**Применение информационных технологий как средство повышения познавательной активности младших школьников**

Современное образование – это непрерывный процесс. А начальная школа - фундамент, от качества которого зависит дальнейшее обучение ребёнка, и это налагает особую ответственность на учителя начальной школы.

Одним из результатов обучения и воспитания в начальной школе должна стать готовность детей к овладению современными компьютерными технологиями и способность актуализировать полученную с их помощью информацию для дальнейшего самообразования.

 Использование средств ИКТ способствует учёту индивидуальных возможностей каждого ученика, его интересов, склонностей, субъективного опыта, накопленного в обучении и реальной жизни, а также необходимости требования индивидуализации обучения, адаптации его к познавательным потребностям и интересам обучаемых.

Использование ИКТ при проведении непосредственно – образовательной деятельности позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Это способствует осознанному усвоению знаний младшими школьниками и позволяет достичь более высоких результатов в обучении и воспитании детей.

Какие компьютерные игры и программы можно использовать?

1.Развивающие игры - игры, направленные на формирование и развитие у детей общих умственных способностей, целеполагания, способности мысленно соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями в компьютерной игре, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития.

2.Обучающие игры - это игровые программы дидактического типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько задач .

3.Игры-экспериментирования - цель и правила игры скрыты в сюжете или способе ее управления. Для достижения успеха в решении игровой задачи, ребенок должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия, что и является ключом достижению общего решения игровой задачи.

4.Компьютерные диагностические игры - игры, развивающие, обучающие, экспериментирования, можно считать диагностическими, поскольку опытный педагог и, тем более, психолог по способу решения компьютерных задач, стилю игрой действий смогут многое сказать о ребенке.

5.Игры-забавы - в таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития. Они просто предоставляют возможность детям развлечься, осуществить поисковые действия и увидеть на экране результат в виде какого-либо «микро мультика».

1. Учебные программы используются преимущественно при усвоении новых знаний.

2. Программы-тренажёры - для формирования и закрепления умений и навыков учащихся. На уроках математики - диск **«Я учусь решать задачи».** Данное пособие содержит разнообразный материал. Разнообразные виды заданий, разные по степени сложности, помогают развивать познавательные и творческие способности каждого обучаемого.

3. Контролирующие программы - для контроля определенного уровня знаний и умений. Для создания проверочных тестов - тестовые оболочки My Test и готовые тесты по предметам. На уроках русского языка -  справочники-тренажеры, которые  помогают   обучающимся  осмыслить  и  усвоить  теоретический  материал,  а  также  научат  применять  на  практике  орфографические  правила.  Будут  незаменимыми  помощниками  во  время  работы  над  ошибками. Есть замечательное пособие «Уроки русского языка с применением информационных технологий. 1-4 классы». Методическое пособие (+ CD-ROM)

4. Демонстрирующие программы - для наглядной демонстрации учебного материала описательного характера, разнообразных наглядных пособий (картины, фотографии, видеофрагменты, интерактивные карты).

Использование мультимедийных презентаций позволяют сделать образовательный процесс эмоционально окрашенным, привлекательным, вызвать у ребенка живой интерес, является прекрасным наглядным пособием и демонстрационным материалом, что способствует хорошей результативности деятельности, позволяет заложить информацию не только в фактографическом, но и в ассоциативном виде в память детей.

**ИКТ технологии можно применять на любом этапе урока:**

* Для обозначения темы урока.
* В начале урока с помощью вопросов по изучаемой теме, создавая проблемную ситуацию.
* Как сопровождение объяснения учителя (презентации, формулы, схемы, рисунки, видеофрагменты и т.д.)
* Для контроля учащихся.

**Использование ИКТ-это:**

1. рост положительной мотивации на уроках с применением ИКТ;
2. повышение уровня использования наглядности на уроке;
3. повышение производительности учебно-воспитательного процесса;
4. качественное изменение взаимоотношений между участниками учебно-воспитательного процесса;
5. рост качества знаний.

Но урок с применением ИКТ требует от учителя немалой подготовки методических материалов. Зато составленные таблицы, схемы, наглядные пособия могут многократно работать на следующих занятиях. Это помогает улучшить организацию урока, разнообразить его формы, повысить качество контроля знаний учащихся.

Информационные технологии открывают новые возможности для совершенствования учебного процесса, активизируют познавательную деятельность учеников и позволяют организовать самостоятельную и совместную работу учащихся и учителей на более высоком творческом уровне.