**Использование электронных образовательных ресурсов (ЭОР) на уроках в начальной школе.**

В современный век развивающихся технологий, информационного и технического прогресса обучение зачастую все еще остается на уровне устного преподавания с элементами использования мультимедийных средств обучения, которые представляют собой электронные презентации, проектируемые с помощью мультимедийных проекторов.

Однако, развитие технологий на данном этапе образования позволяет использовать более современные и более качественные средства обучения.

«Электронный образовательный ресурс» – этот термин в настоящее время слышал каждый преподаватель. Это то, что требуют от педагога реалии сегодняшнего дня.

Главной целью использования электронных образовательных ресурсов, обеспечивающих изучение любого предмета на уровне начального общего образования, является повышение качества образования и увеличение степени его доступности.

Используя ЭОР учитель может:

* сделать  уроки разнообразнее, ярче, привлекательнее, используя больше наглядности, в т.ч музыку, анимацию, видеоматериалы;
* вместить гораздо больше дидактического материала для объяснения и закрепления темы;
* уменьшить количество времени для проведения контроля и проверки знаний;
* прививать учащимся навыки контроля и самоконтроля.

В своей практике ЭОР я использую наиболее часто на уроках окружающего мира.

Окружающий мир − источник чувств. Постоянно наблюдая явления окружающего мира и находясь во взаимодействии с его предметами и объектами, младший школьник приобретает не только богатый чувственный опыт, но и развивает умения анализировать, устанавливать связи и зависимости, обобщать наблюдаемое и делать выводы − в общем все то, что делает ребенка умнее, сообразительнее, любознательнее. Вместе с тем воспитывается логика мысли, развиваются логически правильная речь и воображение. ЭОР делают уроки красочнее, доступнее и интереснее, что способствует более быстрому пониманию и развитию ребенка.

Первый ресурс, на который хотелось бы обратить внимание это электронные формы учебников. ЭФУ включают в себя аудио, видео фрагменты, фотографии, дополнительную текстовую информацию, интерактивные задания, виртуальные лаборатории. Также учащиеся могут активно работать с текстом: выделять важное, ставить закладки, комментировать. Чаще всего ЭФУ на уроке используются во фронтальном режиме, так как это наиболее возможный и доступный способ (предполагается наличие интерактивной доски и проектора). Условия нашего центра образования позволяют использовать ЭФУ в групповой и индивидуальной работе, так как центр оснащен планшетами и компьютерами.

Также мною активно используются сетевые сервисы Web 2.0. Они позволяют пользователям создавать в сети и использовать информационные ресурсы. Эти сервисы помогают оценить работу учащихся мгновенно. Представлю некоторые из них.

1. LearningApps сервис по созданию интерактивных упражнений. Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе. Для создания таких упражнений на сайте предлагается несколько шаблонов (упражнения на классификацию, тесты с множественным выбором и т. д.). Также на сайте есть и готовые упражнения, которые разделены по учебным линиям.
2. Plickers – это удобное приложение для мгновенной оценки знаний обучающихся прямо на уроке. Провести опрос целого класса можно буквально за полминуты. Все что вам нужно — это распечатанные листыдля каждого ученика в классе и свой телефон или планшет (ученикам он не нужен). Plickers строит диаграммы ответов и позволяет сразу понять, какая часть класса усвоила учебный материал, а кому нужна дополнительная помощь.
3. Canva – это платформа для графического дизайна, подготовки визуальных обучающих материалов (статика, анимация, видео) в формате презентаций, листов с упражнениями, инфографики, интеллект-карт, схем, диаграмм, документальных фильмов, авторских учебников и т.д. с использованием встроенных библиотек иллюстраций, фотографий, видео, шрифтов и графических элементов
4. Cross – сервис по созданию кроссвордов, которые можно активно использовать в образовательной деятельности.
5. Puzzle It! – это игра-головоломка, главной частью которой являются ваши изображения. Вы можете легко и быстро создать головоломку практически из любого изображения, которое находится на вашем компьютере, и потом предоставить его обучающимся, они с удовольствием смогут его собрать.
6. Design QR Code generator – с помощью данного сервиса можно создавать QR code. Технология необходима для мгновенного получения информации. При помощи QR-кода можно закодировать любую информацию необходимую для образовательного процесса.

Сложно представить процесс обучения и без интерактивных платформ. Таких как: UCHi.RU, Фоксфорд, ЯКласс. Они являются лучшими помощниками во время дистанционного обучения.

На многих уроках мною активно используется геймификация. Например, игра Kahoot. Это приложение для образовательных проектов. С его помощью можно создать тест, опрос, учебную игру или устроить марафон знаний. Приложение работает как в настольной версии, так и на смартфонах.

Таким образом, внедрение ЭОР в образовательный процесс не модное увлечение, а веление времени. Подготовка подобных уроков требует еще более тщательной подготовки, чем учебного занятия без мультимедиа. Современный урок не эффективен, если он не имеет под собой технологической основы, если он не спроектирован, не посчитан по всем этапам с четко выверенными дидактическими целями воспитательными развивающими задачами.

**Список использованной литературы.**

1. ГОСТ Р 52653-2006 Информационно-коммуникационные технологии в образовании.
2. Гура В.В. Теоретические основы педагогического проектирования личностно-ориентированных электронных образовательных ресурсов и сред. - Ростов н/Д: Изд-во ЮФУ, 2007. - 320 с.
3. Осин А.В. Электронные образовательные ресурсы нового поколения в вопросах и ответах. - М.: Агентство "Социальный проект", 2007. - 32 с.
4. Шмелева Н.В. Использование информационно-коммуникативных технологий в обучении школьников предмету «Окружающий мир».// Начальная школа – 2010.