**Экология мультимедийного урока.**

 **( методические рекомендации)**

Продуктивно используя ИКТ в учебно-воспитательном процессе, нельзя забывать об экологии мультимедийного урока.

* Любой учебный кабинет, где имеется электронное оборудование, это своеобразный пылесборник. Поэтому необходима не только регулярная влажная уборка кабинета, но и протирка всех имеющихся в кабинете приборов.
* Используйте ионизаторы и увлажнители воздуха, комнатные растения, выделяющие кислород.
* Проведение мультимедийного урока отнюдь не означает, что все 40 минут ученики должны смотреть на экран. Чередуйте виды учебной деятельности, чтобы суммарное время работы детей с экраном проекта или монитора не превышало 10-15 минут. Количество слайдов не должно превышать более 15 штук.
* Важнейший вопрос – сохранение зрения. В данном случае возникают две проблемы6 одинаковое фокусное расстояние от глаз до экрана, собственно светящийся экран и луч проектора (отсюда как раз и напрашивается упомянутое требование о чередовании видов учебной деятельности). Используйте офтальмотренажеры и их электронные аналоги.
* Нельзя использовать надписи белого шрифта на черном фоне – приводит к быстрой утомляемости глаз.
* Не используйте более 3 –х цветов на слайде при составлении таблиц, схем.
* В слайд, в котором отражена важная теоретическая информация или задание, не рекомендуется вставлять прыгающий, летающий и т.п. (анимационный) персонаж, отвлекающий внимание от основного материала.
* Не забывайте об утомляемости детей однообразной учебной деятельностью. Умейте не только чередовать виды учебных занятий, но и управлять эмоциональным фоном урока. Мультимедиа представляет нам для этого очень хорошие возможности. Увлечение, восторженное удивление, интерес, улыбка и даже смех - лучшее лекарство от усталости на уроке.

 **Общие условия проведения мультимедийных дидактических игр.**

 **(методические рекомендации)**

* Ориентироваться необходимо, прежде всего, на дидактические игры, которые позволяют формировать команды участников, организовывать игру со всем классом. Именно такие игры позволяют добиться четко определенных образовательных целей.
* Большая роль в проведении дидактической игры принадлежит ведущему, т.е. учителю, поэтому старайтесь быть «в теме».
* Обязательно озвучивайте вопросы, даже если они появятся на экране. Тогда участники игры окажутся в равных условиях.
* Обеспечивайте интерактивность игры не только её содержанием, но и своим активным участием. Комментируйте ответы участников, коротко сообщайте дополнительную информацию.
* Вопросы должны быть понятными для учеников и не требующими долгого размышления, чтобы не потерять темп игры. Дидактическая игра, как правило, не должна быть рассчитана на весь урок.
* Не заигрывайтесь! Дидактические игры должны гармонично вписываться в образовательный процесс. Большей частью они приемлемы для обобщающих уроков.
* Правила игры должны быть лаконичными и понятными. Если их усвоение вызывает затруднение, уделите правилам отдельное внимание, чтобы затем, не следующих уроках, вы не теряли много времени на их толкование.
* По ходу игры необходима постоянная информация о промежуточных, а затем и конечных результатах.

 **Критерии эффективности мультимедийного урока.**

Оценивая качество разработки мультимедийного урока, учителю необходимо ответить на важнейшие для себя вопросы:

1.Насколько на данном уроке будет уместно применение информационно-коммуникативных технологий?

2.Не повлияют ли они отрицательно на качество усвоения учебного материала?

3.Каковы особенности использования ИКТ для моего предмета?

4.Смогу ли я самостоятельно выполнить хорошую разработку или лучше воспользоваться готовой?

5.Что именно в мультимедийном уроке повлияет на более качественное усвоение учебного материала?