The background features a world map with a color gradient from red on the left to blue on the right. Overlaid on the map are several vertical bars in shades of orange, purple, and blue. The main title is centered in white text.

Использование ИКТ и ЦОР на уроках информатики в начальной школе.

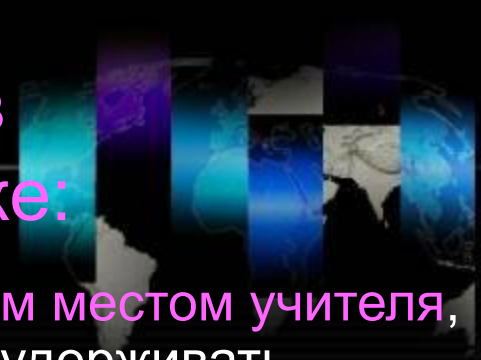
*«Обучая других — обучаюсь сам».
известный римский философ
Сенека*

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