



# Ширяева Антонина Сергеевна

Средне-специальное образование

Стаж работы: 13 лет

1 квалификационная категория

# **Использование ИКТ в работе учителя начальных классов**



**Автор: Ширяева  
Антонина Сергеевна,  
учитель начальных  
классов**

# Что должен уметь ИКТ – активный учитель?

- Работа с графическим редактором Office Word.
- Поиск информации в сети Internet, работа с браузерами Internet Explorer, Mozilla Firefox и т.д., работа с поисковыми системами yandex.ru, rambler.ru, google.com и т.д.

- Работа с почтовыми службами Mail.ru, Yandex.ru, Rin.ru, Inbox.ru, Yahoo.com и т.п.
- Создание презентации Office PowerPoint.
- Работа с конструкторами тестов.
- Работа с таблицами Office Excel.
- Программы для интерактивных досок Smart technologies, Promethean Activboard, Hitachi, Panasonic Panaboard, Sahara, Polyvision и т.д.

- Работа с программами для Flash технологий.
- Работа с Photoshop.
- Сайтостроение.
- Работа с системой голосования.
- Работа с программами для оформления проектной деятельности (Office Publisher и др.).

- Аудио-конференции.
- Видео-конференции.
- Дистанционные курсы повышения квалификации.
- прочее

## ■ **Цель образования**

- улучшение качества обучения, увеличение доступности образования, обеспечение гармоничного развития личности, ориентирующейся в информационном пространстве, приобщенной к информационно-коммуникационным возможностям современных технологий.

- игровая деятельность;
- создание положительных эмоциональных ситуаций;
- работа в парах;
- проблемное обучение.

## ■ Мобильный класс

Вариант использования на уроках	Вариант использования во внеурочной деятельности	Вариант использования при воспитательной работе
Составление и редактирование текстов, создание рисунков, изучение геометрического материала, решение тестов, работа с тренажерами и т. д.	Составление презентаций, проектная деятельность, внеурочные занятия "Я-исследователь", создание портфолио класса, различные задания направленные на развитие логических, творческих способностей	Создание классной газеты, различные игры (Своя игра ит.д.), создание плакатов

Автор: Шукрявца Д.С. 3-4 кл.

# «СВОЯ ИГРА»

ИГРА

«СВОЯ ИГРА»



## ■ Тестовая система

Проверка  
усвоения  
знаний по  
предметам

Итоговые  
тестовые  
работы

Классные  
часы,  
викторины,  
игры



# ■ Электронный микроскоп и электронная лаборатория

Окружающий мир по теме "Микроскоп", "Клетка"	Исследовательская работа	Классные часы
Окружающий мир "Вода и ее состав", использование датчиков, "Термометр", "Звуки"	Исследовательская работа	
Окружающий мир. Уроки по изучению воздуха, его свойств, ветер, сила ветра.	Исследовательская работа	Классные часы

# ■ Интернет-сервис LearningApps.org

Тренировочные задания

Создание своих заданий для других учащихся

Классные часы

LearningApps.org

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Вход

Категория

Для начинающих — Профессиональное образование и повышение квалификации

Ступени:

- Русские как иностранный
- Английский язык
- Астрономия
- Биология
- Все категории
- География
- Другие языки
- Инженерное дело
- Информатика
- Искусство
- Испанский язык
- История
- Итальянский язык
- Латинский язык
- Математика
- Методические инструменты
- Музыка
- Немецкий язык
- ОБЖ
- Политика
- Производственный труд
- Профессиональное образование
- Религия
- Русский язык
- Спорт
- Физика
- Философия
- Французский язык
- Химия
- Человек и окружающая среда
- Экономика
- психология

пример

Robot's Body

Съедобные - несъедобные

Виды рукоделия

Орган зрения

6-Present Continuous and Present Simple

Деятельность первых русских

Кодирование. Дерево. Азбука

Внутреннее строение земноводных

Цифровой звук

Die Bilder von Paul Klee

Windows

Помогите Windows, перейдите в параметры.

19:20  
02.11.2016

- обогащает урок эмоциональной окрашенностью;
- психологически облегчает процесс усвоения;
- возбуждает живой интерес к предмету познания;
- расширяет общий кругозор;
- возрастает уровень использования наглядности на уроке;
- повышается производительность труда учителя и учащихся на уроке.

- - предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности;
- - компьютер несёт в себе образный тип информации, понятный детям, которые пока в совершенстве не владеют техникой чтения и письма;
- - движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка;
- - компьютер является отличным средством для решения задач обучения;
- - постановка проблемных задач, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером, является стимулом познавательной активности детей;
- - компьютер предоставляет возможность реализации индивидуального подхода в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. В процессе деятельности каждый ребенок выполняет задания своего уровня сложности и в своем темпе;
- - компьютер очень «терпелив» во взаимоотношениях с ребенком, никогда не ругает его за ошибки, а ждет, пока он сам исправит недочеты, что создает в процессе обучения необходимую «ситуацию успеха».

**Спасибо за  
внимание**

