**ПМК "Академия младшего школьника"**

 Внедрение в образовательный процесс современных информационных компьютерных технологий обеспечивает единство образовательных, развивающих и воспитательных функций обучения. Использование ПМК позволяет повысить качество обучения, сделать его динамичным, интересным, решить несколько задач – наглядность, доступность, индивидуальность, контроль.

 В настоящее время существует множество ПМК для начальной школы, разработанных как учителями начальной школы, так и профессионалами. Существуют сайты творчески работающих учителей, где учителя, делясь опытом своей работы, выкладывают материалы к уроку по определенной тематике, так и по предмету: презентации к урокам, тестовые материалы, уроки с использованием СМАРТ технологий и тд.

 Федеральный государственный стандарт выдвигает новые требования к информационным компетенциям учителя. Как говорят, самый лучший урок-тот, который ты приготовил сам.

 Тем не менее, существуют комплексные программно-методические обеспечения, которые можно использовать не только на уроках, но и использовать для коррекционно-развивающей среды младшего школьника.

 Одним из таких комплексов является «Академия младшего школьника». Автор программно-методического комплекса: В.И. Варченко.

**Особенности использования:**

Основная **цель**: закрепление полученных на традиционных уроках знаний, умений, навыков в практической деятельности – компьютерной игре.

 Дидактический материал не разделен на принадлежность к отдельным возрастным учебным классам или учебно-методическим комплексам, что позволяет осуществление гибкого планирования его использования с учетом особенностей применяемой учебной программы, а также уровней достижения учащихся;

 специальный инструмент Конструктор урока позволяет учителю самостоятельно определять содержание занятия, как для всего класса, так и для отдельного ученика, создавая нужный набор заданий и определяя их последовательность. С его помощью можно также изменять содержание упражнений, влиять на их параметры (время, уровень сложности и др.);

 при необходимости возможно использование звуковых и письменных подсказок;

 статистические результаты можно сохранять, а также представлять в виде рейтингов учащихся (за текущее и за все проведенные занятия);

 при необходимости за одним компьютером могут работать двое учащихся;

 можно использовать как в основном образовании, так и в дополнительном, коррекционном и логопедическом обучении, продленных группах, кружках и на факультативных занятиях, а также в домашней деятельности – для компьютерной поддержки школьной учебной программы.

 Содержание программно-методического комплекса отвечает ключевым педагогическим принципам обучения: доступность, наглядность, проблемность, личностная и индивидуальная направленность. Вариативность, многоуровневость и содержательность заданий обеспечивают прочность усваиваемых знаний, игровые элементы поддерживают интерес и формируют учебную мотивацию, программа создает основу для формирования с помощью компьютера учебной деятельности учащихся.

 Программно-методический комплекс может использоваться как в основном образовании, так и в дополнительном, коррекционном и логопедическом обучении, продленных группах, кружках и на факультативных занятиях.

**Особенности продукта:**

• Оптимальное сочетание учебных и игровых элементов.

• Более 3000 заданий разного уровня сложности по разным темам.

• Возможность для педагога самостоятельно определять сценарий занятия и изменять содержание интерактивных заданий.

• Раздел с развивающими играми для тренировки мышления, внимания, памяти.

• Сохранение статистических результатов, ведение рейтингов учащихся.

• Режим организации работы двоих учеников за одним компьютером.

• Звуковые и письменные инструкции и подсказки для учеников.

• Методическое руководство для учителя.

• Возможность работы по локальной сети.

• Программа является многопользовательской версией с лицензией на 30 установок.

 **Содержание:**

 Основными компонентами программно-методического комплекса «Академия младшего школьника: 1–4 класс» являются учебно-дидактические игры, представленные в количестве более 3000 заданий, специальный инструмент Конструктор урока и дидактические пособия для учителя, печатное методическое руководство.

1. **Учебно-дидактические игры.** Пособие включает многообразные интерактивные дидактические упражнения (игры) для формирования навыков и знаний по основным предметам, изучения и повторения ключевых тем начального школьного обучения (русский язык, математика, окружающий мир). Каждое игровое упражнение является многоуровневым и многовариантным, имеет регулируемые настройки.

**Интерактивные особенности игровых упражнений:**

• Выбор героя, сопровождающего по игре.

• Возможность выполнять вдвоем одно игровое упражнение.

• Письменные и звуковые инструкции, подсказки в каждой игре.

• Работа над ошибками.

• Просмотр текущего рейтинга.

• Визуальное отображение количества ошибок и правильных ответов.

• Возможность выбрать «любимую» игру.

2. **Конструктор урока.** Данный инструмент позволяет учителю составлять программы занятий из учебных игр «Академией младшего школьника: 1–4 класс» согласно текущей учебной программе, редактировать созданные программы, изменять тексты самих интерактивных игровых упражнений и их настройки, а также просматривать статистические результаты работы учащихся. Использование Конструктора урока позволяет учителю сэкономить значительное время для подготовки программы занятия, собирать на своем компьютере статистические данные о результатах проведения урока, работать с компьютерной сетью, обходясь без специальных знаний файловой системы компьютера.

 Еще одна важная функция Конструктора урока – запуск отдельных упражнений на выполнение без составления предварительной программы занятия, что позволяет использовать его при индивидуальной работе с учащимся, когда следующее упражнение выбирается учителем в зависимости от результатов выполнения предыдущего.

**Возможности Конструктора урока:**

• Составление программы компьютерного урока из представленных упражнений в пособии, определение их последовательности

• Составление программы компьютерного урока как для группы детей (всего класса), так и отдельного ученика

• Предварительный просмотр упражнения, возможность изменения параметров, содержания

• Создание собственных игровых упражнений

• Запись и передача составленной программы урока на другие компьютеры (в том числе и по локальной сети)

• Создание списка учащихся и присвоение индивидуальных паролей для входа в программу

• Просмотр и сравнение результатов, рейтингов учащихся

• Управление настройками работы (регулирования уровня звука, отмена ведения рейтингов, скрытие клавиши выхода из игры)

3. **Дидактические пособия.** В электронном виде на диске представлены пособия по основным тематическим блокам программы: «Русский язык», «Математика», «Окружающий мир», «Развивающие игры». Пособия включают предметную и тематическую рубрикацию и списки всех интерактивных упражнений, представленных в программе, а также содержание каждого упражнения, его настройки и номер шифра. Использование данных пособий призвано помочь учителю быстро найти интересующие его упражнения и составить программу занятия.

4. **Методическое руководство для учителя.** Печатное пособие вложено в коробку с диском, предназначено для учителей и других специалистов, планирующих работать с данной программой.

Руководство для учителя включает следующие разделы:

• Методологическая основа программно-методического комплекса.

• Педагогические принципы обучения с использованием «Академия младшего школьника: 1–4 класс».

• Особенности и назначение, структура программно-методического комплекса.

• Рекомендации по подготовке занятий, организации первого занятия и знакомства учеников с программой.

• Примеры применения программы для изучения отдельных тем при использовании некоторых учебно-методических комплексов.

• Программа поурочного использования игр комплекса.