

УДК:378.4

**РАЗРАБОТКА ЦИФРОВЫХ ДИДАКТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ПО ТЕМЕ  
«МОДЕЛИРОВАНИЕ И ФОРМАЛИЗАЦИЯ» С ПОМОЩЬЮ  
СЕРВИСА [GENIAL.LY](https://genial.ly).**

Груздева Ю.А.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Шуйский филиал Ивановского государственного университета, Россия, Шуя  
[gruzdeva\\_2000@mail.ru](mailto:gruzdeva_2000@mail.ru)

**Аннотация**

В данной статье рассмотрены основные возможности сервиса GENIAL.LY и представлены разработанные на его основе цифровые дидактические материалы по одной из тем школьного курса информатики «Моделирование как метод познания» содержательной линии «Моделирование и формализация».

**Ключевые слова:** презентация, викторина, интерактивный плакат

**DEVELOPMENT OF DIGITAL DIDACTICAL MATERIALS ON  
INFORMATICS WITH THE HELP OF THE GENIAL.LY SERVICE ON THE TOPIC  
"MODELING AND FORMALIZATION"**

**Gruzdeva Yu. A.** <sup>1</sup>

<sup>1</sup>Shuya Branch of Ivanovo State University, Shuya, Russia  
[gruzdeva\\_2000@mail.ru](mailto:gruzdeva_2000@mail.ru)

**Annotation**

This article discusses the main features of the GENIAL.LY service and presents the digital didactic materials developed on its basis on one of the topics of the school computer science course "Modeling as a method of cognition" of the content line "Modeling and formalization".

**Keywords:** presentation, quiz, interactive poster.

Информатика и информационные технологии достаточно прочно вошли в жизнь современного человека. Благодаря стремительному развитию методов и средств

---

информационных технологий, появляется возможность для их использования в системе образования, чтобы улучшить творческие способности человека в процессе обучения.

Курс информатики был введен в школу как средство обеспечения компьютерной грамотности учащихся, подготовки школьников к практической деятельности, к труду в информационном обществе.

Важной темой в изучении курса информатики является «Моделирование и формализация».

Развить системное мышление учащихся, т.е. выполнить одну из главных педагогических задач помогает содержательная линия моделирования и формализации.

Понятие модели – основной термин в информатике, которое как красная нить должно проходить по всему содержанию курса, потому что моделирование и формализация считаются базовыми составляющими при изучении всех разделов информатики.

Уроки, ориентированные на моделирование и формализацию, должны выполнять развивающую, общеобразовательную функции, так как при их изучении ученики продолжают знакомство еще с одним методом познания окружающего мира – методом компьютерного моделирования. Для того, чтобы урок был интересным, понятным и запоминающимся, необходимо наличие дидактических материалов. В век информационных технологий существует множество сервисов, которые помогают в разработке таких пособий.

### **Основная часть**

Genial.ly – онлайн-сервис для создания красивого интерактивного контента для блогов и сайтов. Genially является отличным выбором для всех видов презентаций, интерактивных игр, викторин и инфографики полностью настраиваемым способом. Данный сервис позволяет работать не только в предложенных шаблонах, но и создавать свои собственные. Создание интерактивных работ – бесплатное, количество их не ограничено.

В любом из выбранных шаблонов всегда есть одни и те же инструменты, которые позволяют создавать все виды контента, а также добавлять уникальные функции, такие как ссылки на веб-ресурсы, социальные сети, карты, анкеты, видео или аудио, раскрывающие тему или дополняющие текстовую информацию. Можно изменять размер всех добавляемых элементов, перемещать их и удалять, если они вам не подошли. Также можно создавать многостраничные плакаты, используя несколько базовых изображений.

В дополнение ко всем этим преимуществам Genial.ly хранит всю информацию в облаке, поэтому продолжить работу над проектом возможно с любого компьютера.

Готовую работу можно встроить на страницу сайта или блога. Интерфейс сервиса на английском языке, но можно использовать встроенный переводчик в браузере для перевода на русский язык.

Основой для создания любого продукта в сервисе Genially.ly является интерактивный плакат. Интерактивный плакат – способ визуализации информации на основе одного изображения, к которому в виде меток («горячих точек») прикрепляются ссылки на веб-ресурсы и интернет-документы, мультимедийные объекты: видео, аудио, презентации, слайд-шоу, игры, опросы и т.д. Главное достоинство такого плаката – его интерактивность: ученик может знакомиться с информацией в любом удобном для себя порядке и открывать только интересующие его материалы. Интерактивный плакат даёт возможность за счёт использования интерактивных элементов вовлечь пользователя в процесс получения знаний, добиться максимальной наглядности информации.

С помощью данного сервиса учителя могут создавать интерактивные работы для сопровождения мероприятий (при наличии сети Интернет), уроков, различные виртуальные выставки, игры, викторины и т.д. Остановимся более подробно на трех видах дидактических материалов, а именно – на презентации, викторине и интерактивном плакате по одной из тем курса информатики по учебнику Л. Л. Босовой «Моделирование как метод познания»

## 1. Презентация

На открывшемся поле выбираем шаблон «Презентация» (рисунок 1).

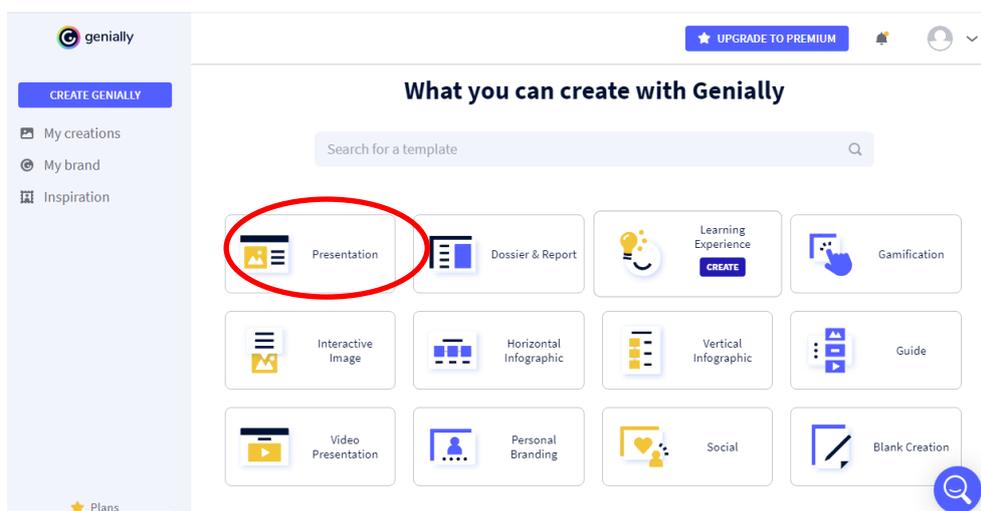


Рисунок 1. Шаблон «Презентация»

Вверху панели ставим «галочку» на кнопке «**бесплатно**». К выбору будут представлены шаблоны только из этой категории.

Вариантов дизайна достаточно много, в любом из выбранных шаблонов есть одинаковые разделы. Если шаблон отвечает всем необходимым требованиям для будущей работы, нажимаем на кнопку **«Использовать этот шаблон»**.

Далее необходимо выбрать страницы, с которыми продолжите работать. Можно выбрать отдельные страницы или все сразу (сделать отметку на страницах). Каждая страница имеет свои настройки. При необходимости в процессе работы количество страниц можно увеличить или уменьшить, поэтому включим в нашу презентацию все страницы.

После выбора страниц необходимо нажать на кнопку **«Добавить»**. Откроется рабочая панель. В центре экрана – загруженное фоновое изображение. Слева сбоку – меню добавления элементов на слайд (интерактивных, анимированных, текстовых элементов, дополнительных изображений и т.д.). В левом верхнем углу – набор стандартных кнопок: «копировать», «вставить», «удалить», «отменить изменения». Начинаем создавать презентацию по теме **«Моделирование как метод познания»**, используя все возможности данного сервиса (рисунок 2).

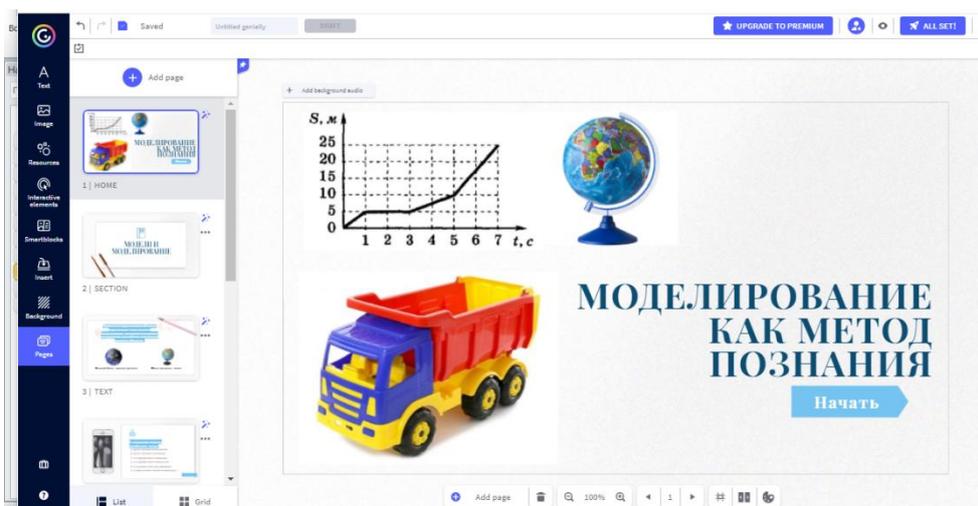


Рисунок 2. Презентация по теме «Моделирование как метод познания»

В презентацию можно добавлять различные объекты: фото, картинки, анимированные изображения (GIF), различные значки и маркеры. Всё это загружается с ПК, из сервиса или через встроенную кнопку поиска. Работа с презентацией в данном сервисе похожа на работу с презентацией в PowerPoint. Все возможности понятны и просты.

Готовую презентацию можно посмотреть по ссылке:  
<https://view.genial.ly/5ffb13c9c217200ce77d050d/presentation-presentaciya-po-teme-modelirovanie-kak-metod-poznaniya>

Данную презентацию можно использовать на уроке типа «открытие нового знания» по теме «Моделирование как метод познания». Такая интерактивная презентация поможет

ученикам в изучении нового материала. Кроме того, данную презентацию можно использовать и для самостоятельного изучения учениками темы.

## 2. Викторина

На открывшемся поле выбираем шаблон «Обучающее упражнение» (рисунок 3).

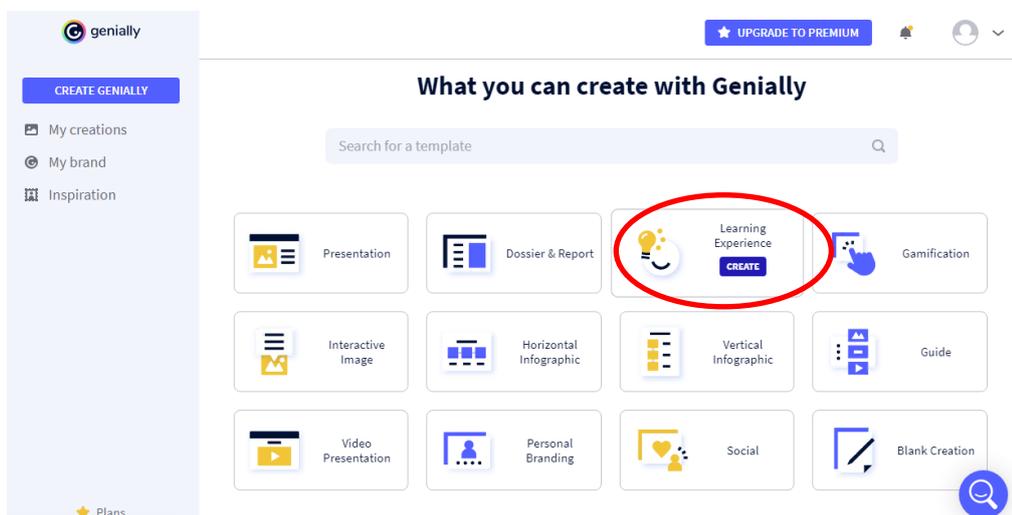


Рисунок 3. Шаблон «Обучающее упражнение».

Выбираем понравившийся шаблон и начинаем создавать викторину по теме «Моделирование как метод познания» (рисунок 4).

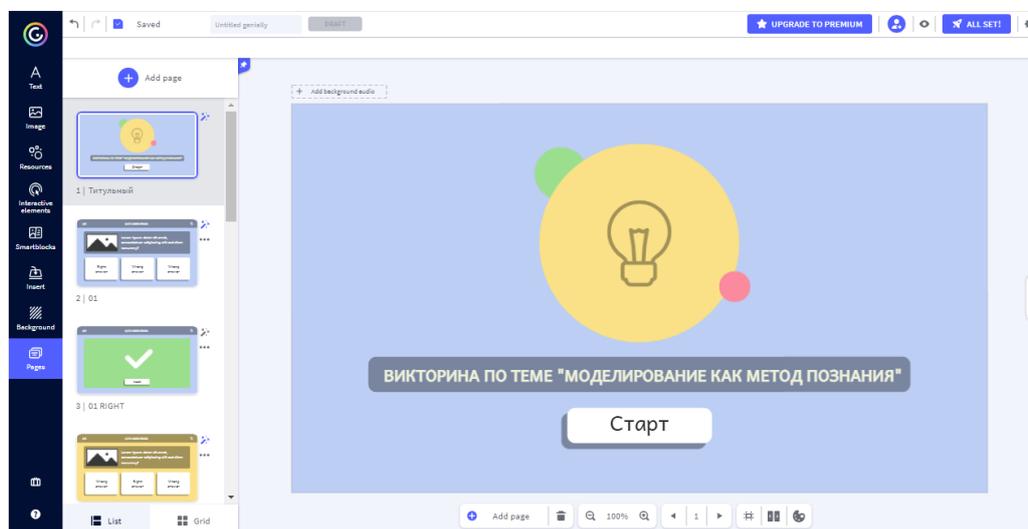


Рисунок 4. Викторина по теме «Моделирование и формализация»

Данная викторина будет состоять из 5 вопросов. Как и при создании презентации, при создании викторины можно добавлять различные объекты: фото, картинки, анимированные изображения (GIF), различные значки и маркеры, которые загружаются с ПК, из сервиса или через встроенную кнопку поиска. Рассмотрим создание первого вопроса (рисунок 5). Записываем формулировку вопроса, при желании вставляем картинку и указываем три варианта ответа.

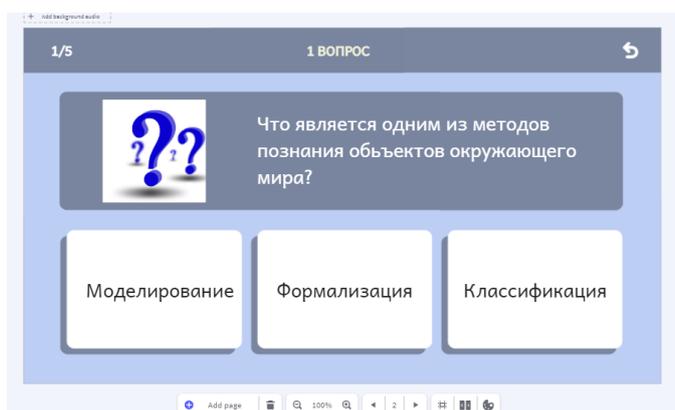


Рисунок 5. Вопрос 1.

Далее необходимо создать следующие страницы, которые будут появляться:

- 1) при правильном ответе ученика (рисунок 6), после которого он может перейти к следующему вопросу;
- 2) при неправильном ответе ученика (рисунок 7), после которого предлагается ответить на вопрос еще раз.



Рисунок 6. Правильный ответ.

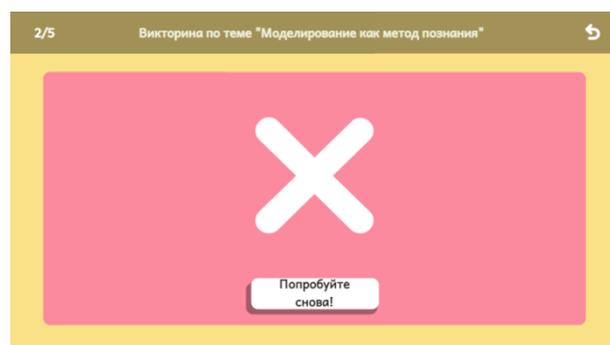


Рисунок 7. Неправильный ответ.

Остальные вопросы создаются аналогично. Последним слайдом выступает страница с результатами. Ученики, сосчитав количество своих правильных ответов, читают комментарий (рисунок 8).

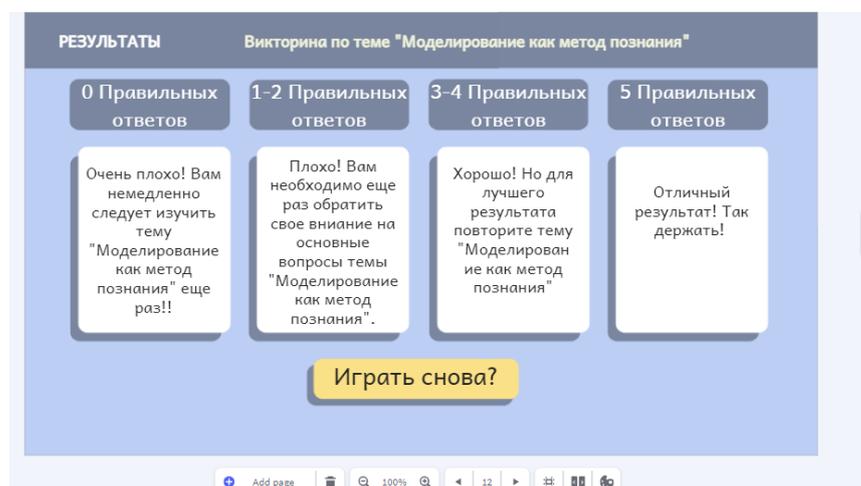


Рисунок 8. Результаты.

Данную викторину целесообразно применять при изучении темы «Моделирование как метод познания» в конце урока, чтобы установить, как ученики усвоили новую тему.

Готовую викторину можно посмотреть по ссылке: <https://view.genial.ly/5ff978f13351a80d8b69e3aa/learning-experience-challenges-viktorina-po-teme-modelirovanie-kak-metod-poznaniya>

### 3. Интерактивный плакат

На открывшемся поле выбираем шаблон «Интерактивный плакат» (рисунок 9).

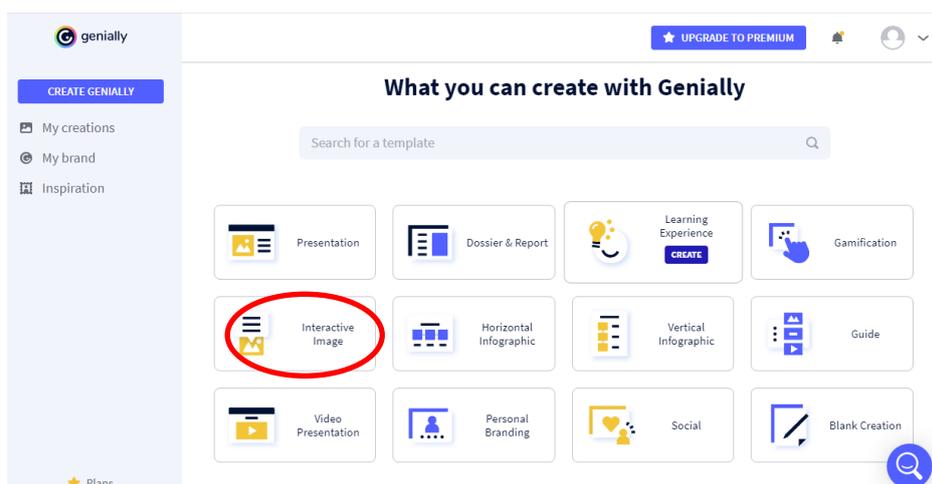


Рисунок 9. Шаблон «Интерактивный плакат»

Далее необходимо загрузить картинку, которая станет основой интерактивного плаката по теме «Моделирование как метод познания». Затем с помощью рабочей панели добавляем интерактивные значки и подпишем каждый из них (рисунок 10).

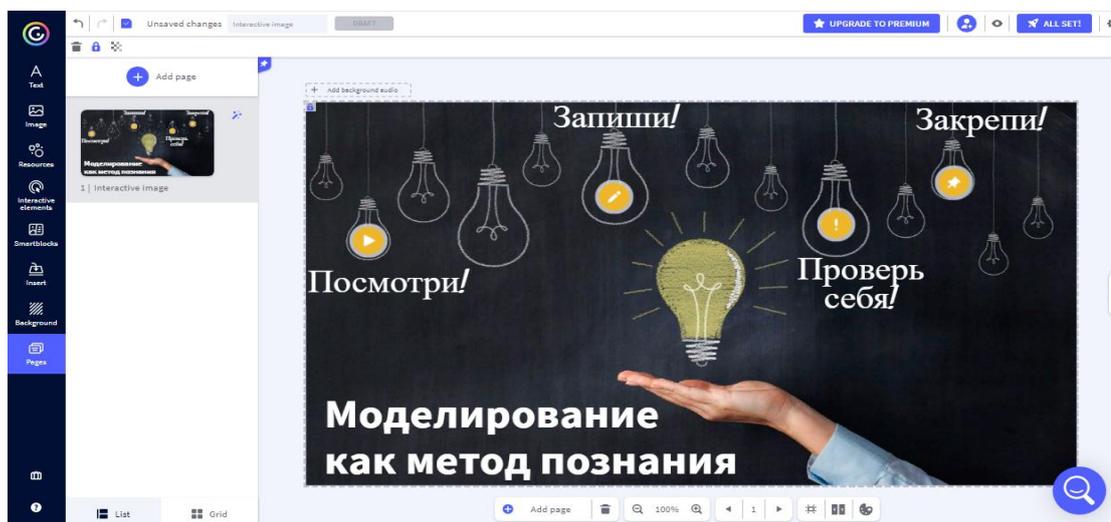


Рисунок 10. Интерактивный плакат.

После добавляем материалы к каждому интерактивному значку. К значку «Посмотри!» загрузим видео с инфурока по данной теме. При наведении на значок «Запиши!» высветятся основные определения изучаемой темы. Значок «Проверь себя!» подразумевает прохождение онлайн-теста в learningapps. И наконец, при нажатии на

значок «Закрепи!» откроется задание также на сайте learningapps, суть которого заключается в поиске ключевых слов по теме «Моделирование как метод познания» и повторении их определений.

Такой интерактивный плакат можно использовать при самостоятельном изучении учениками новой темы, а также в качестве домашнего задания.

Готовый интерактивный плакат можно посмотреть по ссылке: <https://view.genial.ly/5ff9abf1c217200ce77cee3f/interactive-image-interaktivnyj-plakat-modelirovanie-kak-metod-poznaniya>

### **Вывод**

Таким образом, для того, чтобы урок был интересным, понятным и запоминающимся, необходимо наличие дидактических материалов. Одним из помощников в создании цифровых интерактивных материалов как раз и служит сервис Genial.ly.

### **Литература**

1. Аствацатуров Г. Genial.ly – онлайн инструмент для удалённого обучения / Г. Аствацатуров. – Текст : электронный // Дидактор. Педагогическая практика : сайт педагога-практика. – 2019. – 24 февр. – URL: <http://didaktor.ru/genial-ly-onlajn-instrument-dlya-udalonnogo-obucheniya/> (дата обращения : 27.12.2020)
2. Демичева Ю. А. Создание интерактивного плаката в сервисе Genially / Ю. А. Демичева ; КГАУ ДПО «Камчатский ИРО», кафедра информационных технологий // УЧПОРТФОЛИО.ру : педагогическое интернет-сообщество : [сайт]. – URL: [https://uchportfolio.ru/public\\_files/1051855047.pdf](https://uchportfolio.ru/public_files/1051855047.pdf) (дата обращения: 27.12.2020).
3. Интернет-сервисы на уроке: Genially – интерактивный плакат. – Текст : электронный//Сайты Гугл: [сайт]. – URL: <https://www.sites.google.com/site/internetservisynauroke/genially---interaktivnyj-plakat> (дата обращения: 27.12.2020).
4. Орешко М. Интерактивный плакат. Модуль 1 / М. Орешко. – Текст : электронный //Интерактивное видео своими руками : мастер-класс в рамках III международной дистанционной конференции «Инновации для образования» 10–24 окт. 2016 г.: [сайт]. – URL: <http://project19887.tilda.ws/visual1> (дата обращения: 27.12.2020).