

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ



БЫСТРОЕ РАЗВИТИЕ ТЕХНОЛОГИЙ



1960-e

1970-e

1980-e

1990-e

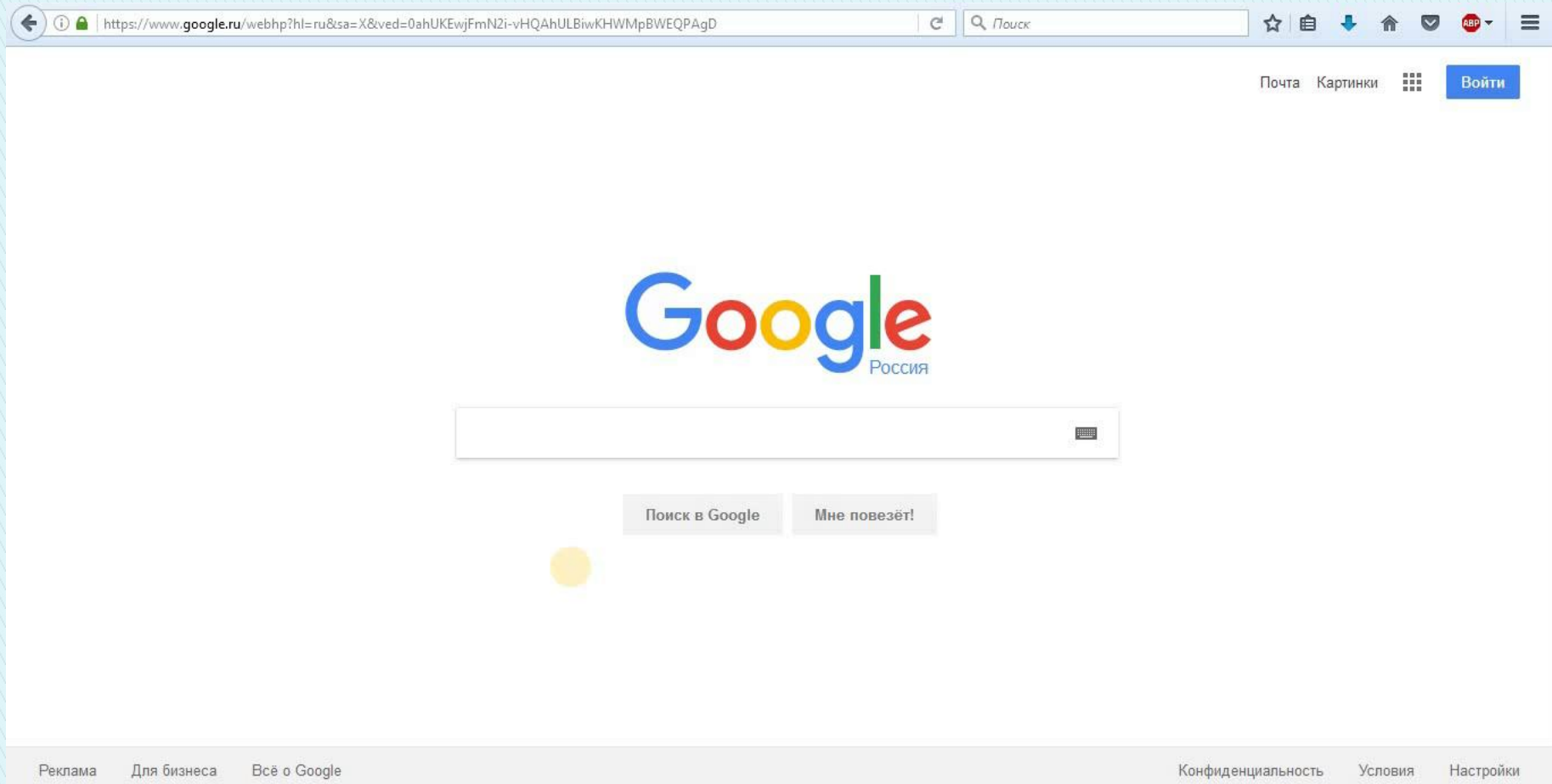
2000-e

2016+

Три этапа применения инновационных и информационных технологий в процессе обучения:

»» Первый этап –
составление лекций

– Использование базы данных интернета



– Создание презентаций и интерактивных игр

– Применение видео, гиф, фото и аудио материалов

Кораблик

Используя инструменты, **линия** и **заливка**, нарисуйте Кораблик.

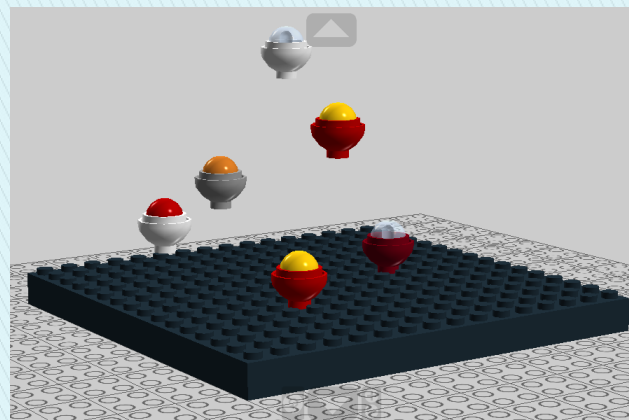
Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3
Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6
Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9
Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12
Шаг 13	Шаг 14	

1. Запустите редактор, нажав кнопку рисования нового спрайта. Выберите инструмент **Линия** на панели инструментов и нужную толщину линии.

2. На рабочем поле выберите место, где будет располагаться Ваш рисунок, нажав левую кнопку мыши, не отпуская ее, проведите линию необходимой вам длины (Шаг 1). Чтобы получить ровную линию, удерживайте при ее рисовании клавишу **Shift**. Чтобы убрать лишнее, используйте инструмент **Ластик**.

3. Выполните последовательно шаги со 2 по 11, как показано в Таблице 2.1.

4. Чтобы сделать изображение цветным, используйте инструмент **Заливка**. Для выбора цвета щелкните один раз левой кнопкой мыши по цвету в палитре. Раскрасьте корабль, выполняя шаги с 12 по 14 (табл. 5.1.)



СПИСКИ

В языке HTML предусмотрен специальный набор тегов для представления информации в виде списков.

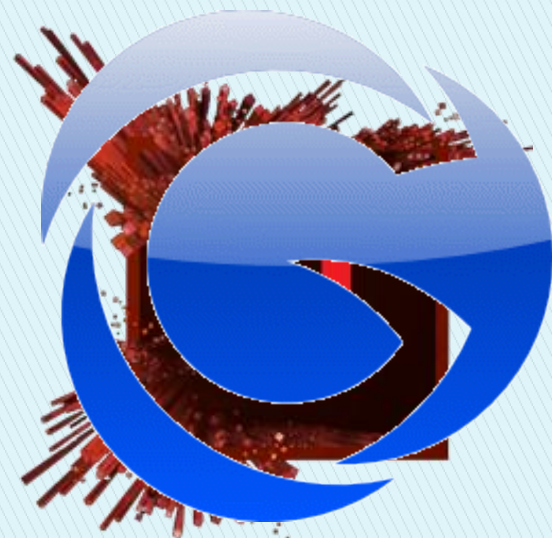
– Применение специализированного программного обеспечения:

- ▶ браузеры для поиска информации в интернете;
- ▶ Microsoft Word для редактирования текста;
- ▶ Power Point для создания презентаций и интерактивных игр;
- ▶ iSpring Free Cam 8 для записи видео и аудио файлов (действия на экране).

Три этапа применения инновационных и информационных технологий в процессе обучения:

»» Второй этап –
проведение урока

– Аналоги знаменитых программ



Три этапа применения инновационных и информационных технологий в процессе обучения:

- »» Третий этап –
организация и
упрощение проверки
знаний

Использование компьютерных технологий в учебном процессе позволяет:

- ▶ Значительно усилить образовательные эффекты и уровень наглядности;
- ▶ Улучшить производительность учебно–воспитательного процесса и качество усвоения материала;
- ▶ Организовать одновременно детей, обладающих различными способностями и возможностями;
- ▶ Обеспечить широкий доступ к учебно–методической и научной информации и возможность изучить материал дистанционно;
- ▶ Сэкономить учебное время, энергию преподавателя и учащихся за счет уплотнения учебной информации и ускорения темпа.

СанПин/Требования к образовательному процессу в объединениях с использованием компьютерной техники:

- ▶ 8.3. Занятия в организациях дополнительного образования начинаются не ранее 8.00 часов утра и заканчиваются не позднее 20.00 часов. Для обучающихся в возрасте 16–18 лет допускается окончание занятий в 21.00 часов. Улучшить производительность учебно–воспитательного процесса и качество усвоения материала;
- ▶ 8.5. Рекомендуемая продолжительность занятий детей в учебные дни – не более 3–х академических часов в день, в выходные и каникулярные дни – не более 4 академических часов в день. После 30–45 минут теоретических занятий рекомендуется организовывать перерыв длительностью не менее 10 мин.;
- ▶ 8.7. Занятия с использованием компьютерной техники организуются в соответствии с гигиеническими требованиями к персональным электронно–вычислительным машинам и организации работы;
- ▶ 8.8. Продолжительность непрерывного использования на занятиях интерактивной доски для детей 7–9 лет составляет не более 20 минут, старше 9 лет – не более 30 минут.