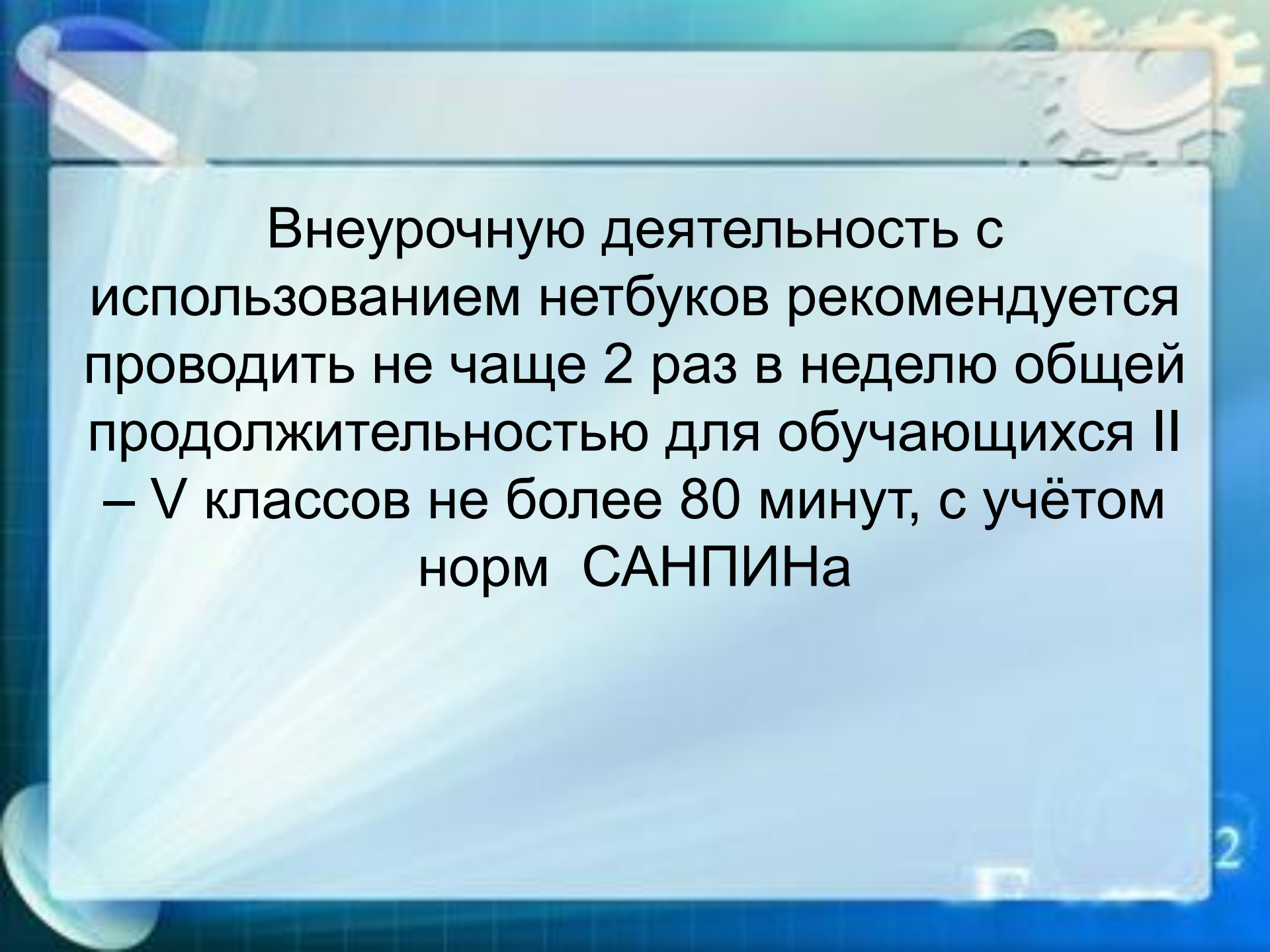
Учитель перестает быть единственным источником знаний и информации для учащихся, но это не означает, что он теперь уходит в тень и перестает влиять на происходящее в классе. Напротив, это влияние возрастает, хотя и переходит в другую плоскость

# Учебный процесс по модели «1 ученик : 1 компьютер» обладает рядом существенных особенностей:

- Знание, осваиваемое школьником, появляется в тот момент, когда оно является максимально востребованным.
- Индивидуализация обучения. Модель «1 : 1» делает возможности компьютера доступными для всех учащихся.
- Исследовательская деятельность. Интернет обладает гораздо большими возможностями для исследовательской деятельности, чем любая школьная библиотека.
- Наблюдения и опыты. Портативный компьютер-нетбук является универсальным интерфейсным устройством, к которому могут подключаться датчики и различные приборы.
- Углубленное изучение предметов. Модель «1 : 1» позволяет осуществить дифференцированный подход и варьировать материал для учащихся с разными уровнями мотивации и владения учебным предметом.

Использование Классмейт ПК в учебной деятельности школьников регулируется санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами. Рекомендуемая непрерывная длительность работы, связанной с фиксацией взгляда непосредственно на экране нетбука, на уроке в I – II классах не должна превышать 10 минут, а в III – IV – 15 минут

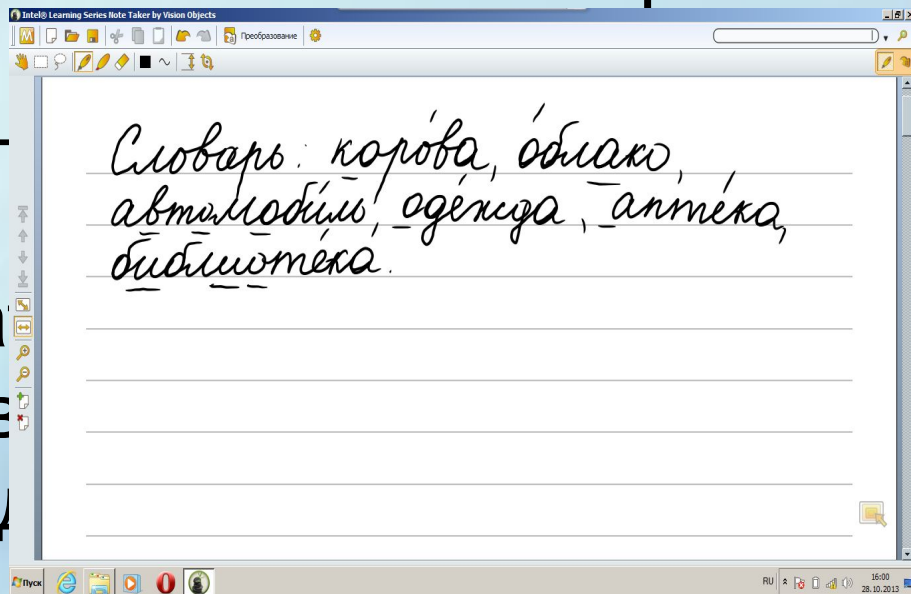




Внеурочную деятельность с использованием нетбуков рекомендуется проводить не чаще 2 раз в неделю общей продолжительностью для обучающихся II – V классов не более 80 минут, с учётом норм СанПиНа

# Программа Not Taker

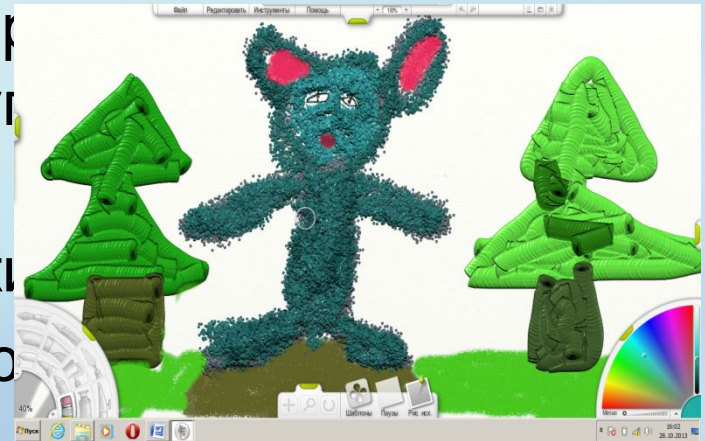
- Позволяет использовать цифровую ручку для рисования и заметок. Рисунки и записи могут быть сохранены в электронной форме и/или пересылаться по электронной почте.
- Работу любого учебного предмета можно продемонстрировать на интерактивной доске или выводе на интерактивную доску.



# Программа ArtRage

Графический редактор, который имитирует рисование на обычной бумаге привычными для художника инструментами. Лист, на котором рисуешь, легко поворачивается, приближается и удаляется. Из инструментов можно выбрать карандаш, фломастер, пастель и много других. Есть возможность регулировки давления, прилагаемое при рисовании как кистью, так и карандашом.

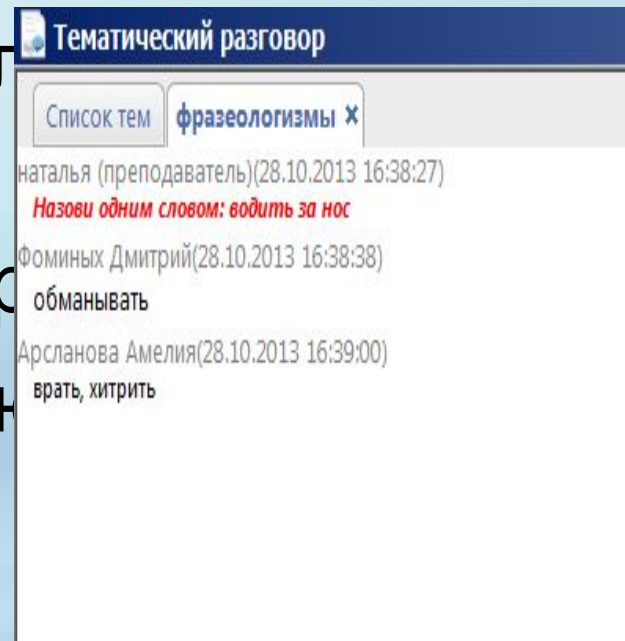
При рисовании кисти и карандашом автоматически скрываются панели инструментов, не мешая закончить линию.





# Групповой чат

- Дает школьникам возможность видеть на своём мониторе собственную работу и работы всех одноклассников и , соответственно, выполнять задания без ошибок.
- Позволяет во время урока общаться на заданную тему.



# Тесты

- Получение результатов сразу после выполнения теста.
- Мониторинг выполнения теста в

Экзамен

### Устный счёт

Класс: **Общедоступный**

Имя преподавателя: **наталья**

Продолжительность: **10 мин.**

1. Если 8 увеличить в 4 раза получится 01 Оценка: 1

01:

2. Если 8 увеличить на 4, получится 01 Оценка: 1

01:

09:54

Баллы и оценки

Открыть Сохранить Отправить Предыдущий развернутый ответ Следующий развернутый ответ Комментарий Статистика

### Устный счёт 1

Класс: **Общедоступный**

Имя преподавателя: **наталья**

Продолжительность: **5 мин.**

Имя студента: **Арсланова Анелия**

**Оценка: 9/10**

1. Если 6 увеличить в 6 раз, получится 36 Оценка: 1/1

01:

Правильный ответ(-ы): 36

[Щелкните здесь для добавления комментариев.](#)

2. Если 7 увеличить в 6 раз, получится 42 Оценка: 1/1

01:

Правильный ответ(-ы): 42

[Щелкните здесь для добавления комментариев.](#)

Готово

RU 18:41 28.10.2013

Всего вопросов: 10

# Электронные пособия-тренажеры

- Позволяют каждому учащемуся выполнять задания в своем темпе и самому проверять правильность их выполнения



Посредством новой техники развивается социальное взаимодействие, ведь для детей очень важно получение внешней оценки, независимого признания успеха – это является мощным стимулом и побуждает к новым подвигам. Задача педагога не отставать, чтобы вовремя предоставить детям технические возможности для реализации их замыслов.

