

## **I. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение регламентирует порядок и условия проведения регионального конкурса разработок электронного образовательного контента «Цифровая перемена» (далее – Конкурс).

1.2. Учредители Конкурса – управление образования и науки Липецкой области и управление (цифрового развития) Липецкой области.

1.3. Конкурс проводится государственным бюджетным учреждением дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области» (далее – Центр).

## **II. Цели и задачи Конкурса**

2.1. Цель Конкурса – выявление и распространение 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.

## **III. Участники Конкурса**

3.1. В Конкурсе могут принимать участие педагогические работники общего, дополнительного, среднего профессионального образования и студенты старших курсов высшего образования Липецкой области.

3.2. Допускается только индивидуальное участие.

## **IV. Порядок проведения Конкурса**

4.1. Конкурс проводится в два этапа:

Период проведения первого этапа с 01.11.2022 г. по 21.11.2022 г. Победители первого этапа определяются самостоятельно образовательной организацией.

Период проведения второго этапа с 22.11.2022 г. по 11.12.2022 г. Образовательные организации направляют в оргкомитет на электронную почту [it.pedagog@yandex.ru](mailto:it.pedagog@yandex.ru) следующие документы:

– заявку на участие в Конкурсе (Приложение 1);

– работу по выбранной номинации;

– согласие на обработку персональных данных (Приложение 2).

4.3. Конкурс проводится по номинациям:

- **Цифровой образовательный контент;**
- **Медиа-контент;**
- **Интерактивные презентации.**

#### 4.4. Требования к работам:

4.4.1 Работы должны 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 3.

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

4.4.3 В номинации «Медиа-контент» участвуют работы, выполненные с использованием инструментов для создания графики, плакатов и видеороликов для обучения или реализации образовательных проектов.

4.4.4 В номинации «Интерактивные презентации» участвуют работы, выполненные с использованием инструментов для подготовки электронных презентаций.

#### 4.5 Требования к оформлению и содержанию работ.

##### 4.5.1 Работа должна содержать:

- титульный лист;
- описательную часть.

##### 4.5.2 Титульная страница должна содержать:

- фамилию, имя, отчество участника Конкурса;
- регион, город, название образовательной организации;
- название работы;
- название номинации.

##### 4.5.3 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.

##### 4.5.4 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.

## **V. Критерии оценки работ Конкурса**

### 5.1. В работах по всем номинациям оценивается:

- образовательная и методическая ценность;
- новизна и оригинальность;
- использование современных цифровых инструментов для реализации работы;
- наличие инструкции для пользователей;
- стилевое оформление, графический дизайн;
- сочетание нескольких цифровых инструментов при разработке материалов;
- возможность широкого применения;
- техническая сложность исполнения.

## **VI. Руководство Конкурсом**

6.1. Общее руководство подготовкой и проведением Конкурса осуществляет Оргкомитет.

6.2. Оргкомитет формирует состав жюри Конкурса, программу проведения, список победителей и призеров Конкурса.

6.3. Жюри:

- осуществляет оценку в соответствии с настоящим Положением, определяет кандидатуры победителей и призеров, распределяет рейтинговые места;

- вносит в Оргкомитет предложения по вопросам совершенствования организации проведения и обеспечения Конкурса.

Решение жюри оформляется протоколом и утверждается председателем жюри.

## **VII. Подведение итогов Конкурса**

7.1. Победители и призеры Конкурса награждаются дипломами.

## **VIII. Особые положения 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.

**Заявка на участие**  
**в региональном конкурсе разработок электронного**  
**образовательного контента**  
**«Цифровая переменна»**

Номинация	
Название работы	
<b>Данные конкурсанта</b>	
Фамилия, имя, отчество конкурсанта (полностью)	
Число, месяц, год рождения	
Контактный телефон	
Адрес электронной почты	
Почтовый адрес (с индексом)	
Занимаемая должность (полностью)	
<b>Данные образовательной организации</b>	
Наименование согласно уставу	
Адрес электронной почты	
Контактный телефон	

**Согласие участника  
регионального конкурса разработок электронного  
образовательного контента  
«Цифровая переменная»  
на обработку персональных данных**

Я, \_\_\_\_\_,  
ФИО конкурсанта  
проживающий по адресу \_\_\_\_\_

паспорт: серия \_\_\_\_\_ номер \_\_\_\_\_, выдан: \_\_\_\_\_

настоящим подтверждаю:

- свое согласие на предоставление и обработку своих персональных данных оператору списка победителей и призеров в конкурсе «Цифровая переменная» (далее – Конкурс) Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области»;

- ознакомление с Положением о проведении Конкурса.

Я даю согласие на использование персональных данных в целях организации, проведения, подведения итогов Конкурса.

Настоящее согласие предоставляется на осуществление действий в отношении персональных данных, которые необходимы или желаемы для достижения указанных выше целей, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передачу третьим лицам), пересылку по электронной почте, обезличивание, блокирование, публикацию в сети «Интернет».

Настоящим я даю согласие на обработку следующих персональных данных: фамилия, имя, отчество; пол; дата рождения; гражданство; результат участия (в том числе сканированная копия работы) в Конкурсе, (e-mail, контактный телефон).

Я согласен (на), что обработка персональных данных может осуществляться как с использованием автоматизированных средств, так и без таковых.

Я согласен (сна), что указанные выше сведения могут быть переданы в управление образования и науки Липецкой области, управление (цифрового развития) Липецкой области или другую организацию, которой Министерством просвещения Российской Федерации будет поручено обрабатывать указанную информацию.

Я согласен (сна), что следующие сведения: «фамилия, имя, отчество, пол, результат участия в Конкурсе могут быть размещены в сети «Интернет».

Согласие на обработку персональных данных действует с даты его подписания до даты отзыва, если иное не предусмотрено законодательством Российской Федерации. Я уведомлен о своем праве отозвать настоящее согласие в любое время. Отзыв производится по моему письменному заявлению в порядке, определенном законодательством Российской Федерации, в адрес государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области». Мне известно, что в случае исключения следующих сведений: «Фамилия, имя, отчество, пол, дата рождения, результат участия в Конкурсе, сканированная копия работы» оператор базы персональных данных не подтвердит достоверность дипломов.

Я подтверждаю, что, давая настоящее согласие, я действую по своей воле.

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

\_\_\_\_\_ /  
Подпись

\_\_\_\_\_ /  
Расшифровка

**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/>

**Mentimeter.com** – бесплатный и простой онлайн-сервис для создания опросов и голосования в режиме реального времени в формате презентации. Удобно использовать на уроках, при выступлении на конференции для получения обратной связи от аудитории. Можно использовать готовый пример или создать собственную презентацию – интерактивную доску с вопросами. Сервис задает каждому опросу идентификационный номер, участники могут голосовать в режиме реального времени. Для этого нужно пройти по адресу [menti.com](https://www.menti.com) и ввести номер опроса. Есть специальный плагин для создания опросов непосредственно в PowerPoint. Предполагается использование мобильного телефона при ответе на вопросы.

Ссылка: <https://www.mentimeter.com/>

## 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://cross.highcat.org/>

**Crosswordus** – сервис для создания и разгадывания кроссвордов разного типа. Программа позволяет составлять кроссворды на русском и английском языках. Созданные кроссворды можно решать в режиме онлайн или вывести на печать и использовать на учебных занятиях как раздаточный дидактический материал.

Ссылка: <http://crosswordus.com/>

**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 отдельные 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

**Padlet** – виртуальная интерактивная доска для командного взаимодействия и размещения различного контента. Сервис для совместной работы команды, отдела, класса. С помощью нее можно комментировать размещенную информацию, задать вопрос аудитории в режиме реального времени.

Ссылка: <https://ru.padlet.com/>

**Popplet** – 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/>

**FlockDraw** – инструмент для совместного рисования и работы с виртуальной доской. Возможно участие неограниченного числа людей в комнате и обновление рисунков в режиме реального времени. На доске можно размещать текст, менять цвета и формы.

Ссылка: <http://flockdraw.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/>

**Twiddla** – виртуальная интерактивная доска для современного класса. Позволяет размещать на рабочей поверхности текст (менять размер, начертание букв, форматировать); вставлять иллюстрации, математические формулы; встраивать документы, виджеты и html-код; общаться при групповой работе при помощи чата и звука. Есть возможность совместного просмотра веб-сайтов в режиме онлайн. В учебном процессе организован просмотр веб-страницы вместе с учениками.

Ссылка: <https://www.twiddla.com/>

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

Ссылка: <http://scrumbler.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 МЕДИА – КОНТЕНТА

### 2.1 ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ГРАФИКИ И ИНФОГРАФИКИ

**Canva** – онлайн-платформа для создания графики с тысячами шаблонов. Вы получаете доступ к библиотеке шаблонов и ресурсов, в том числе и школьной тематики. Используется для быстрого создания изображений, графики, инфографики на основе редактируемых шаблонов. Нужно выбрать необходимый шаблон, чтобы создать: визитку, презентацию, открытку, флаер, буклет, иллюстрацию к посту в социальных сетях и так далее. Затем отредактировать его по своему желанию прямо в веб-браузере. Например: изменить цветовую гамму, текст, фон, используемые снимки. Готовую графику можно скачивать на компьютер для пересылки по электронной почте и публикации в социальных сетях, а можно – в файле для печати с высоким разрешением качественных полиграфических изделий: – плакатов, календарей, буклетов и многого другого.

Ссылка: <https://www.canva.com/>

**PosterMyWall** – онлайн-платформа для создания графики, плакатов и видеороликов для обучения или проведения школьных проектов. PosterMyWall поставляется с библиотекой шаблонов изображений и видео на различные темы. Платформа предлагает разнообразные плакаты, листовки, графику для социальных сетей, печатные баннеры, веб-баннеры, шаблоны онлайн-рекламы и многое другое. Шаблон можно изменить и отредактировать. Для учителей PosterMyWall предлагает бесплатные учетные записи в классе, которые не содержат рекламы и позволяют организовывать проектную работу. Сами ученики не обязаны создавать учетные записи и могут видеть только доступный им контент. Это важно для защиты персональных данных.

Ссылка: <https://www.postermywall.com/>

**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** отличается низкой стоимостью, наличием 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>

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

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

**iMovie** – инструмент от Apple для записи и простого редактирования видео. Есть настольная и мобильная версия. Имеет классический интерфейс с монтажным столом, встроенной галереей переходов, эффектов и фильтров. Есть готовые шаблоны проектов. Платформы: macOS, iOS.

**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>),  
Vialogues (<https://vialogues.com>), Helloeko (<https://helloeko.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 медиакolleкции. 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