ПОЛОЖЕНИЕ

О ПРОВЕДЕНИИ РЕГИОНАЛЬНОГО КОНКУРСА РАЗРАБОТОК ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА

«ЦИФРОВАЯ ПЕРЕМЕНА»

Раздел I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок и условия проведения Регионального конкурса разработок цифрового образовательного контента «Цифровая перемена» (далее - конкурс).

1.2. Организатором конкурса является государственное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области» (далее – организатор конкурса).

1.3. Общее руководство организацией и проведением конкурса осуществляет организационный комитет (далее – оргкомитет), состоящий из числа работников организатора.

1.4. Участие в конкурсе осуществляется на безвозмездной основе.

1.5. Конкурс проводится в открытой форме. Извещение о проведении конкурса публикуется на сайте организатора конкурса в информационно-коммуникационной сети «Интернет» – <https://it-cube48.ru/> (далее – официальный сайт).

Раздел II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КОНКУРСА

2.1. Конкурс проводится в целях выявления и распространения эффективных и оригинальных практик применения современных цифровых инструментов для создания образовательного контента.

2.2. Задачи конкурса:

‒ выявление и поддержка талантливых педагогов, использующих цифровые технологии в образовательной деятельности;

‒ формирование новых знаний, умений и компетенций у педагогов в процессе использования современных цифровых технологий в образовательной деятельности;

‒ формирование базы лучших практик по использованию цифрового образовательного контента доступного широкому кругу заинтересованных лиц.

Раздел III. УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

3.1. В конкурсе могут принимать участие педагогические работники общего, дополнительного, среднего профессионального образования и студенты старших курсов высшего образования субъектов Российской Федерации (далее – участники).

3.2. Допускается только индивидуальное участие.

Раздел IV. СОДЕРЖАНИЕ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

4.1. Конкурс проводится в один этап с 21.11.2023 г. по 10.12.2023 г.

Для участия участники проходят регистрацию и размещают практику и согласие на обработку персональных данных (Приложение № 1) по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/65546a0043f74f2a337cef36/>.

4.2. Конкурс проводится по номинациям:

* **Цифровой образовательный контент;**
* **Медиаконтент;**
* **Интерактивные презентации.**

4.3. Требования к работам:

4.3.1. Работы могут быть выполнены с использованием специальных и универсальных прикладных программных средств, цифровых инструментов и веб-сервисов, предназначенных для создания образовательного контента и электронных образовательных ресурсов в соответствии с Приложением № 2.

4.3.2. **В номинации «Цифровой образовательный контент»** принимаются работы, выполненные с использованием онлайн-платформ (сервисов) для создания интерактивных упражнений, игр, кроссвордов и викторин.

4.3.3. **В номинации «Медиаконтент»** принимаются работы, выполненные с использованием инструментов для создания графики, плакатов и видеороликов для обучения или реализации образовательных проектов.

4.3.4. **В номинации «Интерактивные презентации»** принимаются работы, выполненные с использованием инструментов для подготовки электронных презентаций.

4.4. Требования к оформлению и содержанию работ:

4.4.1. Работа должна содержать:

* титульный лист;
* описательную часть.

4.4.2. Титульная страница должна содержать:

* фамилию, имя, отчество участника конкурса;
* регион, город, название образовательной организации;
* название работы;
* название номинации.

4.4.3. Описательная часть работы должна содержать:

* цель;
* задачи;
* описание технологий, методов и оборудования, использованных при создании цифрового образовательного материала;
* описание основных результатов работы с предоставлением ссылки на конечный результат;
* описание возможного использования образовательного материала другими участниками образовательного процесса.

4.4.4. Требования к оформлению текстовой части:

* размер шрифта –14;
* межстрочный интервал –1,5;
* в тексте могут содержаться рабочие гиперссылки на видео, файлы, схемы, чертежи, сайты с работой.

Титульный лист и описательная часть предоставляются участником в одном файле в формате \*.docx или \*.pdf.

Не допускаются работы прошлых лет.

**Раздел V. СОСТАВ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ (ЖЮРИ) КОНКУРСА**

5.1. Оценивание конкурсных работ, определение победителей и призеров конкурса осуществляется судейской коллегией (жюри), состав которой утверждается приказом организатора конкурса.

5.2. В состав членов судейской коллегии (жюри) могут быть включены представители образовательных и иных организаций.

5.3. Судейская коллегия (жюри) формируется в составе не менее 5 человек.

5.4. Заседание судейской коллегии (жюри) считается правомочным при участии в ее работе не менее 2/3 от утвержденного персонального состава судейской коллегией (жюри).

5.5. Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

* образовательная и методическая ценность – max 5 баллов;
* новизна и оригинальность – max 5 баллов;
* наличие инструкции для пользователей – max 5 баллов;
* стилевое оформление, графический дизайн – max 5 баллов;
* сочетание нескольких цифровых инструментов при разработке материалов – max 5 баллов;
* возможность широкого применения – max 5 баллов;
* техническая сложность исполнения – max 5 баллов.

5.6. Решение судейской коллегии (жюри) оформляется протоколом и утверждаются председателем оргкомитета.

5.7. Протокол заседания судейской коллегии содержит следующие сведения:

* состав судейской коллегии (жюри);
* количество заявленных участников;
* общее количество участников с указанием возраста;
* количество победителей и призёров конкурса;
* рейтинг участников участвующих в конкурсе с количеством баллов.

Раздел VI. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА

6.1. По итогам конкурса участнику выставляется оценка, представляющая собой сумму средних арифметических баллов, начисленных ему членами судейской коллегии (жюри) по критериям.

6.2. Результаты конкурса будут подведены 12 декабря 2023 года и опубликованы на сайте <https://it-cube48.ru> и в социальной сети <https://vk.com/itcube48>.

6.3. Каждый участник конкурса получает электронный сертификат.

6.4. Победители и призеры конкурса награждаются дипломами.

Раздел VII. РУКОВОДСТВО КОНКУРСОМ

7.1. Общее руководство подготовкой и проведением конкурса осуществляет оргкомитет.

7.2. Оргкомитет выполняет следующие функции:

– осуществляет организационно-административные мероприятия и материально-техническое обеспечение конкурса;

– проводит информационную кампанию конкурса;

– проводит регистрацию участников в соответствии с требованиями Положения о конкурсе;

– проверяет документы участников на соответствие требованиям Положения о конкурсе;

– формирует и утверждает состав судейской коллегии (жюри);

– принимает иные решения, не противоречащие данному Положению и законодательству Российской Федерации.

7.3. Ответственным за конкурс назначается председатель оргкомитета.

Раздел VIII. ОСОБЫЕ ПОЛОЖЕНИЕ КОНКУРСА

8.1. Участники конкурса представляют Центру право:

* на публичное использование своих работ (проектов), представленных на конкурс и их демонстрацию в информационных, презентационных и прочих целях;
* обработку своих персональных данных.

8.2. Участие в конкурсе означает полное согласие и принятие правил данного Положения.

Раздел IX. СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

9.1. По всем вопросам организации и проведения конкурса обращаться в оргкомитет по адресу: г. Липецк, ул.9 Мая, 20.

Тел.: +7 (4742) 43-10-32. E-mail: it-cube.lipeck@yandex.ru – Торшина Екатерина Владимировна, педагог-организатор Центра цифрового образования детей «IT- куб» ГБУ ДО «ЦДО ЛО».

Приложение № 1

к Положению о проведении

открытого конкурса разработок

цифрового образовательного контента

«Цифровая перемена»

 от\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 *(фамилия, имя, отчество (при наличии) в родительном падеже)*

 педагога \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 *(наименование предмета и общеобразовательной организации)*

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(дата рождения)

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*(наименование и реквизиты документа, удостоверяющего личность)*

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 *(адрес регистрации (пребывания))*

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 контактные телефоны: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_­­­

адрес электронной почты (при наличии):

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

заявление.

Я, ,

*(фамилия, имя, отчество)*

даю согласие на участие в открытом конкурсе разработок цифрового образовательного контента «Цифровая перемена» (далее – конкурс) и внесение сведений, указанных в регистрации, в базу данных об участниках и использование в некоммерческих целях для размещения в сети «Интернет», буклетах и периодических изданиях с возможностью редакторской обработки.

В соответствии со статьей 9 Федерального закона от 27 июля 2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных» и в целях участия в конкурсе даю добровольное согласие ГБУ ДО «ЦДО ЛО» на обработку, то есть совершение действий, предусмотренных частью 3 статьи 3 Федерального закона от 27 июля 2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных», а также на передачу (распространение, предоставление, доступ) моих персональных данных, указанных в представленных мною документах, управлению образования и науки Липецкой области.

Даю согласие на ограниченный доступ к моим персональным данным судейской коллегии (жюри) конкурса для решения возложенных на нее задач.

Также даю согласие ГБУ ДО «ЦДО ЛО» на публикацию (размещение) на официальном сайте моих персональных данных, а именно информации, представленной мной для участия в конкурсе.

В соответствии с частью 2 статьи 9 Федерального закона от 27 июля 2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных» настоящее согласие на обработку персональных данных может быть отозвано мною в письменной форме.

Настоящее согласие действует с даты подписания и в течение проведения конкурса.

 « » 20 г.

 (подпись)

Приложение № 2

к Положению о проведении

открытого конкурса разработок

цифрового образовательного контента

«Цифровая перемена»

**Перечень и описание специальных и универсальных прикладных программных средств, цифровых инструментов и веб-сервисов, предназначенных для создания образовательного контента и электронных образовательных ресурсов.**

1. ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА

1.1 СИСТЕМЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ТЕСТОВ

Современные системы для тестирования и диагностики, в которых реализованы алгоритмы искусственного интеллекта, умеют анализировать действия ученика, давать рекомендации, генерировать задания в зависимости от уровня знаний конкретного обучаемого, осуществлять интеллектуальное управление рассылкой заданий и т. д. Например: система может показать, что большая часть класса не отвечает на вопросы по какой-то теме, или обратить внимание учителя на то, что ученики хорошо отвечают на простые вопросы, но не умеют решать задачи. Перечислим самые популярные из систем для тестирования и анкетирования.

**Google формы** – один из типов документов, доступных на Google. Позволяет создавать форму с различными элементами или типами вопросов и хранить полученные данные и сами формы для опросов. Любой вопрос можно сделать обязательным или необязательным для ответа. В процессе создания формы можно изменять порядок вопросов. Для каждой созданной формы можно выбрать дизайн для ее оформления. Ссылка на форму генерируется автоматически после ее создания. Пользователю, создавшему опрос или анкету, в любой момент доступна сводка опроса с диаграммами по каждому вопросу. Для каждого опроса автоматически сохраняются результаты. Все полученные ответы тут же отображаются. Сервис обеспечивает сбор ответов в электронную таблицу, с помощью которой можно провести обработку полученных данных. Бесплатно можно создавать неограниченное количество опросов, анкет, тестов и приглашать неограниченное количество респондентов. Для создания опросов пользователю необходимо иметь аккаунт в Google. Таблицу можно экспортировать в различные форматы (pdf, xls, txt), но в таблице ответов нельзя фильтровать результаты.

**Online Test Pad** – бесплатный универсальный и простой конструктор, с помощью которого можно создать различные тесты, задания, задачи, кроссворды, сканворды опросы, логические игры, диалоги. Конструктор доступен на русском языке.

Используется данный сервис для сбора и систематизации информации или же как цифровой инструмент формирующего и итогового оценивания.

Ссылка: https://onlinetestpad.com/ru/tests

**Webanketa** – помогает создавать и проводить приватные и публичные опросы, анкетирования и голосования. Работая с сервисом, желательно пройти регистрацию, хотя создавать опросы могут и незарегистрированные пользователи. Если анкета будет создана без регистрации, то она может просто потеряться, т. к. не будет привязана к пользователю.

Ссылка: https://webanketa.com/

**Simpoll** – сервис для создания и проведения опросов, голосований и тестов. Сервис полностью на русском языке. С помощью Simpoll возможно создание опроса и теста любой сложности. Онлайн конструктор тестов позволит вам легко и быстро создать любой тест любой сложности в режиме онлайн. С помощью него можно создавать тесты на различные темы: тестирование знаний учеников и студентов, психологическое тестирование, проведение опросов и др.

Ссылка: https://simpoll.ru/

**БанкТестов РУ** – позволяет создать онлайн тест и разместить его в интернете, не требуются какие-то специальные знания. Через веб-интерфейс создается тест, прописываются варианты расшифровок результатов в зависимости от набранного количества баллов. Затем пользователи проходят тестирование, система автоматически выставляет оценку и выдает человеку результат. Есть возможность смотреть хронологию и результаты прохождения тестов пользователями.

Ссылка: https://banktestov.ru/

1.2. СЕРВИСЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ УПРАЖНЕНИЙ, ИГР, КРОССВОРДОВ И ВИКТОРИН

Существует множество конструкторов для создания интерактивных упражнений. С помощью огромного количества интернет-ресурсов можно создать целую коллекцию интерактивных заданий. Это могут быть задания следующего характера:

* соотнесение понятий и определений;
* вставка пропущенной буквы или слова;
* кроссворды, пазлы, ребусы, шарады, головоломки;
* поиск слова;
* викторины с одним или множеством правильных ответов;
* интерактивные игры;
* построение ленты времени и др.

Любое из этих заданий может стать для учителя незаменимым помощником на учебном занятии. Можно выбрать и освоить сервисы для создания дидактической игры по готовым шаблонам, сервисы для создания и генерации кроссвордов, ребусов и пазлов.

Живой интерес педагогов вызывают инструменты создания интерактивных заданий, которые позволяют вставлять текст, формулы, иконки, картинки и видеоролики на рабочую карточку. Рассмотрим некоторые из таких инструментов и сервисов.

**Quizizz** – сервис для создания опросов и викторин. Основные возможности: учитель создает викторину на своем компьютере, а ученики принимают участие в ней со своих мобильных устройств. При создании викторины учитель может вставить свою картинку с компьютера или скачать ее из интернет, указать время на обдумывание учеником заданного вопроса. Учитель имеет право копировать другие викторины и перерабатывать по своему усмотрению. Проводить викторину в классе или онлайн.

Ссылка: https://quizizz.com/

**«Фабрика кроссвордов»** – конструктор для создания кроссвордов онлайн. Можно не регистрироваться. Позволяет составить кроссворд самостоятельно или с помощью специального сервиса, разгадывать в режиме онлайн. Вы можете сразу же увидеть результат своего труда. После того, кроссворд создан, под рабочим полем появляется ссылка для разгадывания и электронный адрес странички, который можно отправить учащимся, коллегам, друзьям.

Ссылка: http://puzzlecup.com

**CROSS** – сервис для создания кроссворда из готовых слов в режиме онлайн. Для редактирования необходимо скачать готовый кроссворд на компьютер и редактировать его в режиме офлайн.

Ссылка: http://crossmaker.ru

**Flippity** – онлайн-сервис, который позволяет создавать игровые упражнения на основе Google-таблиц. Сервис включает множество вариантов игровых упражнений. К каждому шаблону имеется инструкция по созданию. После того, как упражнение готово, можно поделиться ссылкой на упражнение или распечатать. Дополнительно можно сформировать сертификат.

Ссылка: https://flippity.net/

Ниже рассмотрены сервисы, которые имеют другие возможности. Некоторые из них позволяют создавать интерактивные упражнения, кроссворды и викторины.

1.3. МЕНТАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Ментальные карты являются графическим представлением информации, которое передает отношения между отдельными идеями и концепциями. Независимо от того, насколько сложным является предмет, интеллект-карта помогает увидеть общую картину. Онлайн-карты позволяют проводить совместную работу. Например, мозговой штурм с командой в режиме реального времени. Причем место расположения всех членов команды не имеет значения. Перечисленные ниже инструменты предлагают бесплатный и платный пакеты услуг.

**Mindmeister** – позволяет делиться ментальными картами с любым количеством учеников или коллег, сотрудничать с ними в реальном времени. Независимо от места расположения, все члены команды мгновенно увидят изменения, сделанные в ментальной карте. Члены команды могут комментировать темы, голосовать за идеи или обсуждать изменения во встроенном чате. Важный результат совместной работы – это визуализация идей и возможность донести их до остальных. С помощью встроенного в MindMeister режима презентаций есть возможность преобразовать ментальные карты в динамичные слайд-шоу, вставить презентацию на сайт или транслировать ее в режиме реального времени своим коллегам.

Ссылка: https://www.mindmeister.com/

**IBrainstorm** – инструмент для совместной работы с несколькими устройствами. Инструмент удобно использовать для рисования и совместной работы на iPad. Готовое решение сохраняется и пересылается всем членам команды.

Ссылка: http://www.ibrainstormapp.com/

**Coggle** – инструмент для того, чтобы делиться сложной информацией. Позволяет работать совместно, перетаскивать изображения на диаграммы прямо с рабочего стола. Есть возможность при совместной работе создавать раздельные личные рабочие пространства.

Ссылка: https://coggle.it/

**Xmind** – позволяет не только строить ментальные карты, но и визуально организовать причинно-следственные связи между сложными идеями или событиями. Возможен углубленный сравнительный анализ, отслеживание этапов и графиков в хронологическом порядке. Решение доступно с компьютера или мобильного устройства.

Ссылка: https://www.xmind.net/

1.4. ОНЛАЙН-ДОСКИ

**Popple**t – виртуальная доска (стена) для совместной работы группы. Сервис предназначен для создания и коллективного наполнения онлайн-доски контентом.

 Этот сервис позволяет вносить на стену мультимедийные заметки (текст, графика, видео, фото). Рисунки, графики и прочие элементы можно подгрузить со своего компьютера или из интернета. Заметками можно поделиться или разместить их на страницах сайтов и блогов. Готовую работу можно сохранить на компьютере в формате графического файла или PDF-документа. Работа с сервисом облегчает понимание и запоминание информации.

Ссылка: http://popplet.com/

**Rizzoma** – виртуальная площадка для коллективной работы. Сервис предназначен для различных пользователей: деловых людей, педагогов и учеников. Это виртуальная площадка для общения, бесплатный сервис для командной работы.

Ссылка: https://rizzoma.com/

**Scrumlr** – виртуальная доска со стикерами, инструмент для совместной работы с информацией в реальном времени.

Ссылка: http://scrumblr.ca/

**Miro** – сервис для создания и заполнения виртуальных досок группой людей в любое удобное время. Интуитивно понятный интерфейс упрощает работу пользователей. Сервис позволяет организовать работу в реальном времени. Общение между удаленными участниками организовано с помощью чата.

Ссылка https://miro.com/

1.5. ИНТЕРАКТИВНЫЕ КАРТЫ И ВРЕМЕННЫЕ ОСИ

**TimeMapper** – инструмент для простого и быстрого построения таблиц, карт и графиков. В основе – создание таблицы в Google, в таблицу добавляются даты и места. После этого пользователь подключается к TimeMapper, настраивает внешний вид и размер таблицы. Готовыми таблицами (называются они TimeMap) можно поделиться в письме или вставить результаты на свой сайт.

Ссылка: http://timemapper.okfnlabs.org/

**TimelineJS** – инструмент с открытым исходным кодом, который позволяет создавать красочные интерактивные временные шкалы. Начинающие пользователи могут создать временную шкалу, используя электронную таблицу Google. Более продвинутые пользователи могут использовать приложения и дополнительные функции TimelineJS. Есть возможность загрузки информации из разных источников, в том числе: Twitter, Flickr, YouTube, Vimeo, Vine, Dailymotion, карты Google, Википедия и многое другое.

Ссылка: http://timeline.knightlab.com/

**Preceden** – инструмент для создания профессиональной графики, шкалы времени, дорожных карт и планов проекта. Имеет интуитивно понятный веб- интерфейс, опции экспорта, что позволяет создать шкалу времени и поделиться полученным результатом. Есть возможность сохранить созданный материал в формате PDF или в виде изображения, поделиться графиком с другими, используя его URL, вставить график на любой сайт. Является инструментом для создания графиков учениками, студентами и профессионалами.

Ссылка: https://www.preceden.com/

**Timetoast** – инструмент составления временной шкалы для прошлого и будущего. Представление материала как в горизонтальном формате, так и в режиме списка. Работает на любом устройстве и обновляется в режиме реального времени. Есть возможность загрузить изображения, чтобы оживить шкалу. Инструменты для совместной работы позволяют делиться своими временными рамками с группами или с отдельными пользователями.

2.ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ МЕДИАКОНТЕНТА

2.1 ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ГРАФИКИ И ИНФОГРАФИКИ

**Piktochart** – цифровой инструмент, который может использоваться как преподавателями, так и учениками в различных образовательных целях. Этот инструмент позволяет создавать инфографику, презентации, плакаты и другие визуальные материалы. Он подходит для занятий в классе, а также для домашних занятий.

Ссылка: https://piktochart.com/

**DesignCap** – онлайн-редактор графики с библиотекой шаблонов, охватывающих различные темы и категории. На DesignCap есть множество типов шаблонов (плакаты, листовки и пр.), в том числе и школьной тематики. Уже созданные проекты можно полностью отредактировать, изменить шрифты, отредактировать каждый элемент. Например: перевернуть изображение или его части, изменить цвет или расположение слоев и т. д.

Ссылка: https://www.designcap.com/

**Visme** – цифровой инструмент для классной комнаты, который позволяет педагогам и ученикам создавать презентации, инфографику, отчеты и другие материалы с визуальным контентом. Visme предоставляет все виды шаблонов и графических ресурсов, чтобы помочь визуализировать любые данные. Инструменты для создания анимации, вставки в проекты видео, ссылки и т. п. Любой проект может быть общедоступным или закрытым, чтобы его мог просматривать только ваш класс.

Ссылка: https://www.visme.co/

**Storybird** – онлайн-конструктор цифровых историй и даже книг с иллюстрациями. Конструктор предоставляет шаблоны и рисунки для создания цифровых историй. Учитель может руководить творческим процессом учащихся. Как использовать инструмент? Пройти регистрацию, выбрать тему (макет) оформления истории, а затем перенести нужные рисунки. После того, как вы выбрали рисунки, вы можете написать свою историю или создать красочные цифровые книги с картинками независимо от навыков рисования. Инструмент поможет развитию навыков письма и чтения через рассказывание и написания историй. С помощью этого инструмента учителя могут создавать интерактивные и художественные книги в Интернете. Созданные истории могут быть встроены в блоги, отправлены по электронной почте и распечатаны. Есть возможность групповой работы над проектами. В ходе выполнения проекта все участники получают возможность комментировать и помогать друг другу, оценивать полученные результаты.

Ссылка: https://storybird.com/

2.2 ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РЕДАКТИРОВАНИЯ И ОБРАБОТКИ ВИДЕО, СОЗДАНИЯ ВИДЕОЗАДАНИЙ

Все перечисленные ниже примеры программ для редактирования и обработки видео обладают достаточным набором инструментов для создания учителем учебных роликов. Программы ориентированы на обычных пользователей, которые не обладают специальными знаниями и навыками.

Каждая программа имеет большое количество инструментов: захват видео с экрана, фильтры, титры и оригинальные переходы, есть опция «картинка в картинке» и тонкие настройки разрешения экрана, контраста, яркости и качества записи. Программы позволяют накладывать на видео звук, водяные знаки, графические элементы, подложки, текст и другие компоненты. Пользователь определяет, какую область экрана на компьютере необходимо записать, устанавливает параметры записи. Есть возможность записи видео с веб-камеры или же презентации с аудиосопровождением. Звук можно записывать с динамиков или микрофона. Имеется возможность редактирования видео, создания слайд- шоу с фотографиями, сбора различных видео вместе, добавления текста, стрелок и других изображений, чтобы получить действительно образовательное видео. Учитель может записывать уроки, а потом выкладывать свои творения на платформу для организации дистанционного или смешанного обучения, в VK или Facebook, на YouTube или Vimeo. Перечислим некоторые из известных программ для самостоятельной записи видео.

**Movavi** отличает низкая стоимость, наличие дополнительных полезных приложений. Полностью русифицирована.

Ссылка: https://www.movavi.ru

**Camtasia** – старое название «Camtasia Studio». Есть бесплатная версия программы с ограниченными возможностями. Удобный и понятный интерфейс.

Ссылка: https://www.techsmith.com/video-editor.html

**Cam Screen Recorder** – программа доступна на русском, украинском и др. языках. Но перевод частичный, часть интерфейса остается на английском.

Ссылка: http://ocam-screen-recorder.ru/

**Flipgrid** – инструмент для записи учениками видео с ответом на поставленные вопросы. Обучаемые могут записать до пяти минут ответа, добавить смайлики к своим фотографиям. Это инструмент, помогающий ученикам и студентам делиться своими идеями со сверстниками и учителями.

Ссылка: https://info.flipgrid.com/

**Thinglink** – инструмент для создания аудиовизуальных учебных материалов. Можно накладывать на рисунок «горячие» точки с всплывающим текстовым описанием на более чем 60 языках. Thinglink предоставляет учителям возможность реализовывать методики обучения, которые пробуждают любопытство учащихся с помощью интерактивного контента. Программа позволяет преподавателям создавать интерактивные изображения с музыкой, звуками, текстами и фотографиями. Они могут быть опубликованы на других сайтах или в социальных сетях, таких как Twitter и Facebook.

Ссылка: https://www.thinglink.com/

Сервис **H5P** дает возможность быстро добавить в свой курс динамичные упражнения, игры, ленты времени, видео с интегрированным тестом. Увлеченный процессом ученик лучше усваивает полезную информацию и не теряет мотивацию в процессе обучения.

Ссылка: https://h5p.org/

**Другие аналогичные программы:** Animoto (https://animoto.com),

Vizia (https://vizia.co).

3.ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ

**Prezi** – это облачный сервис для создания креативной интерактивной презентации в режиме онлайн.

Ссылка: https://prezi.com/

**ClearSlide** – облачное решение, которое позволяет пользователям создавать и в любое время изменять онлайн-презентации. Есть приложение для организации онлайн-встреч с показом созданной презентации. Приложение собирает данные об участии в мероприятиях (участники, отчеты о собраниях, показатели участия). Данные о проведенных мероприятиях автоматически регистрируются в CRM (системы учета и хранения информации). Бесплатно доступна только демоверсия продукта.

Ссылка: https://www.clearslide.com/

**VoiceThread** – веб-сервис, позволяющий размещать медиаколлекции. Например: графики, видео, документы, презентации. Есть инструменты для создания комментариев в формате текста, аудио или видео, выделения нужных областей на экране, включая видео. Запись комментариев можно делать с микрофона, веб-камеры, телефона или загружая аудиофайлы.

Ссылка: https://voicethread.com/

**TopHat** – универсальная учебная платформа, которая позволяет учителям/преподавателям создавать интересные и интерактивные презентации с целью повышения активности учеников/студентов. Есть возможность использования в презентации разнообразных мультимедийных элементов. У педагога есть возможность проверить знание предмета, использовать встроенные оценочные мероприятия. Инструмент полезен для регулярного контроля знаний после прохождения очередной темы или раздела, чтобы сразу же определить уровень понимания темы и плохо усвоенный материал, выявить учащихся, которые испытывают трудности.

Ссылка: https://tophat.com/

Источник информации:

**Панюкова С.В.** Цифровые инструменты и сервисы в работе педагога. Учебно-методическое пособие. – М,: Изд-во «Про-Пресс», 2