Краевое государственное казенное специальное (коррекционное) образовательное учреждение для обучающихся, воспитанников с ограниченными возможностями здоровья «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа VIII вида № 3»

Школьное методическое объединение старших классов

Доклад на тему самообразования

«Создание интерактивных ЭОР с использованием программы MS Powerpoint»

Подготовил: учитель информатики

Никулин Иван Юрьевич

Руководитель ШМО: Кухтина А.Л.

Комсомольск-на-Амуре

2014

**Актуальность темы исследования**

«Традиционная парадигма образования как «наукоучения» упорно отстаивала и отстаивает знание центрированный подход: чем более обширные, глубокие, прочные, системные знания образование преподносит человеку, тем интенсивнее обогащается его интеллект, тем шире возможности человека включиться в социальное целое и занять значимую социально- профессиональную нишу». (Л. Н. Куликова Гуманизация образования и саморазвитие личности Хабаровск, 2001.). Подобный подход не способствует волевой саморегуляции обучающихся, их саморазвитию, ведь именно на уроке ребенок определяет свое собственное отношение к образованию – простую адаптацию с избеганием учебной деятельности или ответственное овладение им как собственной деятельностью. Традиционная система обучения сдерживает активность учащихся, которые пассивно воспринимают материал, даваемый учителем, ждут пока он их спросит, не спешат браться за трудные задания. Навыки, необходимые для перехода к самообразованию – целеполагание, критичность мышления – оказываются у них не сформированными в должной мере.

Понимание цели образования как активизации и организации духовно - нравственного развития личности учащихся определяет использование иной системы обучения. Технологии активного обучения строятся на принципах предоставления права на свободную интерпретацию изучаемого, права на ошибку, предоставления выбора видов познавательной деятельности, возможностей для самореализации, проявления личностной спонтанности и креативности в педагогическом процессе. Использование активных методов обучения вызывает пробуждение интуиции, снимает внутреннюю вялость, апатию, индифферент­ность по отношению к изучаемому, к самому процессу изучения, воспитывает и укрепляет са­мостоятельность учащегося.

Подобный подход требует перестройки методов предъявления учебного материала – от линейного к интерактивному. Интерактивное обучение предполагает частичную или полную самостоятельность целеполагания: по расширению содержания изучаемого, по распределению изучения во времени, а в дальнейшем - по самостоятельному определению проблем для дополнительного изучения, для практического применения знаний, для экспериментирования и др.; самостоятельность контроля и рефлексии с целью создания у учащихся системы внутренних регуляторов, выявления резервов самосовершенствования.

В качестве темы моего самообразования были избраны некоторые практикоориентированные подходы к перестройке электронных образовательных ресурсов (ЭОР) с вышеуказанных позиций, принципов интерактивности обучения. Интерактивность применительно к ЭОР, создаваемым с использованием программы MS Powerpoint (презентациям), означает уход от линейной структуры предъявления материала, предоставление информационно-коммуникационной системе способности реагировать на действия пользователя.

**Этапы урока, подходящие для использования интерактивных ЭОР**

* Этап целеполагания (проблемный вопрос, загадка)
* Объяснение нового материала учителем (помощь в объяснении материала, наглядность)
* Закрепление материала учениками (задания на классификацию, сортировку, вставку недостающего, тестирование)
* Рефлексия

**Интерактивные возможности Powerpoint**

1. *Ведение записей поверх выводимого изображения разными типами линий*

* вписывать пропущенное,
* устанавливать соответствие, отмечать нужное (или, наоборот, лишнее), ранжировать

Реализуется при помощи стилуса и аппаратных кнопок интерактивной доски; интерактивной доски ивстроенного в Powerpoint инструмента Перо (задержать стилус/палец на месте, вызываем меню дополнительных функций, и там выбираем Указатель – Перо); проектора и белой маркерной доски

1. *Гиперссылки*

* Нелинейный показ учебного материала

1. *Триггеры*

* нелинейные визуальные эффекты и анимация объектов – для выделения главного, вывода дополнительной информации
* тестирование

1. *Технология перетаскивания.*

* временно скрывать объекты
* устанавливать соответствие, сортировать, классифицировать, выстраивать последовательности, выделятьнужное/лишнее
* производить тестирование

1. *Интерактивные модели*

* готовые динамические объекты в формате .swf