



КУРСОВ ПРОЕКТ
ПО
ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ В
ОБУЧЕНИЕТО НА ДЕЦА СЪС СОП
НА ТЕМА:
ГРАМАТИКА

Изготвил:
Мартин Бялов
Фак. №: 50438
Специалност:
Математика и информатика 5 курс, задочно

София

2022

Съдържание:

- 1. Анализ на аудиторията;**
- 2. Анализ на потребностите;**
- 3. Обучителен проблем;**
- 4. Структура на образователния ресурс;**
- 5. Изисквания за достъпност;**
- 6. Тема на интерактивния образователен ресурс;**
- 7. Анализ на задачата;**
- 8. Подбор на учебно съдържание;**
- 9. Задачи и дейности.**

1. Анализ на аудиторията

Потребителска група – деца/ученици с физически (двигателни) увреждания.

Основни характеристики:

- наличие на примитивни двигателни модели;
- нарушение на мускулния тонус;
- неволеви движения;
- координационни нарушения;
- перцептивни увреждания;

2. Анализ на потребностите

Образователни потребности:

- адаптиране на работното място на ученика;
- удължаване на работното време при писане/работа с компютър;
- индивидуален подход;

3. Обучителен проблем

Общи проблеми, породени от съответния тип увреждане:

- проблеми с грубите моторни умения:
 - недостатъчен баланс;
 - нестабилна поза и бърза умаяемост;
 - тремавост;
 - недостатъчен баланс;
 - нестръчност;
 - преувеличени спомагателни движения;
- проблеми с фините моторни умения:
 - недостатъчно добра координация при дейности изискващи действие на двете ръце;
 - ограничени манипулативни двигателни умения;

- основни обучителни проблеми:
 - дисграфия (невъзможност за учене, поради нарушения в уменията за писане);
 - диспраксия (нарушена способност за организиране и насочване на съзнателно движение).

Когато говорим за провеждане на компютърно обучение, компютърът може да се разглежда в два аспекта – като цел на обучението и като средство за обучение [1]. И в двата случая в контекста на обучението на деца/ученици със СОП, подходът към запознаване с компютърната система и овладяването на работата с нея е специализиран (специален подход). Тук ще се фокусираме върху използването на компютъра, като средство за обучение и необходимостта от специализиране на учебното съдържание.

- проблеми с достъпността на компютърната система и учебното съдържание:
 - липса на интерактивни примери (софтуер) изискващи активната работа на деца/ученици със СОП при работата с компютър.

Обучителен проблем, който ще решава интерактивният образователен ресурс:

- моментна проблемна ситуация:

В конкретният случай с БЕЛ, проблемът с писмената неграмотност породен от невъзможността за упражняване на правилата на речта поради двигателни увреждания, може да бъде решен с помощта на интерактивно обучение. Липсата на знания за граматичните норми неимоверно води (пряко и косвено) до трудности в изграждането на ключови компетентности, като общуване на майчин език, общуване на чужд език, умения за учене и други.

- обучение, което ще е решение на проблема:

Интерактивното обучение (от англ. interaction – взаимодействие), като основаващо се на взаимодействието на учениците с учебната среда трябва да отразява формалността в класната стая. Подобно обучение не бива да се фокусира върху уврежданията на децата със СОП, а върху процеса на изграждане на съответни знания, умения и нагласи. Целта е личностното развитие на учениците, а работата върху двигателните увреждания, една от

многого задачи за решаване в процеса на обучение. Едно такова обучение трябва да е подплатено с необходимите образователни ресурси за своите цели. Образователни ресурси, като кратки демонстративни видеоклипове и игровизирани упражнения изискващи активното участие на учениците, биха били приложими в обучението по БЕЛ.

4. Структура на образователния ресурс

1. Представяне на новите знания за усвояване/знания за утвърждаване (презентация, изображение, видеоклип и др.). Учебният материал е определен от МОН за конкретният клас и предмет;
2. Демонстративен пример с фокус усвояване/затвърждаване на базови двигателни умения (работа с компютърната мишка);
3. Игровизиран пример/и за упражнение – с повишаване на трудността на обучителните примери, въвеждаме и други умения за усвояване/затвърждаване при работата с компютър (влачене с мишка, въвеждане, коригиране и изтриване на текст и др.).

5. Изисквания за достъпност

- лесно навигиране и достъпен интерфейс;
- сведени до минимум бутони за достъп;
- не се изисква допълнителна настройка от страна на потребителя;
- съдържанието е представено по различни начини чрез помощни технологии без да губи смисъла си;
- функционалността е достъпна с компютърна мишка, клавиатура;
- текст и мултимедия са ясно четими/видими;
- съдържанието работи по предвидим начин.

6. Тема на интерактивния образователен ресурс

Работно име на ресурса – Морфеми

Идеен проект:

- знания, които ще развива образователния ресурс:
 - правописна проверка;
 - морфемен анализ;
- умения, които ще развива образователния ресурс:
 - работа с компютърна мишка;
 - работа с компютърна клавиатура;
 - писане на текст (в електронен вариант);
 - редактиране на текст (в електронен вариант).

7. Анализ на задачата

Обща цел на образователния ресурс:

- спазване на изучените книжовни езикови правила;
- формиране на правописни навици;
- формиране на координирани манипулативни двигателни умения.

Конкретни образователни цели:

- прави правописна проверка;
- определя морфемите (представка, корен, наставка и окончание) в думата;
- прави морфемен анализ.

8. Подбор на учебно съдържание

1. Части на думата:

- правопис на думата:
 - визуално представяне (изображения, диаграми, интерактивни примери);

2. Определяне частите на думата:

- анализ и строеж на думата:
 - визуално представяне (текст, интерактивни примери);

9. Задачи и дейности

- да направи правописна проверка;
- да въведе текст съобразно книжовните езикови правила;
 - да редактира текст;
- да определи морфемите/частите на думата.