Слайд «Введение»

Наш мир с каждым годом всё больше погружается в информационную эпоху.

С каждым годом мы придумываем и создаём всё больше машин, утилит и программ для значительного упрощения нашей повседневной жизни. Всё больше профессий появляется для выполнения информационных услуг (например: создание программ для выполнение задач). Крупные предприятия, вынужденные обращаться за помощью к компьютеру, нанимают людей, которые обучившись на свою специальность умеет хорошо обращаться с машинами. Таких людей зовут, в основном, программистами.

В след за крупными предприятиями в информационную эпоху вступают и другие отрасли экономической среды. Например, образование.

Слайд «Актуальность проекта»

Начальная школа — важнейший этап в процессе общего образования школьника. Ответственность учителя начальных классов в основном была исключительной, но в условиях введения ФГОС НОО она существенно возрастает.  В чём заключается роль учителя начальных классов в переходе школы на работу по новым образовательным стандартам? Самое главное, на мой взгляд, то, что образовательный стандарт нового поколения ставит перед учителем новые цели. Теперь в начальной школе учитель должен научить ребёнка, не только читать, писать и считать, но и привить две группы новых умений. Во-первых, это универсальные учебные действия, составляющие основу умения учиться. Во-вторых, формировать у детей мотивацию к обучению.

Формирование универсальных учебных действий является целенаправленным, системным процессом, который реализуется через все предметные области и внеурочную деятельность. Каждый учебный предмет в зависимости от предметного содержания и способов организации учебной деятельности, учащихся раскрывает определенные возможности для формирования универсальных учебных действий.

Далее я остановлюсь на возможностях формирования универсальных учебных действий на уроках математики в 1-3 классов при использовании математических тренажеров.

Слайд «Речь»

Уважаемые члены комиссии, представляю вашему вниманию проектную работу, посвящённую разработке математического тренажёра «Научись Считать». В начальных классах детям необходимо закреплять свои знания в области математики и поэтому я решил создать программное приложение, в котором дети всегда могли бы прорешивать достаточное кол-во примеров разной сложности и разных типов для доведения своих математических навыков до автоматизма.

Целью данной работы является разработка генератора случайных чисел, которые автоматический складываются в примеры, и оценивает ответы которые были даны ребёнком.

Необходимость написания этой программы вышла потому что моя младшая сестра учиться в младших классах и плохо умеет считать. Моя мама увидев то что у меня не было темы, предложила мне написать математический тренажёр.

Так как примеры иногда искать нет времени я сделал программу которая генерирует 10 случайных примеров. Сложность и тип примеров можно настраивать в программном меню.

Из выше сказанного мы можем определить задачи создания данной программы:

1. Путём автоматизаций генераций помочь детям и родителям сэкономить время для поиска примеров
2. С помощью настроек в программном меню дать возможность пользователю самому регулировать сложность и тип генерируемых примеров
3. С помощь системы оценивания программы указывать на ошибки ребёнка в тех или иных примерах.
4. Удобный и простой интерфейс не позволяет детям запутаться в использований программы.

Функциями программы являются:

1. Основываясь на заданных настройках в программном меню генерировать 10 случайных примеров.
2. При вводе ответа показывать правильный он или нет.
3. После решений всех примеров, основываясь на количествах ошибок, показывать соответствующую оценку
4. Иметь бесконечные варианты генераций примеров.

При выборе программного языка я руководствовался следящими принципами:

1. Язык должен быть понятен для меня, и быть лёгким в написаний команд.
2. Иметь доступ к созданиям форм, объектов с доступом кода к ним.
3. Язык должен иметь возможность создания исполнимого файла.
4. Язык должен так же иметь процесс декомпиляции.

В итоге мой выбор пал на интегрированную среду разработки ПО **Microsoft Visual Basiс**.