

**Крючкова Катерина Сергеевна**

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный  
социально-педагогический университет»

г. Волгоград, Волгоградская область

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ КАРТЫ В КУРСЕ  
«ТЕХНОЛОГИИ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ»  
ДЛЯ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ**

***Аннотация:** в статье описывается современный инструмент электронного обучения будущих учителей – интерактивная карта. Раскрывается роль курса «Технологии цифрового образования» в формировании профессиональных компетенций будущего учителя, в том числе навыков создания собственного цифрового образовательного ресурса для использования в практике с учениками.*

***Ключевые слова:** интерактивная карта, цифровой образовательный ресурс, цифровое образование.*

Цель освоения курса «Технологии цифрового образования» – формирование у будущих учителей необходимых компетенций для применения цифровых технологий в образовании. Данная дисциплина преподаётся бакалаврам первого курса в Волгоградском государственном социально-педагогическом университете в формате онлайн-курса.

Будущие учителя в ходе изучения данного курса создают сценарий своей интерактивной дидактической предметной сказки по профилю обучения с особыми заданиями или действиями героев. Каждое задание героя такой сказки заканчивается разработкой того или иного цифрового образовательного ресурса по профилю обучения – интерактивной презентацией, инфографикой, хронолинией, графической головоломкой, видеозагадкой, викториной. В качестве итогового ресурса выступает интерактивная карта движения героя сказки, включающая все перечисленные выше цифровые ресурсы посредством гиперссылок.

Приведем инструкцию для студентов по созданию интерактивной карты, представленную в онлайн-курсе «Технологии цифрового образования».

1. Для создания интерактивной карты зарегистрируйтесь на сайте <https://interacty.me/ru>. Зайдите в *Галерею шаблонов* и выберите в разделе *Интерактивы* подраздела *Интерактивное изображение* понравившийся шаблон карты. При необходимости поменяйте шаблонное изображение на подходящее для карты Вашей сказки. А затем обработайте выбранное изображение с помощью изученного Вами ранее в онлайн-курсе графического редактора следующим образом: проставьте номера локаций на карте от 1 до 6 (в соответствии со сценарием) и нарисуйте линии траектории движения героя сказки. Созданное изображение сохраните в папке на своем компьютере, а далее замените им шаблонное изображение.

2. Сделайте описание для каждой метки на сказочной карте. Выделите первую метку и в меню справа в поле *Заголовок* введите текст «Локация №1», в поле *Описание* скопируйте текст фрагмента сценария Вашей сказки, соответствующий данной локации. С помощью команды *Загрузить* вставьте в метку скриншот выполненного Вами задания по локации №1 (в данном случае – это скриншот титульного слайда выполненной Вами интерактивной презентации). В поле *Ссылка для кнопки* поместите ту же ссылку на презентацию, что Вы помещали в поле *Ответ* соответствующей лабораторной работы онлайн-курса. В поле *Текст на кнопке* введите текст «Презентация».

3. Аналогичные действия произведите со всеми остальными метками, добавляя соответствующие фрагменты сюжета сказки, скриншоты выполненных героем сказки заданий (созданных ЦОР) и ссылки на них: графическим головоломкам (локация №2), видеозагадке (локация №3), викторине (локация №4), объектам инфографики (локация №5), хронолинии (локация №6).

4. При просмотре интерактивной карты движения героя Вашей дидактической предметной сказки Вы сможете нажимать на каждую из меток, при этом будет отображаться полная информация о данном фрагменте сценария, скриншот

Вашего ЦОР, а также ссылка, позволяющая открыть выполненный Вами ЦОР по данной локации.

Таким образом, в результате освоения онлайн-курса «Технологии цифрового образования» у будущих учителей формируются профессиональные компетенции, в том числе, навыки создания собственного цифрового образовательного ресурса для дальнейшего использования в практике с учениками в школе. В качестве итогового цифрового ресурса, включающего основные цифровые продукты посредством ссылок: интерактивную презентацию, хронологию, интерактивную викторину, инфографику, видеозагадку и графическую головоломку, выступает интерактивная карта, как современный наглядный цифровой инструмент. Данная интерактивная карта может рассматриваться как некий универсальный «конструктор», который в будущем учитель сможет применять с учениками в своей профессиональной деятельности. Для этого необходимо будет лишь поменять или скорректировать в соответствии с определенным разделом или темой урока содержание данных гиперссылок.

### *Список литературы*

1. Крючкова К.С. Академическое и профессиональное взаимодействие будущих учителей при организации онлайн-обучения в вузе: учебное пособие / К.С. Крючкова. – Волгоград: Волгоградский государственный социально-педагогический университет; Перемена, 2019. – 94 с. – ISBN 978-5-9935-0403-2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/89503.html> (дата обращения: 29.06.2024).

2. Трайнев В.А. Цифровые педагогические технологии. Пути и методы их оптимального использования (обобщение и практика внедрения): учебное пособие / В.А. Трайнев, С.Я. Некрестьянова, В.И. Баранов. – 3-е изд. – М.: Дашков и К, 2022. – 200 с. – ISBN 978-5-394-04704-6 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/120828.html> (дата обращения: 29.06.2024).