



**ОСОБЫЕ ПОТРЕБНОСТИ –  
ОСОБЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ:  
ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПРИЕМЫ  
В ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ С ОВЗ**



**Учитель истории и обществознания МАЙНОВА ВЕРОНИКА ЮРЬЕВНА**

## Концепция деятельности тьютора



В настоящее время, чтобы организовать образовательное пространство для учащихся с ограниченными возможностями здоровья, внедряется вариант образовательной инклюзии. Введение тьюторства в условиях инклюзивного образования способствует максимальной индивидуализации учебного процесса, социально-психологической адаптации детей с ограниченными возможностями здоровья.

**Инклюзивное образование** - обеспечение равного доступа к образованию для всех обучающихся с учетом разнообразия особых образовательных потребностей и индивидуальных возможностей.

**Тьютор** (англ. *tutor* – наставник, опекун; лат. *tueor* – наблюдаю, забочусь) - специалист, который организует условия для успешного включения ребенка с ОВЗ в образовательную и социальную среду образовательной организации.





# Образовательная среда

## ТЕОРИЯ

- это системно образованное пространство, в котором реализуется взаимодействие субъектов образовательного процесса с внешней средой, в результате чего раскрываются индивидуальные черты личности учащегося

## для детей с ОВЗ

- Методические материалы, пособия (в том числе карточки, аудио- и видеофайлы и другие электронные материалы и т.п)
- Адаптированная программа (проекты, учебно-методический комплекс)
- Индивидуальный учебный план



# Информатизация образования

## ТЕОРИЯ

Процесс обеспечения  
сферы образования  
методологией и практикой  
разработки и оптимального  
использования  
современных  
информационных  
технологий

## ПРАКТИКА

Процесс,  
направленный на  
реализацию замысла  
повышения качества  
содержания образования



Дети с ОВЗ – это дети с особыми образовательными потребностями

**Цель специального образования** - введение в культуру ребенка,  
по разным причинам выпадающего из нее



# ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Слово «ИНТЕРАКТИВ» (англ. interact (inter - взаимный, act - действовать). Интерактивный означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком)

**ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ** – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие

**ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ** способствует не только повышению качества знаний, но и повышению работоспособности, активности учащихся. Ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную самостоятельность, что и делает продуктивным сам процесс обучения

**ЦЕЛЬ** интерактивного обучения состоит не только в том, чтобы дать знания и навыки, но и в том, чтобы создать базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится





**Интерактивная доска** - это сенсорный экран, работающий как часть системы, в которую входит компьютер и проектор, который является удобным инструментом в организации учебного процесса

# ИНТЕРАКТИВНАЯ ДОСКА



# Цифровая образовательная среда

Quizlet

## Пять способов начала работы с Quizlet

### 1) Находите учебные материалы

Выполняйте поиск по уже созданным модулям и используйте их на своих уроках.

### 2) Создавайте свои учебные модули

Добавляйте свои термины, изображения и аудио в модули и делитесь ими с учениками.

### 3) Играйте в Quizlet Live

Выбирайте модули, запускайте игру и вовлекайте в нее всех учеников.





Quizlet

Главная Ваша библиотека

Создать

Подписаться на Quizlet для учителей

Поиск

Назад

Карточки

ПРОГРЕСС 6/15

▶ Воспроизвести

✕ Перемешать

☰ Параметры



Афина

✎ 🔊 ★

Ads by Google  
Stop seeing this ad  
Why this ad? ⓘ

Quizlet

Главная Ваша библиотека

Создать

Подписаться на Quizlet для учителей

Поиск



# история, Древняя Греция

ИЗУЧАТЬ

- Карточки
- Заучивание
- Письмо
- Правописание
- Тест

ИГРАТЬ

- Подбор ★ 20 сек
- Гравитация
- Live



Зевс

Navigation controls: back, 1/15, forward, keyboard, full screen



お名前.com

Объявление скрыто **criteo**

Пожаловаться на объявление

Ad choices

Удалить рекламу  
Всего 295,42 €/месяц



Создать Уч. Задание

Повисить

mainova2

# Мои учебные задания


+ Новая папка

Корзина

Поиск моих учебных заданий



Упорядочить по: Имя Изменена Последний раз игралась




**Греческие мифы**  
Анаграмма  
Открытое ▶ 12



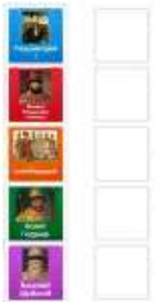
**Древний Египет**  
Анаграмма  
Открытое ▶ 4

**Годунов царь Борис**

**Смутное время**  
Распутать  
Частное



**Древняя Греция, карта**  
Диаграмма с этикетками  
Открытое ▶ 17 ❤️ 1



**Правители в период смут.**  
Сопоставление  
Частное





**Сопоставление**

# Греческие мифы

Перетащите каждое ключевое слово к его определению.

Переключить шаблон

ИНТЕРАКТИВНЫЙ

- Анаграмма
- Сопоставление
- Найти пару
- Викторина
- Викторина "Игров..."

[Показать все](#)

Греческие мифы

Поделиться

от Mainova2014

# Цифровая образовательная среда

Learnis



The screenshot shows the Learnis website homepage. At the top left is the Learnis logo (a lightbulb in a circle) and the name "Learnis". To the right are navigation links: "Продукты", "Как пользоваться", "Контакты", and "Войти →". Below the navigation is a yellow "NEW" badge followed by "Сертификат игропедагога! &gt;". The main heading is "Образовательная платформа Learnis" in large white text. Below it is the text "Создайте учебные веб-квесты, викторины и интеллектуальные онлайн-игры всего за несколько минут". There are two buttons: a yellow "Создать новую" and a dark green "Войти в созданную". On the right side, there are illustrations of a laptop showing a classroom scene, a smartphone with "ОТВЕТИТЬ" on the screen, and a tablet displaying a quiz question "Какую тему выберем?" with several options and a "Старт!" button.



Learnis

[Продукты](#)

[Как пользоваться](#)

[Контакты](#)

[Тарифы](#)

[Профиль](#)

# Веб-квесты

Создавайте квест-комнаты, из которых игрокам нужно выбраться, решая образовательные задачи



# Выберите квест-комнату



**Бомбическая комната**

3 задания  

Создать



**Комната с окном**

3 задания  

Создать



**Зеленая комната**

3 задания  

Создать



# Квеста

Создавайте квест-комнаты, из которых игрокам нужно выбраться, решая образовательные задачи



## Древняя Греция

ЗАГРУЗКА ЗАДАНИЙ    ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА



## Вариант #1 ^

УДАЛИТЬ

Данные сохраняются автоматически

01



Нажмите и загрузите  
или перетащите сюда  
графический файл

02



03



04




Данные сохраняются автоматически

01



**Задание №1**



Назовите название полуострова в Европе, на котором более 3 тысяч лет назад жили греческие племена?

- 1. Балканский
- 2. Скандинавский
- 3. Апеннинский


УДАЛИТЬ

02



**Задание №2**

На какой части территории страны грески назвали Каллис?



УДАЛИТЬ



**Задание №5**

Как назвали свою страну древние греки?

1. Атланта 2. Греция 3. Афины



УДАЛИТЬ



Введите код от двери\*

1311



Добавить еще один новый вариант

# Древняя Греция

ЗАГРУЗКА ЗАДАНИЙ

ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА

## Параметры:

Запрашивать имена участников

Номер: 125873

Прямая ссылка: <https://www.Learnis.ru/125873/>



Вы можете получить **сертификат**, подтверждающий создание цифрового ресурса на платформе Learnis!

Предварительный просмотр:

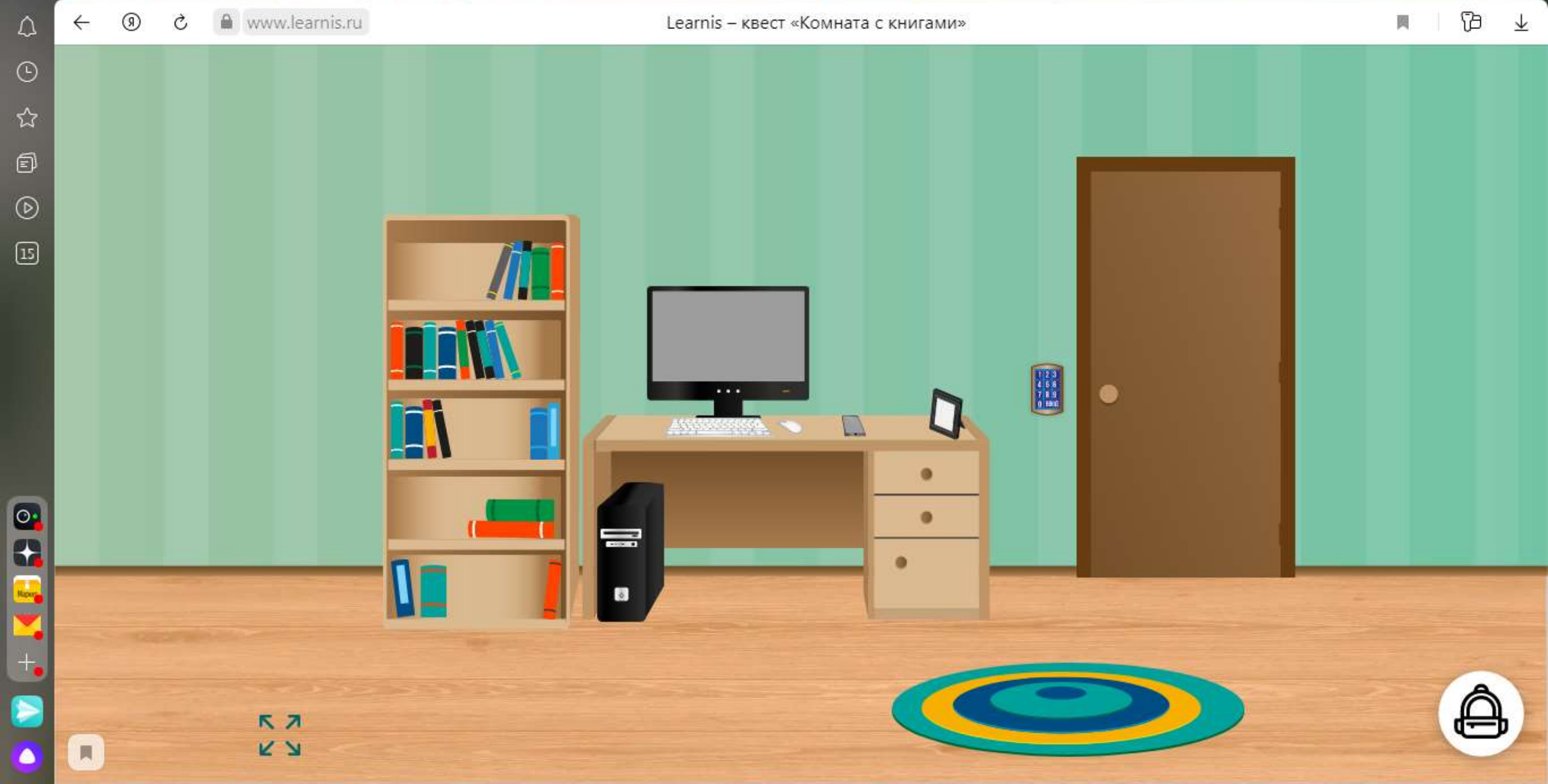
# Образовательная платформа Learnis

Создайте учебные веб-квесты, викторины и интеллектуальные онлайн-игры всего за несколько минут

Создать новую

Войти в созданную







# Замок с кодом

1311

**ВВЕСТИ**



# ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПЕДАГОГАМ

1. Принимать ребенка таким, какой он есть.
2. Как можно чаще общаться с ребенком.
3. Избегать переутомления.
4. Использовать упражнения на релаксацию.
5. Не сравнивать ребенка с окружающими.
6. Поощрять ребенка сразу же, не откладывая на будущее.
7. Способствовать повышению его самооценки, но хвалить ребёнка, он должен знать за что.
8. Обращаться к ребенку по имени.
9. Не предъявлять ребенку повышенных требований.
10. Старайтесь делать замечания как можно реже.
11. Оставаться спокойным в любой ситуации

КОГДА ТЕБЕ ПОКАЖЕТСЯ,  
ЧТО ЦЕЛЬ НЕДОСТИЖИМА,  
НЕ ИЗМЕНЯЙ ЦЕЛЬ –  
ИЗМЕНЯЙ ПЛАН  
ДЕЙСТВИЙ.

---

Конфуций

ЦИТАТА ДНЯ



# МЫ РАЗНЫЕ, НО МЫ ВМЕСТЕ!



КАЖДЫЙ РЕБЕНОК ОСОБЕННЫЙ, **ВСЕ ДЕТИ РАВНЫЕ**