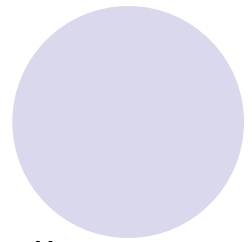
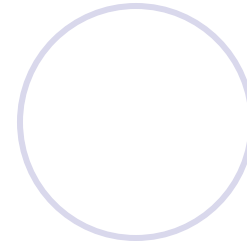
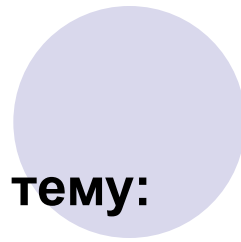


Работа на тему:



«Использование системы интерактивных мультимедийных заданий для активизации познавательной деятельности учащихся с ОВЗ на уроках ИиИКТ в 5 классе»



«Информационно-коммуникационные технологии в образовании детей с ограниченными возможностями здоровья»

**Выполнила:
Гусарова Евгения Александровна,
учитель ИиИКТ МБУ «Школа № 93»**

Аннотация



- Специфика контингента обучающихся
- Ученики 5 класса, класс интегрированного обучения. В классе обучаются дети с ОВЗ вместе с обычными детьми
- Характеристика мультимедийного дидактического комплекса
- Мультимедийный дидактический комплекс разработан для учеников интегрированного 6 класса, применяется на уроках математики и информатики в разделе «Делимость натуральных чисел».
- Тема: «устройства ввода вывода информации»

Актуальность темы

Сегодняшний день немыслим без использования информационно-коммуникационных технологий: поиск информации, создание рисунков и презентаций, выполнение проектов, - во всем может прийти на помощь компьютер. При этом **компьютер уравнивает возможности всех: и учителей, и учеников, и лиц с ограниченными возможностями здоровья, и тех, у кого никаких ограничений нет.** Компьютерные технологии помогают преодолевать любые барьеры и расстояния.

Использование системы интерактивных мультимедийных заданий для активизации познавательной деятельности учащихся с ОВЗ актуально практически для всех учебных предметов, если же говорить об уроках математики и информатики, то это жизненная необходимость.

Выявленные противоречия, профессиональная проблема

В МБУ №93 в интегрированных классах обучаются дети с задержкой психического развития, самыми распространенными нарушениями в регуляторном компоненте деятельности являются:

- недостаточность внимания;
- незрелость мотивационной сферы;
- общая познавательная пассивность;
- сниженный самоконтроль;

Соответственно, педагогическая проблема, которой посвящена данная работа - низкая познавательная активность детей с ОВЗ, но образовательного результата необходимо достигать со всеми учениками.

Пути решения проблемы средствами ИКТ



мультимедийные презентационные технологии позволяют превратить презентацию в увлекательный способ вовлечения учащихся в образовательную деятельность;

поддерживать компоненты внимания учащихся с ОВЗ на достаточно высоком уровне на протяжении урока;

увеличить объем выполненных заданий при изучении нового материала и его закреплении, применении знаний на практике;

актуализировать знания учащихся при повторении и обобщении изученного материала;

Незаменимы на этапе контроля знаний и умений учащихся, объяснения или проверки домашнего задания, организации самостоятельной работы учащихся;

Все это и способствует повышению качества обучения и достижению образовательного результата не только с обычными учениками, но и с теми, у кого особые образовательные потребности.

Прогнозируемый результат -

РАЗВИТИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ИНФОРМАТИКЕ КАК ФОРМЕ ОПИСАНИЯ И МЕТОДЕ ПОЗНАНИЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ, СОЗДАНИЕ УСЛОВИЙ ДЛЯ ПРИОБРЕТЕНИЯ ПЕРВОНАЧАЛЬНОГО ОПЫТА ИНФОРМАЦИОННОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ;
ФОРМИРОВАНИЕ ОБЩИХ СПОСОБОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРНЫХ ДЛЯ ИНФОРМАТИКИ И ЯВЛЯЮЩИХСЯ ОСНОВОЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ, ЗНАЧИМЫХ ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ СФЕР ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ;

ОБУЧАЮЩИЙСЯ НАУЧИТСЯ: ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОНЯТИЯ :

- УСТРОЙСТВА ВОДА, ВЫВОДА ИНФОРМАЦИИ,
- ПРИМЕНЯТЬ НОВЫЕ ТЕРМИНЫ
- СОПОСТАВЛЯТЬ
- ВЫБИРАТЬ СООТНОШЕНИЕ

ОБУЧАЮЩИЙСЯ ПОЛУЧИТ ВОЗМОЖНОСТЬ НАУЧИТЬСЯ:

- СРАВНИВАТЬ ПОЛУЧЕННЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ
- ПРОВОДИТЬ АНАЛОГИИ
- КЛАССИФИЦИРОВАТЬ, ОБОБЩАТЬ МАТЕРИАЛ
- ВЫСКАЗЫВАТЬ СУЖДЕНИЯ



Структура

- ИНТЕРАКТИВНОЕ ЗАДАНИЕ НА СООТВЕТСТВИЕ
- ЗАДАНИЕ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
- ЗАДАНИЕ – 4Й ЛИШНИЙ
- Тест
- Игра
- Интерактивные задания в программе Hot Potatoes

Устройства работы с информацией

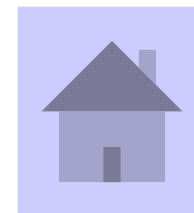
ВВОДА



ВЫВОДА



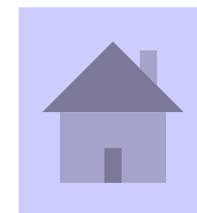
Этот слайд использует макрос Drag and Drop, созданный hw@lemitec.de



Выберите устройства, предназначенные для ввода информации в ПК.



Задание – 4й лишний



Один школьный учитель заявил, что его сын целый день сидит за компьютером и катает по столу коробочку с двумя кнопками, но не мышшь ?



1. пульт

2. трекбол

3. джойстик



Спасибо за внимание!

