**Использование авторских интерактивных заданий на уроках биологии**

Компьютерные средства обучения называют интерактивными, так как они обладают способностью «откликаться» на действия учащихся и учителя, «вступать» с ними в диалог, что и составляет главную особенность методик компьютерного обучения.

Использование новых информационных технологий в преподавании биологии является одним из важнейших актуальных аспектов совершенствования и оптимизации учебного процесса, обогащения арсенала методических средств и приёмов, позволяющих разнообразить формы работы и сделать уроки интересными и запоминающимися для учащихся.

Работа учителя в компьютерной технологии включает функцию подготовки компонентов информационной среды (в данном случае интерактивные задания), связь их с предметным содержанием учебного предмета; индивидуального наблюдения за учащимися, оказание индивидуальной помощи, индивидуальный «человеческий» контакт с учащимися; достигаются идеальные варианты индивидуального обучения, использующие визуальные и слуховые образы.

В любой момент возможна коррекция учителем процесса обучения, что говорит о диалоговом характере обучения. Оптимально сочетаются индивидуальная и групповая работа с учащимися, возможность организовать моментальную обратную связь «ученик – учитель», поддерживается у учащихся состояние психологического комфорта при общении с компьютером/интерактивной доской.

Правильное определение дидактических задач и интерактивность заданий приносят определенно положительный результат.

Предлагаемый интерактивный ЭОР нацелен на решение определенной учебной задачи – нестандартная форма проверки и коррекции знаний учащихся. Включает в себя 5 различных видов самостоятельно разработанных модулей (интерактивных заданий) по биологии разной степени сложности для 7 класса VIII вида коррекционных школ к урокам раздела «Общее знакомство с цветковыми растениями» с учётом психофизических и возрастных особенностей учащихся. С этой целью предусмотрено:

* достаточное количество интерактивных заданий для усвоения и повторения учебного материала;
* включение изучаемого материала в различные виды заданий;
* рациональное использование иллюстрированного материала;
* включение заданий разного вида сложности для самостоятельного (индивидуального) выполнения.

Методическая разработка имеет практическую и коррекционную направленность.

Практическая направленность методической разработки заключается, прежде всего, в том, что все, что изучается на уроках биологии, необходимо умственно отсталым детям в их практической жизни. Кроме того, все знания и навыки они получают практическим путём в процессе упражнений. Методическая разработка содержит материал, который поможет учащимся достичь того уровня общеобразовательных знаний и умений, который необходим им для социальной адаптации.

Коррекционная направленность заключается в использовании специфических методов и приёмов обучения с целью исправления психофизических недостатков умственно отсталых школьников с опорой на их сохранные возможности.

Данная разработка может использоваться на различных этапах процесса обучения: при закреплении, повторении, контроле ЗУН индивидуально (нетбуки), работая со всем классом (интерактивная доска).

Дидактическая функция данной разработки заключается в:

* повышении и стимулировании интереса учащихся к изучению предмета биологии благодаря мультимедийным технологиям;
* активизации мыслительной деятельности и эффективности усвоения материала благодаря интерактивности.

Интерактивные задания повышают не только познавательный интерес у учеников к предмету, но и влияют на регулирование эмоционального фона урока, что тоже немаловажно для учащихся с нарушением интеллекта.

Ребусы помогают ученикам мыслить нестандартно, развивать интуицию, анализировать и конструировать собственные алгоритмы познавательного поиска. Дидактическая игра – один из важнейших элементов современной педагогики. Использование мультимедиа помогает сделать эти игры более динамичными, разнообразными.

В авторской разработке используется гипертекстовая технология (нелинейность представления информации).

В заданиях используются различные приёмы медиадидактики: отражение объекта, сенсорная экранная клавиатура, шторка, перетаскивание объектов drag and drop и др. Технология drag-and-drop (в переводе с английского означает буквально тащи-и-бросай) эффективное средство визуализации мышления, усиления познавательной активности учащихся при различных формах обучения.

Использование интерактивных заданий с различными приёмами занимательности на уроках биологии обеспечивает более сильное воздействие при восприятии, чем это можно ожидать от смысловой текстовой информации и, несомненно, влияет на состояние успеха для каждого ученика, вселяет в него уверенность, устраняет страх, формирует адекватную самооценку, навыки самоконтроля и развивает мыслительную деятельность, корригирует недостатки психофизического развития, является мощным средством формирования полноценной личности умственно отсталых школьников.

**Содержание методической разработки**

1. Дидактическая интерактивная игра «Цветочный калейдоскоп» к уроку по теме «Цветок»;
2. интерактивное задание «Цветочный шифроград» к уроку по теме «Соцветия»;
3. интерактивные ребусы к уроку по теме «Строение цветка»;
4. интерактивные задания к уроку по теме «Плоды. Разнообразие плодов»;
5. интерактивное задание «Биологическая раскраска» к уроку по теме «Строение растения».

Для использования данной методической разработки необходимо следующее оборудование и программное обеспечение: интерактивная доска Panasonic elit Panaboard, ПО elit Panaboard book, elite Panaboard software, мультимедийная установка, ПК, программа PowerPoint, Интернет.

Каждое из предложенных заданий ЭОР может использоваться как самостоятельная дидактическая единица, направленная на решение конкретного образовательного результата.

Применение электронных образовательных ресурсов обеспечивает единый стандарт знаний для всех учащихся. Практическая значимость методической разработки обусловлена направленностью на моментальную обратную связь, возможностью выстраивания индивидуальной образовательной траектории в информационной среде электронного образовательного ресурса.

Интерактивные доски позволяют учителю создавать простые и быстрые поправки в имеющемся методическом материале прямо на уроке, во время объяснения материала, адаптируя его под конкретную аудиторию, под конкретные задачи, поставленные на уроке.

Интерактивность в образовании – это педагогическое взаимодействие: реактивное, активное, обоюдное. Внедрение в учебный процесс современных информационных компьютерных технологий обеспечивает единство образовательных, развивающих и воспитательных функций обучения. Основная образовательная ценность информационных технологий в том, что они позволяют создать неизмеримо более яркую мультисенсорную интерактивную среду обучения с почти неограниченными потенциальными возможностями, оказывающимися в распоряжении и учителя, и ученика. Использование этих технологий на уроках биологии позволяет мне, как учителю, быть в курсе последних тенденций развития педагогической науки, повысить свой профессиональный уровень.