**Тема: «TOP-10 цифровых инструментов для создания визуализации учебной информации».**

Материал подготовлен:

Федюшкина Ю.Н., заместитель директора, учитель английского языка МБОУ СОШ №15 им. Героя Советского Союза С.Д. Малого г. Ейска МО Ейский район

Ссылка на презентацию: <https://view.genial.ly/62cfea3b44134400184c286b/presentation-vizualizaciya-uchebnoj-informacii>

Статья

Профессиональный стандарт «Педагог» перечисляет трудовые действия, которые необходимо выполнять каждому педагогу, среди которых: планирование и проведение учебных занятий, формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями (далее - ИКТ), формирование мотивации к обучению и другие. Необходимость разработки новых приемов и методик подтверждается и требованиями ФГОС стандарта.

Образовательный процесс строится на передаче информации, поэтому огромную роль в современном образовании отводится визуализации учебного материала.

Визуализация:

• помогает учащимся правильно организовывать и анализировать информацию. Диаграммы, схемы, рисунки, карты памяти способствуют усвоению больших объемов информации, легко запоминать и прослеживать взаимосвязи между блоками информации;

• развивает критическое мышление;

• помогает учащимся интегрировать новые знания;

• позволяет связывать полученную информацию в целостную картину о том или ином явлении или объекте.

Согласно многочисленным исследованиям, учебный материал легче воспринимается и усваивается учащимся при его наглядном восприятии. За минимальный промежуток времени учитель старается выдать максимум учебной информации на всех уровнях образования.

Педагогу следует использовать такие дидактические визуальные средства, которые способствуют активизации мыслительной активности учащихся.

Онлайн инструменты, позволяющие создавать визуальные коммуникации:

1. **Genial.ly- это бесплатный онлайн-инструмент для создания интерактивного онлайн-контента: необычных презентаций, интерактивных изображений, викторин, инструкций, инфографики, таблиц, тестов, игр, обзоров, видеопрезентаций, резюме, анкет, постов для соцсетей.**
2. Удоба- Данный сервис является бесплатным конструктором и хостингом открытых интерактивных электронных образовательных ресурсов (ЭОР). В УДОБА учитель может собирать домашние задания в своей библиотеке и прямо в библиотеке их проверять и выставлять оценки, причем от учащихся не требуется регистрация.
3. Эмодзи стали важной частью нашего общения. Bitmoji — это один из способов создания своего персонального смайлика.
4. Joyteka.com На этой образовательной платформе можно создавать учебные веб‑квесты, викторины и интеллектуальные онлайн‑игры. Содержит пять онлайн-сервисов, которые разработаны для разных форм обучения: от проведения занятия в классе до выдачи увлекательного домашнего задания.
5. Simpoll. Сервис служит для создания и проведения опросов, голосований и тестов. Он полностью на русском языке. Онлайн-конструктор тестов позволит вам легко и быстро создать тест любой сложности в режиме онлайн.
6. Kahoot! Создание онлайн-викторины, тесты, опросы и игры за считанные минуты или выбор готовых из множества уже существующих, чтобы представить новую тему, проанализировать и закрепить знания, а также провести опрос или анкетирование.
7. Mindfactory. Это образовательный мультисервис для создания проверочных заданий: викторин, интерактивных игр.
8. Лента времени- это временная шкала, на которую в хронологической последовательности наносятся события. Таким образом получаем историю развития события. События можно представлять в виде текста, картинки, звука или видео.
9. Комиксы. Создайте смешную историю по пройденному материалу или дайте задание учащимся подготовить виртуальный комический диалог.
10. Создатель интерактивного куба Cube Creator- это сервис для развития читательской грамотности. Позволяет создать и распечатать кубик с заданиями по тексту (например, биография писателя) или свою собственную историю.

Многочисленные исследования подтверждают, что наибольшая часть информации человеком воспринимается через зрение.

Успех визуального предъявления учебного материала напрямую зависит от того, какой инструмент визуализации выбран, как он используется и как он оформлен.