


Основные и дополнительные устройства персонального компьютера

«Ребус»

Указания:
Цифра около картинки указывает какую букву по счету следует взять из названий.



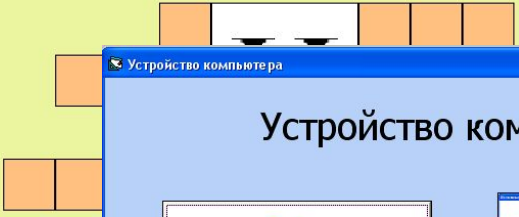
1

Впишите буквы

Основные и дополнительные устройства персонального компьютера

«Алфавитная головоломка»

Указания:
Разгадайте слова головоломки



Разнообразие форматов файлов и данных

Устройство компьютера

Ребус

Алфавитная г

Мозаика

Подбери

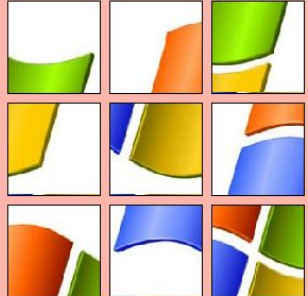
Подбери

Проверь

Основные и дополнительные устройства персонального компьютера

«Мозаика»

Указания:
Соберите картинку по образцу
Щелкните мышью по фрагменту картинки в левой части экрана и переместите его в новое положение в правой части экрана



Игротека «Занимательный компьютер»

Выберите раздел

Данный раздел содержит серию игр, которые помогут вам закрепить и проверить знания по следующим темам:

- Компьютерные вирусы.
- Архивация файлов.
- Программы-архиваторы.


Устройство компьютера


Компьютерные вирусы. Программы-архиваторы

Операционные системы семейства Windows

Стандартные приложения ОС Windows

ИГРОТЕКА
«Занимательный компьютер»



Далее 

Содержание

- Цели создания проекта
- Аннотация
- Руководство к использованию



Цели создания проекта:

- закрепление знаний учащихся в игровой форме;
- обеспечение возможности работы с учащимися, имеющими различные особенности психофизического развития (слабослышащими, имеющими ослабленное зрение, имеющими нарушения моторики рук, с замедленным восприятием материала);
- расширение кругозора учащихся путем использования различных видов заданий;
- развитие внимания, логического и ассоциативного мышления учащихся;
- осуществление социализации учащихся путем знакомства их с понятиями из мира компьютерной техники.
- внедрение информационных технологий в процесс обучения.



Аннотация

Невозможно представить современное общество без компьютеров. Так или иначе, каждый человек (по роду своей профессии или нет) сталкивается с компьютером. Следовательно, **каждый** человек должен иметь хотя бы минимальные знания о компьютерах и минимальные навыки работы с ним.

Ни для кого не секрет, что наряду со здоровыми людьми в обществе достаточно много людей, имеющих ограниченные возможности, связанные с особенностями их психофизического развития. Эти люди являются равноправными членами современного общества, они также имеют право на образование и работу. Однако формы, методы и темп обучения таких людей отличаются от форм и методов обучения здоровых людей.

В связи с особенностями психофизического развития некоторой категории учащихся, обучение лучше проводить в игровой форме. Именно эту задачу и призван решать проект «Игротека «Занимательный компьютер».

Преимуществом данного проекта является возможность его использования учащимися, имеющими особенности психофизического развития. А именно:

- чтобы было удобно работать учащимся с ослабленным зрением все картинки и буквы достаточно большие;
- наведение мышки на кнопку, которую надо нажать, сопровождается звуковым сигналом. Это удобно не только учащимся с ослабленным зрением, но и тем, у кого имеются проблемы моторики рук в силу некоторых заболеваний;
- наличие на экране комментариев к заданиям и вывод на экран письменных подтверждений правильности ответа или, наоборот, ошибки, делает удобным работу для слабослышащих учащихся;
- задания не являются сложными, поэтому доступны для учащихся со слабым умственным развитием;
- каждый учащийся может работать в индивидуальном темпе.

Чтобы не вызвать чувство страха или нервозности у учащихся в проекте результат работы не оценивается отметкой, а только словами «Верно» или «Попробуй еще».

Кроме того, разнообразие видов заданий расширяет кругозор учащихся и знакомит их с такими понятиями как «Ребус», «Алфавитная головоломка», «Перевертыши» и т.п.

Однако, не смотря на то, что в основе проекта лежат игры, в процессе работы с ним учащиеся хорошо закрепляют знания учебного материала и имеют возможность проверить себя.



Руководство по использованию

Для просмотра видеоролика «Руководство по использованию»,
необходимо щелкнуть по

