

Техники визуализации в образовательном процессе

1. Таймлайн (от англ. timeline – букв. «линия времени») – это временная шкала, прямой отрезок, на который в хронологической последовательности наносятся события. Линии или ленты времени используются при работе с биографиями или творчеством писателя, а также для формирования у обучающихся системного взгляда на исторические процессы. Другая сфера использования таймлайнов – управление проектами. Таймлайны в проектной деятельности помогают участникам отмечать и видеть этапы реализации проекта, сроки его окончания.

2. Интеллект-карта (ментальная карта, диаграмма связей, карта мыслей, ассоциативная карта, mind map) – это графический способ представить идеи, концепции, информацию в виде карты, состоящей из ключевых и вторичных тем. То есть, это инструмент для структурирования идей, планирования своего времени, запоминания больших объемов информации, проведения мозговых штурмов.

3. Скрайбинг – это тот же скетчноутинг, но для представления публике: то есть скрайбер рисует изображения не у себя в тетради, а на доске или экране параллельно с рассказом. **Скрайбинг** (от английского «scribe» – набрасывать эскизы или рисунки) – это визуализация информации при помощи графических символов, просто и понятно отображающих ее содержание и внутренние связи. Техника скрайбинга была изобретена британским художником Эндрю Парком. Выступление в технике скрайбинга – это прежде всего искусство сопровождения произносимой речи «на лету» рисунками фломастером на белой доске (или листе бумаги). Как правило, иллюстрируются ключевые моменты рассказа и взаимосвязи между ними. Создание ярких образов вызывает у слушателя визуальные ассоциации с произносимой речью, что обеспечивает высокий процент усвоения информации. **Скрайбинг-фасилитация** (от английского facilitate – помогать, облегчать, содействовать) – это перевод информации из словесной формы в визуальную и фиксирование ее в режиме реального времени. Работа учителя на уроке во время объяснения нового материала с мелом в руках – пример скрайбинга-фасилитации.

Условно все скрайбинги можно разделить на несколько видов:

- **Скрайбинг рисованный.** Классический вариант скрайбинга. Рука человека рисует в кадре (или на доске) картинки, схемы, записывает ключевые слова параллельно со звучащим текстом.
- **Скрайбинг-аппликация.** На лист бумаги или любом другом фоне в кадре выкладываются (наклеиваются) готовые изображения, соответствующие звучащему тексту.
- **Скрайбинг магнитный.** Похож на аппликационный, единственное различие – готовые изображения крепятся магнитами на презентационную магнитную доску.
- **Скрайбинг компьютерный.** При создании компьютерного скрайбинга

используются специальные программы и онлайн-сервисы, например PowToon, VideoScribe и другие. С их помощью видео можно создавать по готовым шаблонам, однако бесплатные возможности указанных сервисов ограничены. 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».

▪ **Видеоскрайбинг** может быть как спонтанным, так и заранее сделанным мини-фильмом для иллюстрации лекции или доклада. Преимущество видеоскрайбинга состоит в том, что видеоролик можно использовать много раз.

5. 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.

6. Облако слов - это форма визуализации данных, представляющая собой набор ключевых слов и словосочетаний. Важность каждого ключевого слова обозначается размером шрифта или цветом. Чем крупнее шрифт, тем чаще ключевое слово употребляется в тексте.

С помощью сервисов, позволяющих создавать облако слов, формируются благоприятные условия для развития пространственного и критического мышления, аналитических способностей обучающихся; совершенствуются навыки структурирования, классификации и моделирования, умение выделять главное; развивается творчество и способность к непрерывному самообразованию.

7. Кроссенс – это головоломка нового поколения, позволяющая проводить ассоциации между изображениями. Использование техники кроссенс способствует формированию креативности, сотрудничества, коммуникации и критического мышления обучающихся.

Кроссенс применяют:

- при определении темы и цели урока (занятия);
- при изучении нового материала, в качестве постановки проблемной ситуации;
- при закреплении и обобщении изученного материала;
- при подведении итога работы в качестве рефлексии.

8. Интерактивный плакат - электронный учебный плакат, содержащий интерактивные элементы, осуществляющие навигацию, которая позволяет отобразить необходимую графическую, звуковую, видеоинформацию и статический текст.

9. QR-код. (QR - Quick Response - Быстрый Отклик») — это двухмерный штрихкод (бар-код), предоставляющий информацию для быстрого ее распознавания с помощью камеры на мобильном телефоне.

При помощи QR-кода можно закодировать любую информацию, например: текст, номер телефона, ссылку на сайт или визитную карточку.