

# Информационные технологии в образовании





**Информация** - сведения, передаваемые от одного человека к другому устно, письменно или посредством каких-либо условных сигналов или с использованием каких-либо технических средств

**Информация** – сведения о лицах, предметах, фактах, событиях, явлениях и процессах независимо от формы их представления.



**Технология**-совокупность знаний о способах и средствах осуществления процессов, при которых происходит качественное изменение объекта.

**Технология**- совокупность процессов, приемов обработки или переработки материалов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве, а также научное описание способов производства

**Технология** – это алгоритм действий, совокупность целей, методов и средств для достижения планируемых результатов.

# Информационные технологии



- это способы получения, передачи, кодирования, обработки и воспроизведения информации, заданной в произвольной форме на любых доступных для пользователя носителях.
- система научных и инженерных знаний, методов и средств, которая используется для создания, сбора, передачи, хранения и обработки информации.
- педагогическая технология, использующая специальные способы, программные и технические средства для работы с информацией.



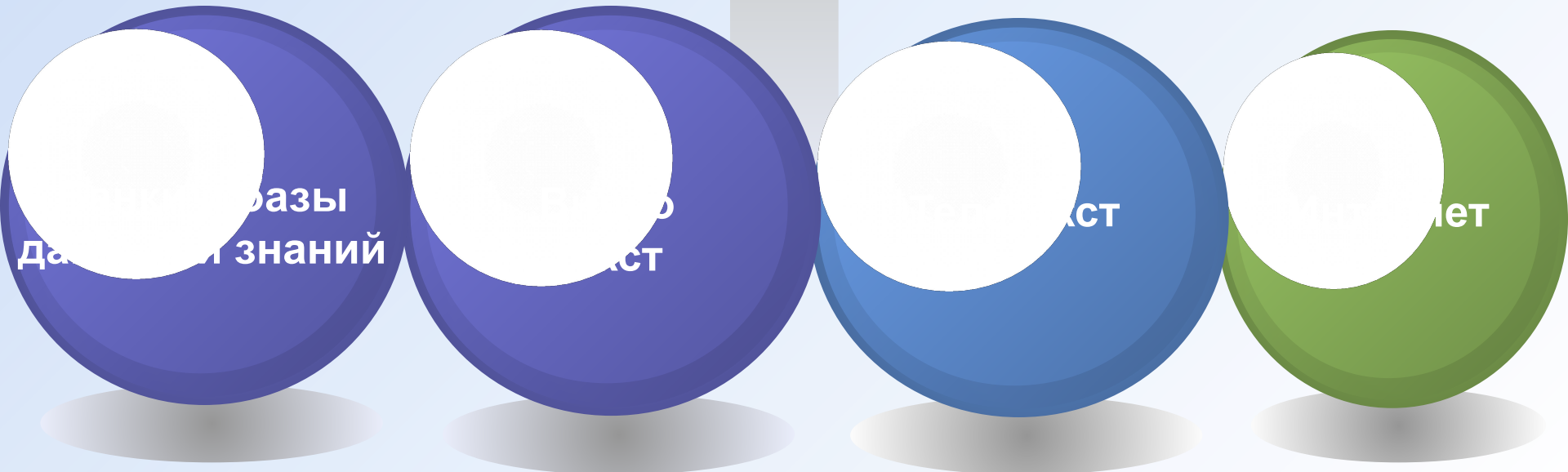
**Информационная технология обучения-** это процесс подготовки и передачи информации обучающимся, средством осуществления которого является компьютерная техника и программные средства

# Классификация информационных технологий



## Технологии с избирательной интерактивностью

Обеспечивают хранение информации в структурированном виде



# Технологии с полной интерактивностью



1

**Гипертекстовый  
электронный учебник**

2

**Кейс-технология**

3

**Интернет – технология  
(сетевая)**

# Бескомпьютерные технологии



Учебники и учебные пособия

Эпипроекторы, диапроекторы

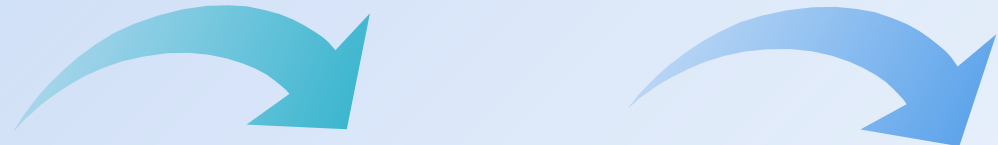
Графопроекторы, кинопроекторы

Лазерные указки

Телевизоры, музыкальные центры



# Компьютерные технологии



**Мультимедиа  
технологии**

**Дистанционного  
обучения**

**Интеллектуальные  
обучающие  
системы**

**Виртуальная  
реальность**

**Гипертекстовые  
обучающие  
системы**

**Технологии  
информационного  
моделирования**



# Интеллектуальные обучающие системы



# Технологии мультимедиа



**Текст**

**Графика**

**Интерактивный  
режим**

**Видео**

**Мультимедиа**

# Виртуальная реальность



**Неконтактное  
информационное  
воздействие,  
создающее с помощью  
мультимедийной среды  
иллюзию присутствия в  
реальном времени в  
стереоскопически  
представленном  
«экранном мире»**

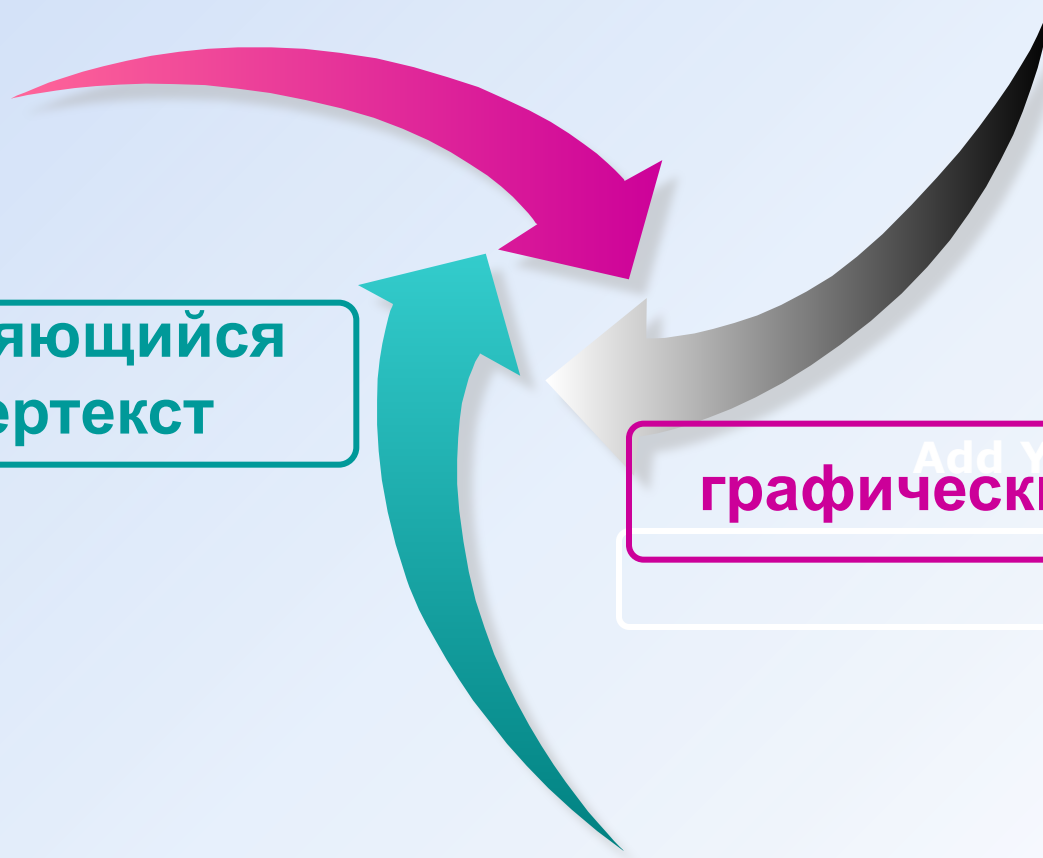
# Гипертекстовые обучающие системы



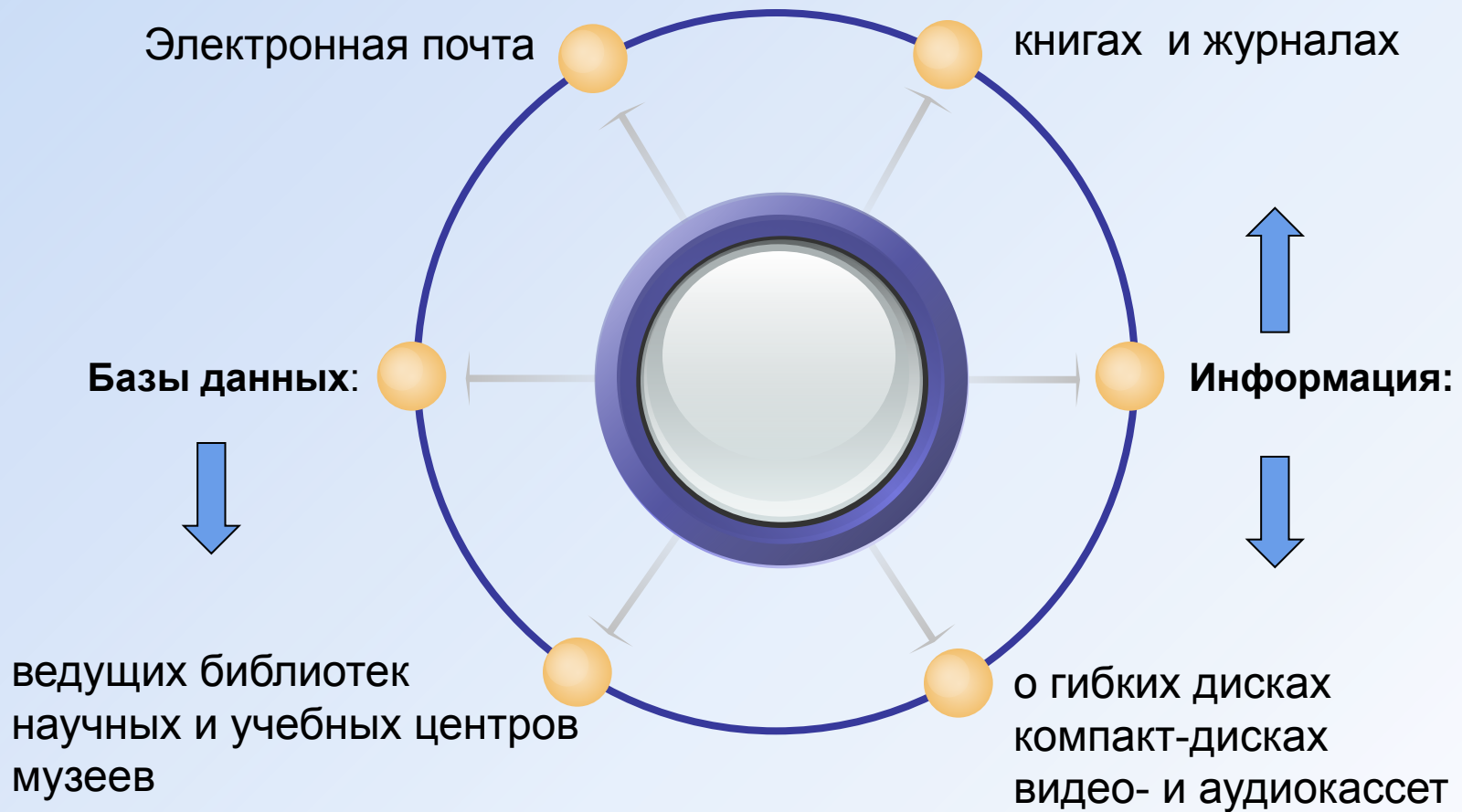
наглядность

изменяющийся  
гипертекст

Add Your Text  
графические ссылки



# Интернет технологии



# Педагогические цели использования информационных технологий



## Развитие личности

мышление

эстетическое воспитание

развитие умений экспериментально-исследовательской деятельности

формирование информационной культуры

## Выполнение социального заказа

общая информационная подготовка пользователя (так называемая «компьютерная грамотность»)

подготовка специалиста в определенной области

## Интенсификация учебно-воспитательного процесса

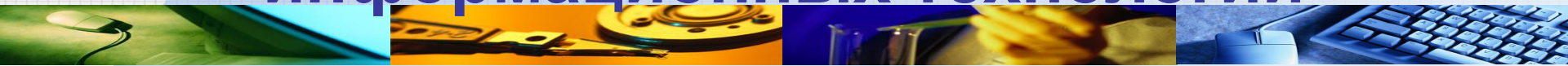
повышение эффективности и качества обучения

обеспечение мотивов познавательной деятельности

углубление межпредметных связей за счет интеграции

информационной и предметной подготовки

# Методические возможности информационных технологий



- \*Индивидуализация, дифференциация обучения
- \*Возможность проследить процесс развития объекта, построение чертежа, последовательность выполнения операций (компьютерные демонстрации)
- \*Моделирование объектов, процессов и явлений
- \*Создание и использование информационных баз данных
- \*Доступ к большому объему информации, представленному в занимательной форме, благодаря использованию средств мультимедиа
- \*Формирование умений обрабатывать информацию при работе с компьютерами, каталогами и справочниками
- \*Осуществление самоконтроля
- \*Осуществление тренировки и самоподготовки
- \*Усиление мотивации обучения (игры, средства мультимедиа)
- \*Формирование умений принимать оптимальное решение в сложной ситуации
- \*Развитие определенного вида мышления (например, наглядно-образного)
- \*Формирование информационной культуры



Желаю виртуозно владеть информационными технологиями

