Министерство образования и науки Пермского края

ГБПОУ «Уральский химико-технологический колледж»



**Современные интерактивные формы применения новых информационно-коммуникационных технологий**

Методические рекомендации для преподавателей

Губаха,2021

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Печатается по решению Методического совета** |  | **УТВЕРЖДАЮ** |
| протокол №7 от 28апреля 2021г  председатель МС  М.С.Ворошилов |  | Заместитель директора по УР  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ю.А.Галимова  «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_\_г |

.

Современные интерактивные формы применения новых информационно-коммуникационных технологий [Текст]: методические рекомендации для преподавателей/сост. И.В.Шлегель – Губаха, УХТК, 2021- 37с.

Методические рекомендации разработаны с целью оказания помощи преподавателям по использованию учебного контента и электронных образовательных ресурсов. В рекомендациях даются общие правила оформления учебного контента, его структуру и содержание.

Уральский химико-технологический колледж, 2021

**СОДЕРЖАНИЕ**

ВВЕДЕНИЕ 3

1 ЗНАКОМЬТЕСЬ: УЧЕБНЫЙ КОНТЕНТ 5

1.1 Учебный контент и особенности его подготовки 5

1.2 Важные психолого-педагогические аспекты разработки учебного контента и использования электронных образовательных ресурсов 5

1.3 Общие рекомендации по оформлению 6

2 ЛОНГРИД 10

3 ДИАЛОГОВЫЕ ТРЕНАЖЕРЫ 13

4 КВИЗ 15

5 СКРАЙБИНГ — НОВЕЙШАЯ ТЕХНИКА ПРЕЗЕНТАЦИИ 19

6 ИНФОГРАФИКА 23

7 ТАЙМЛАЙН 26

8 ВЕБ-КВЕСТ 31

В ПОМОЩЬ ПРЕПОДАВАТЕЛЮ: ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ 36

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ 37

ВВЕДЕНИЕ

В 2016 году стартовал федеральный проект «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации», утвержденный Правительством Российской Федерации в рамках реализации государственной программы «Развитие образования» на 2013–2020 годы. В рамках этого проекта предполагается «модернизировать систему образования и профессиональной подготовки, привести образовательные программы в соответствие с нуждами цифровой экономики, широко внедрить цифровые инструменты учебной деятельности и целостно включить их в информационную среду, обеспечить возможность обучения граждан по индивидуальному учебному плану в течение всей жизни — в любое время и в любом месте».

Система образования должна обеспечивать обществу уверенный переход в цифровую эпоху, ориентированную на рост производительности, новые типы труда, потребности человека, что возможно посредством включения в образовательный процесс всех слоев населения, выстраивания индивидуальных маршрутов обучения, управления собственными результатами обучения, виртуальную и дополненную реальность.

Цифровые ресурсы, применяемые сегодня в повседневной деятельности человека, позволяют преодолевать барьеры традиционного обучения: темп освоения программы, выбор педагога, форм и методов обучения.

Одним из универсальных инструментов деятельности в современном мире является мультимедийный компьютер. В информационной среде при этом стали часто использоваться следующие понятия: мультимедийные ресурсы, мультимедийные продукты, образовательные мультимедиа и др.

Понятие «мультимедия» можно представить следующим образом: это компьютерная технология, которая позволяет представлять содержание через сочетание разных типов информации – как через традиционную статическую информацию (текст, графика), так и через динамическую (анимация, речь, музыка, видео).

Благодаря одновременному воздействию на пользователя звуковой, графической и визуальной информации, мультимедийные средства обладают большим эмоциональным, зрелищным зарядом, поэтому активно используются в образовательной практике.

Для педагога можно выделить много направлений и достоинств использования Интернет-сайтов:

Наглядное представление материала на уроке (презентация);

Организация дистанционного обучения;

Представление результатов работы (поисковой, исследовательской, творческой и т.д.) студентами;

Освещение внутриколледжных мероприятий, событий;

Персональный сайт педагога – его визитная карточка в Интернет-пространстве.

Развитие современных технологий обучения и рост возможностей их использования в современном образовательном процессе позволяет существенно упростить процесс поиска, обработки, осмысления необходимой информации и дальнейшего её применения обучающимися для решения разнообразных учебных задач и жизненных проблем. Овладение новыми технологиями позволяет повысить мотивационную составляющую обучения; сформировать новые компетенции, в том числе, связанные с развитием мыслительных способностей обучающихся; создать условия для развития творческих способностей и реализации креативного потенциала; создать возможность для повышения самооценки и стимулирования процессов саморазвития обучающихся. Многие современные технологии предполагают развитие невостребованных в учебном процессе персональных качеств, к которым следует отнести воображение, фантазию, поэтические, музыкальные и иные художественные способности.

1 ЗНАКОМЬТЕСЬ: УЧЕБНЫЙ КОНТЕНТ

1.1 Учебный контент и особенности его подготовки

Учебный контент – структурированное предметное содержание (тексты, изображения, аудиовизуальная продукция и пр.), используемое в образовательном процессе.

Слово контент пришло к нам из английского языка, так content в переводе на русский язык означает — «содержание». Другими словами и простым языком **контент** в своем общем смысле означает то или иное **содержание** и близок по своей сути с термином **информация**. Более сложными словами контент — это все то, что может быть выражено с помощью речи, письма или любых других инструментов передачи информации.

*Общая структура учебного контента*

*Начало (знакомство).* Титульная страница (наименование образовательного учреждения, тема урока, фамилия, имя, отчество, учёная степень, звания и другие титулы учителя). Далее страница с содержанием или целями и задачами урока.

*Основное содержание урока***.** Изложение нового материала, задания для фронтальной и самостоятельной работы, материал для повторения и т.д. Важно следить за тем, чтобы содержание страниц учебного контента обеспечивало достижение поставленных целей урока.

*Завершение урока.* Страницы, содержащие заключение (выводы), вопросы для самоконтроля, перечень рекомендуемой литературы, домашнее задание, полезные ссылки и т.д.

1.2 Важные психолого-педагогические аспекты разработки учебного контента и использования электронных образовательных ресурсов

Мотивация

Необходимая составляющая обучения, которая должна поддерживаться на протяжении всего урока. Большое значение имеет четко определенная цель, которая ставится перед обучающимся. Мотивация быстро снижается, если уровень поставленных задач не соответствует уровню подготовки обучающегося, а также качество представления учебного контента не оправдывает его ожиданий. Необходимо учитывать, что современные подростки живут в активной (агрессивной) информационной среде, в период гиперактивного технического прогресса. Большинство имеют неограниченный доступ к компьютерам, интернету, являются активными участниками сетевых сообществ.

*Постановка учебной цели*

Цели и задачи обучения должны быть четко и ясно сформулированы в ходе урока.

*Создание предпосылок к восприятию учебного материала*

Для создания предпосылок к восприятию учебного материала могут быть полезны вспомогательные материалы (руководства, памятки, опорные схемы и т.д.), входящие в комплект учебника или подготовленные самим преподавателем.

*Подача учебного материала*

Форма и метод подачи материала определяются в зависимости от решаемых учебных задач. Важной задачей является корректное оформление порций учебного материала (слайд, кадр, страница конспекта и т.д.), выводимых на монитор или поверхность интерактивной доски.

1.3 Общие рекомендации по оформлению

Таблица 1 - Рекомендуемые форматы для разного типа информации

| **Тип информации** | **Форма представления информации** |
| --- | --- |
| Общие понятия, определения и т.п. | Заголовки, списки, текст в свободном виде |
| Списки, последовательности, упорядоченные данные | Нумерованные и ненумерованные (маркированные) списки, текст в виде колонок |
| Физические объекты | Рисунки и фотографии |
| Информация, распределенная по территории (контакты, поездки, наблюдения и т.д.) | Карты |
| Идеи, концепции, гипотезы и т.п. | Модели, диаграммы Венна, диаграммы мозговых штурмов |
| Процессы, проекты, организация работ | Блок-схемы, сетевой график, диаграмма Гантта, бизнес-процесс (work-flow) |
| Организационные структуры | Организационные схемы |
| Точные цифровые данные | Таблицы |
| Количественные значения, объемы, соотношения на фиксированных шкалах | Столбчатые диаграммы |
| Изменения и тенденции во времени | Линейные графики, объемные (площадные) графики |
| Доли, части от целого | Круговые диаграммы, диаграммы 100 % состава |
| Реальные процессы и явления | Аудио, видео фрагменты (ролики, клипы) |

Таблица 2 - Общие рекомендации по оформлению страниц учебного контента

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Рекомендации** |
| Стиль | - соблюдайте единый стиль оформления;  - избегайте стилей, которые будут отвлекать от содержания урока;  - вспомогательная информация не должна преобладать над основной;  - используйте на всех страницах одинаковый стиль оформления (рамки, разделительные линии, размещение заголовков и др.). |
| Фон | - фон должен быть однотонным;  -лучше использовать один фон для всех страниц (исключения: титульная и заключительная);  - лучше использовать светлые холодные тона;  - если необходимо имитировать традиционную меловую доску, то можно использовать темно-зеленый или темно-коричневый цвет фона (при этом цвет основного текста должен быть белым);  - не рекомендуется использовать красный фон (только в исключительных случаях). |
| Использование цвета | - на одной странице рекомендуется использовать не более трех цветов: один для фона, один для заголовка, один для текста;  - лучше использовать для фона и текста контрастные цвета;  - необходимо обратить внимание на цвет гиперссылок (до и после использования). |
| Анимационные эффекты | - допускается использование анимации для акцентирования, привлечения внимания к информации на странице;  - не стоит злоупотреблять различными анимационными эффектами, они не должны отвлекать внимание от содержания страницы;  - на одной странице можно использовать не более одного эффекта;  - не следует применять «движущиеся» строки по горизонтали и вертикали. |
| Содержание информации | * - используйте короткие слова и предложения * - минимизируйте количество предлогов, наречий, прилагательных * - заголовки должны быть короткими и простыми * - заголовки должны привлекать внимание учащихся |
| Расположение информации на странице | * - предпочтительно горизонтальное расположение информации * - наиболее важная информация должна располагаться в центре экрана * - если на слайде располагается графический объект (рисунок, фотография и т.п.), надпись должна располагаться под ним |
| Шрифты | - для заголовков – не менее 22  - для основной информации- не менее 18  - шрифты без засечек легче читать с большого расстояния (Arial, Tahoma, Verdana и т.п.)  - не рекомендуется смешивать разные типы шрифтов в одном учебном контенте, тем более на одной странице  - для выделения информации следует использовать жирный шрифт, курсив, другой цвет букв или подчеркивание  - не рекомендуется злоупотреблять прописными буквами (они читаются хуже строчных)  - не следует использовать узкое и (или) курсивное начертание шрифта для основного текста. |
| Способы выделения информации | * - используйте средства выделения для акцентирования внимания учащихся на ключевых моментах (понятиях, объектах):  1. рамки, границы, заливка, штриховка, стрелки, рисунки, диаграммы, схемы для иллюстрации наиболее важных фактов;  * - не злоупотребляйте средствами выделения информации. |
| Объем информации | * - не стоит заполнять страницу большим объемом информации: единовременно можно запомнить не более двух-трех (для старших -четырех) фактов, выводов, определений; * - старайтесь передать одну мысль в одной строке * - в каждой строке должно быть максимум 6 слов (40 символов) * - на одной странице должно быть не более 4-7 строк текста, без учета заголовков; * - в списках должно быть не более 5-6 элементов; * - наибольшая эффективность достигается тогда, когда ключевые пункты отображаются по одному на каждой странице; * - количество страниц с текстовой и/или знаковой информацией не должно быть больше 15-20% общего количества страниц учебного контента (без учета динамических видеоматериалов). |
| Виды страниц учебного контента | * Для обеспечения разнообразия следует использовать разные виды страниц учебного контента:  1. с текстом; 2. с таблицами; 3. с диаграммами; 4. с графиками; 5. с рисунками и фотографиями |

Общие рекомендации по оформлению графического материала страниц учебного контента

* сделайте изображения соответствующими той информации, которую вы хотите передать;
* сделайте графическую информацию простой (избегайте «экранных головоломок»);
* не делайте изображений, отвлекающих от содержания урока;
* используйте наиболее реалистичные и достоверные изображения (модели) реальных объектов, явлений, а также наиболее точные карты;
* используйте рисунки для упрощения восприятия информации («…лучше один раз увидеть…»).
* Общие рекомендации по оформлению диаграмм и графиков на страницах учебного контента
* диаграммы и графики должны быть простыми и понятными, избегайте пересекающихся линий (пучков), стрелок и т.п.;
* ограничьте объем отображаемой информации, сложные диаграммы показывайте фрагментами на отдельных страницах;
* используйте встроенные надписи, поясняющие стадии или уровни диаграмм;
* избегайте использования сокращений, если они ясно не определены;
* выделяйте различные части диаграмм разными контурами, символами или цветом;
* различайте линии графика и линии страницы (линии страницы должны быть светлее и тоньше, чем те, которые несут количественную информацию на графике);
* сведите к минимуму применение на странице с графиком (диаграммой) вспомогательных (оформительских) меток и символов;
* поддерживайте единый стиль для диаграмм и графиков всего учебного контента;
* подбирайте сложность диаграмм в соответствии с уровнем подготовки учащихся.

2 ЛОНГРИД

Одним из простых и современных видов сайтов является лонгрид.

Лонгрид — (с английского «долгое чтение») — формат подачи журналистских материалов в интернете. Речь не про количество знаков: объемный материал, в котором много картинок, но мало текста, тоже будет считаться лонгридом. Главным фактором, отличающим его от других форматов, является глубина и степень проработки темы. Можно написать текст ни о чем на 30 000 знаков, а можно уложиться в 10 000 и полностью раскрыть вопрос. Его спецификой является большое количество текста, разбитого на части с помощью различных мультимедийных элементов: фотографий, видео, инфографики и прочих.

Лонгрид разрабатывается в виде одностраничного сайта при использовании любой технологии сайтостроения, включая конструкторы сайтов.

Лонгрид представляет собой синтез различных журналистских и публицистических жанров (репортаж. рассказ, интервью, исторические документы, реконструктор, портрет. очерк. биографическая зарисовка и др.) с различными видами визуальных жанров: видео, гифка, фотографии, инфографика, схема, таблица, графы и др.), а также звукового и музыкального сопровождения.

Еще одним нововведением могут стать учебные лонгриды. Благодаря тому, что они могут совмещать в себе все виды медиаэлементов, интернет -уроки в формате лонгридов могут обладать большой информационной ценностью. Например, урок по литературе в виде лонгрида может содержать в себе биографию писателя / поэта, подкрепленные видеофрагментами, его стихи или отрывки произведения в аудиоформате, его портрет и фотографии обложек книг, места жительства и прочего. Инфографика может показывать популярность тех или иных произведений. Кроме того, урок может быть дополнен заметками преподавателя, ссылками на электронные версии произведений и документальные фильмы, которые не могут быть изучены на уроке из-за длительности, но оставлены на самостоятельное обучение, критические статьи, тестами для проверки знаний и другими материалами.

Виды лонгридов

*Репортаж.* Преподносится от автора, но он не должен быть главным героем лонгрида . Его задача – полно и интересно донести событие до человека так, чтобы читателю показалось, что он является ее героем или присутствовал когда-то на месте события.

*Реконструктор.* Восстанавливает какие-либо события, чтобы провести их анализ, выяснить последствия, установить причинно-следственные связи.

*Портреты (Сторис).* Это очерки, интервью, рассказы о биографии. Раскрывают личность героя, его внутреннее содержание, взгляды и принципы. Преподносят отдельное лицо как Личность.

Основные характеристики

*1. Наличие мультимедиа*

Различные графики, иллюстрации, видео и аудиоматериалы, дополняющие текст, делают лонгрид интереснее и не дают уставать от переизбытка букв – а значит больше шансов, что текст дочитают до конца.

*2. Целостность истории*

Лонгрид – это одна история с четкой структурой, у которой должны быть начало, основная часть с кульминацией и концовка. Именно поэтому форму лонгрида часто выбирают для рассказа об исторических фактах, биографиях известных личностей, ярких событиях современности и т. п.

*3. Большой объем*

Любой лонгрид – это подробное описание какого-то лица, факта или события. Средний объем – 1500 слов. Если же текстовый материал небольшой, лучше сделать из него заметку или статью, не разбавляя ее мультимедийными форматами.

*4. Эффект погружения.*

Лонгрид – это не просто текст большого объема. Эта история, которую хочется читать и перечитывать. Читатель должен почувствовать себя внутри вашей истории – не просто зрителем, а почти участником описываемых событий.

Инструкция по написанию хорошего лонгрида.

Выберите инфоповод. О чем я хочу рассказать? Почему именно эта тема важна для меня сейчас? Это будет интересно людям? Ответив на эти вопросы, можно идти дальше.

Найдите как можно больше информации и интересных фактов по выбранной теме.

Составьте четкую концепцию будущего материала. Это поможет избежать повторов, а также не позволит отойти от темы.

Соберите яркие, интересные, понятные и подробные видео, графики, иллюстрации. Это «погрузит» читателя в ваш текст и создаст иллюзию присутствия.

Уделите внимание структуре. Максимально упростите восприятие текста с помощью заголовков, списков, врезок цитат и ключевых мыслей и т. п.

Написав лонгрид, перечитайте его несколько раз. Если каждый раз вам интересно это делать и вы можете, не отвлекаясь, дочитать его до самого конца – у вас все получилось!

3 ДИАЛОГОВЫЕ ТРЕНАЖЕРЫ

Диалоговый тренажер в дистанционном образовании – важный момент отработки и доведения до автоматизма навыков коммуникации обучающихся. Наличие визуальных, аудио и видеоматериалов позволяет достигнуть максимальной эффективности курса обучения. Диалоговые тренажеры, как элемент обучения. Поэтому выбор качественного диалогового симулятора с большим количеством взятых за основу случаев из практики общения с самыми распространенными типажами позволят повысить качество подготовки.

Диалоговый тренажер дает возможность смоделировать ситуацию и погрузить в нее участника в качестве главного героя: предстоит выбирать, как поступать в той или иной ситуации. С помощью тренажера вы можете создать текст, где в случае ошибки участнику добавляются дополнительные вопросы или информационное окно. Диалоговый тренажер — это игровой симулятор с ветвящимся сюжетом. От того, как ответит участник, зависит его дальнейший путь в игре.

Тренажер идеально подойдет для тех, кто хочет погрузить своих студентов в определенную ситуацию и проверить, насколько хорошо он выйдет из нее.

**Несколько примеров, как можно использовать диалоговый тренажер:**

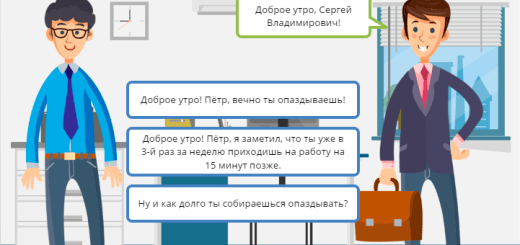
* для проверки знаний (как ученик знает стихотворение, таблицу умножения, исторические события);
* для формирования речевых навыков (как отвечать на возражения, чтобы не разозлить собеседника);
* для развития логического мышления (выбрали одно — получили такие последствия, выбрали другое — и последствия уже другие).

Текстовые тренажеры: обучающийся выбирает ответ на определенную фразу виртуального собеседника. Минус текстовых тренажеров - сравнительно низкая эффективность.

Сегодня же предложенные диалоговые тренажеры в СДО не только визуализируют ситуации, а также озвучивают ответы, что позволяет лучше отработать навык ключевых фраз.

Наличие визуальных, аудио и видеоматериалов различной сложности в тренажере позволило разделить их на:

*- Графические - используются нарисованные персонажи;*

-- -

*Графические с аудиосопровождением* - нарисованные персонажи тренажера озвучены, то есть у обучающегося есть возможность прослушать текст возражения клиента, учесть при выборе ответа интонацию собеседника;

*- Речевые диалоговые тренажеры* - дают возможность не только прослушать реплику собеседника, но и ответить на возражение голосом.

Программа оценивает не только правильность ответа, но и интонацию, с которой этот ответ был озвучен обучающимся.

4 КВИЗ

Слово квиз происходит (от англ. quiz) - что означает «предварительный экзамен, проверочный опрос», «радио- или телевизионная игра в вопросы − ответы на разные темы с призами для победителей», «литературная, музыкальная или какая-либо другая викторина». В американском английском квиз – это экзамен, короткий тест, а также контрольный опросник, устная или письменная проверка без предварительной подготовки; телевикторина.

В русском языке аналогом этого слова является всем знакомая "[викторина](https://pandarina.com/viktorina)".

Возможности квиз в образовательном процессе:

*Цель:* развитие новых форм работы, популяризация культурно-содержательного, интеллектуально обогащенного досуга, содействие повышению интеллектуального уровня обучающихся.

*Задачи:*

- повысить степень вовлеченности обучающихся в познавательно-творческую деятельность;

- помочь обучающимся проявить способности и активность при самостоятельной подготовке заданий и вопросов;

- создать условия стимулирования интеллектуального потенциала, обучающегося;

- расширить кругозор, закрепить знания, развить находчивость, смекалку, пробудить интерес к различным областям науки, техники, искусства;

- повысить у многих обучающихся уверенность в себе;

- научить каждого обучающегося отстаивать свою точку зрения;

- развить умение объективно оценивать свои силы и возможности, играющие важную роль в стимулировании интеллектуального роса школьника.

Сегодня квиз - это синоним мозгового штурма, формирующего опыт командной работы и навыки поиска быстрых решений, ведь на ответ дается минута, а иногда и меньше.

Вариантов использования данной игровой технологии можно привести несколько: например, при обобщении материала по дисциплине можно провести квиз для обучающихся по пройденной теме, разделу, курсу. Для актуализации и мотивации учебной деятельности также квиз не заменим. Ценность игровой технологии заключается в том, что, являясь по своей сути отдыхом, она выполняет образовательную функцию, стимулирует творческую реализацию и самовыражение.

Основу состязания - игры составляют вопросы. Подбирая вопросы необходимо придерживаться правил: они не должны быть слишком простыми или сложными, так как не смогут привлечь внимание игроков, и тематика вопросов должна соответствовать интересам участников. Сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры, или меняться. Во втором случае сложность должна нарастать по ходу игры. Очень важно чтобы вопросы были различного формата от простого текстового представления информации до видеоряда.

После подбора вопросов определяется ход игры. Игра может быть командной или индивидуальной, кому будет принадлежать право выбора вопросов (или его темы) - игрокам или ведущему. На каждом игровом этапе должен производиться подсчёт очков, данная информация должна быть доступна и озвучена для играющих. После завершения игры подводятся итоги и награждаются победители и призеры. Если проводится серия соревнований, то можно составить рейтинг команд (игроков), отсортировав, например, по сумме очков, набранных в играх. Если игра командная, то можно дополнительно отмечать особо результативных игроков, включив их в отдельный рейтинг.

С развитием сети Интернет, в ней появилось большое количество онлайн- квизов, для участия в которых не требуется даже отходить от компьютера. При этом вы можете соревноваться с людьми, проживающими в других странах и даже на других континентах.

**Базовый алгоритм**

1. Организаторы готовят вопросы из различных сфер жизни.

Вопросы делятся на 4 категории и 4 раунда, соответственно:

- вопросы с картинками, где каждый вопрос подкрепляется изображением на экране, либо в самом изображении заключается вопрос;

- вопросы от блондинок: текстовые задания из сферы моды, домашних животных, шоу-бизнеса, автомобилей, напитков, еды;

- музыкальные вопросы: каждый вопрос подкрепляется звуковым файлом, имеющим отношение к сути вопроса, либо в самом звуковом файле заключён вопрос;

- вопросы "чистого интеллекта": для решения заданий необходимо проявить нестандартное мышление, эрудицию.

Последние 2 вопроса в 4 раунде разыгрываются между капитанами команд.

Набор вопросов знает только ведущий игры.

2. Игровой раунд длится около 30-40 минут. Ведущий по порядку зачитывает вопросы, на обсуждение каждого вопроса даётся 1 минута, которая обязательно должна заполняться музыкальным отрывком. Это необходимо для того, чтобы команды не могли подслушать рассуждения конкурентов. По окончании заданий раунда ведущий ещё раз озвучивает все вопросы, после которых даётся 5 минут для заполнения бланков ответа и сдачи их коллегии жюри.

Правильный ответ оценивается в 1 балл, неправильный - 0 баллов. Два последних вопроса в 4 раунде, которые разыгрываются между капитанами команд, в случае правильного ответа оцениваются в 2 балла.

3. Перерыв между раундами длится 15 минут. За это время коллегия жюри оценивает ответы команд, баллы выставляются в протокол игры. Перед каждым раундом ведущий игры озвучивает правильные ответы предыдущего раунда, а также обсуждает наиболее забавные ответы.

4. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам всех четырёх раундов.

Популярная передача "Что? Где? Когда?" также является вариантом квиза. Данная настольная игра, возможно, не имеет такой впечатляющей истории, как, к примеру, шахматы, но обладает не меньшим числом приверженцев. Викторина остается интересным способом времяпрепровождения и поныне, будучи как дружественным, так и вполне профессиональным соревнованием.

5 СКРАЙБИНГ — НОВЕЙШАЯ ТЕХНИКА ПРЕЗЕНТАЦИИ

Скрайбинг... Скрайбер... На первый взгляд, новообразованный неологизм... Но на самом деле с этим понятием мы знакомы с детства. Ведь когда-то мы все были в определенном смысле скрайберами. С помощью простых рисунков мы пытались передать увиденное, услышанное, определенную информацию, чувства, настроение, эмоции.

Особенность скрайбинга заключается в том, что одновременно задействуются различные органы чувств: слух и зрение, а также воображение человека, что способствует лучшему пониманию и запоминанию. Именно эти особенности делают скрайбинг одним из методов современных технологий, который помогает доступно и легко объяснять сложный материал, способствует развитию образования, презентациям и докладам, ведению записей и дневников. Стоит отметить его доступность, ведь использовать эту технику может каждый человек в своих ежедневных делах.

Давно известно, что 80% информации человек воспринимает визуально. Устный рассказ «с картинками» запоминается намного лучше, чем обычная лекция. Поэтому сегодня используются разнообразные презентации в формате Power Point. А исследователи в области образовательных методик обнаружили, что через три дня после проведения лекции слушатели могут воспроизвести 65% содержания презентации, если она проходила в виде устного рассказа, подкрепленного визуальными образами.

Итак, скрайбинг (от английского scribe — набросать эскизы или рисунки) — новейшая техника презентации, в которой речь оратора иллюстрируется «на лету» рисунками на белой доске (или листе бумаги), которая была изобретена британским художником Эндрю Парком для Британской ассоциации по распространению научных знаний.

Скрайбинг — это изображение рисунков, превращение идей в визуальные образы. На Западе визуальное мышление как индустрия развивается с 70-х годов. Одним из первых, кто догадался использовать скрайбинг как продуктивное и интерактивное средство для концептуализации информации, которой пользуются ученики и учителя в школе, стал американский преподаватель Пол Богуш. Именно он опроверг давно заученный образовательный девиз «Читай параграф из учебника — отвечай на вопросы», доказав эффективность использования скрайб-презентации в учебном процессе.

Условно все скрайбинги делят на виды:

1.  *Скрайбинг рисованный*. Рука человека рисует в кадре картинки, схемы, записывает ключевые слова параллельно с текстом, звучащим за кадром. Чтобы озвучка и рисование идеально совпали по времени, при создании видео процесс рисования ускоряют в 2-4 раза, добавляют титры, делают монтаж.

Необходимые инструменты и материалы:

-  презентационная доска для рисования маркером или листы бумаги формата А4, А3 (ватман);

-  маркеры, фломастеры, цветные карандаши, краски;

-  видеокамера или фотоаппарат с режимом видеосъемки;

-  микрофон для записи звука;

-  компьютерные программы для записи аудио и редактирования видео.

2.  *Скрайбинг - аппликация*. На лист бумаги или любой другой фон в кадре выкладываются (наклеиваются)  готовые изображения, соответствующие звучащему тексту.

Необходимые инструменты и материалы:

-  листы бумаги или любой другой фон;

-  набор картинок-аппликаций;

-  видеокамера или фотоаппарат с режимом видеосъемки;

-  микрофон для записи звука;

-  компьютерные программы для записи аудио и редактирования видео.

3.  *Скрайбинг магнитный*. Похож на аппликационный, единственное различие – готовые изображения крепятся магнитами на презентационную магнитную доску.

Необходимые инструменты и материалы:

-  презентационная магнитная доска;

-  набор готовых картинок, магниты;

-  видеокамера или фотоаппарат с режимом видеосъемки;

-  микрофон для записи звука;

-  компьютерные программы для записи аудио и редактирования видео.

4*.  Скрайбинг компьютерный*. При создании компьютерного скрайбинга используются специальные программы и онлайн-сервисы.

Самый простой скрайбинг можно создать даже с помощью программы Power Point: в такой анимированной презентации изображения на слайдах появляются постепенно, в соответствии с рассказом «за кадром». В данном случае соблюдается основной принцип скрайбинга – «эффект параллельного следования».

**10  шагов, чтобы снять свой первый скрайб:**

1. Тема;

2. Коллективная работа;

3. Поиск и анализ информации;

4. Визуализация, общая композиция;

5. Выступление перед аудиторией;

6. Рисование;

7. Обработка видео и корректировка текста;

8. Аудиозапись;

9. Обработка видео и представление;

10. Публикация проекта.

**Четыре основных шага для создания скрайба:**

1.Составьте план работы. Запишите все, что хотите осветить. При желании для удобства можно записывать все на аудионоситель.

2. Проанализируйте все, что хотите сказать и какие визуальные образы хотите использовать для презентации ваших идей. Презентация должна быть понятна не только вам, но и окружающим.

3. Начните процесс визуализации. Не бойтесь использовать как простые рисунки, так и более сложные, а также аудио- и видеоряд. Просчитайте продолжительность всех частей работы.

4. Тайминг является очень важным условием. Помните, что выступления всегда ограничены по времени, и это нужно учитывать, чтобы не осталось деталей, которые вы не успели осветить.

Грамотное сочетание слов и иллюстраций, способное наглядно отобразить основные идеи презентации – это и есть скрайбинг.

Получается, что у скрайбинга плюсов больше, чем минусов. Видео-скрайбинг – один из максимально эффективных, интересных и убедительных способов подачи информации. Длительность видеоролика зависит от содержания материала (от 1 до 10 минут). Эмоциональное воздействие – главная функция видео-скрайба. Именно поэтому, мы видим безусловное преимущество скрайбинга перед презентациями в формате Power Point .

**Чем радует скрайбинг?** Что-то новое и необычное, что привлекает внимание, но зачем он нужен, что он может привнести в обычный урок? Что обычно делают студенты, когда им задают написать реферат или доклад, создать презентацию? Копируют из интернета и часто не только забывают прочитать текст, но даже отформатировать и удалить ссылки. Мне хочется, чтобы студент не только умел найти информацию и скопировать, а прочитал её из разных источников, проанализировал и на основе этого сделал своё.

6 ИНФОГРАФИКА

Инфографика – это графический способ подачи информации, данных и знаний. Основными принципами инфографики являются содержательность, смысл, легкость восприятия и аллегоричность. Для создания инфографики могут использоваться таблицы, диаграммы, графические элементы и т.д.

Графическое представление информации как способ общения между людьми, передача смысла сложных явлений и понятий в виде картинок использовались человеком с давних времен: это и наскальная живопись, и древнеегипетские иероглифы.

Инфографика предполагает сворачивание больших объемов информации и представление ее в более интересном и компактном для читателя виде. Инфографика в образовании явление не новое. Ведь хорошо иллюстрированные таблицы на страницах учебных пособий и карты можно назвать образцами учебной инфографики.

Инфографика очень популярна в СМИ, промышленном дизайне. Именно из этих отраслей она проникает в образование.

Как отличить инфографику от других видов наглядной информации? Здесь действует такое правило. Надо убрать весь текст и оставить только иконки и цифры. Если без текста все понятно, то это - инфографика. Если нет - просто иллюстрация.

**Виды инфографики в образовании**

Условно мы выделяем следующие виды инфографики вообще и в образовании в частности.

1. Статистическая – она представляет собойуникальное отраслевое исследование (пример URL <https://bit.ly/2xmdb5S)>.

2. Таймлайн **-**информация о том, как развивалась компания или какой-то феномен/продукт. Следует отметить, что таймлайн выделился в отдельный вид представления информации (пример URL <https://bit.ly/2DfZURO)>.

3. Карты – ряд сервисов, например Пикточарт позволяют делать карты интерактивными (пример URL <https://bit.ly/2xBwA26)>.

4. Иерархия, с помощью которой описывается каких-либо процессы или системы принятия решений в компании (пример URL <https://bit.ly/2xrcubx)>.

5. Матрица, представляет собой набор разных данных, посвященных одной проблеме (пример URL <https://bit.ly/2xqvCqe)>.  
6. Алгоритм или технология чего-либо (пример URL <https://bit.ly/2xnHn0w)>.

7. Фото-инфографика,достаточно редко встречаемая инфографика, используется, как нестранно, художниками, фотографами и т.д. (пример URL <https://bit.ly/2xr9T17)>.

8. Сравнение – достаточно популярный вид инфографики (пример URL <https://bit.ly/2PR1XwW)>.

9. Исследование – также представляет собой набор разных данных (пример URL <https://bit.ly/2NrgAdS)>.

Преимущества инфографики:

- простота в использовании – можно вывести на проектор или распечатать;

- богатый визуальный материал;

- групповой и индивидуальный подход позволяет организовать работу как со всей группой, так и с каждым отдельным студентом.

Технология создания инфографики преподавателем как средства визуализации данных заключается в следующем:

1.Определите цели и задачи, которые необходимо достичь с помощью инфографики (в зависимости от предметной сферы). Стоит принять во внимание, что в графике очень легко отображать существующее в реальности, значительно труднее перенести в визуальную плоскость отвлеченные понятия и почти невозможно – мнения и комментарии.

2.Разбейте информацию на разделы, части, пункты. Каждый раздел представьте отдельным изображением или графиком. Подберите нужные визуальные образы, которые знакомы и часто используются вашей аудиторией.  
3.Создайте фокус, т.е. придумайте историю, основную визуальную метафору, вокруг которой будет строиться инфографика. Она должна быть простой и всем известной.

7 ТАЙМЛАЙН

Таймлайн – инструмент для создания учебного материала в хронологической последовательности. «Лента времени» (англ. timeline) — это временная шкала, на которую в хронологической последовательности наносятся события. Чаще всего лента времени представляет собой горизонтальную линию с разметкой по годам (или периодам) с указанием, что происходило в то или иное время. Таким образом можно получить визуальную картинку о том, как в хронологии развивалось какое-то событие. Современные сервисы позволяют «нанизывать» на ленту времени не только текст, но и изображения, видео и звук. Кроме того, фрагмент текста или картинку можно оформить как гиперссылку на сторонний ресурс в Интернете, в котором событие раскрывается более подробно. Традиционно, составление ленты времени считается одним из основных приемов изучения исторического материала. Но если обратиться к сущности этого приема, то можно отметить, что его можно использовать не только для изучения дат, фактов и событий, но и для работы с любым учебным материалом, предполагающим установление последовательности.

Установление последовательности, как комплексная логическая операция, предполагает анализ, сравнение, систематизацию элементов заданного множества. В результате чего, происходит выбор и расположение элементов, отвечающих заданным условиям.

Таймлайн можно превратить в увлекательную историю, которая разнообразит ваш урок. А использование подобных сервисов в качестве проектной работы способствует развитию у обучающихся познавательного интереса, критического мышления, умения анализировать, классифицировать учебный материал и т.д.

**Таймлайн в образовании может быть полезен в следующих случаях:**

1. Учебный материал представляет собой историю того или иного явления, факта, события;  
2. Необходимо продемонстрировать технологию процесса;  
3. Нужно проиллюстрировать связь между теми или иными элементами учебного материала;  
4. Визуализировать подачу учебного материала;  
5. Организовать проектную работу обучающихся.

Таймлайн — это технология, которую можно смело использовать при выполнении самых разных заданий из разных учебников. Практически любая исследовательская работа может быть воплощена в этой технике, к достоинствам которой можно отнести следующее:

* объемный учебный материал «упаковывается» в короткие мультимедийные интерактивные микроистории;
* материал приобретает лаконичную законченную форму;
* сочетание текста с другими элементами (видео, аудио, фото, и др.) создает занимательный материал, который можно использовать как самостоятельный материал, но при этом он не отражает всю тему в целом;
* формат таймлайна напоминает игру, где нужно пройти определенные этапы: посмотреть видеосюжеты, послушать аудиоматериалы, заглянуть в Wikipedia и т. д.

Основные преимущества таймлайнов перед обычными «бумажными»:

* многократность использования – работа «не теряется» в тетрадке, ее можно встроить в блог, сайт и многократно к ней обратиться, составить архив таймлайнов, в нужный момент возвращаться к нему при повторении пройденного. Можно по одной и той же линии вести уроки в разных классах;
* социальность – работу можно просматривать большому числу обучающихся, комментировать и давать оценку, распространять через блог, социальные сети, материал может параллельно редактировать сколько угодно участников, что является отличным решением для групповой проектной работы;
* мультимедийность – на таймлайне можно размещать не только текстовые сообщения, но и графику, и видео;
* дизайн – работа будет оформлена аккуратно и привлекательно, сделана в едином стиле;
* не требуется установка специального программного обеспечения – такие сервисы поддерживаются большинством интернет-браузеров;
* электронная временная шкала позволяет сочетать различные типы материалов, систематизировать различные виды информации, создавать актуальный для данной работы дизайн, обучающийся имеет возможность проявлять творчество, индивидуальность.

Примеры использования таймлайнов на уроке

*1. Для работы в группе:*Использование временной шкалы для изучения новой темы кажется сложной задачей. Однако при наличии контекстных подсказок, которые помогут учащимся связать события друг с другом, он становится хорошим инструментом для освоения нового материала.  
Пример. Запишите события на отдельные листочки, чтобы их можно было сложить в одну временную ленту. Попросите студентов индивидуально или в группе разложить листки в правильном порядке. Разрешите использование учебников, если чувствуете, что студентам нужна помощь. Можно использовать магниты для доски, прищепки с веревками.

*2. Для изучения биографий:* Предложите составить студентам таймлайн по биографии важных для предмета личностей, с указанием дат, которые студенты считают значительными и подобрать картинки под каждую дату. Результатом станет схема, сделанная от руки или на компьютере.  
Пример. Дайте задание студентам подготовить таймлайн жизни и творчества М.Ю. Лермонтова. Основными вехами в этом случае будут: дата рождения, годы учебы, создание первого произведения, служба в гусарском полку, дуэль и т.д. Для каждой записи студенты должны предоставить как можно больше подробностей в 2-3 предложениях, добавить соответствующую фотографию или иллюстрацию.

*3. Для анализа темы:* Здесь уже используется готовый вариант таймлайна. Но в нем нет всех пояснений и отсутствуют некоторые важные даты. Студентам в этом случае нужно проанализировать учебный материал и вписать недостающую информацию. Пример. Студентам дается инфографика с главными изобретениями Средневековья. На временной шкале им нужно отметить не указанные изобретения и написать, как они повлияли на технический прогресс и какое имели значение для общества.  
Инструменты для создания таймлайнов.

Для создания таймлайна подойдет любой графический редактор или конструктор инфографики: Canva, Venngage. Существуют и специальные сайты:Myhistro,Storyboard.

[Venngage](https://ru.venngage.com/):

Сервис для создания отчетов, плакатов, афиш и инфографики. Есть готовые шаблоны, можно разработать собственный. Большое количество иконок, картинок и другого визуального материала.

Кажется, что с биографией всё понятно — прочитали текст в учебнике, нарисовали в тетрадке линию, отметили на ней важные даты... Вот и конспект готов! Но мне показалось, что так события будут просто цифрами, нужно добавить к ним саму жизнь, наполненную сложным выбором и принятием важных решений. Так на доске появился интерактивный таймлайн.

В жизни многих писателей есть моменты «распутья», когда кажется, сделай они другой выбор, возможно, у нас не было бы повода прочитать их произведения. Например, эмиграция Бунина или врачебная практика Булгакова. Именно такие важные точки выбираются для таймлайна и делается на них остановка во время рассказа об авторе. Студенты получают сложное задание — помочь писателю принять решение, как поступить: остаться в России или уехать навсегда в Европу, выбрать тяжелую работу по профессии в военное время или избежать ее из-за проблем со здоровьем? Мы обсуждаем, совещаемся, включаем логику или, наоборот, предполагаем, какие чувства были у героя в тот момент. Получается, что само событие и для нас начинает иметь значение, ведь мы включаемся в этот жизненный выбор, соотносим его с собой. А потом все вместе принимаем решение, какой совет дать автору, и смотрим, как же на самом деле он поступил.

На доске и в тетрадях в этот момент появляется линия с ответвлениями, где один из путей развития событий превращается в тупик. Можно распечатать фотографии или портреты автора в разные годы жизни и добавлять их к повествованию, так оно станет еще красочнее.

8 ВЕБ-КВЕСТ

 В настоящее время большинство обучающихся свободно пользуются современными информационными технологиями, это упрощает для них процесс поиска информации, обработки ее и предоставления в различных презентативных формах. Поэтому использование в деятельности обучающихся компьютера как инструмента творческой деятельности способствует достижению нескольких целей:

повышение мотивации к самообучению;

формирование новых компетенций;

реализация креативного потенциала;

повышение личностной самооценки.

Квест (англ. webquest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей»

Веб-квест в педагогике - проблемное задание, проект с использованием интернет-ресурсов, либо сценарий организации проектной деятельности обучающихся по любой теме.

Задание веб-квеста размещается на специальном сайте в Интернете, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебную дисциплину, тему.

В процессе работы над веб-квестом развивается ряд компетенций:

1) использование информационных технологий для решения профессиональных задач;

2) самообучение и самоорганизация;

3) работа в команде;

4) умение находить несколько способов решений проблемной ситуации.

**Классификация квестов**

1. По форме проведения:

а) компьютерные веб-квесты – это проблемные задания с элементами ролевой игры. Яркий пример такого веб-квеста компьютерные игры, представляющие собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;

б) образовательные веб-квесты – это интерактивная деятельность, тип поисково-исследовательского задания с ориентацией на развитие познавательной деятельности воспитанников, в котором основная часть информации добывается через ресурсы Интернет.

в) медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиаресурсов.  К такому виду квестов можно отнести фото и видео квесты;

г) квесты на природе (улицах, парках и т.д.);

д) комбинированные.

2. По режиму проведения: в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме.

3. По сроку реализации квесты различают:

- краткосрочные (цель - углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно – три занятия);

- долгосрочные (цель - углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок).

4. По форме работы: групповые, индивидуальные.

5. По предметному содержанию: моно квест, межпредметный квест.

6. По структуре сюжетов различают: линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую); штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи); кольцевые (по сути, тот же линейный квест, только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

7. По информационной образовательной среде:

- традиционная образовательная среда,

- виртуальная образовательная среда.

8. По доминирующей деятельности воспитанников: исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест, ролевой квест.

Структура веб-квеста:

*Вступление*должно быть четко и ясно сформулировано. В нём описываются главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

*Центральное задание*, которое должно быть достаточно краткое, понятное, интересное и выполнимое. В нём должен быть четко определен итоговый результат самостоятельной работы.

*Список информационных ресурсов,* необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.

*Описание процедуры работы*, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания. Чётко прописываются этапы работы над проблемой.

*Описание критериев и параметров оценки веб-квеста.*Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

*Руководство к действиям*, которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу.

*Заключение****,*** где суммируется опыт, который будет получен участниками работы.

**Алгоритм создания веб-квеста:**

***Шаг 1. Выбор темы.*** Тема веб-квеста должна отвечать следующим условиям:

соответствовать требованиям ФГОС;

содержать задания, которые будут способствовать развитию высокого уровня мышления дошкольника (анализ, синтез, оценка);

содержательно заменять, а лучше дополнять имеющиеся материалы по теме;

позволять эффективно использовать Интернет.

***Шаг 2. Определение основных понятий по теме.*** Создание глоссария или облака слов. Шаг позволит определить ключевые точки для создания заданий.

***Шаг 3. Целеполагание.*** Определение цели веб-квеста и каждого задания отдельно.

***Шаг 4. Выбор ресурса, на котором будет создан веб-квест.*** Например, сайт Google, сайт на платформе Tilda или просто презентация с использованием ссылок на интернет – ресурсы.

***Шаг 5. Выбор типа и формы квеста****в соответствии с классификацией.*

***Шаг 6. Написание сценария*.** Сценарий — это общая идея и отдельные задания, которые нужно выполнять поэтапно или вразнобой, а также метки (подсказки), помогающие ориентироваться по квесту.

***Шаг 7. Разработка заданий, выбор средств их реализации.***

***Шаг 8. Разработка критериев оценки*.** Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде.

**Шаг 9. Наполнение электронного ресурса материалом.** Красочное оформление сайта, четкое прописывание маршрута следования, написание инструктивного материала, подсказок и организация обратной связи.

**Шаг 10. Доработка и апробация квеста.** Исправление неточностей, дополнение возникших пробелов и прочее.

**Шаг 11. Организация веб-квеста.**

***Шаг 12. Подведение итогов и анализ работы.***

Некоторые сайты, на которых удобно разместить результаты работы:

*Wikiwall.ru* - удобный веб-сервис для совместной работы, выполненный в виде интерактивной доски, на которой можно размещать блоки текста, картинки и видео, а также рисовать "по клеточкам" линии, схемы произвольно и по точкам. WikiWall позволяет создавать whiteboard без регистрации и приглашать собеседников для одновременной совместной работы.

*Stiksi.com* **-**веб-сервис  немного сложнее Wikiwall, информацию можно оформлять в виде газеты. Работа может быть индивидуальная или коллективная.[*Twiddla*](https://www.google.com/url?q=http://www.twiddla.com/&sa=D&ust=1497450177946000&usg=AFQjCNEkHx6GH_b-3Uvu5BHCRZC-_CTd2A)- это онлайн сервис для совместной работы. Работать необходимо в Twiddla позволяет размещать на рабочей поверхности текст, иллюстрации, математические формулы; встраивать документ и многое другое.

В ПОМОЩЬ ПРЕПОДАВАТЕЛЮ: ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. Материал по диалоговым тренажерам

<https://www.youtube.com/watch?v=i45IRJK0xlo>

1. Разработка квизов

<https://sitehere.ru/kviz-sajt-s-primerami>

<https://postium.ru/kviz-sajt-konstruktory-kvizov/>

1. Скрайбинг и видеоскрайбинг

<https://zen.yandex.ru/media/znanio/chto-vybrat-dlia-uroka-skraibing-ili-videoskraibing-5f7f2c935dbc67260c564cd0>

<https://yandex.ru/video/preview/?text=>[видеоскрайбинг%20это&path=wizard&parent-reqid=1607940145646419-690915725350953728100275-production-app-host-sas-web-yp-85&wiz\_type=vital&filmId=15192651982111919951](https://yandex.ru/video/preview/?text=видеоскрайбинг%20это&path=wizard&parent-reqid=1607940145646419-690915725350953728100275-production-app-host-sas-web-yp-85&wiz_type=vital&filmId=15192651982111919951)

<https://yandex.ru/video/preview/?text=видеоскрайбинг+это&path=wizard&parent-reqid=1607940145646419-690915725350953728100275-production-app-host-sas-web-yp-85&wiz_type=vital&filmId=15458410171576505385&u>

<https://yandex.ru/video/preview/?text=видеоскрайбинг+это&path=wizard&parent-reqid=1607940145646419-690915725350953728100275-production-app-host-sas-web-yp-85&wiz_type=vital&filmId=16190031266340365301&url=http%3A%2F%2Fok.ru%2Fvideo%2F2451287118187>

1. Инфографика

[Использование инфографики на уроках: https://mel.fm/blog/vizual-club/41029-12-proverennykh-sposobov-ispolzovat-infografiku-na-uroke](https://mel.fm/blog/vizual-club/41029-12-proverennykh-sposobov-ispolzovat-infografiku-na-uroke)

1. Сервисы для создания таймлайна

[Padlet](https://ru.padlet.com/%C2%A0) [Time.graphics](https://time.graphics/ru/) [Knightlab](https://timeline.knightlab.com/)

1. Лонгрид

Как написать лонгрид<https://blog.calltouch.ru/kak-napisat-horoshij-longrid/>; <https://www.kommersant.ru/projects/june22>; <https://www.kommersant.ru/projects/chernobyl>; [http://vsemmirom.1tv.ru](http://vsemmirom.1tv.ru/)

1. Веб-квест

- <https://mega-talant.com/biblioteka/metodichka-po-sozdaniyu-veb-kvesta-85237.html>

Слово о полку Игореве - https://[www.sites.google.com/site/vebkvestclovoopohodeigorevom/home](https://www.sites.google.com/site/vebkvestclovoopohodeigorevom/home)

Методические рекомендации для педагогов <https://urok.1sept.ru/articles/671383>

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Амлинская Ю. Применяем инфографику на уроках русского как иностранного [электронный ресурс]. URL доступа <https://bit.ly/2ppViPm>
2. Баданов, А. Ленты времени / А. Баданов // Образовательная галактика Intel [Электронный ресурс]. – 2016. – Режим доступа: [https://edugalaxy.intel.ru/?automodule=blog&blogid=7264&showentry=95](https://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fedugalaxy.intel.ru%2F%3Fautomodule%3Dblog%26blogid%3D7264%26showentry%3D95) – Дата доступа: 01.03.2016.
3. Быховский, Я.С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] / Я. С. Быховский // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». – 1999. – Режим доступа: http://ito.bitpro.ru/1999, свободный. – Загл. с экрана: Конференция ИТО-99. // Дата обращения: 21.03.2018
4. Википедия // Режим доступа: http://ru.wikipedia.org// Дата обращения: 21.03.2018
5. Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. – М.: Высш. шк., 1991. – 207 с.
6. Гураль С.К. Язык и мышление. Феномен «сложного» мышления. Язык и культура. - 2008.
7. Кытманова Е.А. Веб-квест как вид проектной деятельности и его использование в обучении иностранному языку // Электронный журнал «Вестник Московского государственного областного университета» www.evestnik.mgou.ru / E-mail: e-mag@mgou.ru 2011/1/Педагогика
8. Лаврентьев Г. В., Лаврентьева Н.Б., Неудахина Н.А. Инновационные обучающие технологии в профессиональной подготовке специалистов: учебное пособие: в 3 ч. – 2-е изд., доп. – Барнаул, 2009. – Ч. 2.  
   Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учеб. пособ.– М.: Народное образование, 1998.– 256 с.
9. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании. - М: Издательский центр «Академия», 2008.