**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ С ОВЗ**

*«Скажи мне - и я забуду; покажи мне - и я запомню;*

*дай сделать - и я пойму».*

Китайская притча

 Состояние современного образования и тенденции развития общества требуют новых системно организующих подходов к развитию образовательной среды. Для достижения успеха уже недостаточно академических знаний и умений критически мыслить, а необходима некоторая техническая квалификация. В процессе модернизации российского образования, информатизация образования выделяется в качестве одного из приоритетов, что характеризуется тенденцией перехода от традиционных форм обучения к инновационным. Одной из проблем является поиск новых форм получения знаний, среди которых можно выделить интерактивные формы и средства, как новый способ реализации образовательного процесса, перехода от репродуктивной к активной парадигме освоения знаний.

 Актуализация опорных знаний, которая используется при традиционном обучении, по отношению к ученикам с ограниченными возможностями здоровья имеет особенность, заключающуюся в том, что повторение осуществляется на протяжении длительного периода учебного времени. У обучающихся с ОВЗ эффективность и качество умственной деятельности повышается при применении наглядных средств обучения. Разумное их использование играет важную роль в развитии наблюдательности, внимания, речи, мышления детей. Педагогические технологии на основе эффективности управления и организации учебного процесса создают условия и возможности для использования некоторых форм интерактивного обучения – обучения, основанного на общении и взаимодействии на уроках. Богатейшие возможности для этого представляют современные информационные компьютерные технологии. Учителю и ученикам недостаточно использования презентации просто как иллюстрации к объяснению материала. Эффективнее всего использование на уроках интерактивных презентаций, которые делают учеников не пассивными слушателями и зрителями, а активными участниками урока.

 Можно научиться создавать подобные интерактивные игры, задания, тренажеры в знакомой программе PowerPoint. В ходе длительных путешествий по сайтам мне удалось найти замечательный инструмент необычного использования традиционной презентации, который помогает значительно расширить образовательные возможности этого офисного приложения.

Использование гиперссылок и кнопок-триггеров в программе PowerPoint значительно расширяет возможности ее использования для интерактивной доски. Но у нас не было возможности перемещать объекты, расположенные на слайде. Этот недостаток помогает исправить Drag-and-Drop. Для этого необходим готовый шаблон презентации с встроенным макросом Drag-аnd-Drop, немного фантазии и эта инструкция (на основе шаблона с макросом Drag-аnd-Drop, созданного hw@lemitec.de, ).

Инструкция по работе с шаблоном Drag-and-Drop.

 Сначала необходимо его скачать. Шаблон представляет собой пустой слайд с прописанным макросом. Скачиваем, открываем. Если появилось окно «Предупреждение системы безопасности», то жмем кнопку «Не отключать макросы». Если окно не появилось или тест не работает, то надо изменить настройки безопасности программы, чтобы программа разрешила нам использование макроса. Для 2003 Office: *Сервис – Макрос – Безопасность – устанавливаем флажок на «Средняя».* Теперь программа будет спрашивать нашего разрешения на использование макросов. Для 2007 Office: *Office -Параметры PowerPoint - Центр управления безопасности.* В блоке Параметры макросов рекомендуется установить режим *«Отключить все макросы с уведомлением»*. В режиме «*Отключить все макросы с уведомлением»* при открытии файла с макросами появляется сообщение с кнопкой позволяющей разрешить применение макросов. Закрываем презентацию, сохранив изменения, и открываем заново. Для использования модуля в новой презентации к уроку, необходимо сохранить данную презентацию с новым названием: *Файл – Сохранить как… - изменить название и, если нужно, папку - Сохранить.*

 Теперь начинаем работу с уже готовым макросом. Вы сможете работать с ним как за компьютером с помощью мыши, так и у интерактивной доски с помощью стилуса или просто руки в зависимости от типа ИД. Для перемещения объекта нужно по нему просто щелкнуть левой кнопкой («прихватывать» нет необходимости) и «тащить», куда нужно. Второй щелчок позволяет объект «отпустить». Для того чтобы добиться такого эффекта, необходимо произвести следующие манипуляции. Разместите на слайдах объекты, которые вы хотите свободно перемещать во время показа. В PowerPoint-2003 щелкнуть по нужному объекту правой кнопкой, в появившемся меню выбрать *«Настройка действия»*. Далее, в открывшемся окне выставляем флажок активации макроса Drag-аnd-Drop. В PowerPoint-2007 алгоритм подключения макроса следующий: в главном меню выполнить следующие шаги: *Вставка - Действие*. Далее также выставляем флажок активации макроса. В режиме просмотра проверяем. Щелкаем курсором по объекту, вид курсора меняется на ручку. Двигаем курсором в нужное место и щелкаем еще раз. После создания слайда с макросами отмените для этого слайда переход по щелчку, чтобы случайный щелчок мимо не увел вас со слайда.

 Сохраняйте презентацию после каждых изменений, внесенных вами при её создании. Но после работына уроке или просмотра презентации не сохраняйте изменения, так как сохранится новое положение объектов после перемещения их во время показа.

 Вы также можете закрепить начальное и конечное положение курсора. При этом объект будет перемещаться только в заданное вами место, если объект будет перемещен в другую область, то он не закрепится и вернется на исходную точку. Работа производится во время показа презентации.

 С этим макросом можно создавать простые пазлы, мозаики, выкладывать фигуры из геометрических объектов и т. д. С помощью определённых кнопок во время показа презентации можно повернуть фигуру вокруг оси, увеличить или уменьшить объект. Также на объект, полученный с помощью «Панели рисования» (например, прямоугольник, овал и т.д.), можно поместить любой текст или формулу для вычислений и автоматическиполучить результат.

 Педагогу следует избегать в стиле преподавания традиционности, будничности, монотонности, отрыва от личного опыта ребёнка. Данная форма позволяет представить учебный материал как систему ярких опорных образов, что позволяет облегчить запоминание и усвоение изучаемого материала. Подача учебного материала в виде презентации с использованием макроса Drag-аnd-Drop сокращает время обучения, высвобождает ресурсы здоровья детей. Учеников привлекает новизна проведения таких моментов на уроке, вызывает интерес. Подобные уроки помогают решить следующие дидактические задачи:

* усвоить базовые знания по предмету;
* систематизировать усвоенные знания;
* сформировать навыки самоконтроля;
* сформировать мотивацию к учению в целом и к определённому предмету в частности.

 На уроках следует осуществлять индивидуальный подход к каждому ребенку с учетом его психического и физического развития. Упражнения базируются на логической системе учебного предмета и межпредметных связей, составляются таким образом, чтобы умственные действия, совершаемые учеником, соответствовали характеру материала и, чтобы выполнение заданий способствовало формированию различных познавательных действий, особенно мыслительных.

 Интерактивное обучение - это специальная форма организации познавательной деятельности. Она имеет в виду вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей - создание комфортных условий обучения, то есть условий, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения. Суть интерактивного обучения состоит в такой организации учебного процесса, при которой практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлектировать по поводу того, что они знают и думают.

Учителю необходимо помнить:

- Прежде, чем объяснить, надо заинтересовать ребенка.

- Прежде, чем заставить действовать, надо его подготовить к действию.

- Прежде, чем сообщить что-нибудь новое, надо сделать так, чтобы ребенок ожидал новое.