

# **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАНИИ**

*Сборник трудов IV Всероссийской заочной  
научно-методической конференции  
(г. Армавир, 20 мая 2017 г.)*



5. Козырева, Г. Ф. Разработка интерактивных образовательных ресурсов средствами PREZI / Г. Ф. Козырева // Использование современных информационных технологий в образовании : сборник трудов III Всероссийской заочной научно-методической конференции. – Армавир, 2016. – С. 64-68.
6. Колягин, Ю. М. Математика : Учебное пособие для 5 классов. Ч. II / Ю. М. Колягин, Л. М. Короткова, Н. В. Савинцева. – М. : Рекорд, 1998. – 256 с.
7. Лында, А. С. Дидактические основы формирования самоконтроля в процессе самостоятельной учебной работы учащихся / А. С. Лында. – М. : Вышняя школа, 1979. – 136 с.
8. Манвелов, С. Г. Формирование самоконтроля у младших подростков при обучении математике : Дис. ... канд. наук / С. Г. Манвелов. – Ереван, 1988.
9. Манвелов, С. Г. Основы проектирования заданий по математике на самостоятельную работу у учащихся V-VI классов : Методическое пособие / С. Г. Манвелов. – Армавир : РИЦ АГПУ, 2005. – 72 с.
10. Манвелов, Н. С. Применение информационных технологий в процессе развития самоконтроля школьников при обучении математике / Н. С. Манвелов // Тенденции и перспективы развития математического образования : Научно-практический сборник. Вып. 1. – Армавир : РИЦ АГПУ, 2004. – С. 105-106.
11. Манвелов, С. Г. Задания по математике на развитие самоконтроля учащихся 5-6 классов : Книга для учителя / С. Г. Манвелов, Н. С. Манвелов. – М. : Просвещение, 2005. – 159 с.
12. Манвелов, С. Г. Конструирование современного урока математики. Книга для учителя / С. Г. Манвелов. – М. : Просвещение, 2002. – 175 с.
13. Стандарт основного общего образования по математике // Математика в школе. – 2004. – № 4. – С. 4-9.

Т.Н. Воронова  
(науч. рук. – ст. преп. Е.Ю. Лещенко),  
г. Лабинск

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ СОВРЕМЕННОГО УРОКА

В современном мире наблюдается взрыв технического прогресса. С каждым годом становится все больше новых и удивительных изобретений. Школы не остались в стороне от этих изменений.

Информационно образовательные технологии в школе становятся все более популярными. При правильном подходе они могут оказать благотворное влияние на учебный процесс.

Приведенные ниже технологические обучающие средства, сегодня должны быть обязательными в каждом классе.

### Интернет

Интернет проник во все сферы нашей жизни. Всемирная паутина дает большие возможности для развития образования: доступ к большому количеству информации, дистанционное обучение. Появление интернета позволило совершать виртуальные путешествия, проникать в тайны науки.

Учителя, использующие Интернет соответствующим образом, активно привлекают своих учеников к новому уровню педагогического общения, которого нельзя было представить себе несколько десятилетий назад.

### Мультимедийный проектор

Подключенный к компьютеру проектор дает возможность учителю продемонстрировать видео, презентации.



Также ученики могут выступать с докладом по определенной теме, с сопровождением мультимедийной презентацией, демонстрируя все через проектор.

Исследования показали, что темп и качество обучения увеличиваются при эффективном использовании такого средства визуализации учебной информации.

### Документ-камера

Документ-камера работает в сочетании с мультимедийным проектором. Документ-камера – особый класс камер, предназначенных для передачи изображений документов (например, оригиналов на бумаге) в виде телевизионного сигнала или в какой-либо другой электронной форме. Вы просто помещаете документ, который вы хотите показать ученикам, под камеру, и он проецируется на экране с помощью мультимедийного проектора. Также можно сделать снимок документа и сохранить его на компьютере для последующего использования или просто использовать живую версию.



### *Интерактивные доски*

Интерактивная доска представляет собой большой сенсорный экран, работающий как часть системы, в которую также входят компьютер и проектор. С помощью проектора изображение рабочего стола компьютера проецируется на поверхность интерактивной доски. С проецируемым на доску изображением можно работать, вносить изменения и пометки.



Иначе можно сказать, что интерактивная доска – школьная доска с новыми технологическими возможностями, которая позволяет использовать разные дидактические ресурсы. Учителя могут создавать привлекательные, интерактивные уроки, используя множество инструментов интерактивной доски.

### *Цифровые фотокамеры*

Цифровой фотоаппарат также является основным инструментом, который можно использовать в образовательных целях. Это снимки различных объектов природы, социально значимые объекты. Работа над проектами и фотоотчёты. Создание своих игровых или документальных фильмов и многое другое.



В заключение хотелось бы пожелать каждой школе иметь такое оснащение из пяти основных инструментов, которые просто необходимы для образовательного процесса в современной школе.

### **Список использованных источников**

1. Козырева, Г. Ф. Разработка интерактивных образовательных ресурсов средствами PREZI / Г. Ф. Козырева // Использование современных информационных технологий в образовании : сборник трудов III Всероссийской заочной научно-методической конференции. – Армавир, 2016. – С. 64-68.
2. Студенчество и его роль в современном обществе : сборник статей / науч. ред. Ю. П. Ветров; отв. ред. Е. А. Плужникова. – Армавир : РИО АГПУ, 2012. – 152 с.

## **ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ЗАВИСИМОСТЬ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КАК ОШИБКА ТЕХНИЧЕСКОГО ПРОГРЕССА**

"idSoftware" в переводе на русский язык данное название, одного из крупнейших производителей компьютерных игр звучит, как "программное обеспечение для подсознания". Мощное воздействие компьютерных игр на поведение и мироощущение людей, сегодня уже ни у кого не вызывает удивления. Для многих подростков, а то и маленьких детей компьютерные игры становятся важнее учебников, а для многих взрослых – интереснее телевизора и книг. Новый вид деятельности: компьютерная игра, возникший в обществе современного человека, сегодня перерос в зависимость – о чем собственно и ведется повествование в данной статье, а также о возможных последствиях запущенного технологического и игрового процесса в частности, о способах преодоления и предупреждения нависшей над современным человеком угрозы развития игромании.

Всего пару десятилетий назад компьютер еще являлся чудом техники, доступным далеко не каждому, а сегодня мы дистанционно запускаем кипячение чайника с помощью современного смартфона. В нынешнем столетии каждому человеку, независимо от возраста и этнического происхождения уже сложно представить свой день без этого универсального устройства – телефона. Здесь, пожалуй, науку стоит похвалить, ведь, нет ничего ужасного в том, что теперь каждый из нас может быть «на связи» со всем миром, с каждым уголком земного шара в любую минуту. Однако отметить стоит, вариативность использования современных «карманных компьютеров», куда можно отнести не мало возможностей: обычный телефонный разговор, отслеживание почтовых отправлений, календарь, органайзер с заметками, прогноз погоды, курсы валют, онлайн магазины и многое другое в одном маленьком карманном устройстве, вмещающем себя даже развлекательные приложения и игры. Что уж тогда говорить о стационарных компьютерах.

Пожалуй, на нашей планете осталось мало людей, которые не знакомы с компьютерными играми, или, по крайней мере не слышали о них от других людей. Специалисты утверждают, что истории развития компьютерной игровой индустрии на сегодняшний день чуть больше полувека – первые из компьютерных игр были созданы в 50-е годы. По определению, компьютерной игрой называется программа, которая служит для организации