

Государственное учреждение образования
«Гомельский областной институт развития образования»

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
педагогического воркшопа
«Современные средства визуализации образовательного
контента в условиях цифровизации образования»



Гомель
2024

Участники семинара:	педагогические работники Гомельской области
Дата проведения:	19.03.2024
Место проведения:	ГУО «Гомельский областной институт развития образования», платформа Zoom
Форма проведения:	педагогический воркшоп
Цель:	развитие профессиональных компетенций, необходимых для осуществления эффективной педагогической деятельности в условиях цифровизации образования.
Задачи:	способствовать повышению цифровой грамотности и информационной культуры педагогов; совершенствовать практические умения педагогов по созданию средств визуализации посредством цифровых технологий и использование их в образовательном пространстве; транслировать возможности программных и аппаратных средств визуализации в педагогической деятельности.

СОДЕРЖАНИЕ

Веб-квест, как одна из дидактических моделей обучения

Козаченко Ирина Григорьевна, учитель белорусского языка и литературы квалификационной категории «учитель-методист» ГУО «Лельчицкая районная гимназия»



Нейросети в преподавании учебного предмета «География»

Смоленчук Андрей Александрович, директор ГУО «Храковичская средняя школа» Брагинского района



Визуализация на уроках как средство повышения читательской грамотности учащихся

Кравченко Ольга Викторовна, учитель истории и обществоведения квалификационной категории «учитель-методист» ГУО «Средняя школа №2 г. Рогачёва им.В.М.Колесникова»



Использование STEM-подхода в образовательном процессе

Шейбут Сергей Валентинович, учитель физики высшей квалификационной категории ГУО «Средняя школа №38 г.Гомеля»



Средства визуализации учебного материала в условиях цифровизации образования как фактор повышения качества обучения

*Бобр Елена Васильевна, учитель немецкого языка квалификационной категории «учитель-методист» ГУО «Средняя школа №14 г. Мозыря»,
Кебец Галина Михайловна, учитель английского языка квалификационной категории «учитель-методист» ГУО «Средняя школа №14 г. Мозыря»*



Эффективное применение онлайн-ресурсов для обучения иностранному языку

*Гончарова Мария Вадимовна, учитель французского языка
ГУО «Гимназия №46 г.Гомеля имени Блеза Паскаля»*



Интерактивный плакат как эффективное средство визуализации в условиях цифровизации образования

*Бобр Елена Васильевна, учитель немецкого языка
квалификационной категории «учитель-методист» ГУО
«Средняя школа №14 г. Мозыря»,*

*Кебец Галина Михайловна, учитель английского языка
квалификационной категории «учитель-методист» ГУО
«Средняя школа №14 г. Мозыря»*



Разработка визуального образовательного контента с помощью средств цифровых технологий

*Афанасьева Ольга Владимировна, учитель информатики высшей
квалификационной категории ГУО «Средняя школа №7
г.Калинковичи»*



Видеозапись педагогического воркшопа



Веб-квест, как одна из дидактических моделей обучения

*Козаченко Ирина Григорьевна,
учитель белорусского языка и литературы
квалификационной категории
«учитель-методист»
ГУО «Лельчицкая районная гимназия»*

Технология веб-квест — это довольно интересная организация учебного процесса, новая дидактическая модель технологии обучения. Её применение оказывает значительное влияние на все компоненты процесса обучения: меняется сам характер, место и методы совместной деятельности педагогов и обучаемых; соотношение дидактических функций; видоизменяются методы и формы проведения учебных занятий. Причём схема «человек — компьютер» способна предложить принципиально новый подход к решению задач учебного процесса, отличный от традиционного.

Веб-квесты используются достаточно давно и приобрели чёткую структуру. Однако она не является чем-то застывшим и используется только как основа, которую при необходимости можно изменить. Учитель конструирует квест в соответствии с уровнем и потребностями своих учеников. Обычно квест делится на четыре основных раздела: Введение.(легенда/интрига) Задания. Выполнение. Оценивание.

Предлагаю познакомиться с одним из краткосрочных веб-квестов, который в качестве примера был предложен на районном семинаре учителей математики.
(математика)

<https://view.genial.ly/6570684c177382001476ddef/interactive-content-matematicheskij-kvest>

Интересно составленная легенда привлекает внимание, помогает мотивировать участников на прохождение веб-квеста. Если предложены горячие кнопки, участники обязательно пользуются ими.

В этом веб-квесте соответственно названию раздел «Задание» назван словом «Приключение». Только попав и достойно преодолев каждое, можно перейти к следующему.

Каждое приключение имеет задания, соответствующие по структуре тестовым заданиям с одиночным выбором ответа. Давайте выполним задания первого приключения. Если задание выполнено правильно, участник переходит к следующему заданию. Если участник ошибся, он имеет возможность ещё раз выполнить задание: подумать, пересчитать. Боратная связь при неправильно выполненном задании организована с юмором.

Во втором приключении прежде, чем отвечать на вопрос, нужно посмотреть короткий видеоролик. В этом «приключении» от решения математических задач можно отдохнуть, вспомнить (а для учащихся даже познакомиться) советские мультфильмы, в которых есть числа.

В третьем приключении предложены задания на выбор одного из двух правильных вариантов; задание на нахождение соответствия (для выполнения

задания нужно выполнить математические действия); задание на распределение (числа распределяются на разные колонки); задание на комбинаторику (найти и выложить фигуры соответственно заданию веб-квеста); задание на знание математической терминологии. Финальное приключение отправляет участника к мультфильму «Вовка в тридевятом царстве», так как интрига веб-квеста завязана на приключениях героя мультфильма в математическом государстве.

Веб-квест задумывался как развлекательный, мотивирующий элемент семинара. Но такая форма может быть использована исходя из любого раздела математики или любого предмета школьной программы.

Тематика веб-квестов может быть самой разнообразной, проблемные задания могут отличаться степенью сложности.

Использование данной технологии в процессе обучения даёт возможность:

- повысить заинтересованность учащихся в изучении учебной дисциплины;
- повысить мотивацию обучения;
- использовать различные виды информации для восприятия (текстовая, графическая, видео и звуковая);
- наглядно представлять разнообразные ситуационные задачи и т.д.;
- воспитывать информационную культуру учащихся.

Как тему по пунктуации сложного предложения можно трансформировать в веб-квест? Да ещё на уроках белорусского языка? Предлагаю пройти хорор-квест “Таямніцы складаназалежнага сказа”.

<https://view.genial.ly/65e9f215ca361e0014126a90/interactive-content-sklzal-skaz>

Форма хорор-квеста изначально привлекает и удивляет. Эффект неожиданности гарантирован. Проверено на практике.

На первой странице кроме изображения мрачного замка есть кнопки “Легенда”, “Миссия”, “Подсказки”. Переходим по ним и видим цель нашего исследования: нужно узнать тайны сложноподчинённого предложения. Переходим по кнопке “Старт”. Эта кнопка переводит к закрытым дверям, где участнику предлагается ключ. Кликаем левой клавишей мышки по ключу и оказываемся в коридоре перед выбором направления движения: либо вверх по лестнице, либо направо. Если выбираем дверь справа, получаем сообщение о том, что хода нет. Движемся вверх по лестнице. Оказываемся в комнате со старинным пианино. Под ярким пятном есть подсказка к дальнейшим действиям: “Ищите подсказки, запоминайте числа”.левой клавишей мышки зажимаем пятно света и ищем подсказки. Получаем цифры 5, 1, 3. Движемся по стрелке. На клавиатуре пианино нажимаем в правильном порядке цифры. Если цифры набраны правильно, участник переходит на следующую страницу и попадает в комнату с печатной машинкой. Там новое задание. Выполнив его (2,3,5), набираем код из цифр тестового задания (2,3,5) и – нас ждут новые испытания. Кликаем на таинственную фигуру. Призрак замка предлагает новые задания. Если отвечаем правильно, переходим к следующему вопросу, если ошиблись,

можем вернуться к вопросу. Все тайны раскрыты, Призрак повержен. Мы можем покинуть мрачный замок. Веб-квест завершён.

Веб-квест способствует поиску интернет-информации по заданию преподавателя, развитию компьютерных навыков учащихся и повышению их словарного запаса, поощряет учиться независимо от учителя. Учащиеся воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведёт к повышению эффективности обучения.

Технология веб-квест может повысить мотивацию учащихся следующим образом:

Мультимедийность может существенно улучшить психоэмоциональный настрой в обучении. Так, реализуя мотивационный компонент, можно ввести в квест разнообразные игровые формы. Занимательность плюс иллюстративность особым образом окрашивает материал, делает процесс овладения знаниями более привлекательным, даёт пищу воображению, содействует формированию позитивных эмоций, придаёт уверенность в успешности.

Модальность, т.е. использование как можно большего количества сенсорных каналов восприятия информации. Здесь особенно ценны средства мультимедиа. Визуализация изучаемого материала создаёт условия для развития памяти и речи, делает открытыми знания, имеет большую воспитательную силу, является хорошим диагностическим средством.

Веб-квесты использую также во внеклассной деятельности. Давайте посмотрим, как можно организовать контроль знаний по энергосбережению с помощью веб-квеста.

<https://view.genial.ly/6533cfacfd07b1001191c1ab/interactive-content-energoberezhnie5>

Использование возможностей веб-квеста свидетельствует о высокой эффективности активного познавательного вида учебной деятельности для разных возрастных категорий учащихся.

Работа учащихся в формате веб-квеста помогает сделать учебно-воспитательный процесс живым и интересным, создает комфортные условия для обучения, устраняет нервную нагрузку, способствует переключению внимания, смене форм деятельности и т.д., способствует развитию творческого мышления и навыков решения проблем, дает возможность осуществить индивидуальный подход в обучении.

Визуализация на уроках как средство повышения читательской грамотности учащихся

*Кравченко Ольга Викторовна,
учитель истории и обществоведения
квалификационной категории
«учитель-методист»
ГУО «Средняя школа №2 г. Рогачёва
им.В.М.Колесникова»*

На Всемирном экономическом форуме в Давосе (2017 г.) в докладе «Новый взгляд на образование» была представлена новая модель, в которой образовательные результаты, способные формироваться на всех этапах обучения, разделены на три типа: функциональная грамотность, компетенции и качества характера.

Центральную часть этой модели занимают компетенции «4К». Современные лидеры образования — Гонконг, Южная Корея, Сингапур, Япония. Исследователи изучили документы, определяющие образовательную политику и образовательные стандарты этих стран, и выделили наиболее часто встречающиеся в них компетенции, ценности, установки и другие образовательные результаты, которые должны формироваться у учащихся. Аналогичное исследование, одно из последних и наиболее масштабных, проведённое в 152 странах, показало, что наиболее часто в документах, определяющих направление развития образования и его содержание, говорится о таких компетенциях, как коммуникация, креативность, критическое мышление и решение проблем.

Словосочетание «читательская грамотность» появилось в контексте международного тестирования в 1991 году. Так 2018 году с апреля по май 236 учреждений образования Республики Беларусь впервые приняли участие в международном сравнительном исследовании по оценке образовательных достижений учащихся PISA. Основным направлением данного исследования являлась читательская грамотность. А именно способность учащихся понимать и использовать тексты, вникать в них и быть вовлеченным в процесс чтения с целью свершения поставленных перед собой целей, расширения своих знаний и способностей, и социализации в обществе.

Читательская грамотность - способность человека понимать и использовать письменные тексты, размышлять о них, чтобы достигать своих целей, расширять свои знания и возможности, участвовать в социальной жизни.

I. Поиск информации и понимание текста.

II. Преобразование и интерпретация информации.

III. Критический анализ и оценка информации.

Учим → выделять главную мысль текста → понимать информацию текста → преобразовывать текстовую информацию → применять информацию в изменённой ситуации → критически оценивать информацию

В современной школе читательская грамотность рассматривается не только как предметный, но и метапредметный результат [1, с. 325].

В современной школе учащиеся не представляют свою жизнь без гаджетов и привыкли потреблять информацию при помощи фотоснимков, мемов, кратких видео. Как результат – «клиповое мышление», перевес графического рисунка перед текстом. А это идет вразрез с преимущественно вербальным стилем подачи учебной информации. Потому перед современным учителем возникает проблема: как донести нужный материал школьнику, не нарушая при этом дидактических принципов и учитывая его особенности восприятия информации? Чем и как заинтересовать современного школьника?

Действенным средством и является использование в учебном процессе визуализации. В педагогике это понятие реализуется в границах одного из традиционных педагогических принципов – наглядности. Наглядность – это демонстрация, визуализация – это процесс, при котором учащиеся на основе схемы, карты сопоставляют факты, анализируют их, ищут причинно-следственные связи, делают выводы.

Среди приемов развития читательской грамотности на уроках истории в современной школе можно назвать выделить:

✓	Вики-гонки	✓	Кроссенс	✓	Скетчноутинг	✓	Ментальные карты
✓	Коллаж	✓	Фотоквест	✓	Взгляд со стороны	✓	Визитные карточки
✓	Ассоциативная карта	✓	Обложка журнала	✓	Страница в соцсети	✓	Комиксы
✓	Комикс	✓	Лэпбук	✓	Арт-бук	✓	Инфографика
✓	Сторителлинг	✓	Скрайбинг	✓	Буктрейлер	✓	Мудборды («доска настроений»)
✓	Логотипы	✓	Рабочие листы	✓	Тайм лайны	✓	Карты истории

Для реализации ряда приемов есть приложения и сервисы, которые помогут в создании визуального контента для применения в образовательном процессе.

Для создания коллажа или кроссенса можно использовать возможности сайтов: <https://mycollages.ru> , www.photovisi.com

Варианты заданий с кроссенсами (коллажами):

- 1) Объединить предложенные иллюстрации единой темой, словом.
- 2) Сгруппировать иллюстрации.
- 3) Найти лишнее;
- 4) Придумать обобщающее слово, словосочетание, символ;
- 5) Составить 3-5 предложений – вывод;
- 6) Придумать вопросы;
- 7) Выполнить постер-тест.

Вариант работы с постер-тестом (9 иллюстраций с номерами размещенных в логической взаимосвязи):

- 1) Соотнести изображение с описанием или именем исторической личности.
- 2) Сгруппировать иллюстрации, найти лишнее и объяснить свой выбор.
- 3) Придумать обобщающее слово, словосочетание, символ;
- 4) Составить одно предложение – вывод.

При реализации на учебном занятии приема «Фото-квест» учащимся могут предлагаться следующий вид задания для выполнения: найти ответы на викторину. Ответ представить в виде иллюстрации (фото, картинка).

Можно учащимся предложить и самостоятельную работы через мини-проекты «Обложка журнала». Для этого необходимо: 1) использовать готовые ресурсы с шаблонами:

1. Canva (iOS, Android) - это приложение для создания графического дизайна, которое предоставляет широкий выбор шаблонов, фонов, изображений, шрифтов и других элементов для создания музыкальных обложек.

2. Adobe Spark (iOS, Android) - это приложение для создания графических дизайнов, которое позволяет создавать обложки с помощью готовых шаблонов, которые можно настроить под свои нужды, а также добавлять текст и изображения.

3. PosterMyWall (iOS, Android) - это приложение для создания плакатов и других графических дизайнов, которое может быть полезно для создания музыкальных обложек. Приложение предоставляет шаблоны, фоны, изображения и другие элементы, которые можно использовать для создания обложек.

4. Desygner (iOS, Android) - это приложение для создания графических дизайнов, которое позволяет создавать музыкальные обложки с помощью готовых шаблонов или с нуля. Приложение предлагает широкий выбор изображений, шрифтов и других элементов для создания креативных обложек.

Можно предложить учащимся шаблоны заголовков для оформления текстовой информации на обложке (200 примеров заголовков находятся по ссылке:

<https://vsetyrabota.ru/napisanie-statej/94-200-luchshikh-zagolovkov-dlya-stati>

Примеры заголовков:

1. Основные _____ причин воспользоваться ____
2. Причины, по которым _____ пользуется спросом у _____ пользователей
3. НОВИНКА! _____
4. ____ ответов на вопрос _____
5. БЕСПЛАТНО! _____
7. СЛУЧИЛОСЬ НЕВЕРОЯТНОЕ! _____
8. ВНИМАНИЕ! _____
9. Что такое _____ ?
10. ЭТО НЕВЕРОЯТНО! _____

Соединение читательской грамотности и визуального контента можно в задании «Вики-гонки». Wikiracing - это игра, использующая онлайн-энциклопедию Википедии, в которой основное внимание уделяется переходу по

ссылкам с одной страницы на другую. Задача учащегося переходить по ссылке в начальной странице (заданной, например учителем) в шесть кликов. После пройденным переходов поделиться в учащихся (одноклассниками) полученным результатом.

Большим потенциалом обладает техника скрайбинга.

Скрайбинг — это техника презентации, когда текст, видео или речь спикер сопровождает визуальными элементами. Например, рисунками, графиками и схемами.

Скрайбинг может быть разных видов: 1) рисованный — рисунки создаются от руки; 2) аппликационный — в качестве иллюстраций используются готовые изображения, которые наклеиваются на доску или последовательно появляются в кадре; 3) магнитный — иллюстрации крепятся магнитами к доске; 4) компьютерный — наброски создаются с помощью специальных программ.

Существует широкий перечень программ для скрайбинга.

Например, <https://www.powtoon.com> - онлайн-сервис на английском языке, в котором удобно создавать анимационные презентации. В PowToon есть готовые шаблоны и все необходимые функции для подготовки проекта с нуля. Бесплатные опции ограничиваются продолжительностью ролика: максимальная длительность видео по шаблону – до 45 с, а по сценарию – до 5 мин.

Уникальные возможности для видеоскрайбинга предоставляет сервис <https://www.renderforest.com/ru/> - это веб-ресурс, предоставляющий возможность создания анимационных роликов, слайд-шоу, презентаций, логотипов, визуальных эффектов и многого другого. В качестве основы для разрабатываемых проектов онлайн-сервис предлагает использовать готовые шаблоны, и это во многом упрощает работу, но не лишает ее при этом уникальности. .

На протяжении трёх лет в учреждении образования «Средняя школа №2 г.Рогачёва имени В.М.Колесникова» апробируется инновационный проект по внедрению электронного образовательного ресурса в процесс осуществления контрольно-оценочной деятельности при обучении истории Беларуси на второй ступени общего среднего образования.

Проект является результатом совместной работы педагогов гуманитарного цикла 4-9 классов. Ведущей идеей внедрения проекта стало обоснование того, что системное применение электронной образовательной среды на уроках истории Беларуси способствует развитию информационной грамотности за счет увеличения разнообразия материала и усиления его интерактивности и наглядности, что способствует повышению качества знаний учащихся.

По итогам изучения возможностей разных сервисов и ресурсов учителями учреждения образования в ходе реализации инновационного проекта ведётся работа по созданию мультимедийного ЭОР по истории Беларуси, включающего разделы межпредметного содержания для учащихся 6-9 классов.

Учебный материал «Пособие по истории Беларуси» систематизирован по разделам в соответствии с учебной программой по истории Беларуси для 6-9 классов. В каждом разделе на первой странице материал расположен в соответствии с изучаемой темой и параграфом учебного пособия. Каждый раздел

содержит следующие компоненты: информационно-наглядный (операционно-познавательный), тренингово-контролирующий (рефлексивно-оценочный).

Обучающие задания в ЭОР «Пособие по истории Беларуси» представлены не только с динамической наглядностью (с возможностью перемещать элементы), но и с наглядностью, информационно-обучающей (видеоуроки, инфографики, иллюстрации, облака слов и др.). Подготовленные материалы можно использовать как в онлайн, так и в офлайн-формате: их можно распечатать и использовать на учебных занятиях в виде раздаточного материала без применения компьютерной техники.

Основной блок ЭОР включают инфографики созданные при помощи следующих ресурсов: <http://easel.ly>, <https://canva.com>, <https://piktochart.com>

Варианты работы с инфографиков на учебных занятиях:

- 1) Систематизировать информацию в сжатом графическом виде.
- 2) Дополнить (пояснить) представленную информацию в инфографике.
- 3) Найти в инфографике 3-5 интересных (главных) фактов.
- 4) Проверить факты, приведенные в инфографике, на достоверность (в учебном пособии, дополнительных источниках).
- 5) Составить тест (кроссворд, викторину) для одноклассников.

Дополнительную роль в разработанном ЭОР «Пособие по истории Беларуси» играют «облака слов» составленные при помощи следующих ресурсов: <https://wordart.com>, <https://wordcloud.online>, <https://wordcloud.pro>

Варианты работы с «облаками слов»: 1) найти в тексте учебного пособия слова из облака и дать им определения; 2) составить 3 (5) предложений по теме; 3) сгруппировать понятия, имена, даты в пары, тройки по самостоятельно выработанным критериям; 4) визуализировать изученную тему.

Представленные возможности сервисов и ресурсов в работе учителя могут использоваться вариативно и в различном сочетании.

Мультимедийный ЭОР по истории Беларуси и предметам гуманитарного цикла создан на платформе Google и размещён на сайте учреждения образования в разделе «Инновационная деятельность. Методические продукты, созданные в ходе реализации инновационного проекта». Короткая ссылка доступа к проекту – <https://clck.ru/33A9UB>).

Средства визуализации учебного материала в условиях цифровизации образования как фактор повышения качества обучения

***Бобр Елена Васильевна,**
учитель немецкого языка
квалификационной категории
«учитель-методист»
ГУО «Средняя школа №14 г. Мозыря»,
Кебец Галина Михайловна,
учитель английского языка
квалификационной категории
«учитель-методист»
ГУО «Средняя школа №14 г. Мозыря»*

Современность немыслима без компьютерных технологий. Цифровая трансформация образования является одним из условий развития современного образовательного пространства, так как важнейшей особенностью современного мира становится «цифровой ребенок» [1].

Цифровизация, охватившая всю сферу образования, подталкивает учителя к освоению и применению на практике наиболее актуальных технологичных инструментов и методик осуществления образовательного процесса. Главная задача, которая ставится перед учителем - использования цифровых возможностей в образовательном процессе и «плавное» интегрирование цифровых технологий в образование [4]. В профстандарт учителя в качестве одного из необходимых умений входит применение современных образовательных технологий, включая информационные и цифровые образовательные ресурсы [3].

И именно с этого момента уже идет речь не просто об учителе, а об Учителе-PRO. PRO означает «топовую» комплектацию с максимально возможным набором функций. Учитель-PRO – это профессиональный, прогрессивный, «продвинутый», проактивный, проинформированный учитель, который стремится идти в ногу с постоянно меняющимся сложным современным миром.

Наличие компетенций в области цифровых технологий является одним из ведущих профессиональных качеств Учителя-PRO в современном образовании. И это актуально, когда учитель с легкостью ориентируется в мире «цифры» и использует технологии в своей профессии. Именно цифровые технологии направлены на повышение мотивации к обучению, повышение уровня самостоятельности и активности, развитие навыка рефлексии собственной деятельности. А важным условием успешности учителя становится цифровая грамотность.

Цифровая грамотность педагога определяется набором знаний и умений, необходимых для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов Интернета. В основе цифровой грамотности лежит способность педагога решать поставленные перед ним задачи с помощью

информационно-коммуникационных технологий. К таким задачам можно отнести: создание, использование, продвижение своего контента/блога/сайта; поиск, обмен, передача, копирование, сохранение информации; сетевое взаимодействие и сотрудничество; компьютерное программирование.

Неотъемлемая часть цифровой грамотности - цифровые навыки. Именно цифровые навыки пригодятся учителю для создания собственной цифровой среды. Цифровые навыки – это модель поведения, основанная на знаниях и умениях в области использования цифровых приложений, устройств, сетей, с помощью которых осуществляется доступ к информации, управление данными и передача данных. Таким образом можно говорить о том, что цифровые навыки - это интеллектуальные, личностные, технические и навыки доведенные до автоматизма. Хочется отметить, что развивать данные навыки необходимо системно и постепенно, уделяя внимание самостоятельной работе и самообразованию. Начиная с включения в образовательный процесс доступных и понятных примеров, постепенно осваиваются сложные, на первый взгляд, современные технологии [2].

Учитель-PRO находится в постоянном поиске эффективных приемов обучения и эффективных способов подачи учебного материала, которые являются стимулом продуктивной деятельности учащихся. Приведенные ниже цифровые приложения и программы являются популярными в работе современного учителя и имеют огромный потенциал.

Социальные мессенджеры Instagram, Telegram, Viber, WhatsApp позволяют организовать взаимодействие в группах, паблик аккаунтах, чатах. Общение в созданных группах оперативное, информативное, демонстративное. Данные сети позволяют пользователям создавать курсы? вести прямые эфиры, сохранять данную информацию для дальнейшего использования. Сотрудничество в данных мессенджерах может быть как публичным, так и частным, а также пользование данными сервисами является бесплатным.

Quizlet <https://quizlet.com/ru> – это бесплатный сервис, который позволяет легко запоминать любую информацию, которую можно представить в виде учебных карточек с использованием визуальной, текстовой и звуковой информации.



Coogle <https://coggle.it/>, Mindomo Basic www.mindomo.com, Cacoо <https://coba.tools/cacoo>, Xmind www.xmind.net, Mind42 www.mind42.com, Mindmeister www.mindmeister.com, WiseMapping www.wisemapping.com, Mapul www.mapul.com – активно используемые учителями программы для создания ментальных карт, карт памяти. Учителя создают ментальные карты по темам учебной программы, которые затем применяются в электронном виде или в качестве наглядного пособия в распечатанном виде.

Kahoot <https://kahoot.com> – игровая обучающая платформа, позволяющая создавать учебные игры, викторины, тесты, проводить анкетирование и осуществлять обратную связь.



Веб-сайт Padlet <https://padlet.com>, позволяет общаться с другими пользователями с помощью текстовых сообщений, фотографий, ссылок. Каждое место для общения называется «стена»/«доска». Padlet - интерактивная онлайн-доска, поддерживающая идею творческого общения.



Prezi <https://prezi.com> – облачный сервис, который служит для создания интерактивных презентаций, бесплатная альтернатива PowerPoint. Презентации представляют из себя мощный инструмент, который помогает доносить свои идеи наиболее эффективным и наглядным способом.



Платформа <https://www.blogger.com> предоставляет возможность всем заинтересованным педагогам создать свой блог. Блог дает возможность создать свою единую сферу в информационном пространстве, поделиться событиями, мнениями, заметками, распространить/продемонстрировать свой педагогический опыт, получить отзыв или комментарий к заметкам, развиваться профессионально.



В условиях цифровой трансформации образования Учитель-PRO становится ориентиром, который направляет учащихся на обучение в формате «digital».

Список использованных источников:

1. Басюк, В. Цифровая трансформация школы // [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <http://dt.ranepa.tilda.ws/index>
2. Иванов, М. Современный педагог в цифровом пространстве // [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://viro.edu.ru/istochnik/index.php/sovremennyj-pedagog-v-tsifrovom-prostranstve>
3. Институт дистанционного образования ТГУ. Цифровая трансформация преподавателя // [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://dpo.tsu.ru/special/digital/> Компьютерная грамотность педагога: какие цифровые компетенции требуются современному учителю? // [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://teacher.yandex.ru/posts/kompyuternaya-gramotnost-pedagoga-kakie-tsifrovye-kompetentsii-trebuyutsya-sovremennomu-uchitelyu>

Интерактивный плакат как эффективное средство визуализации в условиях цифровизации образования

*Бобр Елена Васильевна,
учитель немецкого языка,
квалификационной категории
«учитель-методист»
ГУО «Средняя школа №14 г. Мозыря»,
Кебец Галина Михайловна,
учитель английского языка,
квалификационной категории
«учитель-методист»
ГУО «Средняя школа №14 г. Мозыря»*

Мультимедийные технологии позволяют создавать наглядные, информативные и содержательные обучающие материалы разных форматов. Одним из них является интерактивный плакат. Что такое интерактивный плакат и чем он отличается от обычного учебного плаката?

Плакат — наглядное изображение, которое может быть использовано для рекламы, агитации, обучения и т.п. [1]. Таким образом, к плакату можно отнести все наглядные пособия, которые знакомы нам со школы: от перечня единиц измерения СИ до мер пожарной безопасности. На плакатах, как правило, отображается текст, таблицы, формулы, а также различная графическая информация: фотографии, иллюстрации, диаграммы. Основная задача плаката, как законченной единицы тексто-графической информации - раскрыть учащемуся суть рассматриваемой темы. Основной целью плаката становится повышение наглядности материала, и у бумажного наглядного пособия в этом отношении довольно ограниченные возможности.

Это не распространяется на электронные учебные плакаты, так как интерактивный плакат может быть с мультимедийными возможностями и дополнительными функциями, обеспечивающими взаимодействие контента с пользователем (действия пользователя меняют вид информации и способ отображения данных). Понятие интерактивности означает способность информационно-коммуникационной системы реагировать на действия пользователя. Согласно Википедии, интерактивность (от англ. interaction — «взаимодействие») — понятие, которое раскрывает характер и степень взаимодействия между объектами или субъектами, а также это принцип организации системы, при котором цель достигается информационным обменом элементов этой системы [2]. К интерактивным плакатам можно отнести средства предоставления информации с различными вариантами реакций на действия пользователя. Из этого следует, что интерактивным плакатом нельзя считать статичную иллюстрацию или один только набор мультимедийных компонентов. Интерактивный плакат – это система, в которой контент взаимодействует с пользователем посредством ссылок, областей текстового/цифрового входа, кнопок перехода и других интерактивных элементов.

Интерактивные плакаты применяются, главным образом, в сфере образования, и здесь они решают две важные задачи:

вовлекают учащихся в процесс получения знаний;

обеспечивают максимальную наглядность обучающего материала.

Существуют различные виды интерактивных плакатов. По содержанию и форме интерактивные плакаты классифицируют на одно- и многоуровневые. Для разработки интерактивного плаката одноуровневого типа используют, соответственно, одноуровневую схему построения: содержание рабочей меняется в зависимости от состояния интерактивных элементов, например, при нажатии кнопок или активации полей ввода текста. Гораздо более сложным видом интерактивного плаката является многоуровневый плакат. Он работает по принципу меню: плакат первого уровня служит отправной точкой для перехода к компонентам второго уровня.

Таким образом, использование интерактивных плакатов является современным востребованным средством обучения. Учащимся интересно, когда учитель на уроке использует такие плакаты для работы, это помогает лучше и качественнее усвоить материал. В свою очередь, учителю следует стремиться к тому, чтобы научить учащихся самостоятельно создавать интерактивные плакаты. Это научит ребят систематизировать и структурировать информацию, логически выстраивать последовательность представления содержания. Такой навык, безусловно, пригодится в дальнейшей жизни.

Список использованных источников:

1. ИТОРУМ. Что такое интерактивный плакат//[Электронный ресурс]. – 2024. – Режим доступа: <https://itorum.ru/articles/interaktivnyj-plakat-chto-eto>

2. Википедия. Свободная энциклопедия. Интерактивность//[Электронный ресурс]. – 2024. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C>