

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «КІРОВОГРАДСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ  
ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СУХОМЛИНСЬКОГО»

І.С. Аман  
О.В. Литвиненко

# ***Інтернет-сервіси в освітньому просторі***

Методичний посібник

*Друкується за рішенням науково-методичної ради  
комунального закладу «Кіровоградський обласний інститут  
післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського»  
(протокол №2 від 19.04.2016 року)*

Кіровоград  
2016

УДК 37.018+004.738.5

ББК 74.202.53

А – 61

Аман І.С., Литвиненко О.В. Інтернет-сервіси в освітньому просторі [методичний посібник]. / І.С. Аман, О.В. Литвиненко. – Кіровоград : КЗ «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», 2016. – 88 с.

У методичному посібнику розглядаються питання ефективного застосування інтернет-ресурсів у навчальному процесі як складової дистанційного навчання, наголошено про вплив на зміст і методику викладання предмету, висвітлено форми та методи використання різноманітних мультимедійних технологій як інноваційного методу при вивченні дисципліни, зазначено важливість порталів та освітніх сайтів.

Видання рекомендовано для педагогічних працівників та фахівців у галузі інформаційних технологій в освіті.

Рецензенти:

Скрипка Г.В. – старший викладач кафедри теорії і методики середньої освіти комунального закладу «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», кандидат педагогічних наук, доцент;

Копотій В.В. – викладач кафедри інформатики Кіровоградського педагогічного університету імені Володимира Винниченка.

Відповідальна за випуск – Корецька Л.В.

© КЗ «КОІППО  
імені Василя Сухомлинського», 2016  
© І. Аман, О. Литвиненко, 2016

## ЗМІСТ

Вступ.....	4
Інтернет-сервіс мультимедійних дидактичних вправ LearningApps.....	6
Інтернет-сервіс динамічних презентацій Prezi.....	29
Інтернет-сервіс Loure.....	40
Хмари тегів.....	50
Canva – онлайнвий конструктор для створення банерів, візиток, ілюстрацій і постерів.....	60
Інтернет-сервіс Blendspace.....	64
Padlet – віртуальна дошка для спільної роботи.....	73
Timeline JS – стрічка часу.....	80
Список використаних джерел.....	87

## ВСТУП

Сьогодні серед розвинених країн світу активний підхід до використання інформаційно-комунікаційних технологій у школі не обмежується електронними підручниками або посібниками, атласами чи енциклопедіями. Мережні технології, і у першу чергу інтернет, є нині одним із засобів надання рівного доступу до якісної освіти, невід'ємною складовою освітньої галузі.

Інтернет сьогодні є найважливішою соціально-економічною комунікацією нашої цивілізації. Глобальна мережа відображає функціонування різних галузей суспільства та забезпечує інформаційний сервіс спілкування, дозвілля та інших видів професійної діяльності особистості. Мережа інтернет необхідна всім учителям і учням незалежно від предмета вивчення. Інтернет як технічний засіб розвитку особистості істотно сприяє її самореалізації та розширює соціальні можливості. Користувачі мережі не тільки «споживають» інформацію, а й постійно поповнюють її різними інформаційними ресурсами.

Моделі навчання з використанням мережі можна поділити на змішане й повне інтернет-навчання. У першому випадку інтернет-технології вбудовують у традиційний навчальний процес, а навчальний процес у свою чергу, складається з контактних і неконтактних періодів навчання. В іншому випадку навчання відбувається цілком в інтернеті.

Інтернет нині – найкращий засіб транспортування інформації. Він забезпечує миттєвий і повний доступ до всього обсягу світових знань і транспортування інформації, опосередкованої потужним пошуковим центром, що звільняє одержувача цієї інформації від необхідності планувати та здійснювати багатоступеневу роботу щодо одержання тих чи інших знань, відомостей.

Пропонуться побудувати наступну загальну методичну схему організації навчальної діяльності з застосуванням інтернет-ресурсів:

1. На першому етапі педагог планує свої уроки з використанням ресурсів інтернету. При цьому необхідно обрати курси, теми, де інтернет-ресурси найбільш органічно увійдуть до процесу навчання, і відповідно буде досягнуто максимального освітнього ефекту.

2. На другому – визначає форму навчального заняття і методи, які буде використовувати під час організації навчальної діяльності учнів з ресурсами інтернету. Ними можуть бути: семінар, конференція, практикум тощо.

3. На третьому – знаходить і складає (або доручає найбільш підготовленим учням) список найкращих ресурсів, з якими необхідно ознайомитися школярам, виконуючи завдання.

4. На четвертому – організовує роботу учнів з інтернет-ресурсами з метою більш чіткої організації праці з учнями можна запропонувати завдання, які конкретизують проблему, над якою працюють школярі. Наприклад, проаналізувати аргументацію авторів знайдених матеріалів або співставити зміст сайту з інформацією, що відома учням з інших джерел.

5. На завершальному етапі відслідковує та оцінює результати ефективності навчання з використанням інтернет-ресурсів. На цьому етапі можна використати різноманітні методи самооцінювання учнями своєї діяльності.

Застосування інтернет-технологій взагалі змінює відносини педагога та учня. Вони стають партнерськими, направлені на досягнення загальної цілі – організації такого навчального процесу, в якому роль учителя буде зводитися до коригування та управління. Постійна апробація матеріалу дозволяє педагогу коригувати свою діяльність, включаючи в нього новітні інформаційні та педагогічні розробки, не допускаючи застою чи морального старіння.

Отже, основними дидактичними можливостями інтернет-технологій є:

- 1) транспортування необхідної інформації;
- 2) повсякденне та професійне спілкування;
- 3) безпосереднє використання у навчально-виховному процесі.

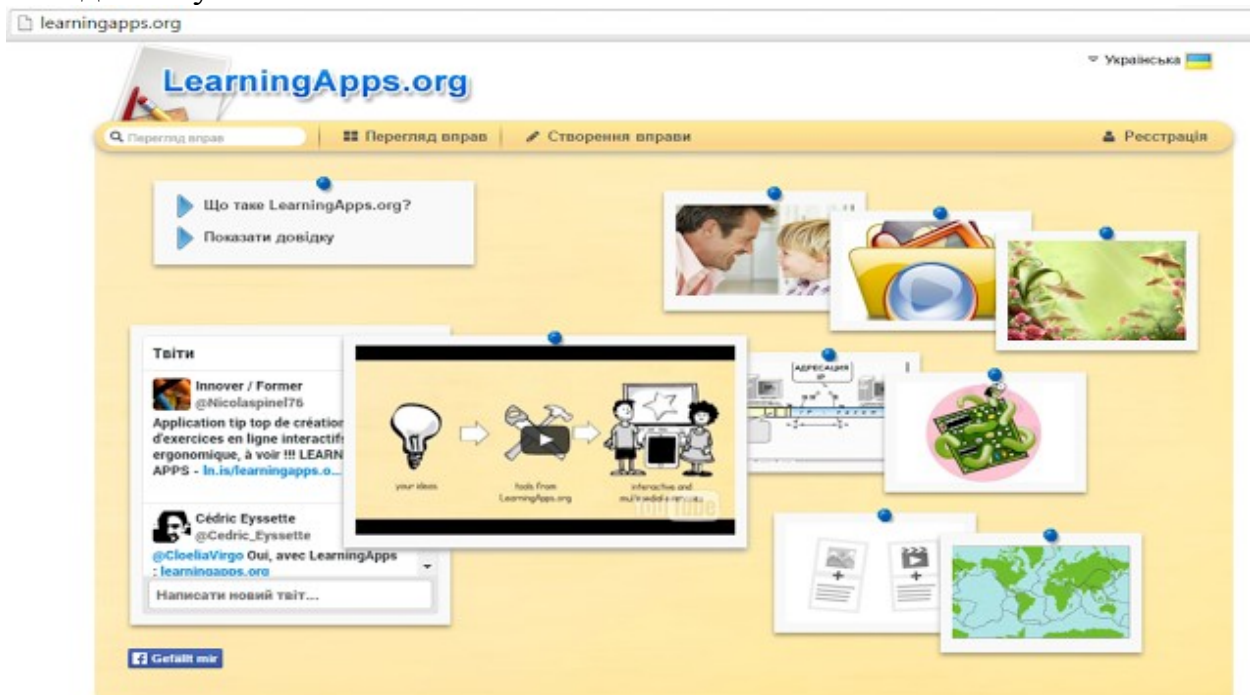
Достатній рівень мультимедійної компетентності вимагає від учителя не тільки уміння здійснювати пошук матеріалів в мережі інтернет, але й передбачає:

- ✚ знання роботи з інтернет-сервісами;
- ✚ знання орієнтовного переліку існуючих інтернет-ресурсів та їх використання в освітньому процесі та самоосвітній діяльності;
- ✚ розроблення змісту та методик використання інтернет-ресурсів у навчально-виховному процесі;
- ✚ розроблення простих веб-сайтів та їх використання під час викладання свого предмету;
- ✚ уміння організувати самостійну навчальну діяльність учнів з використанням інтернет-ресурсів.

## Інтернет-сервіс мультимедійних дидактичних вправ LearningApps

Сервіс [LearningApps.org](http://LearningApps.org) є додатком Web 2.0 для підтримки освітніх процесів у навчальних закладах різних типів. Конструктор LearningApps призначений для розробки, зберігання інтерактивних завдань з різних предметних дисциплін, за допомогою яких учні можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу.

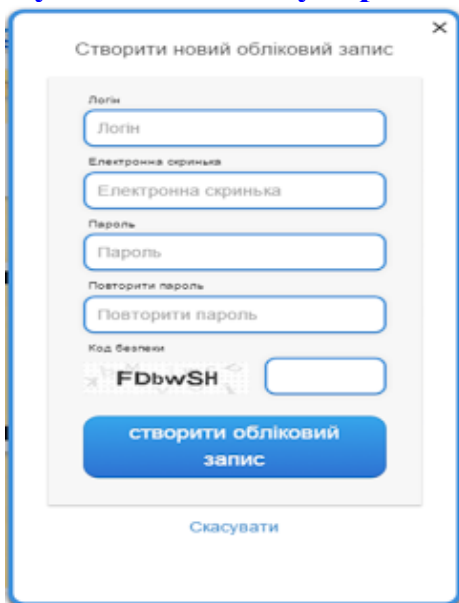
Сервіс LearningApps надає можливість отримання коду для того, щоб інтерактивні завдання були розміщені на сторінки сайтів або блогів викладачів і учнів.



Сервіс працює на декількох мовах, зараз українську мову додано до переліку мов інтерфейсу сервісу: перекладені загальні текстові рядки та всі рядки, що стосуються різноманітних вправ. Будь-яку вподобану вправу можна запозичити з іншого мовного середовища і переробити під український варіант або ж використовувати мовою оригінала.

Кожен із ресурсів можна використати на своєму занятті, змінити під власні потреби, розробити схожий чи зовсім інший навчальний модуль, його можна зберігати у власному «кабінеті» («Мої вправи»), створивши свій акаунт в даному онлайн-овому середовищі.

## 1. Створення акаунту в онлайнному середовищі LearningApps:



Створити новий обліковий запис

Логін

Електронна скринька

Електронна скринька

Пароль

Повторити пароль

Код безпеки

FDbwSH

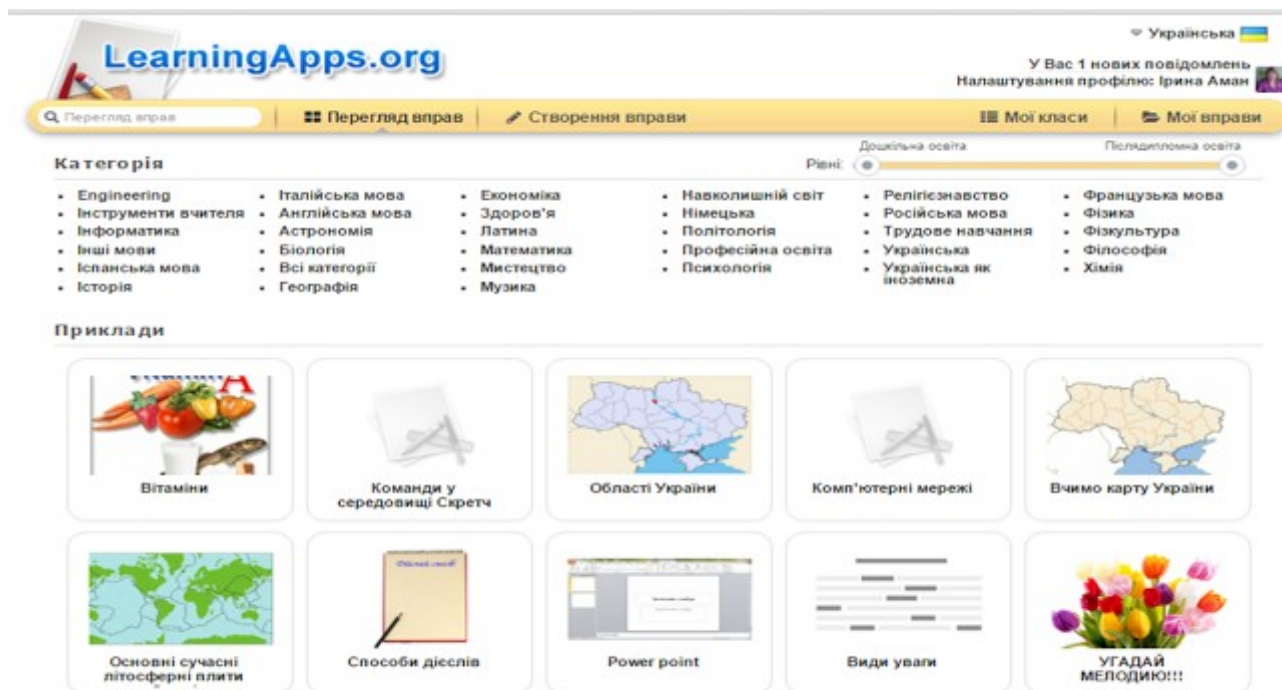
Створити обліковий запис

Скасувати

Треба всього лиш уважно заповнити всі поля реєстраційної форми і потім зайти під своїм створеним акаунтом. Бажано вказувати свої дійсні дані аби потім вашим учням і колегам було зрозуміло, що це ваша авторська робота (автори робіт відображаються на посиланні на вправу).

## 2. Режим «Перегляд вправ»:

Перш ніж розпочати створення власних інтерактивних завдань з колекції шаблонів, пропонує сайт, можна познайомитися з галереєю сервісу. Для цього натисніть «Перегляд вправ», виберіть навчальний предмет і ознайомтеся з роботами колег: обираємо в полі «Категорія» необхідну предметну галузь (ці галузі вказують автори при створенні вправи).



LearningApps.org

Українська

У Вас 1 нових повідомлень  
Налаштування профілю: Ірина Аман

Перегляд вправ | Створення вправи | Мої класи | Мої вправи

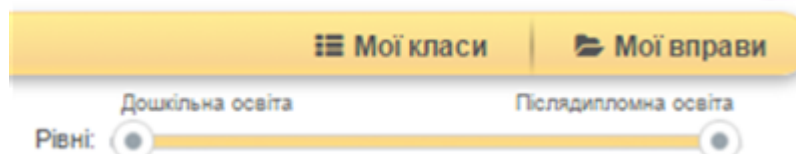
Категорія

- Engineering
- Інструменти вчителя
- Інформатика
- Інші мови
- Іспанська мова
- Історія
- Італійська мова
- Англійська мова
- Астрономія
- Біологія
- Всі категорії
- Географія
- Економіка
- Здоров'я
- Латина
- Математика
- Мистецтво
- Музика
- Навколишній світ
- Німецька
- Політологія
- Професійна освіта
- Психологія
- Релігієзнавство
- Російська мова
- Трудове навчання
- Українська
- Українська як іноземна
- Французька мова
- Фізика
- Фізкультура
- Філософія
- Хімія

Приклади

- Вітаміни
- Команди у середовищі Скретч
- Області України
- Комп'ютерні мережі
- Вчимо карту України
- Основні сучасні літосферні плити
- Способи дієслів
- Power point
- Види уваги
- УГАДАЙ МЕЛОДИЮ!!!

Пошук потрібної вправи можна звузити за допомогою визначення рівня - від дошкільної освіти до післядипломної освіти за допомогою переміщення бігунка:

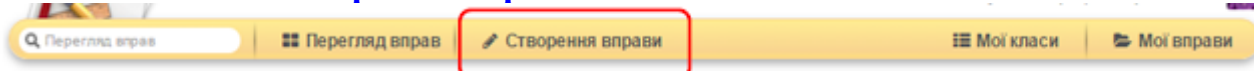


Пошук можна здійснювати і з допомогою відповідного поля (пошук можна здійснювати не лише за тематикою, а й за автором - в цьому разі відкриваються всі вправи цього автора):



У розкритому переліку вправ обираємо ту, що зацікавила, клацнути по її назві.

### 3. Режим «Створення вправи»:



Із запропонованих шаблонів можна обрати той, що зацікавив, клацнувши на його ярлик. Автоматично з'являється вікно з трьома варіантами прикладів використання вправи:



Для перегляду всіх вправ з цієї категорії треба клацнути по кнопці з трикрапкою.

Можна створити власну вправу. Для цього треба заповнити форму шаблону, обираючи потрібні елементи:



Назва вправи

Мова показу : 

Не вказано назву

Опис завдання

Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

Пари

Вкажіть два об'єкти, які відповідають одне одному - це може бути поєднання текстів, зображень, аудіо- та відео-роликів.

Пара 1: Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

Пара 1: Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

+ додати ще один елемент

Зайві елементи

Можна додати до 3 зайвих елементів, які не належать до рішення

Елемент: Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

+ додати ще один елемент

Складені пари зникають


Складені пари автоматично зникають. Інакше потрібно складати пари до того моменту, поки не знайдено всі правильні відповіді

Складені пари зникають

Зворотній зв'язок

*Зверніть вагу: у вправах можна додавати текст, зображення, звук, відео.*

Вибравши інтерактивне завдання, що вас зацікавило, ви можете створити аналогічне, натиснувши на кнопку:

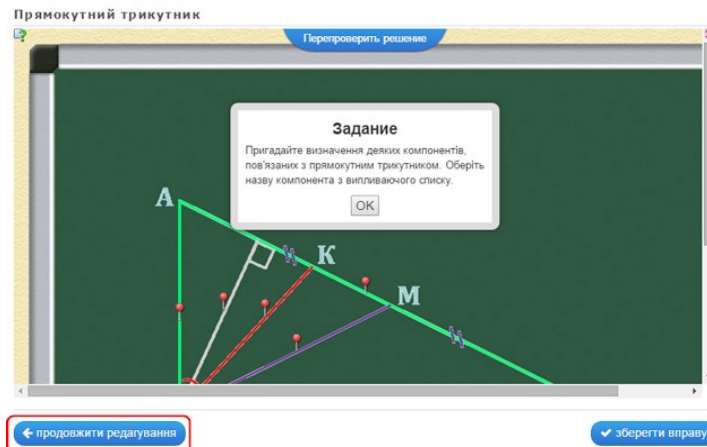
 створити схожу вправу

У цьому разі достатньо внести потрібні зміни і зберегти їх (вправа автоматично збережеться у вашому «кабінеті» в розділі «Мої вправи»).

Після редагування є можливість спочатку переглянути вправу (кнопка у нижньому правому куті вікна):

 Завершити редагування та переглянути вправу

А потім при потребі знову продовжити редагування вправи:



Якщо вправа вас повністю влаштовує і не потребує редагування, достатньо клацнути по кнопці:

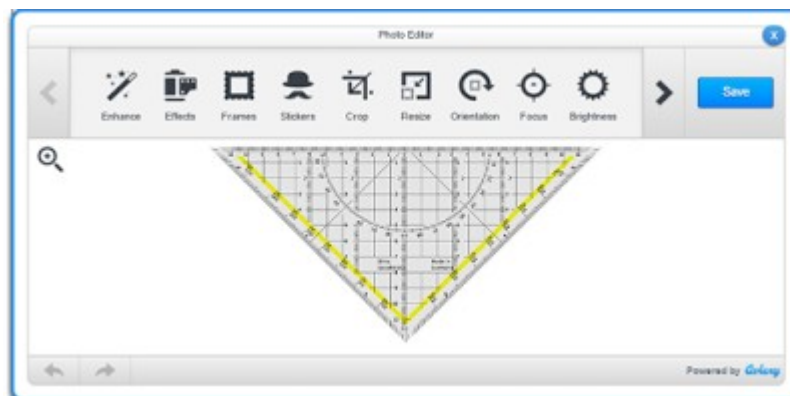
закласти у "Моїх вправах"

#### 4. Робота із зображеннями.

Додати зображення до вправи можна декількома способами через діалогове вікно «Вибрати зображення»:

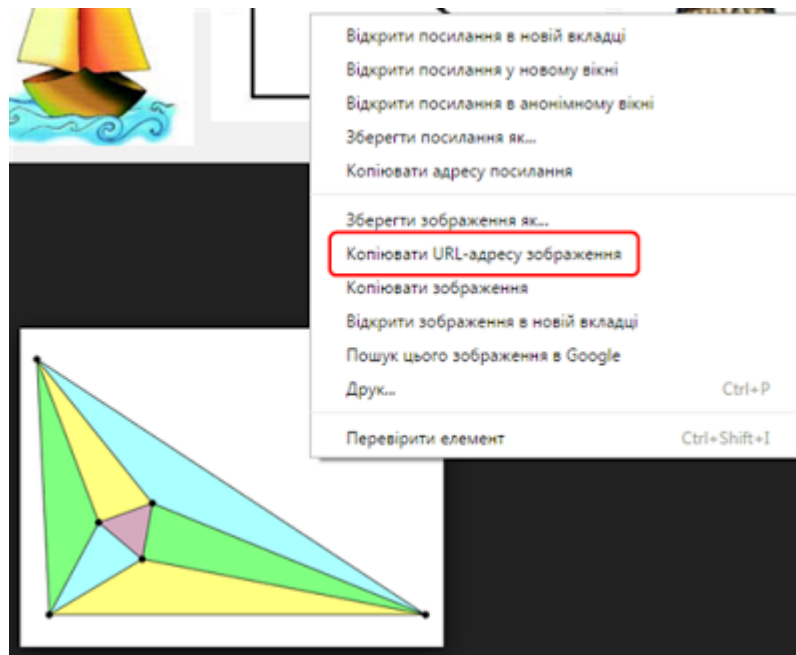


1) **«Шукати зображення»**: вводимо в поле пошуку тему і обираємо із запропонованих зображень потрібне; обране зображення можна відредагувати (задати певний ефект, рамку, виконати обтинання, змінити розмір, орієнтацію, яскравість тощо):



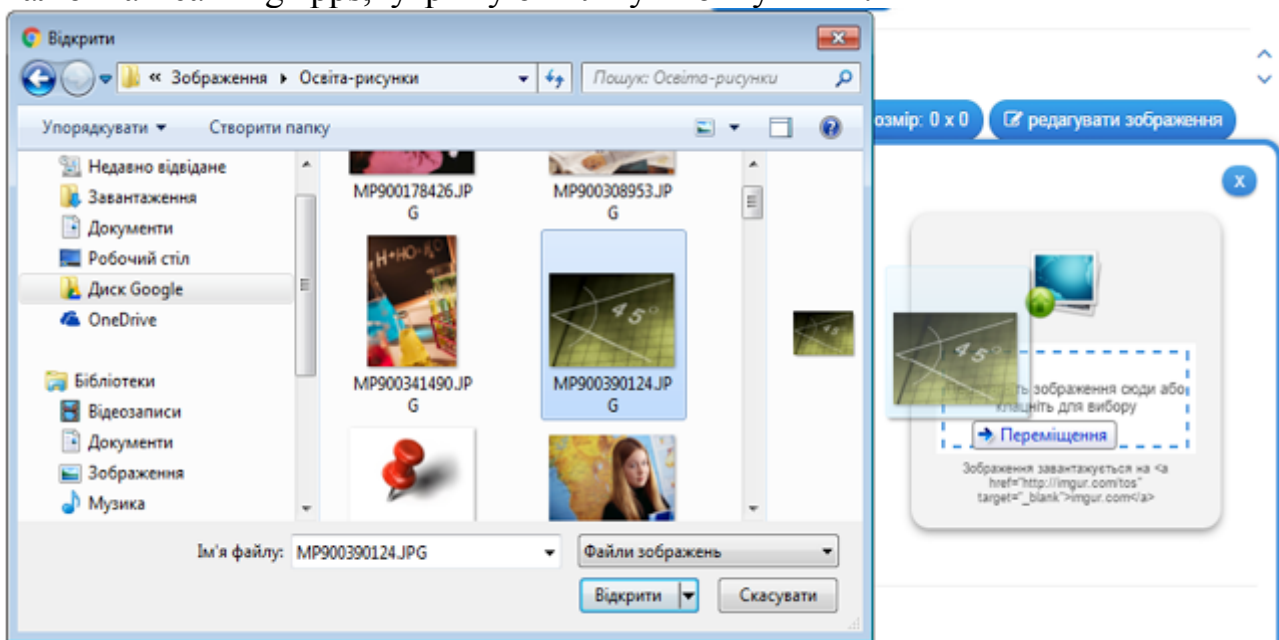
2) **«Використати зображення»**: вводимо у вказане поле URL-адресу зображення.

Як отримати URL-адресу: зазвичай ми шукаємо потрібні зображення у пошукових системах (Google, Яндекс тощо); клацаємо на вподобаному зображенні спочатку лівою кнопкою миші (аби збільшити його поміж інших), а потім правою кнопкою на ньому, щоб викликати контекстне меню і обрати команду «Копіювати URL-адресу зображення»:



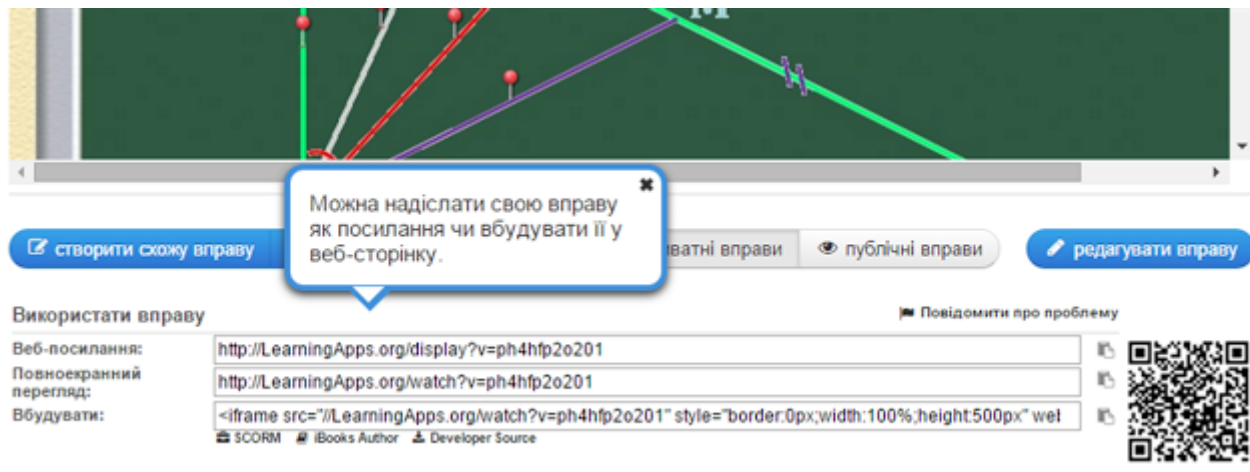
Повертаємось до LearningApps і вводимо скопійовану адресу (Ctrl+V).

3) **«Вставка зображення з диску»**: клацнути всередині контурного прямокутника - відкриється вікно для вибору файлу з диску вашого комп'ютера або із зовнішнього носія; можна виконати відомі операції вибору через кнопки діалогового вікна або перетягнути потрібне зображення просто в поле вибору малюнка LearningApps, утримуючи ліву кнопку миші:



## 5. Використання посилань, вбудовування вправи в онлайніві середовища.

Після збереження вправи у власному «кабінеті» з'являється повідомлення про можливість використання вашої вправи:



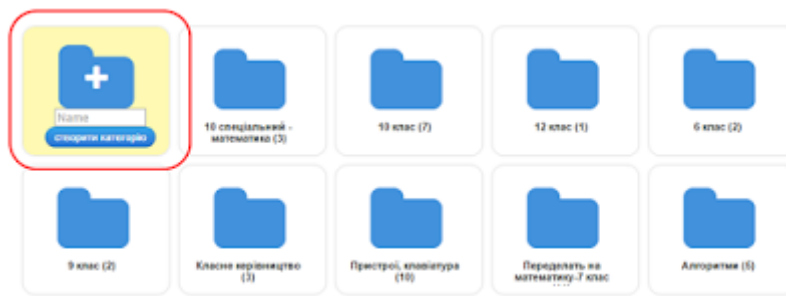
Посилання на демонстрацію вправи можна подавати у двох режимах: звичайному (з відображенням вікна LearningApps) та у повноекранному режимі (вікно вправи розгортається на весь екран автоматично).

Щоб вбудувати вправу на інший онлайн-сервіс, треба скопіювати її HTML-код, поданий у полі «Вбудувати», а потім перейти в потрібний сервіс (наприклад, блог чи сайт), обрати режим роботи з HTML-кодами сторінки і вставити скопійований код в потрібне місце.

Середовище автоматично створює і QR-код, який також зручно використовувати як інструмент інтерактивну на уроках, вдома, при організації квестів тощо.

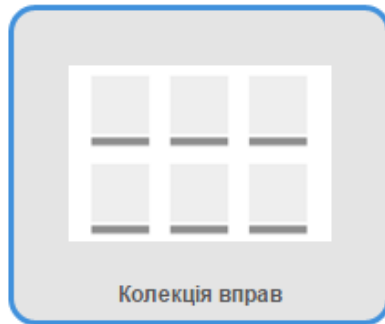
## 6. Робота з папками у власному «кабінеті».

З часом вправ накопичується досить багато. Аби систематизувати набір вправ, які знаходяться у вашому «кабінеті», можна створювати папки, як в звичайному комп'ютері, і переміщувати в них відповідні вправи. Для цього достатньо клацнути на папці і дати їй назву, а потім перетягуванням розмістити вправи у відповідні папки:



## 7. Створення колекції вправ.

У власному «кабінеті» можна створювати колекцію вправ за конкретною тематикою або до певного уроку. Для цього обираємо категорію «Колекція вправ»:



Якщо клацнути по кнопці «Створити Колекція вправ», перейдемо до форми шаблону, в якій треба уважно заповнити потрібні поля і, клацнувши по кнопці «Вибрати вправу», додати потрібні (додаємо із вже збережених у ваших папках чи просто у вашому «кабінеті» – акаунті вправ):

**LearningApps.org** Українська  
У Вас 1 нових повідомлень  
Налаштування профілю: Ірина Аман

Перегляд вправ | Перегляд вправ | Створення вправи | Мої класи | Мої вправи

Назва вправи Мова показу: Українська

Не вказано назву

Опис завдання

Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

Заголовок

Provide an image or text as headline above the apps.

Текст | Зображення

Apps

Provide multiple apps and add a title for every one.

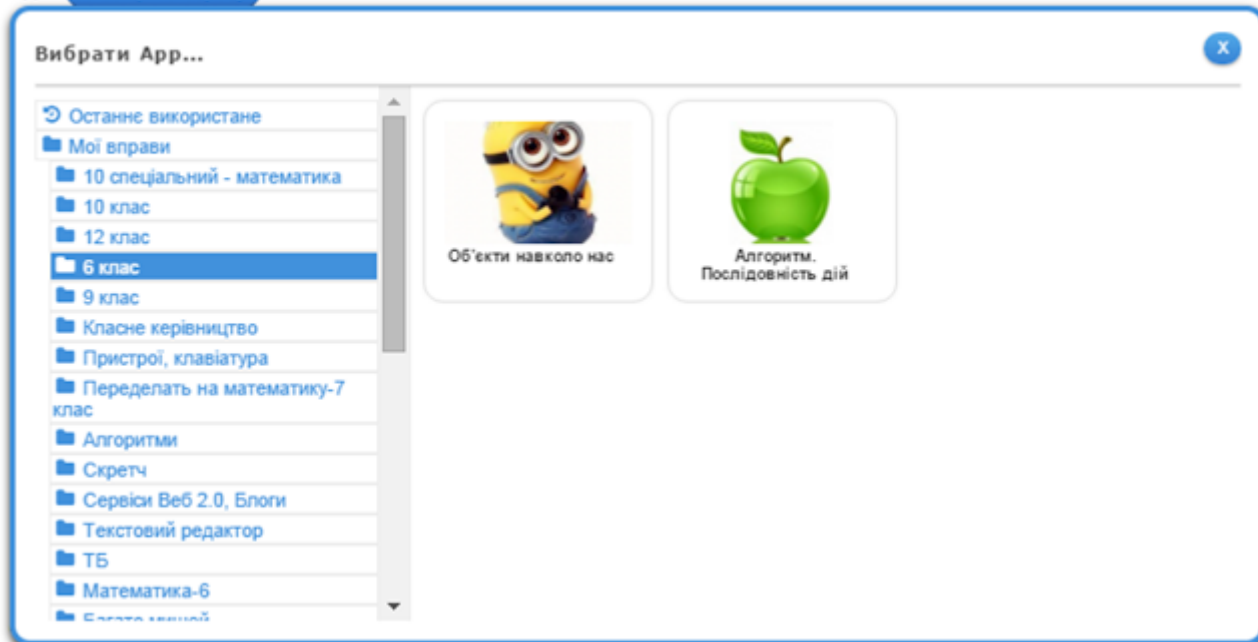
Titel:

App: **вибрати вправу**

+ додати ще один елемент



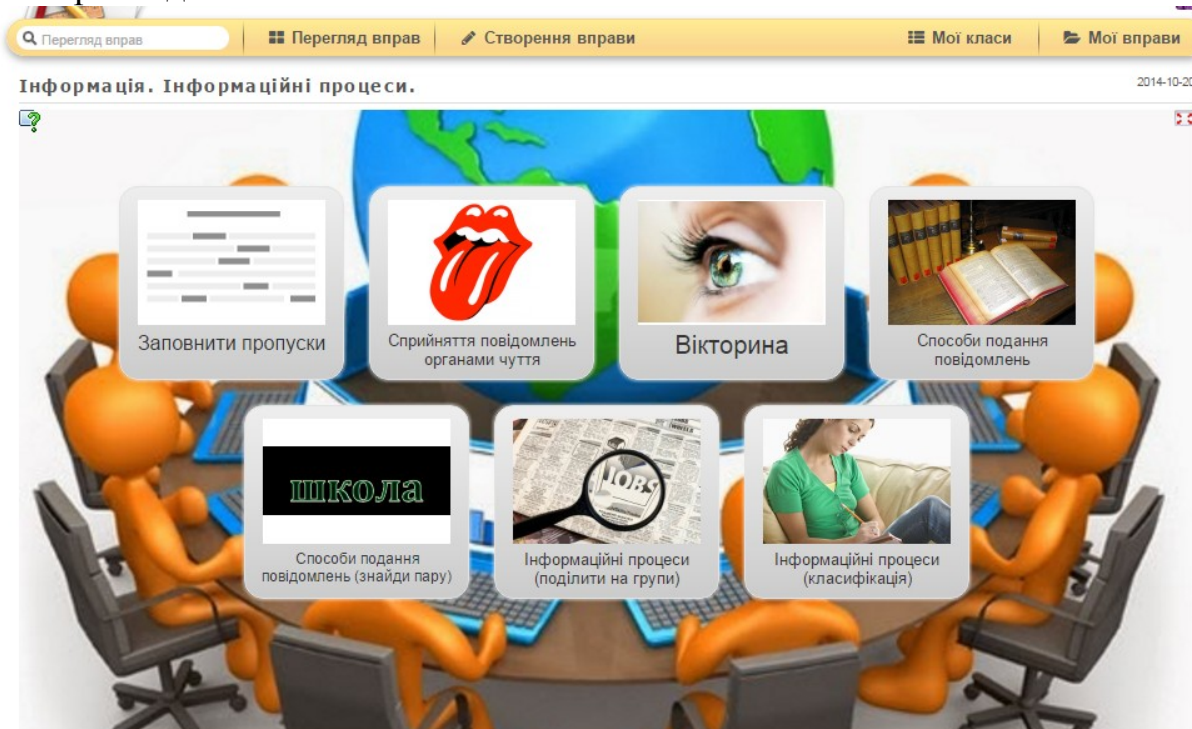
App: **вибрати вправу**



В розкритому списку обираємо потрібну папку і клацаємо на відповідній вправі, що відтворяться в правій частині вікна, – вправа з'явиться у шаблоні.

А потім, клацаючи по кнопці **+ додати ще один елемент**, у шаблоні додаємо наступні потрібні вправи таким самим чином (обрати папку - клацнути на потрібну вправу).

### Приклад:



## 8. Робота в режимі «Мої класи».

Кожен вчитель за своїм бажанням може створити набір класів у власному акаунті, ввести дані про учнів, створити для кожного учня профіль, задати пароль для входу:

Мої класи

10 клас	Профілі учнів (11)	Class Folder	Статистика	✉	🗑
11 клас	Профілі учнів (0)	Class Folder	Статистика	✉	🗑
12 клас	Профілі учнів (5)	Class Folder	Статистика	✉	🗑
2 клас	Профілі учнів (0)	Class Folder	Статистика	✉	🗑
3 клас	Профілі учнів (0)	Class Folder	Статистика	✉	🗑
5 спеціальний клас	Профілі учнів (0)	Class Folder	Статистика	✉	🗑
5 клас	Профілі учнів (8)	Class Folder	Статистика	✉	🗑
6 клас	Профілі учнів (9)	Class Folder	Статистика	✉	🗑
7 клас	Профілі учнів (0)	Class Folder	Статистика	✉	🗑
8 клас	Профілі учнів (0)	Class Folder	Статистика	✉	🗑
9 клас	Профілі учнів (10)	Class Folder	Статистика	✉	🗑

Створити новий клас:  [створити клас](#)

Мої класи » 5 клас

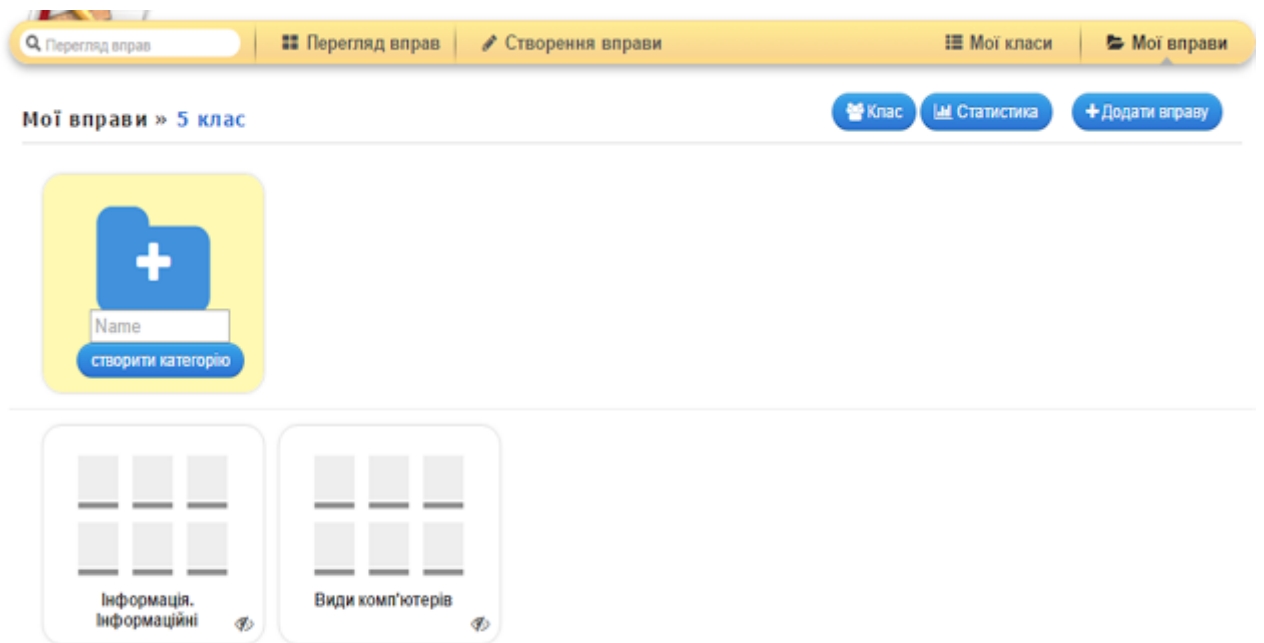
Ім'я	Прізвище	Логін	Пароль		
Учень	2	уч2	*****	✎	✉ ✕ 🗑
Учень	3	уч3	*****	✎	✉ ✕ 🗑
Учень	4	уч4	*****	✎	✉ ✕ 🗑
Учень	5	уч5	*****	✎	✉ ✕ 🗑
Учень	6	уч6	*****	✎	✉ ✕ 🗑
Учень	7	уч7	*****	✎	✉ ✕ 🗑
Учень	8	уч8	*****	✎	✉ ✕ 🗑
Учень	1	уч11	*****	✎	✉ ✕ 🗑

[+ створити додаткові облікові записи учнів](#) [↔ запросити учнів](#) [🖨 надрукувати список логінів/паролів](#)

Клацаємо по кнопці

[Class Folder](#)

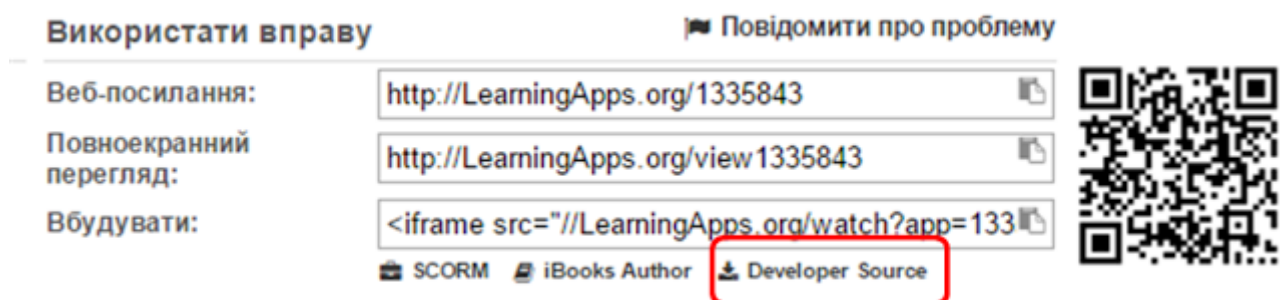
Для обраного класу додаємо потрібні вправи (або колекцію вправ).



Під час роботи кожен учень (або група учнів) отримує пароль для входу і виконують завдання, запропоновані для їх класу/групи.

## 9. Робота в оффлайн.

Для використання вправ в оффлайновому режимі треба скористатись кнопкою:



Дана опція дає можливість завантажити вихідний код цього додатка, як ZIP файл (до вмісту не включені тільки джерела). Більшість завдань можна використовувати в режимі оффлайн після вилучення з архіву. Для запуску програми використовується файл index.html.

## Приклади інтерактивних вправ

### 1. Категорія «вибір»

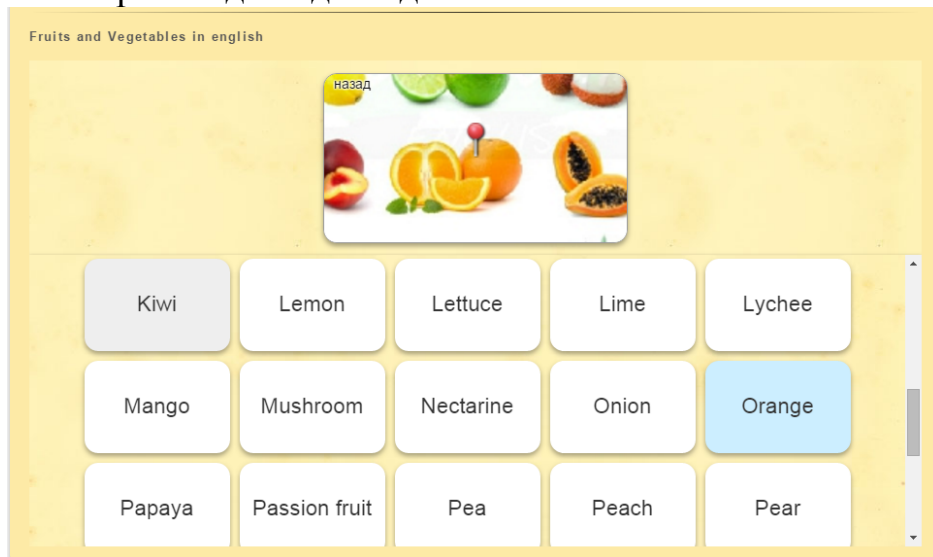
Приклад 1– шаблон «Фрагменти зображення»

(<http://LearningApps.org/1570824>)



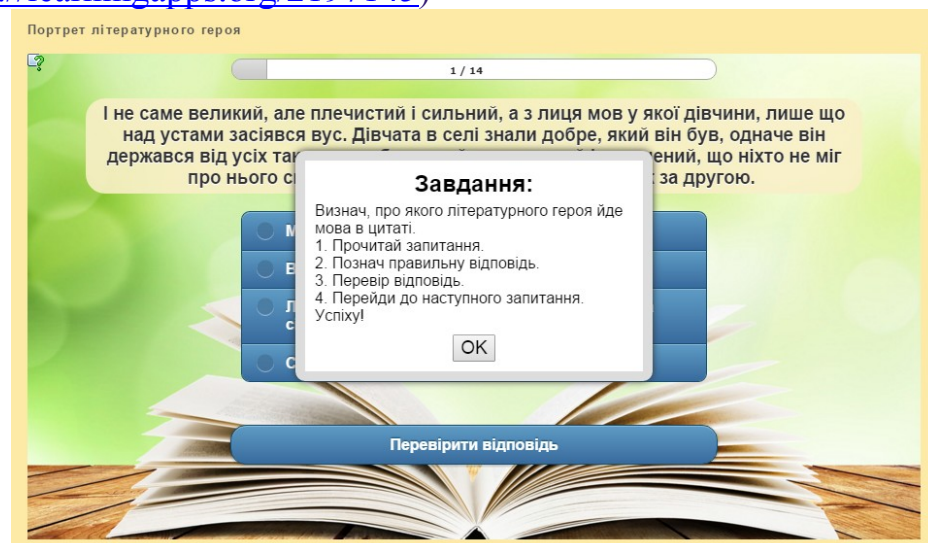


По натисненню на «фішку» з'являється фрагмент зображення зі списком, в якому треба вибрати відповідний допис:



## Приклад 2 – шаблон «Вікторина»

(<http://learningapps.org/2197145>)

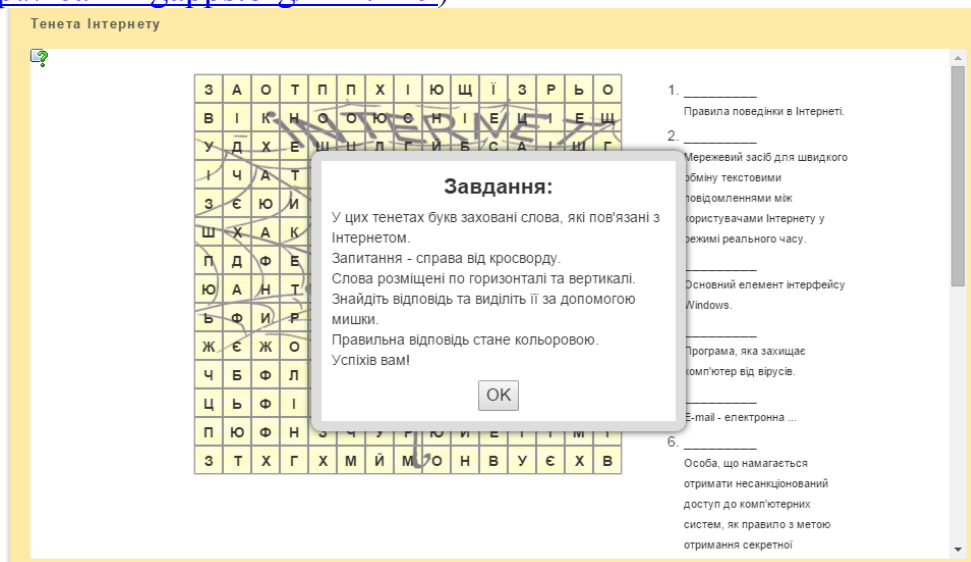


В середовищі пропонуються шаблони для створення вікторин двох видів: з однією правильною відповіддю та з множинним вибором відповідей. В обох шаблонах присутня можливість вставки мультимедійного контенту: зображення, аудіоматеріалів та відеоматеріалів.

До цього виду прикладів можна віднести і гру «Перший мільйон» (аналог відомої телегри), шаблон якої також можна використати в середовищі.

### Приклад 3 – шаблон «Знайти слова»

(<http://learningapps.org/1217219>)



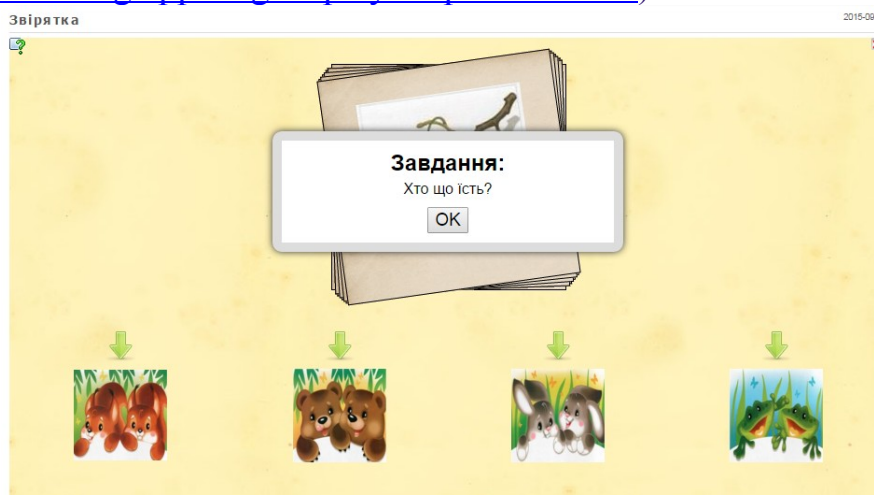
Навчальна гра, суть якої полягає в складанні слова з букв, розташованих у сітці поруч. Слова можна розміщувати не тільки по вертикалі і горизонталі, але і по діагоналі. Створюючи завдання, можна відразу задати ключові слова, які потрібно знайти в таблиці та виділити їх, а можна подати опис цих понять і учні повинні дати відповідь, віднайшовши її в таблиці.

## 2. Категорія «розподіл»

Шаблони вправ даної категорії дають можливість учителю організувати парну чи групову роботу на уроці.

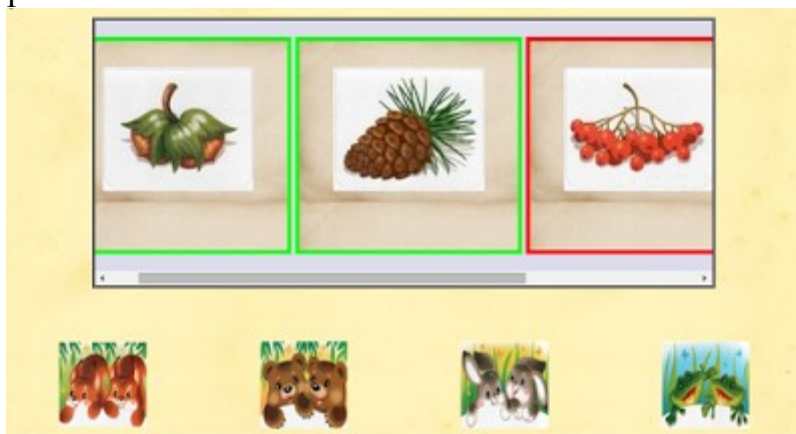
### Приклад 1- шаблон «Поділ на групи»

(<http://LearningApps.org/display?v=p34t19ks301>)



В даному прикладі можна попередньо об'єднати дітей у групи/пари «Зайченятка», «Більчатка», «Жабенятка» та «Медвежатка». Кожна група/пара повинні визначити, що ж «вони» люблять їсти? У завданні треба кожній групі/парі клацати на картку, що відповідає їм.

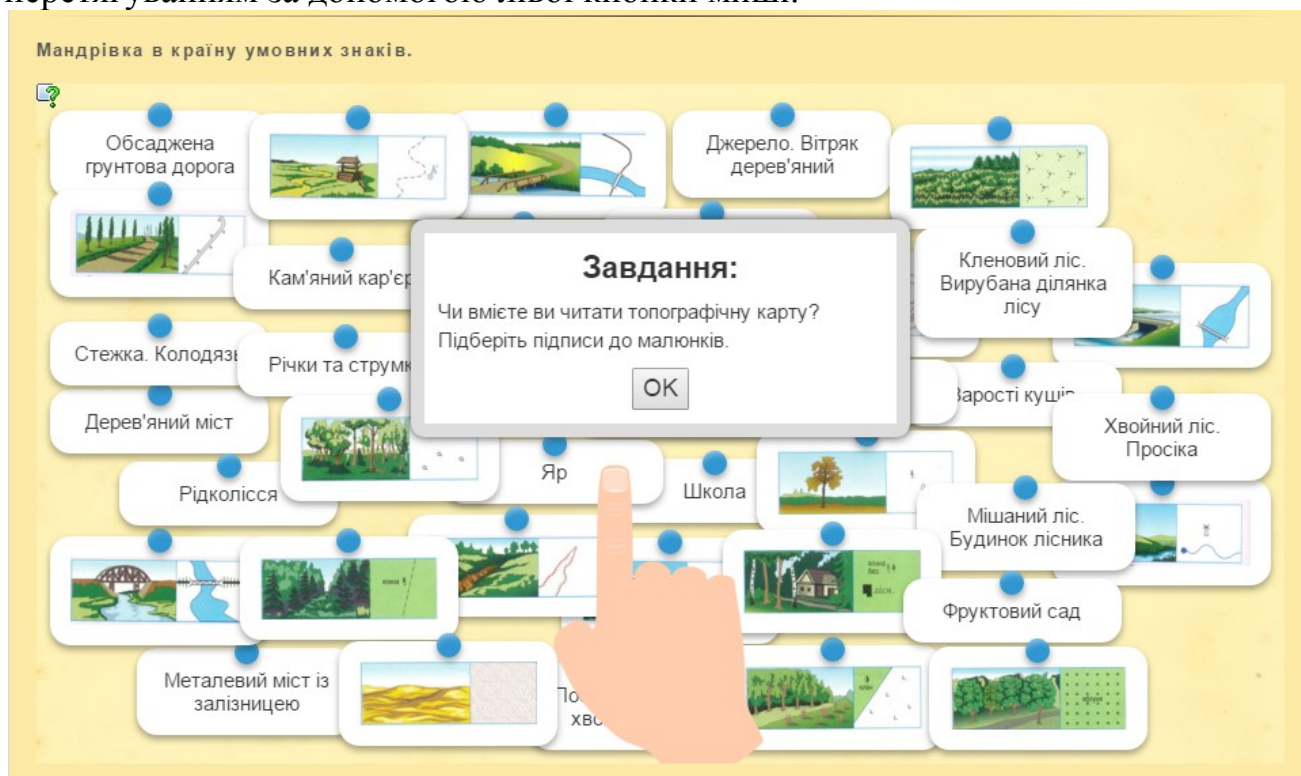
По завершенні виконання завдання можна переглянути по категоріям правильність відповідей: зеленим контуром позначено правильний вибір, червоним – неправильний.



## Приклад 2– шаблон «Знайди пару»

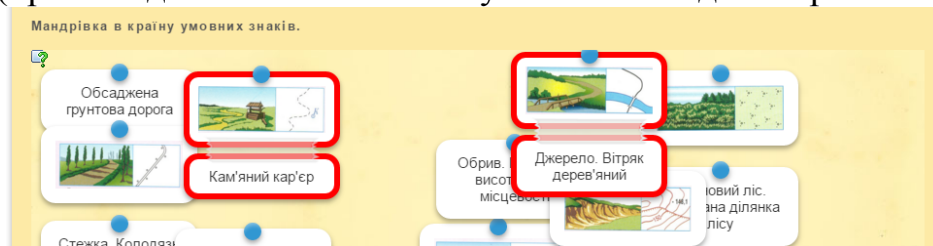
(<http://learningapps.org/1774175>)

Завдання передбачає з'єднання відповідних зображень та їх описів перетягуванням за допомогою лівої кнопки миші.



Можна задавати режими виконання завдань: або при правильній відповіді пари отримують зелене обрамлення і залишаються на екрані, або зникають. Неправильні варіанти обрамляються червоним кольором.

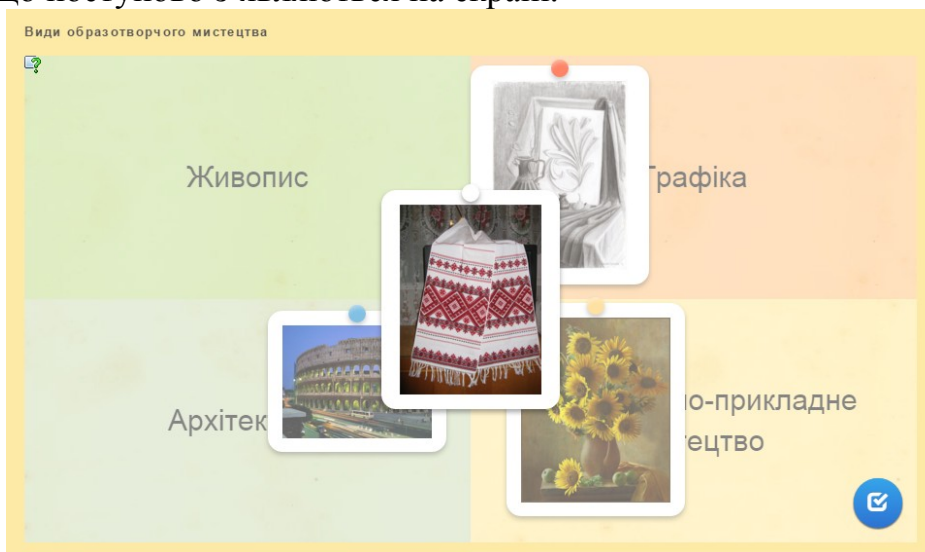
При потребі фрагменти можна роз'єднати, клацнувши мишою на межі з'єднання (при наведенні мишею на межу з'являється двонаправлена стрілка).



### Приклад 3 – шаблон «Класифікація»

(<http://learningapps.org/1483026>)

Можна створити від 2-х до 4-х полів, на яких треба розмістити відповідні їм елементи, що поступово з'являються на екрані.

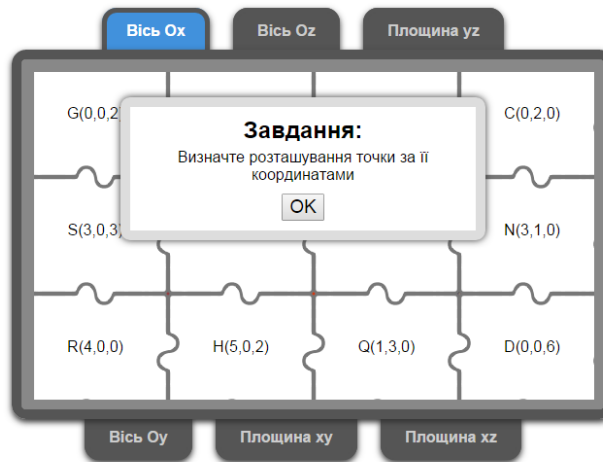


По завершенню відбувається перевірка правильності виконання (клацнути на синій кружечок у нижньому правому куті): неправильні елементи мають червоне обрамлення, правильні – зелене.

### Приклад 4 – шаблон «Пазл»

(<http://learningapps.org/1697331>)

На вкладках обирається потрібна категорія і розкриваються (зникають) ті пазли, що їй відповідають. Під пазлами можна розмістити зображення, ключове або кодове слово тощо. Кількість вкладок і пазлів можна задати при заповненні форми шаблону вправи.





### Приклад 5 – шаблон «Гра «Парочки»

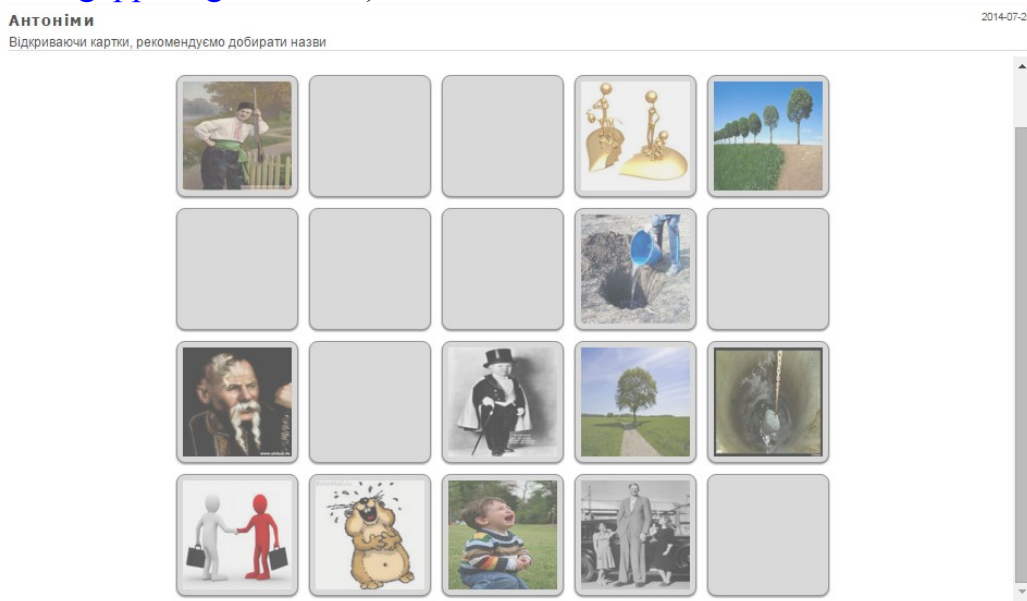
Суть гри: почергово відкриваються пари табличок; завдання учня визначити чи відповідають таблички одна одній, згідно завдання. Приклади відповідностей: два різних зображення одного і того ж об'єкта, зображення об'єкта і відповідь, відповідність слів, графіків функцій та їх формул-описів, вивчення іноземних слів тощо.

Наприклад, треба співставити ілюстрацію та її опис з твору В.Рутківського «Джури козака Швайки» (<http://learningapps.org/1179996>):

В.Рутківський

			
	За хвилину один з човнів щез за верболозом. Тишкевич провів їх похмурим поглядом, тоді ще раз роззирнувся довкола і неквапом рушив до куреня.		
Кошлатий кінь скосив на вершника налите безмежною втомою			

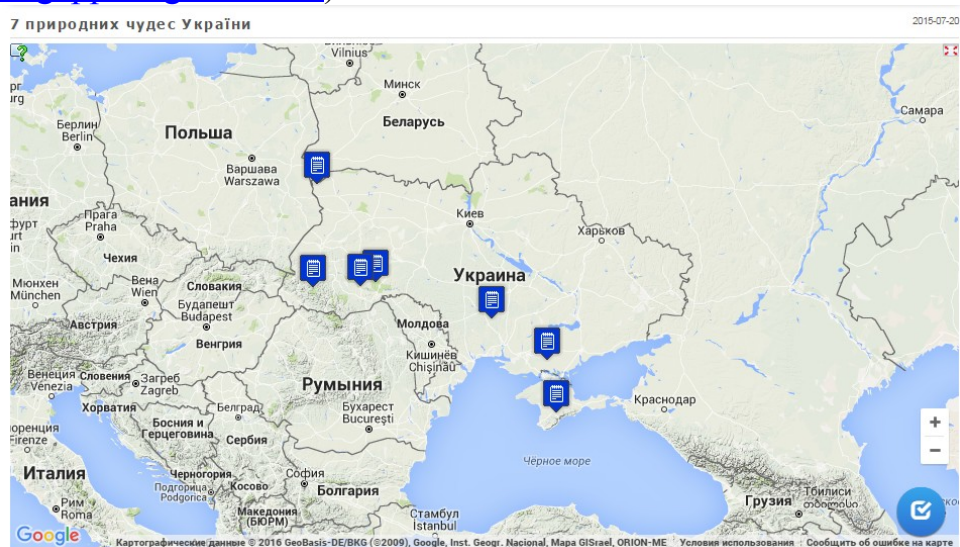
При вивченні антонімів можна запропонувати вправу на знаходження пар карток, за якими приховано антонімічні зображення (<http://learningapps.org/1089433>):

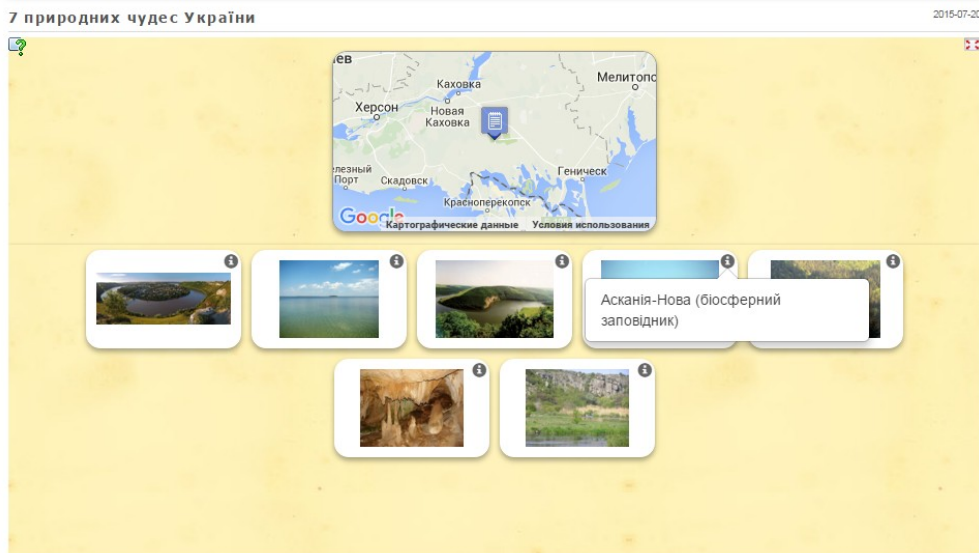


### Приклад 6 – шаблон «Знайти на карті»

Шаблон дозволяє використовувати карти Google, ввівши назву центру карти, вибравши тип і масштаб карти. Вправа полягає в тому, щоб розставити маркери на карті, що відповідають певним об'єктам.

Наприклад, віднайти на карті 7 природних чудес України (при наведенні на інформаційну позначку «і» можна отримати опис або назву об'єкту) (<http://learningapps.org/1660048>):



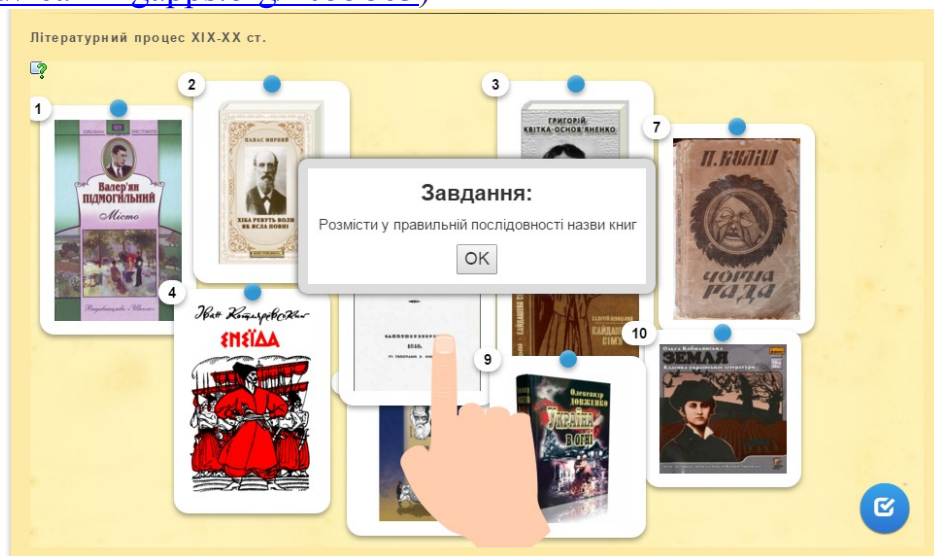


### 3. Категорія «послідовності»

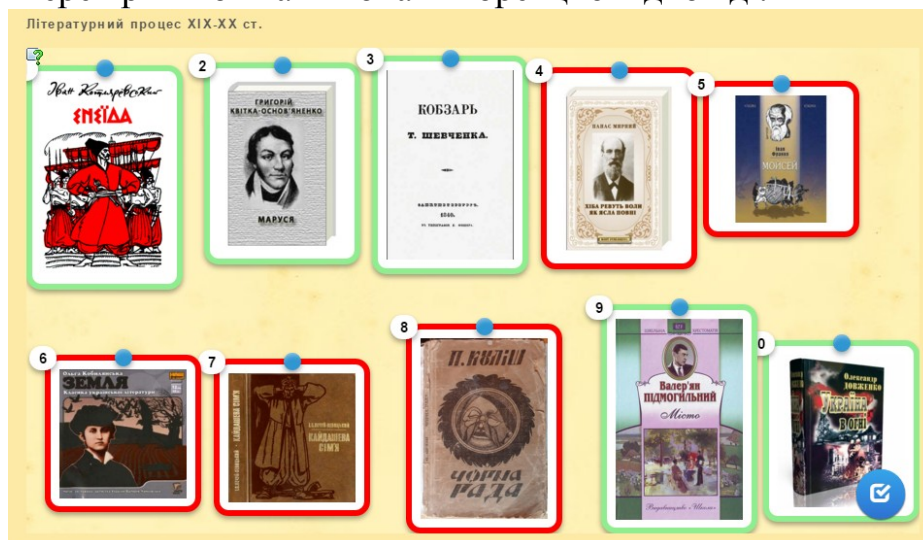
#### Приклад 1 – шаблон «Просте упорядкування»

Розташувати в певному порядку запропоновані елементи. При переміщенні нумерація у верхньому лівому куті автоматично змінюється.

(<http://learningapps.org/2055863>)

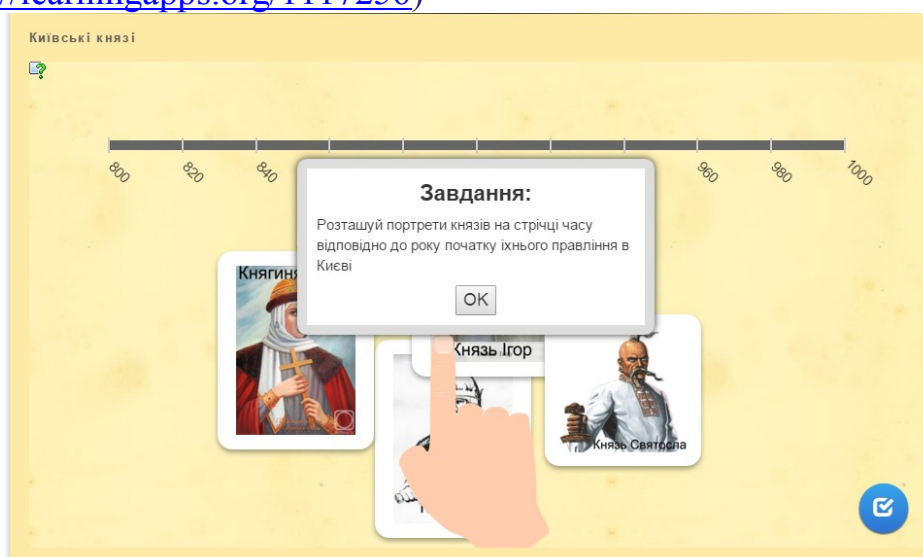


Після перевірки можна виконати корекцію відповіді.

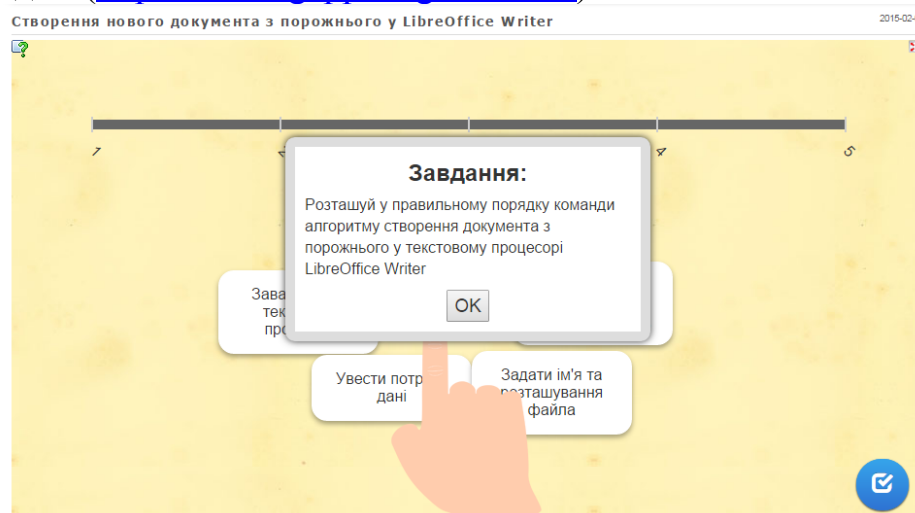


### Приклад 2 – шаблон «Числова пряма»

З одного боку такий вид вправ можна вдало використовувати як стрічку часу: (<http://learningapps.org/1117256>)

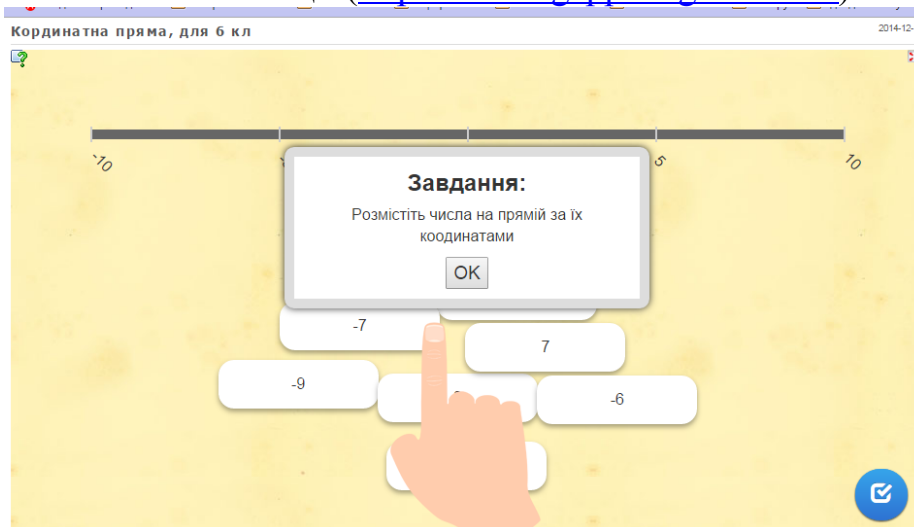


Як варіант використання даного шаблону – встановлення послідовності в алгоритмі дій: (<http://learningapps.org/1349095>)





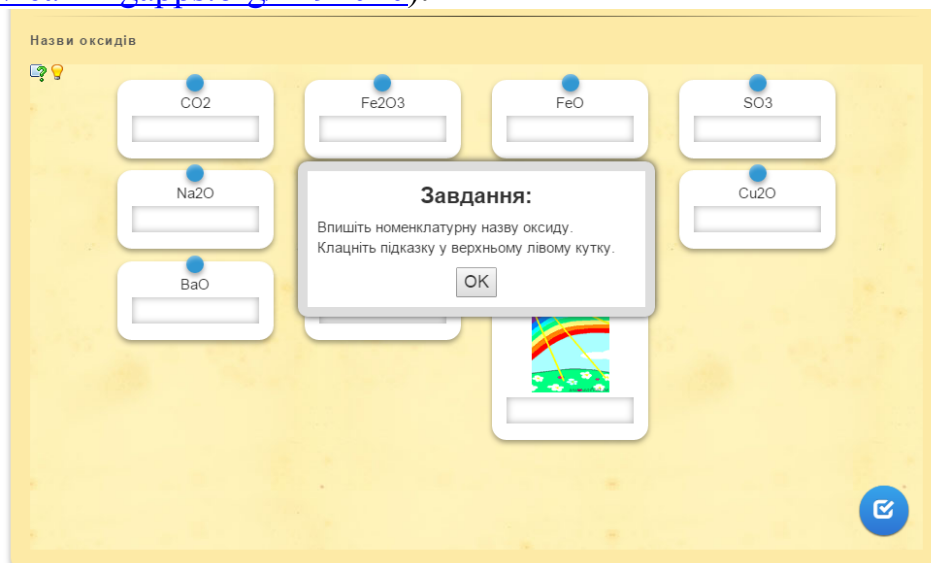
I, власне, використання числової прямої для опанування поняття координати точки в математиці: (<http://learningapps.org/1257161>)



#### 4. Категорія «заповнення»

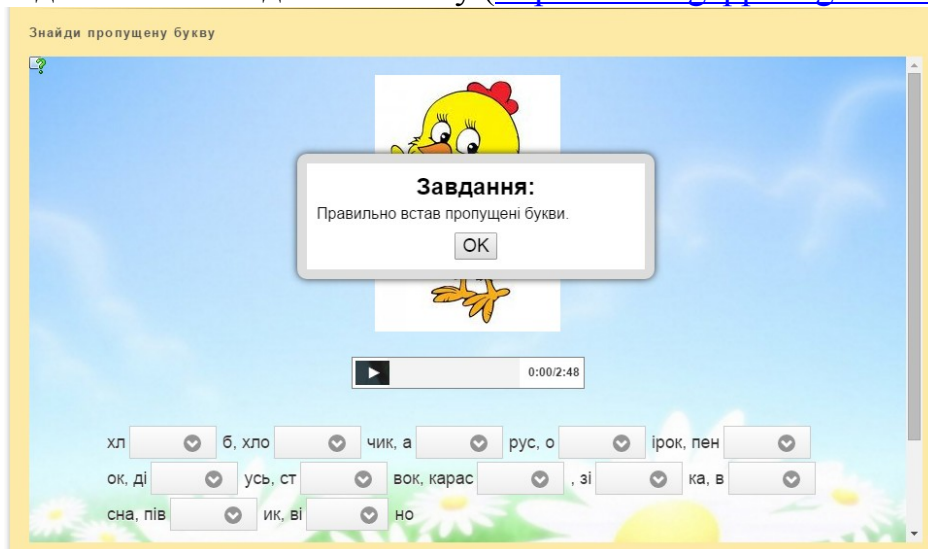
##### Приклад 1 – шаблон «Freetextinput» («Введення тексту»)

Шаблон дає можливість працювати з різним контентом: текст, зображення, аудіо, відео та озвучений текст. Відповідь вводиться у відповідне поле (<http://learningapps.org/2194040>):



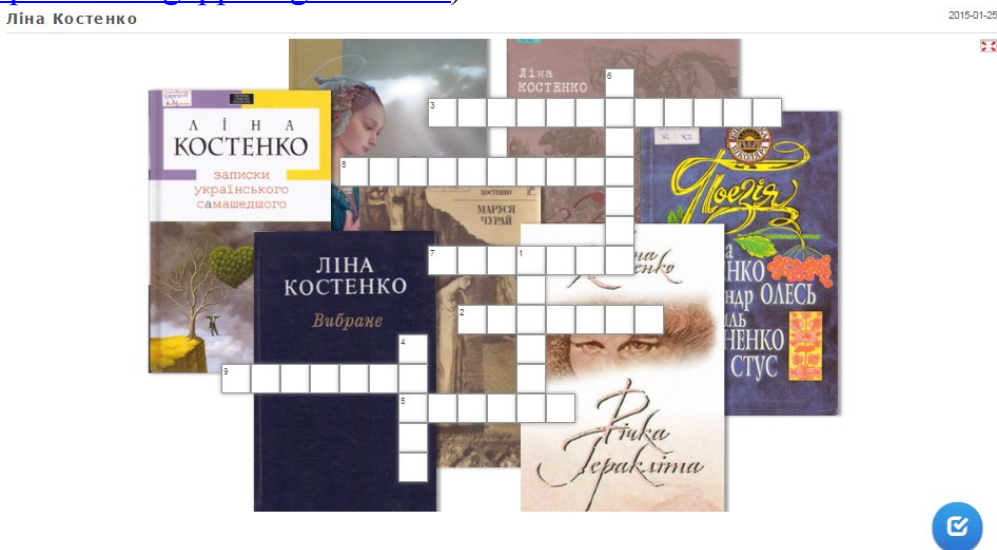
## Приклад 2 – шаблон «Заповнити пропуски»

Мета цієї гри полягає у тому, щоб заповнити всі пропуски будь-якими фразами або даними з випадного списку (<http://learningapps.org/1281694>):



## Приклад 3 – шаблон «Кросворд»

Суть завдання не вимагає пояснень. Для складання кросворду нічого не треба малювати або креслити. Введіть у відповідні поля свої питання і відповіді, все інше програма зробить сама, розмістивши слова по горизонталі і вертикалі та визначивши місця перетинів. Можна встановити фонову картинку. (<http://learningapps.org/1320556>):



## 5. Категорія «онлайнні ігри»

### Приклад 1 – шаблон «Скачки»

Хід гри зображується у вигляді вершників, які беруть участь у скачках (кожному гравцю відповідає певний вершник). Після кожної відповіді положення вершників змінюється в залежності від правильності і швидкості відповідей.

(<http://learningapps.org/1961371>):

Формули скороченого множення, 7 клас 2016-01-02

**Завдання:**  
Відшукайте правильні результати піднесення до степеня або правильний розклад на множники заданих виразів

OK

грати одному      грати з друзями

Формули скороченого множення, 7 клас 2016-01-02

$(-5 + 2a)^2$

$(5 - 2a)(5 + 2a)$        $2a^2 + 10a + 25$        $a^2 + 5a + 25$        $4a^2 - 20a + 25$

Почалась гра між Player1 і Комп'ютер Показати чат

Як і в будь-якій онлайновій грі тут можна організувати чат між учасниками:

Почалась гра між Player1 і Комп'ютер Приховати чат

Player1: Вітаю, друже!

## Приклад 2 – шаблон «Порахувати»

Досить проста у створенні і використанні гра, в якій пропонується обчислити значення виразу або підрахувати кількість елементів, об'єктів, літер тощо.

Як варіант використання – організація усного рахунку (<http://learningapps.org/2136883>):

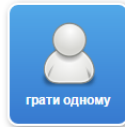


# Good guess

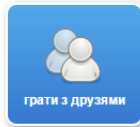
## Завдання:

Виконайте додавання

OK



грати одному



грати з друзями

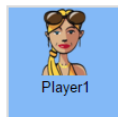


## Питання 1 від 10

$$5,4+(-7,4)$$

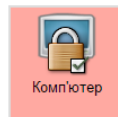
Ваш варіант:

надіслати



Player1

Бали: 0



Комп'ютер

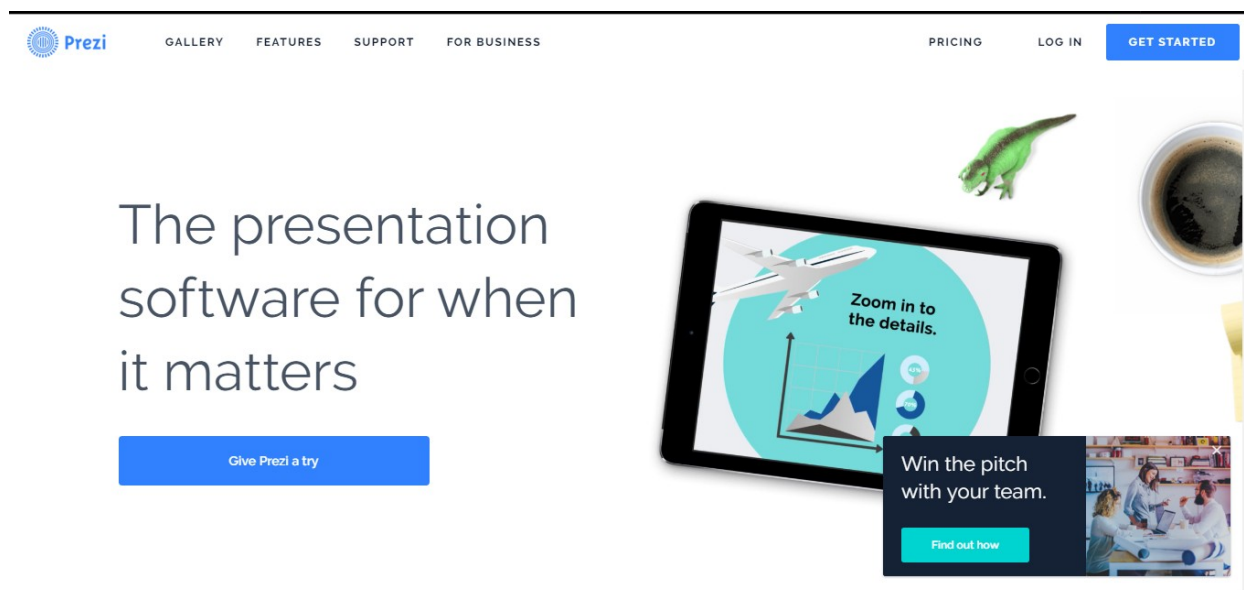
Бали: 0

# Інтернет-сервіс динамічних презентацій Prezi

Сервіс [Prezi.com](http://Prezi.com) є додатком Web 2.0. Сервіс призначений для створення та демонстрації динамічних презентацій у навчально-виховному процесі загальноосвітніх навчальних закладів.

Презентації Prezi можна розміщувати на сторінки сайтів або блогів викладачів і учнів.

Сервіс є умовно безкоштовним. При реєстрації необхідно обирати потрібний план.



Спочатку потрібно пройти процедуру реєстрації. Зареєструватися на [Prezi.com](http://Prezi.com) можна двома способами:

## Спосіб 1

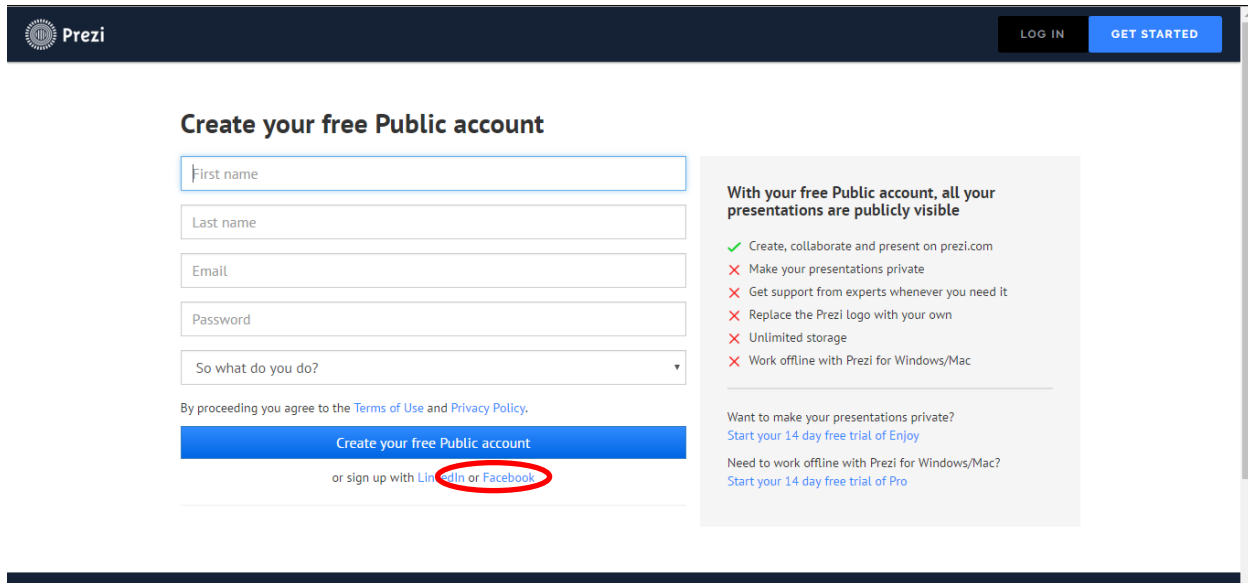
Заповнити відповідну анкету, обравши тарифний план Public → ContinueFree:

У розділі «So what do you do?» обрати «Education».

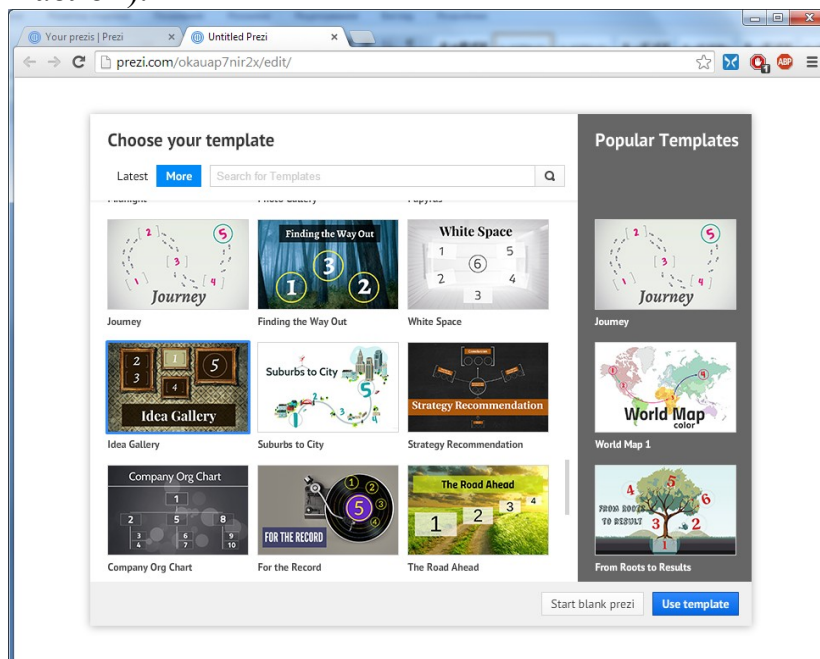
У розділі «Selectone» вибрати тип закладу.

## Сносів 2

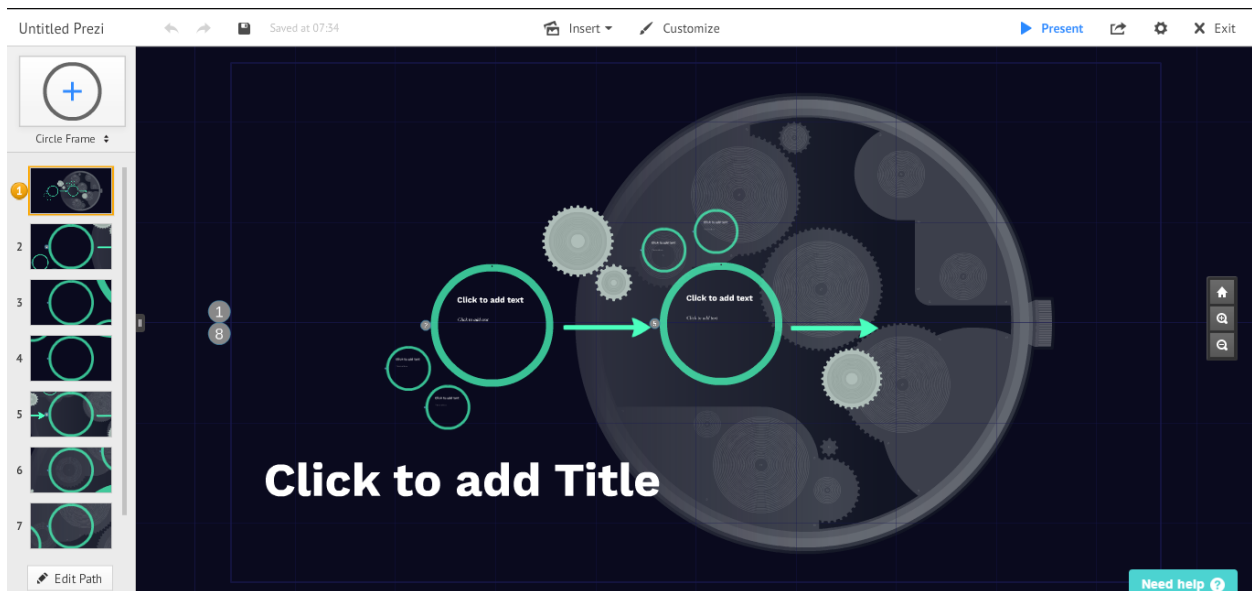
Якщо Ви зареєстровані в соціальній мережі Facebook, вхід по натисканню КНОПКИ.



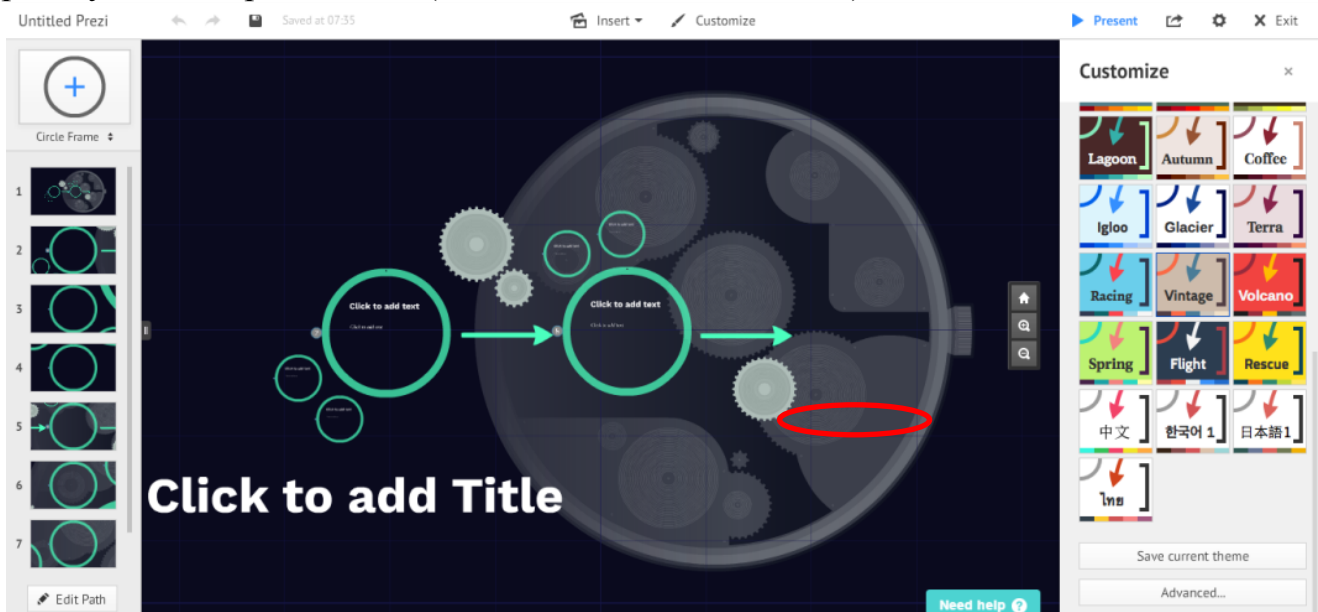
Після перегляду промороліка про сервіс розпочинаємо роботу по створенню мультимедійних презентацій Prezi. Для цього потрібно перейти у режим створення нової презентації та обрати шаблон, бажано тематично близький до майбутнього документа, після чого клацнути UseTemplate (Використати шаблон).



У вікні, що з'явилося, можна побачити робочу область, яка займає центральну частину вікна, а ліворуч – панель слайдів, що нагадує режим роботи у програмі PowerPoint. У верхній частині вікна бачимо панель інструментів, котра містить лише кілька кнопок: показ презентації, скасування операцій, збереження документа; кнопки вибору графічних елементів оформлення, вставки об'єктів та обирання теми оформлення, а також групу меню налаштувань, спільного використання документа та виходу з режиму редагування.



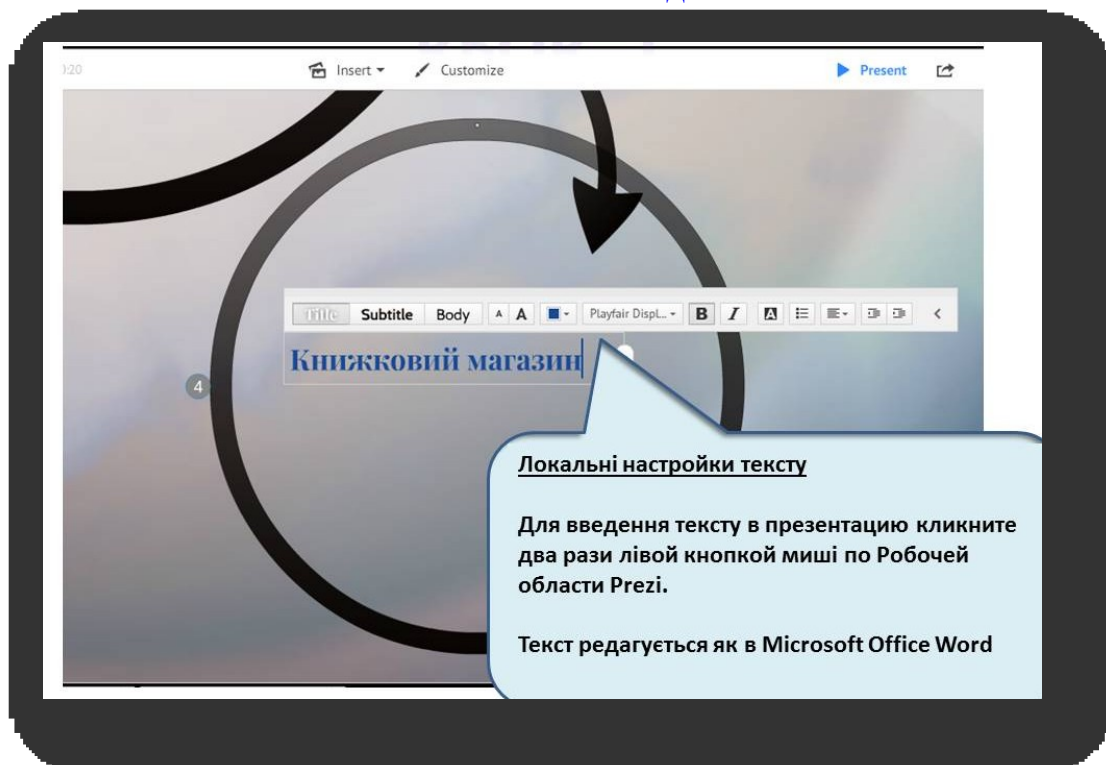
На слайдах, згенерованих при виборі шаблону, уже є деякі стандартні текстові та графічні елементи, кожен з яких можна змінити відповідно до теми своєї презентації. Потрібно лише клацнути на об'єкті та ввести бажаний текст. Подвійне клацання створює нову текстову рамку. Для простоти та єдності оформлення всі написи можуть належати до однієї з трьох категорій: заголовки (Title), підзаголовки (Subtitle) та звичайний текст (Body). Кожна із категорій має власні налаштування зовнішнього вигляду, які можна змінити за допомогою кнопки вибору теми оформлення. Варто зауважити, що у деяких темах можуть не підтримуватись кириличні шрифти – вийти із ситуації допоможе редагування обраної теми (CustomizeCurrentTheme...)



Для редагування теми відкривається вікно майстра тем, який може працювати у звичайному (Wizard) та складнішому (Advanced) режимах. При цьому можна змінити кольори, зображення, шрифти та графічні елементи оформлення поточної теми. Завершивши редагування, потрібно підтвердити зміни клацанням кнопки Done.

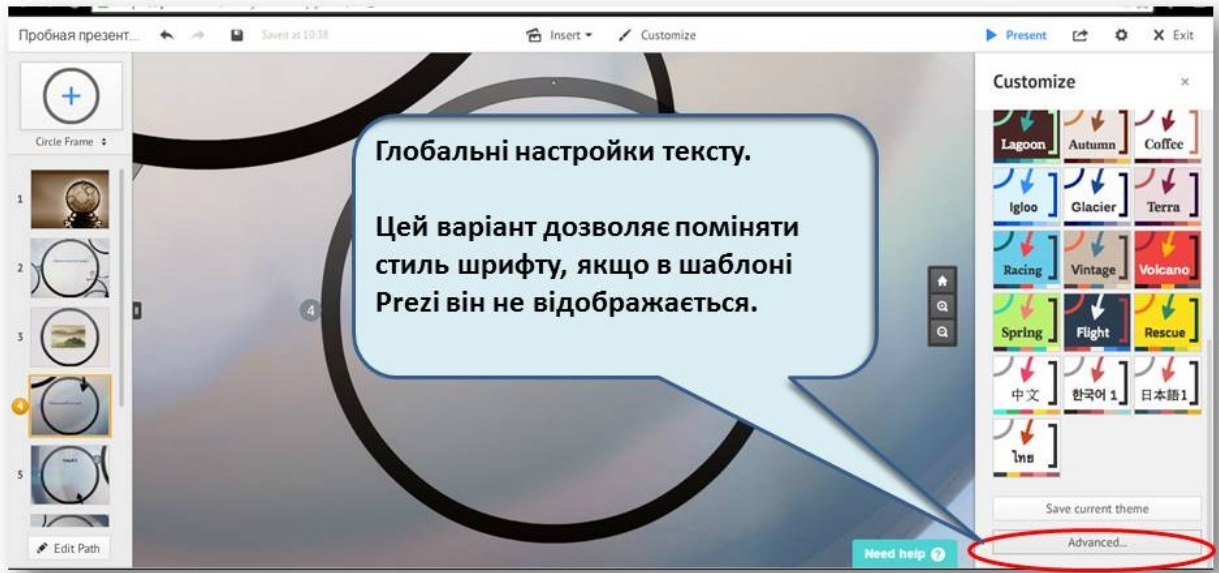


### Робота з текстовим повідомленням.



Для глобальної роботи з текстом необхідно натиснути **Customize**. На вкладці натиснути кнопку **Advanced**:



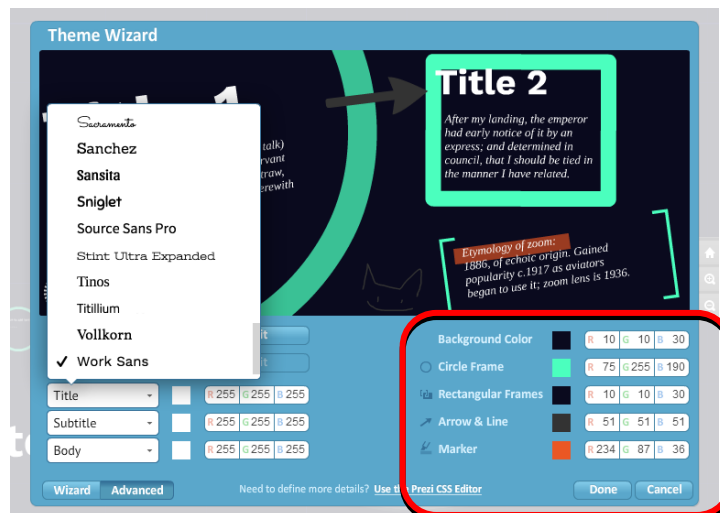


На наступній вкладці, натискаючи на **Title**, **Subtitle**, **Body**, обираємо шрифт тексту, який нам подобається.

**Слід зауважити**, що не всі шрифти підтримують кирилицю.

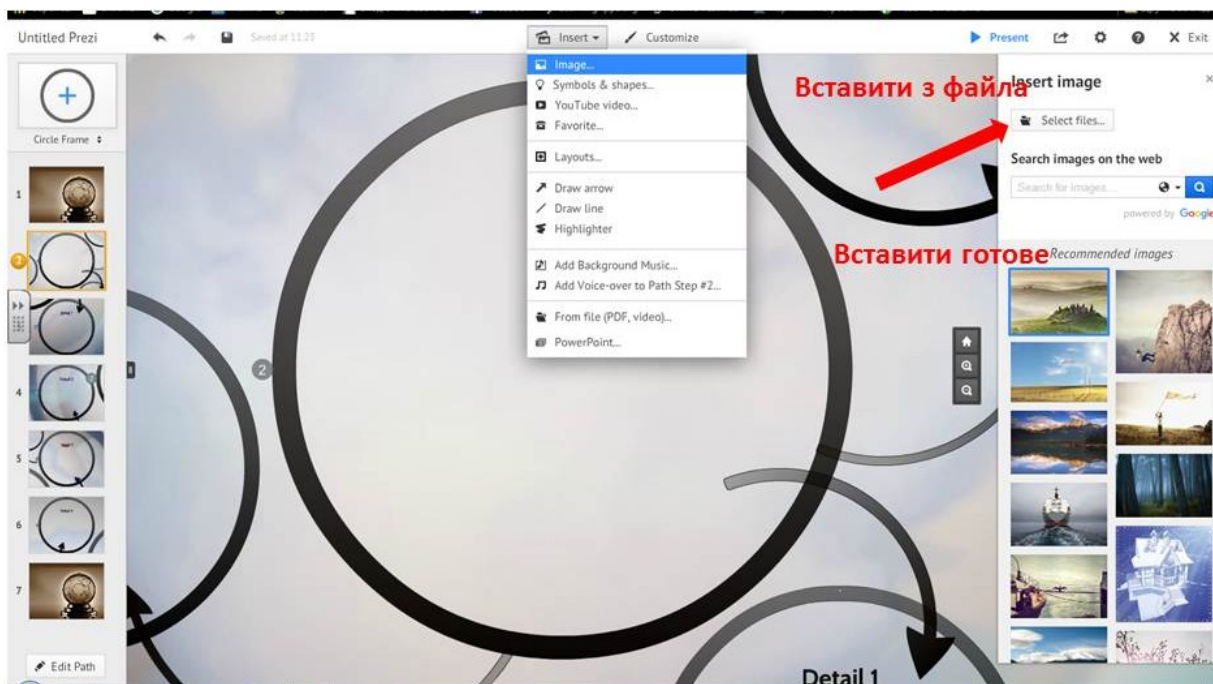


Для зміни кольору форм (Shapes) за допомогою даної вкладки ми можемо змінювати кольори рамок круглих (Circleframe), квадратних (Bracketframe & Rectangle), стрілок та ліній (Arrow&Line), маркера (Marker).



### Вставлення фото

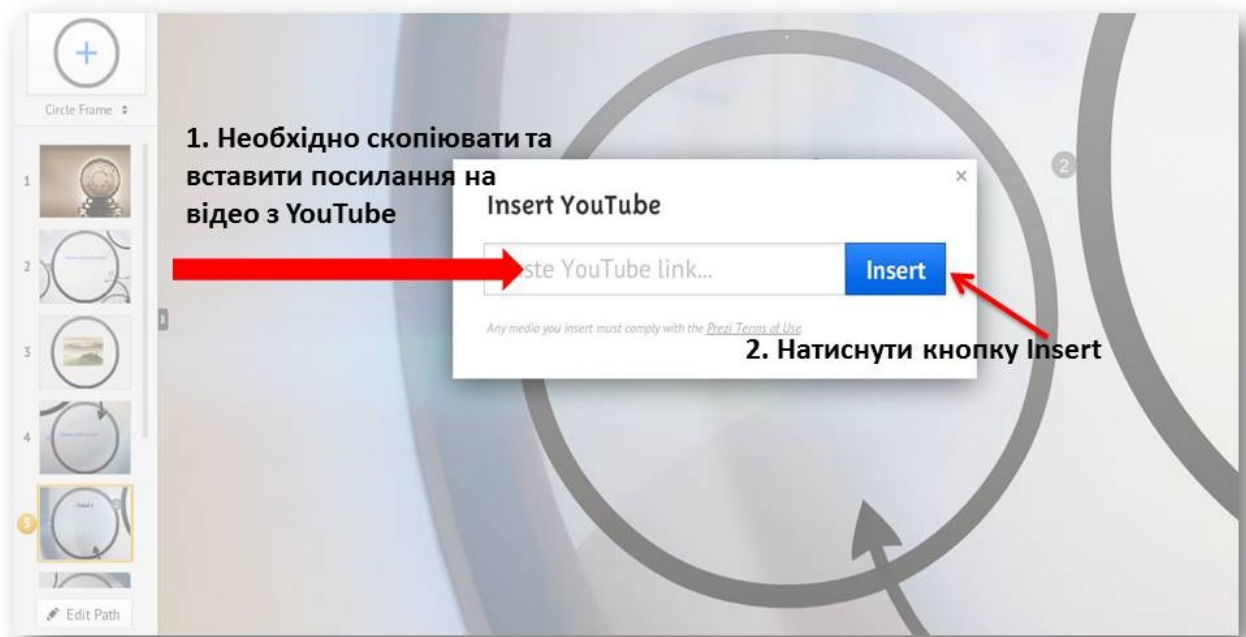
У меню вставки доступні можливості додавання мультимедіа до слайду у вигляді зображень (завантажених з комп'ютера чи веб-адреси), графічних символів, діаграм, відеороликів, фонові музики чи звукового супроводу, посилання на файл чи презентацію PowerPoint. Вставлені об'єкти можна нахилити, виконувати базове графічне редагування, змінювати розміри та розташування тощо. Кнопки виконання цих операцій з'являються при клацанні на об'єкт.



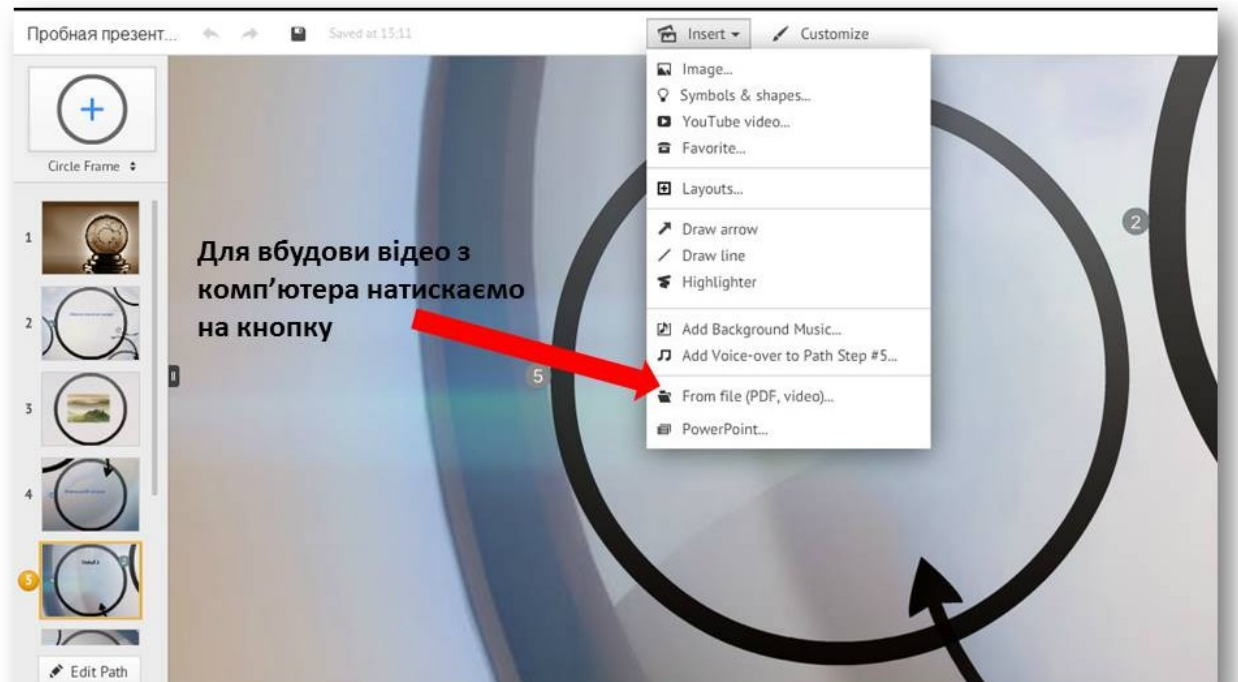
## Вставлення відео

Відео в динамічну презентацію вбудовується кількома способами.

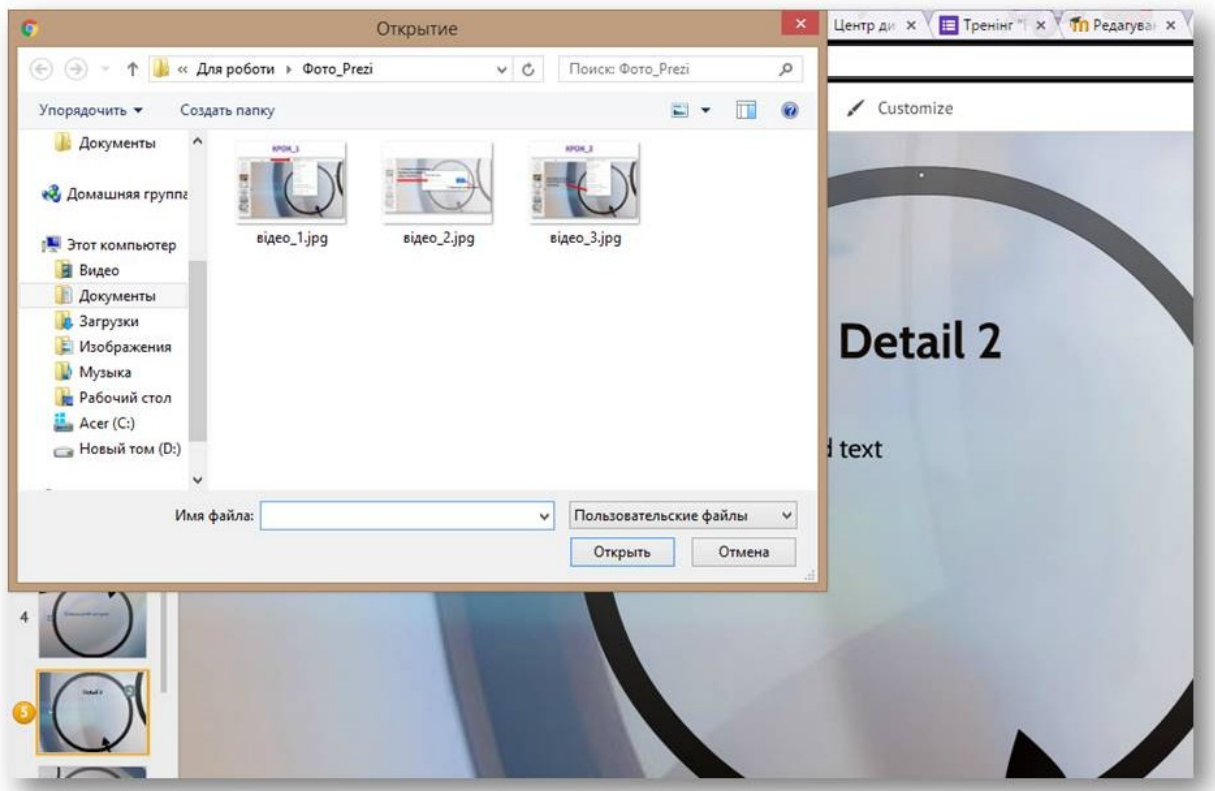
### 1) Відео з YouTube канала:



### 2) Вставлення відеофайла з комп'ютера:

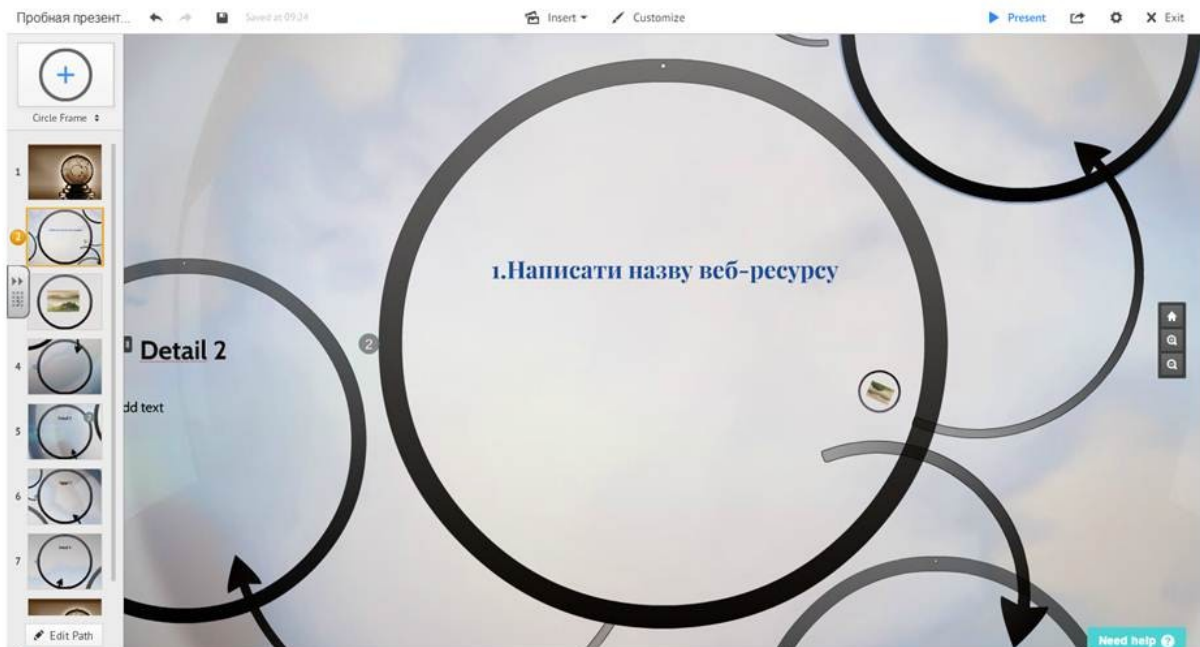


Обираємо необхідний файл на комп'ютері, завантажуюмо його у слой Prezi.



## Вставлення посилання на веб-ресурс

Для вставлення посилання на будь який веб-ресурс в динамічній презентації Prezi (безкоштовна версія) необхідно виконати наступні дії:



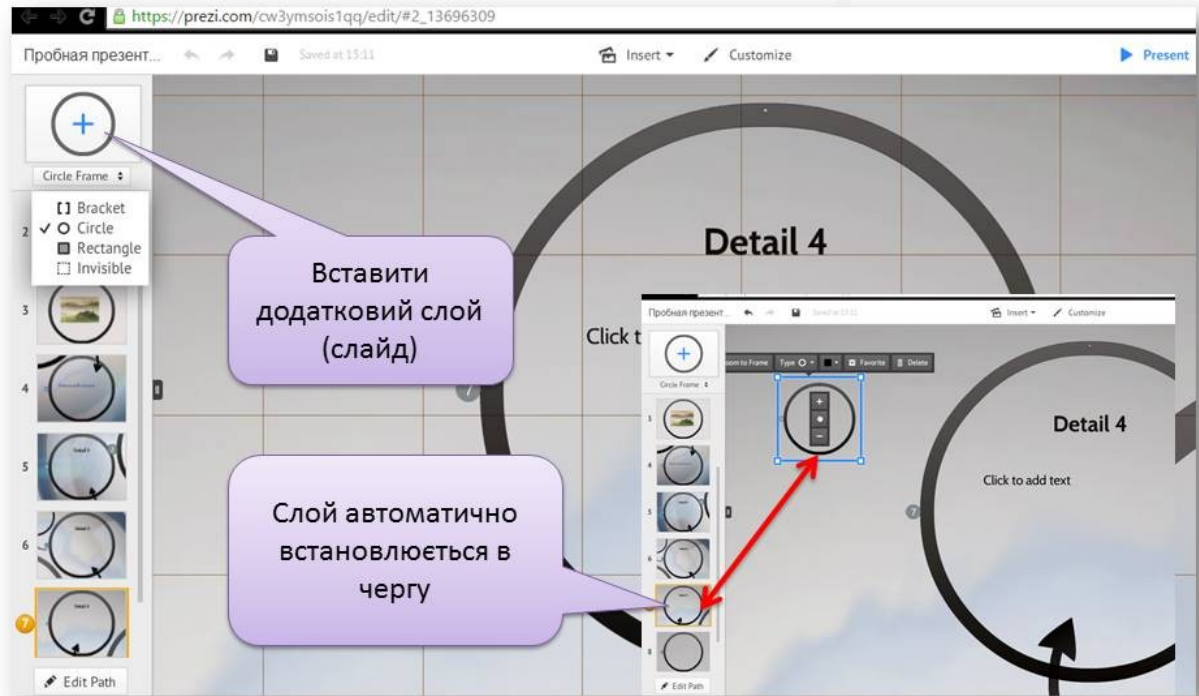
Перейти на вкладку веб-ресурса. Виділити та скопіювати ( Ctrl+C) адресу веб-ресурса та вставити (Ctrl+V) і вставити її в текстове поле .

## Додаткові можливості

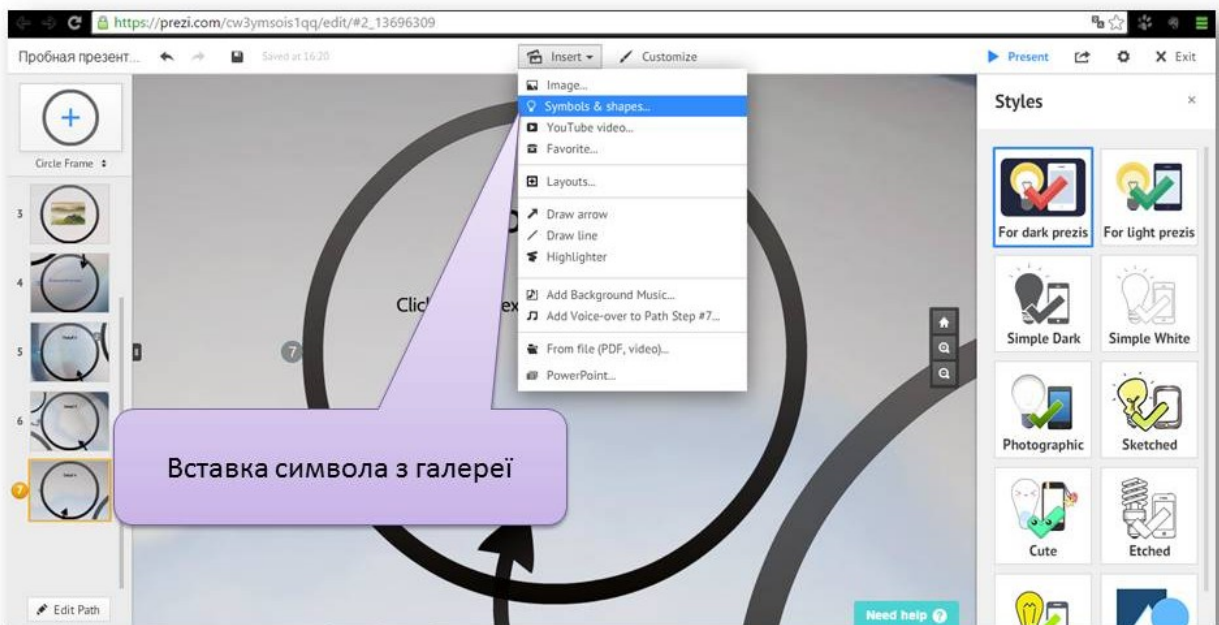
Розглянемо додаткові можливості Prezi.

### Доповнення

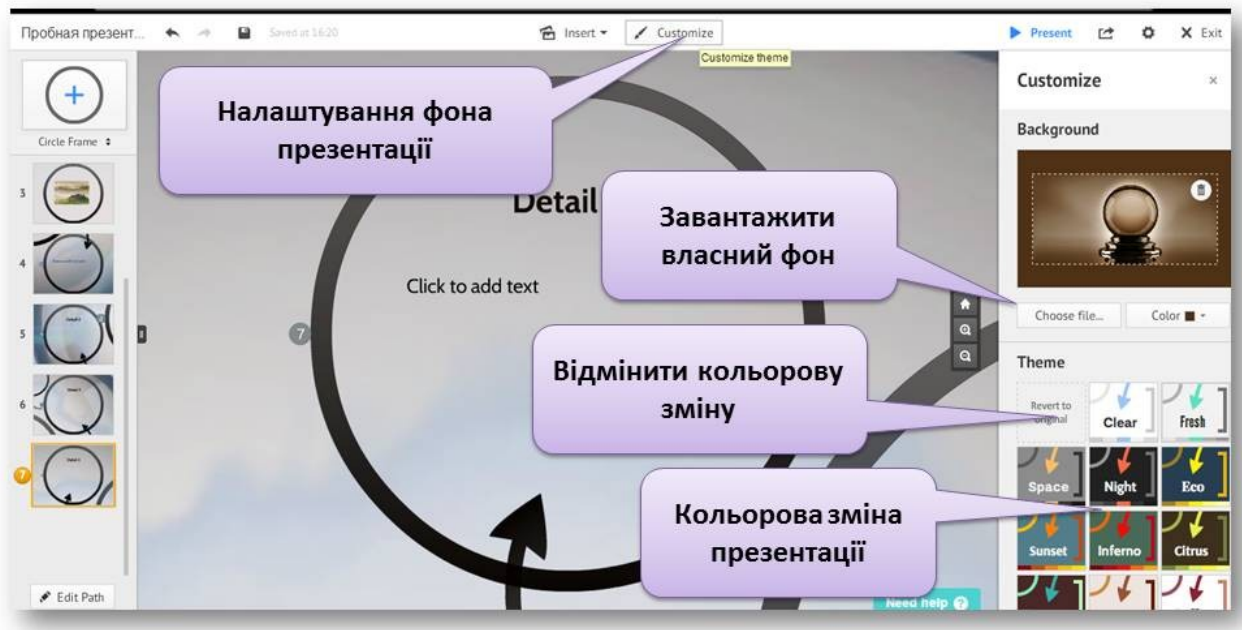
1



2

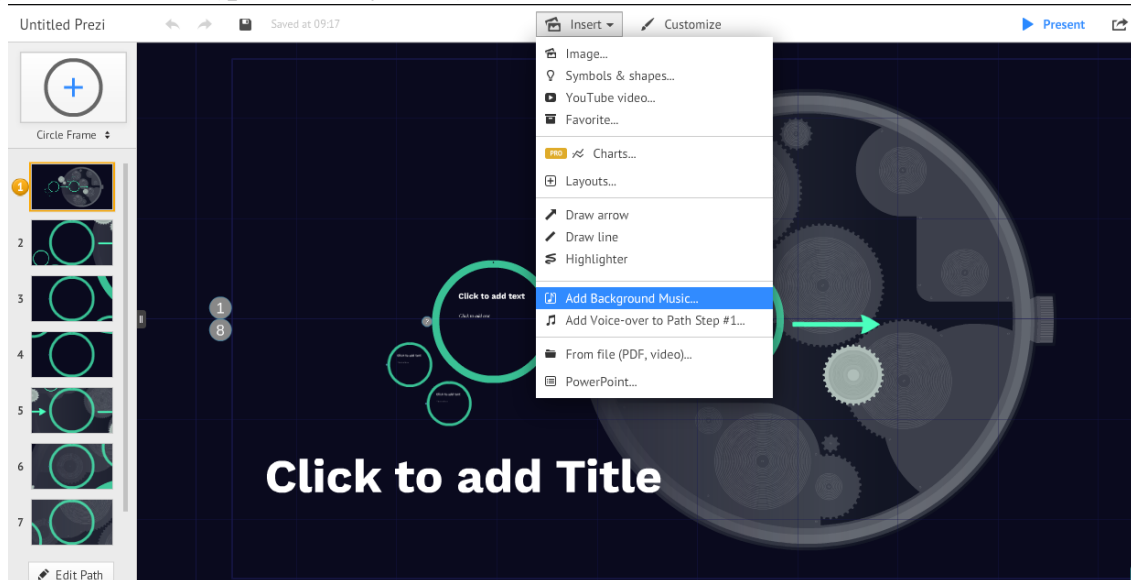


# 3



## Вставлення музичного супроводу презентації

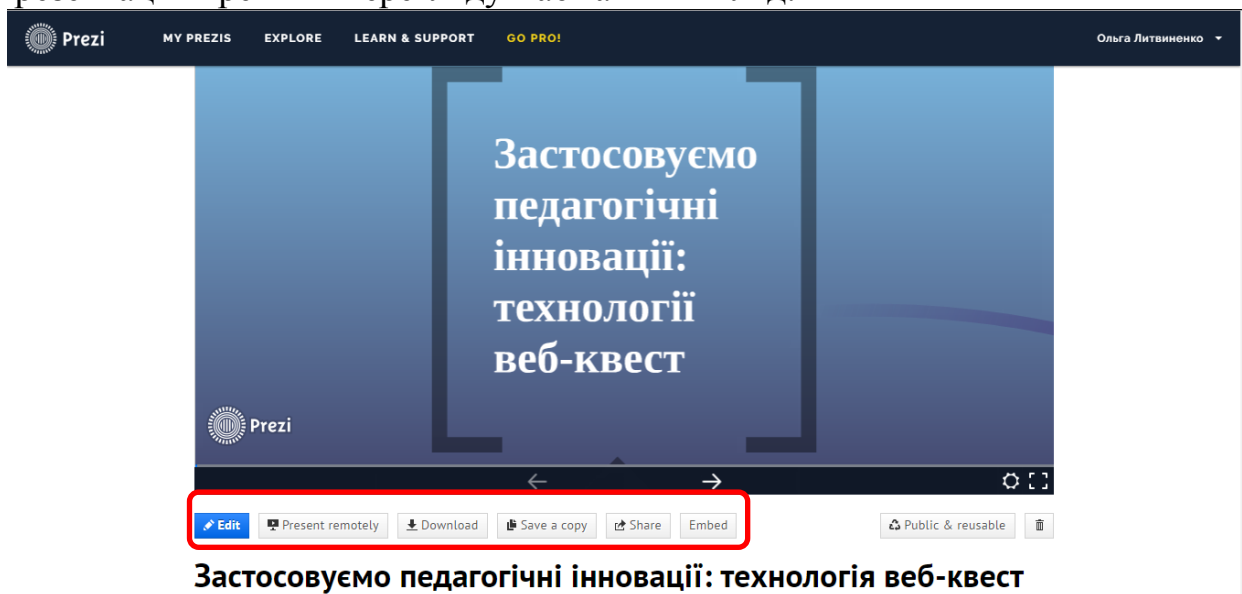
Для вставлення музичного супроводу в Prezi використовуємо кнопку Add Background Music (фонова музика).



На ПК обираємо потрібний музичний файл та вставляємо його у презентацію.

## Перегляд презентації.

Для перегляду динамічної презентації необхідно натиснути кнопку Present. Презентація в режимі перегляду має такий вигляд:



Розглянемо додаткові кнопки:

- 1) Edit – перехід до режиму редагування динамічної презентації.
- 2) Present remotely – переглянути презентацію.
- 3) Download – завантажити динамічну презентацію на комп'ютер, для демонстрації в режимі оффлайн. Слід зауважити, що останнім часом дана функція активна лише в версії Pro.
- 4) Save a copy – зберегти копію презентації у власний кабінет Prezi.
- 5) Share – отримати посилання на динамічну презентацію.
- 6) Embed – отримати код для вбудовування презентації на сайт, блог.

## **Приклади динамічних презентацій:**

- 1) [Моя країна – Україна;](#)
- 2) [Повторення геометрії;](#)
- 3) [З досвіду роботи Аман І.С.](#)

## Інтернет-сервіс Loupe

Сервіс складається з трьох онлайн-інструментів: **Loupe Collage** – для створення колажів, **Loupe Card** – для генерування листівок, **Loupe Waldo** – для створення онлайн-гри на уважність, у якій необхідно відшукати певне зображення на створеному колажі.

 Web Applications



**Loupe Collage**



**Loupe Card**



**Loupe Waldo**

### Переваги сервісу:

- Безкоштовна реєстрація.
- Можливість створювати фотоколажі у вигляді різних малюнків.
- Можливість створення своїх колекцій зображень.
- Створення малюнків з фотографій своїх рідних, близьких та друзів.
- Збереження своїх робіт.
- Публікація у блозі, соцмережах, розсилка по e-mail.
- Виготовлення фотографій творчих завдань для учнів.
- Не потрібно спеціальних знань, простий у використанні.
- Варіативність створення творчих робіт (різні форми).
- Можливість працювати на інтерактивній дошці.
- Головне – **інтерактивність**: при наведенні миші потрібне зображення збільшується.

Всі колажі, створені з допомогою Loupe, будуються за одним і тим же принципом: фотографії заповнюють якусь форму, наприклад, утворюють смайлик, серце тощо. Процес генерування колажу виглядає незвично: величезне число маленьких зображень у вікні редактора починає «сипатися», утворюючи потрібну фігуру.



### Інструкція роботи з сервісом Loupe

#### 1. Початок роботи з сервісом:


Перейти на сторінку сервісу за адресою: <http://www.getloupe.com/>


Клацнути по кнопці **Makeyourown**:



**Loupe** Collage Card Waldo Follow us  

# Shape Collage in seconds

Unleash your imagination [Make your own](#) 





## 2. Завантаження зображень: Клацнути по кнопці "AddPhotos":

**Loupe** Collage Create Gallery Card Waldo Upgrade to Pro Ірина Аман

Welcome Ірина Аман!  
Loupe lets you shape your photos, the way you want, in seconds!

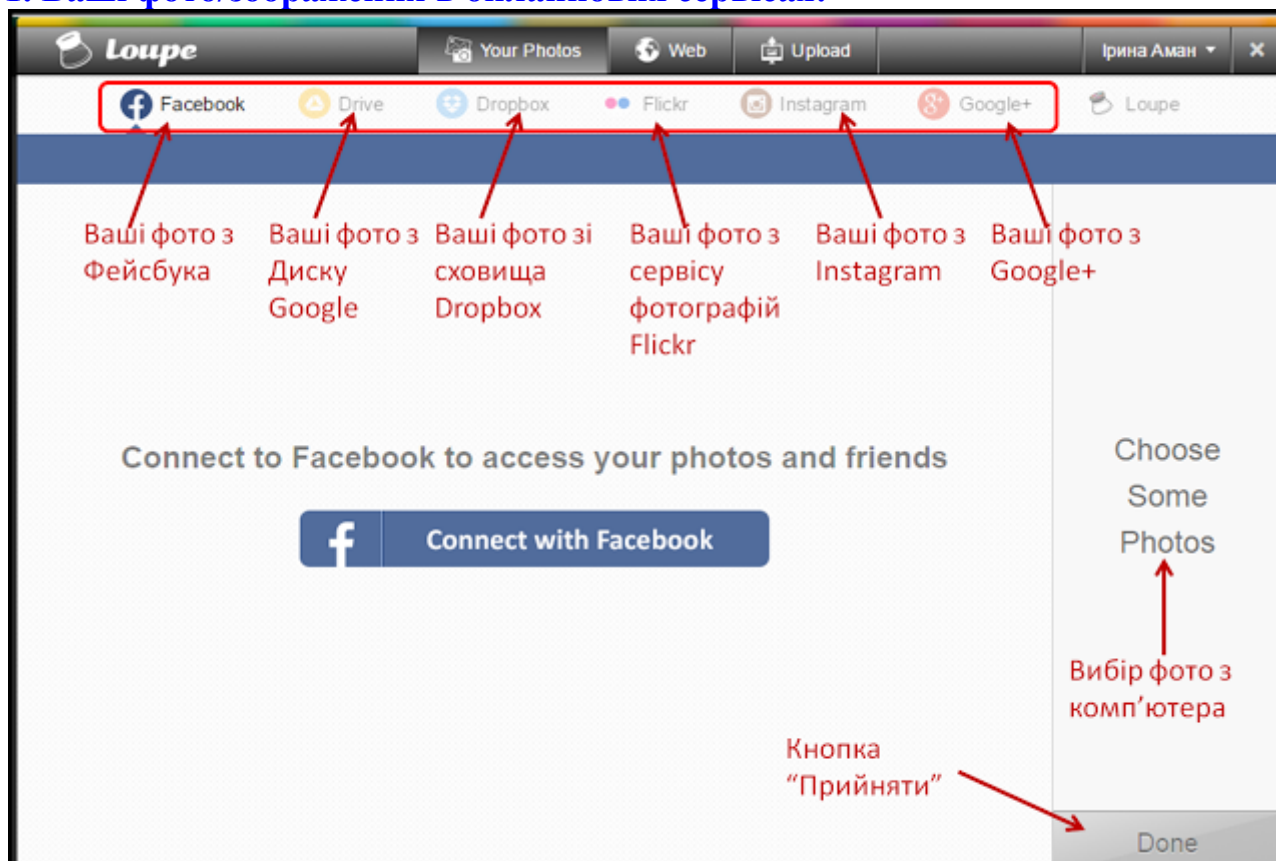
Let's start by adding some photos

 Add Photos

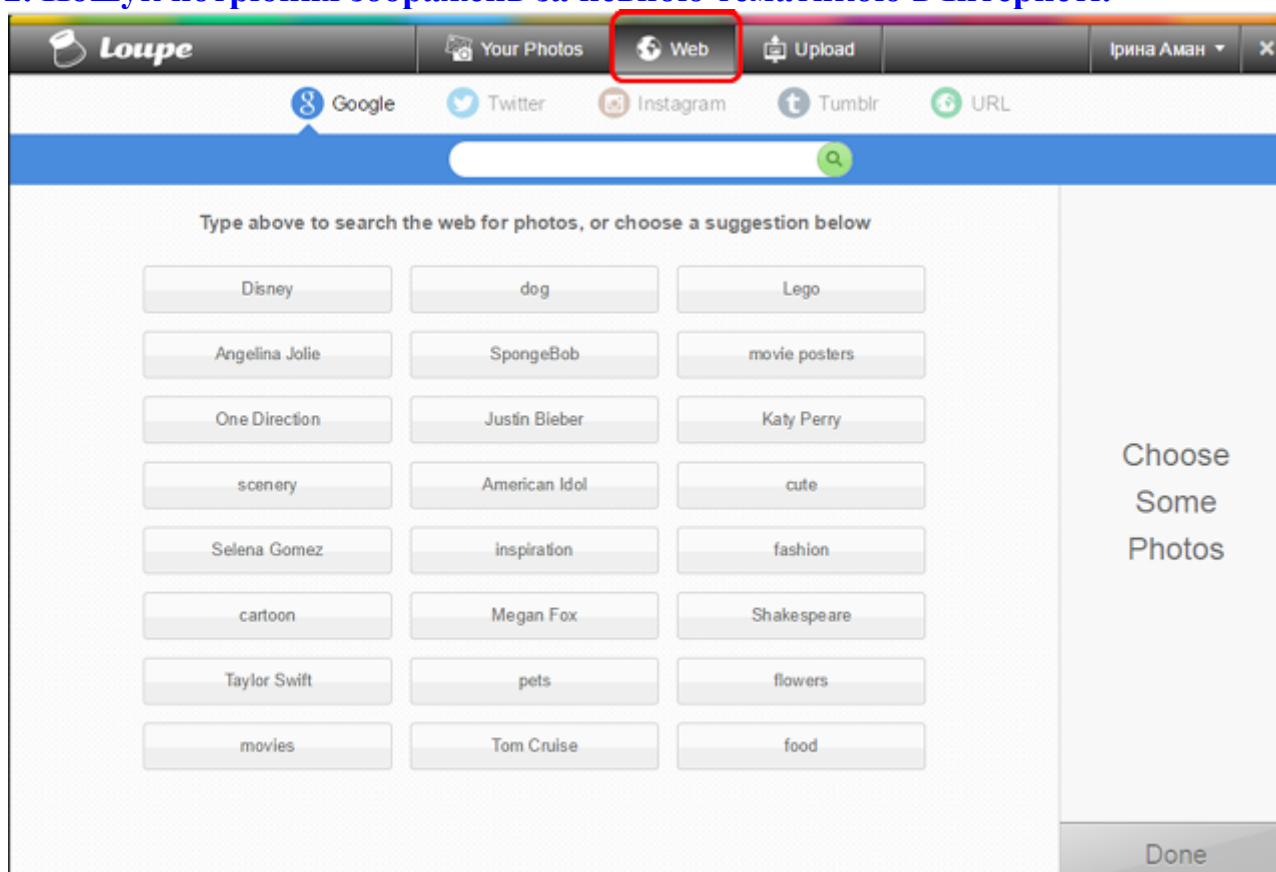


Обрати спосіб завантаження:

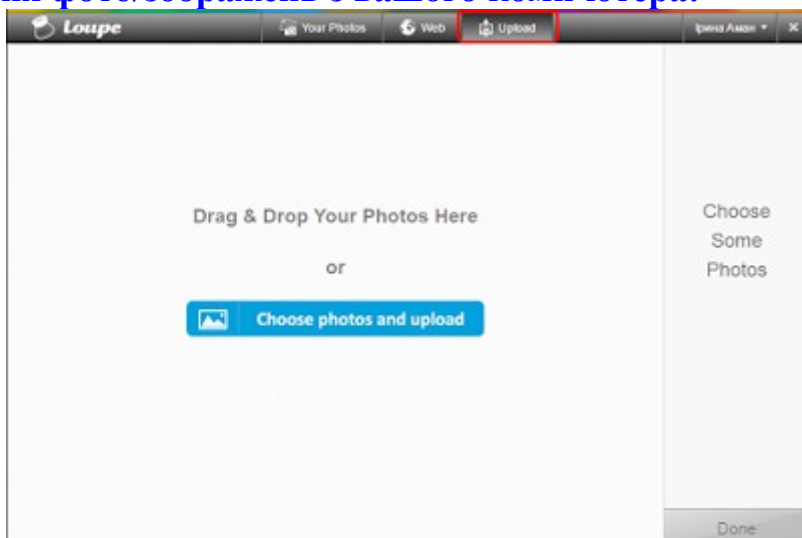
### 1. Ваші фото/зображення в онлайнних сервісах:



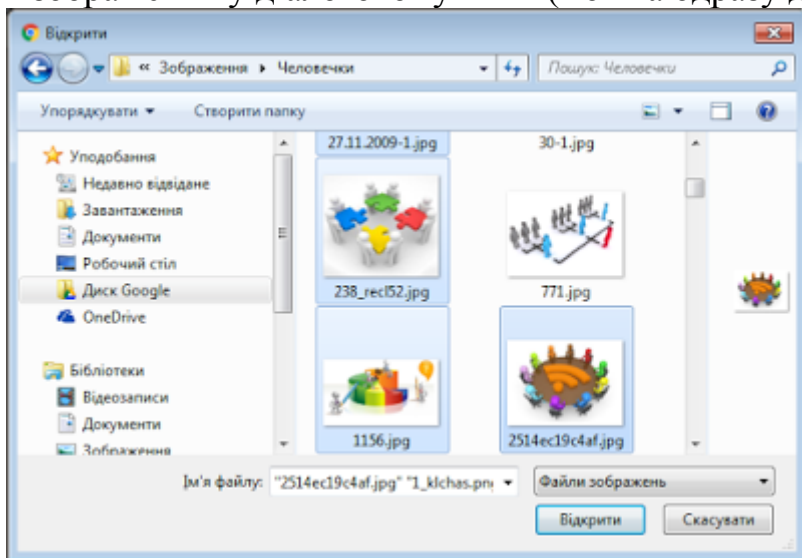
### 2. Пошук потрібних зображень за певною тематикою в Інтернеті:



### 3. Завантаження фото/зображень з вашого комп'ютера:



Обрати потрібні зображення у діалоговому вікні (можна одразу декілька):

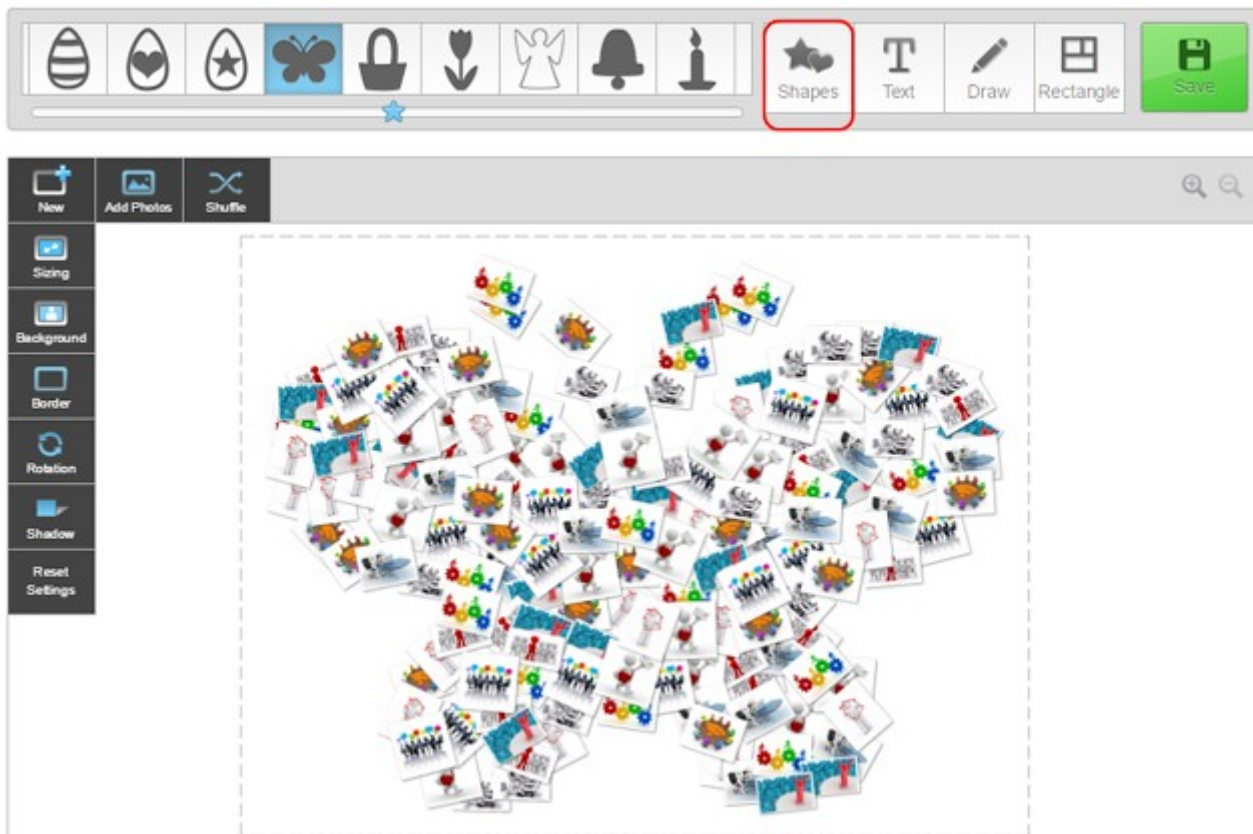


Після вибору обов'язково клацнути по кнопці «**Done**»

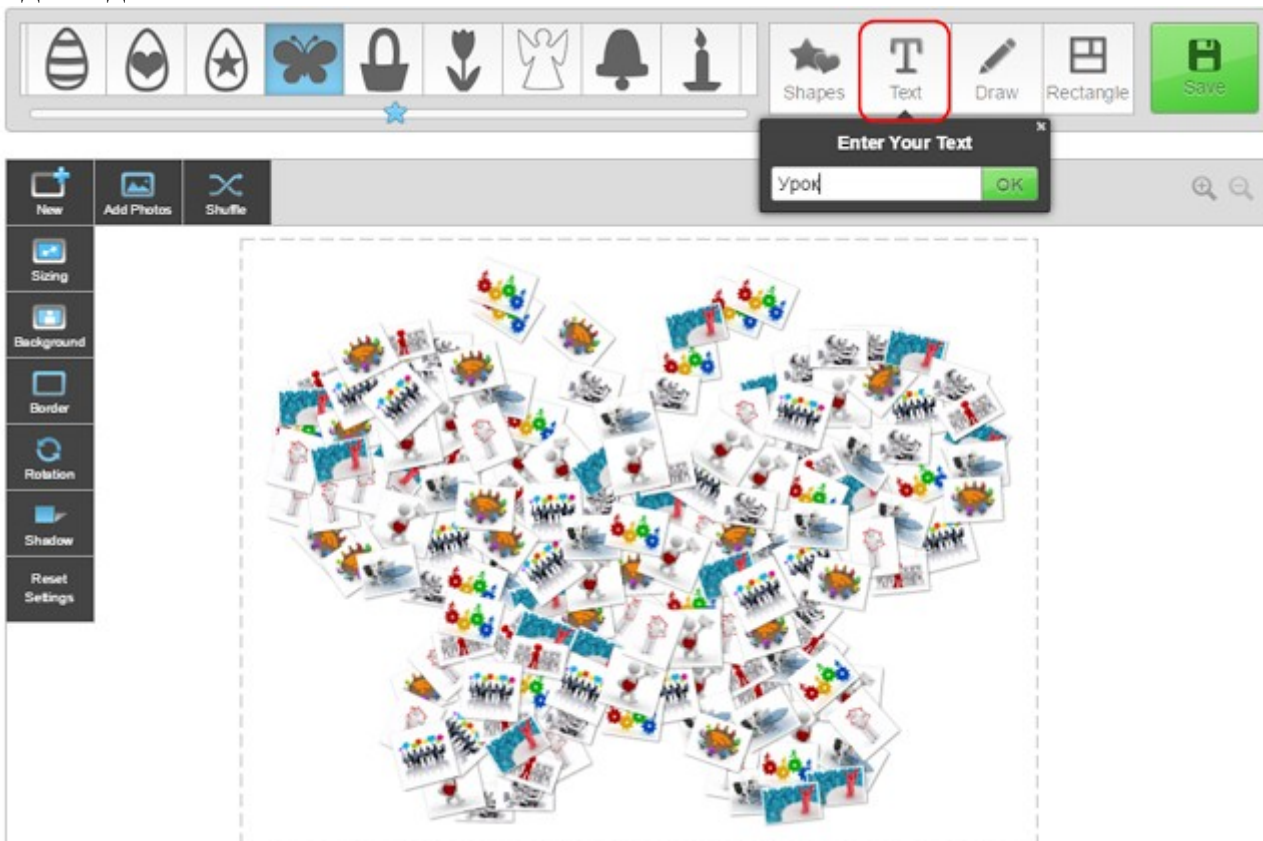
На екрані з'явиться колаж з обраних зображень (форма колажу обирається автоматично).

### 3. Вибір вигляду колажу:

1. *Із шаблонів зображень:* клацнути по кнопці «**Shapes**» та обрати потрібний шаблон, пересуваючи бігунок-зірочку:



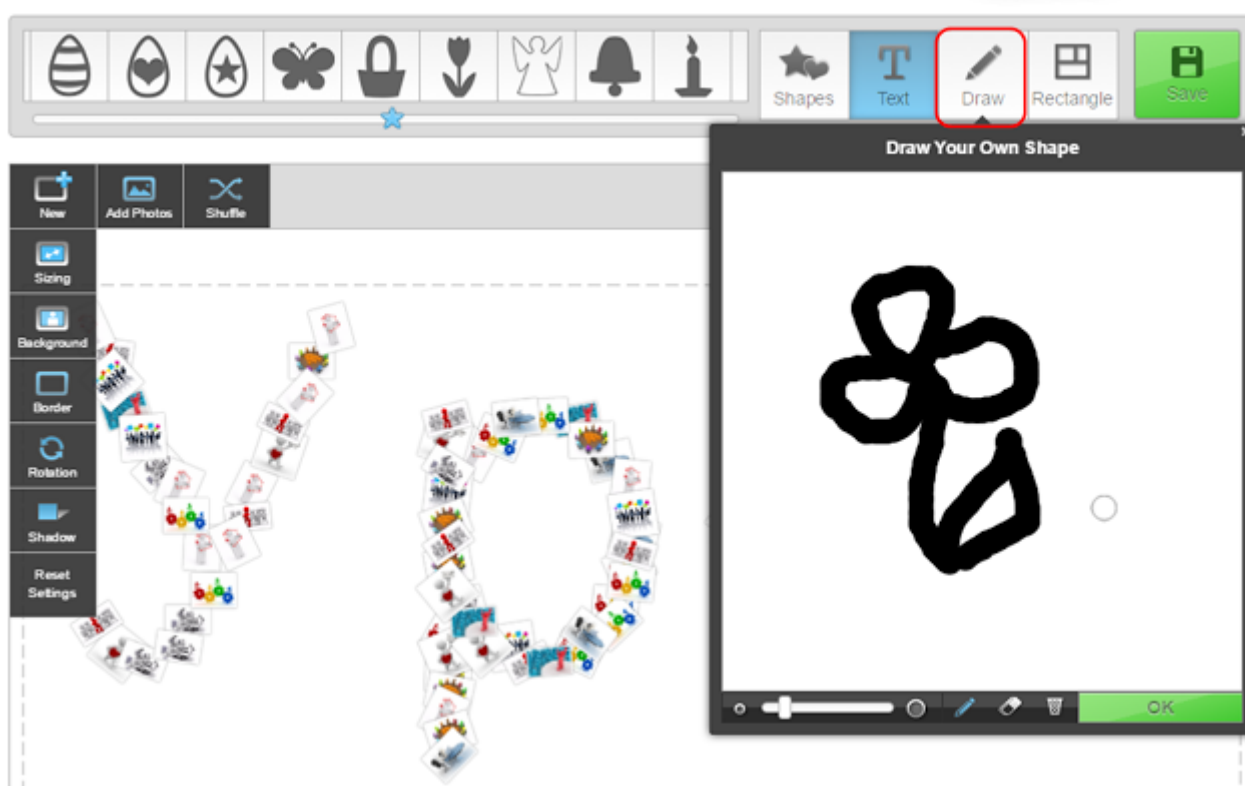
2. *Із введеного тексту:* клацнути по кнопці «**Text**» та ввести свій текст у відповідне поле:



Отримаємо колаж у вигляді введеного слова:



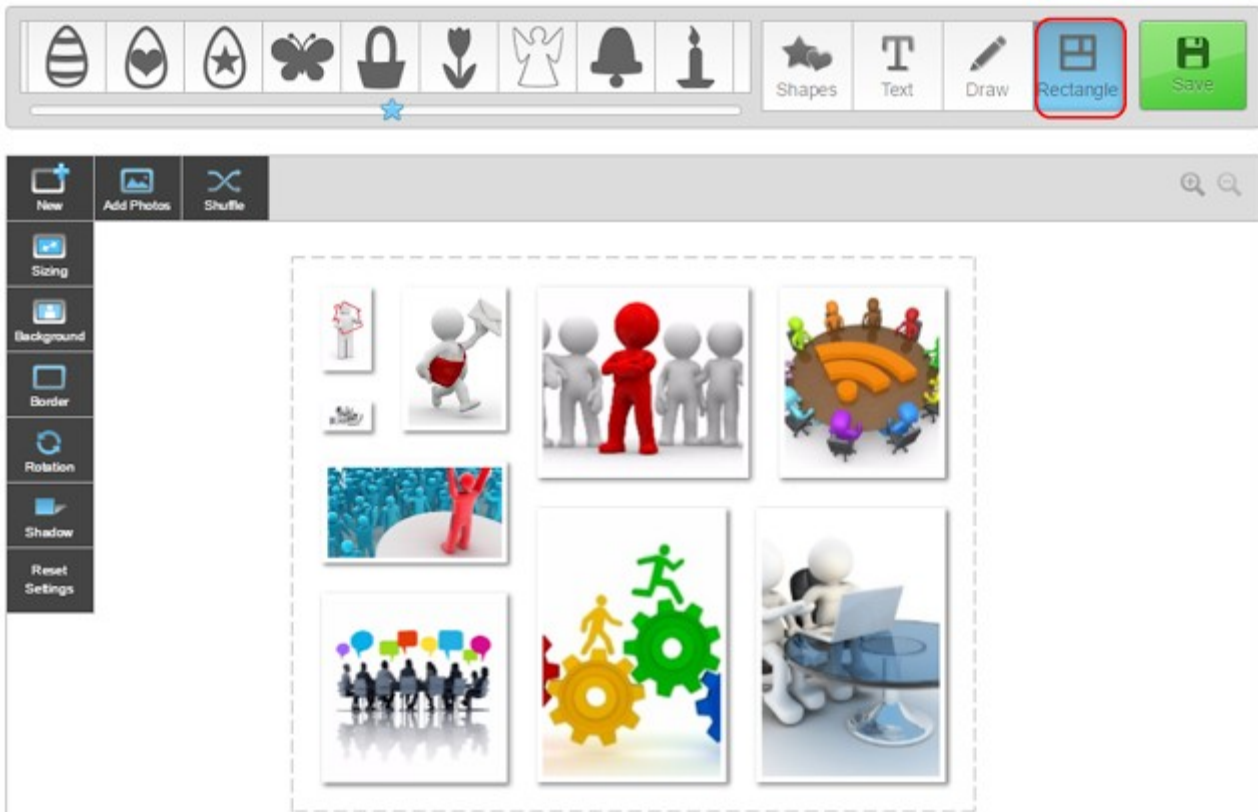
3. *Зі створеної власноруч фігури/напису:* клацнути по кнопці «**Draw**» і у відкритому вікні виконати зображення або напис:



Отримаємо результат:

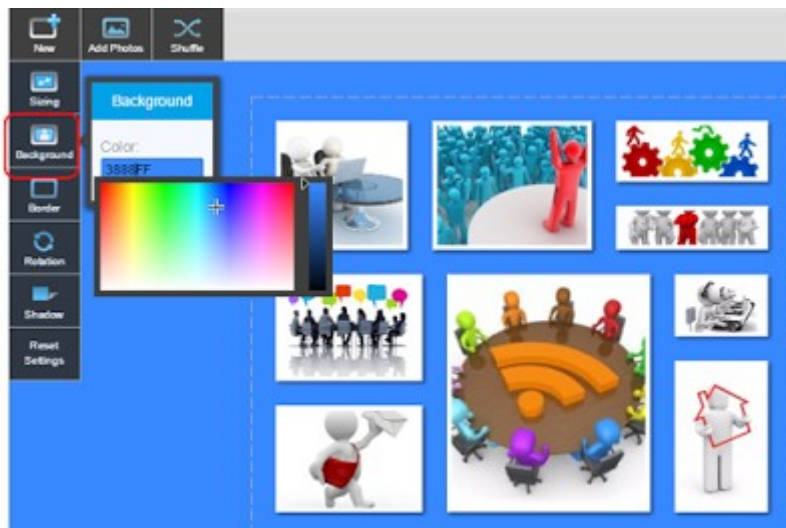


4. У формі прямокутника: клацнути по кнопці «**Rectangle**» - зображення сформується автоматично:



Якщо з якоїсь причини вам не подобається розташування елементів колажу, можна скористатися функцією **Shuffle** і онлайнвий генератор переплутає фотографії, зберігаючи початкову форму колажу.

Зображення можна міняти місцями, зменшувати, збільшувати розмір, повертати, задавати фон, границю, тінь за допомогою набору інструментів, розташованих зліва від колажу.



#### 4. Збереження колажу:

1. Клацнути по кнопці **Save**, ввести у відповідні поля назву колажу та опис до нього (завдання до виконання).

**Обов'язково перевірити, що ваша робота має спільний доступ (відкритий замок біля Public)**

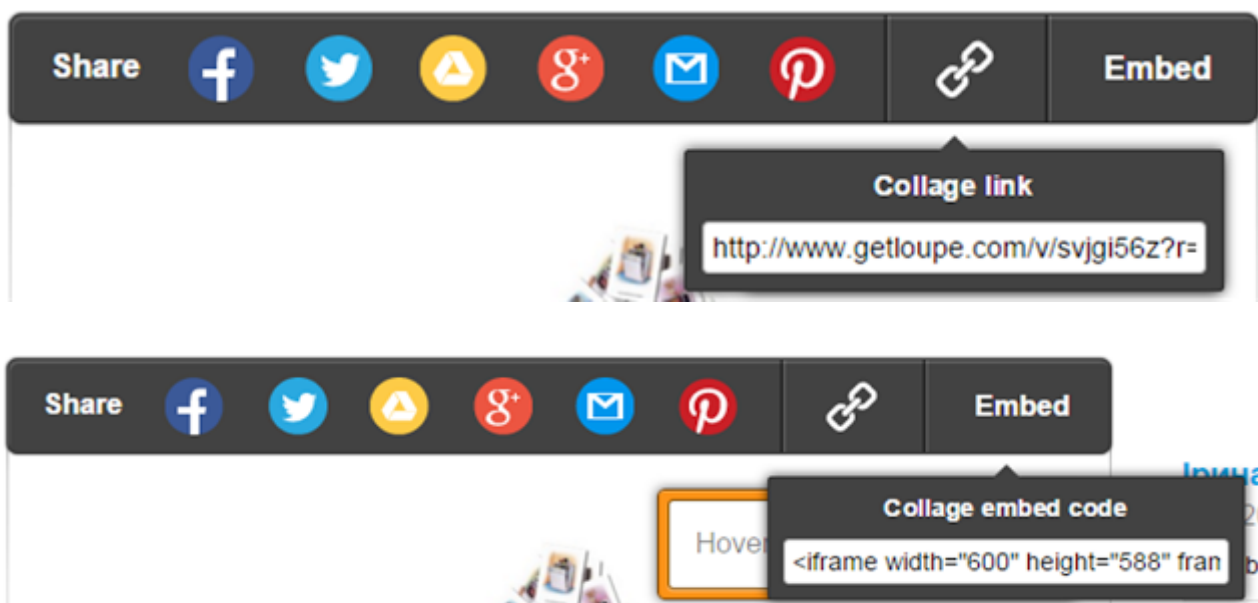
Клацнути по кнопці Save:



Відкриється вікно Share:



На панелі вікна Share можна обрати будь-який сервіс для поширення вашої роботи (Фейсбук, Твіттер, Google+, надіслати електронною поштою, зберегти на Google-диск), скопіювати посилання та отримати код вбудовування на сайт або блог:



### Приклади використання сервісу Loupe:

**Приклад 1.** Завдання для малечі: наведіть мишею на картинку і назвіть призначення домашніх помічників (<http://www.getloupe.com/v/svjgi56z>):





**Приклад 2.** Завдання з інформатики: назвати пристрої комп'ютера і вказати, до якої групи пристроїв вони відносяться (<http://www.getloupe.com/v/7ailccoc?r=u>):



**Приклад 3.** Завдання з української літератури: назвіть українських письменників (<http://www.getloupe.com/v/kwvlb5g2?r=u>):



# Хмари тегів

*Довідка з Вікіпедії:*

*Хмара тегів (хмара слів, або зважений список, представлена(-ий) візуально) – це візуальне подання списку категорій (або тегів, також званих мітками, ярликами, ключовими словами, тощо). Зазвичай використовується для опису ключових слів (тегів) на веб-сайтах, або для представлення неформатованого тексту. Ключові слова найчастіше являють собою окремі слова, і важливість кожного ключового слова позначається розміром шрифту або кольором. Таке уявлення зручно для швидкого сприйняття найвідоміших термінів і для розподілу термінів за популярністю щодо один одного.*

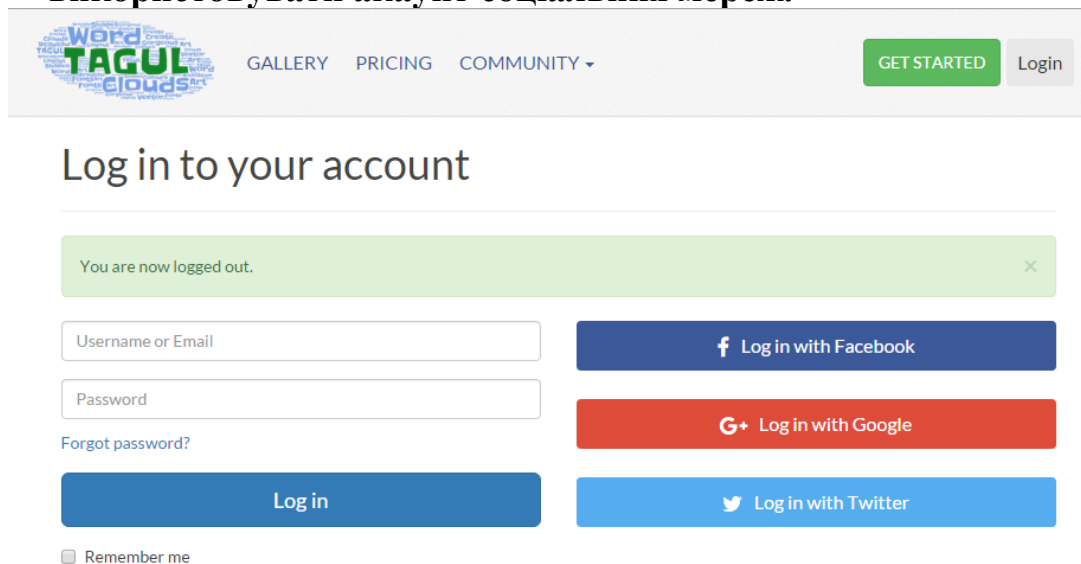
Розглянемо один з сервісів, який дає можливість організації інтерактиву під час уроку. Це сервіс Tagul ([tagul.com](http://tagul.com)).

## Tagul – хмара в хмарі

**Tagul** – веб-сервіс, який дозволяє створити хмару слів з тексту, введеного користувачем або з веб-сторінки з адресою.

Хмара може мати різну форму і кольорове рішення. Кожне слово хмари являє собою гіперпосилання для пошуку у Google. Сервіс підтримує кирилицю.

**1. Для початку роботи необхідно зареєструватися або використовувати акаунт соціальних мереж.**



Word  
**TAGUL**  
clouds

GALLERY PRICING COMMUNITY ▾

GET STARTED Login

### Log in to your account

You are now logged out. ×

Username or Email

Password

Forgot password?

Log in

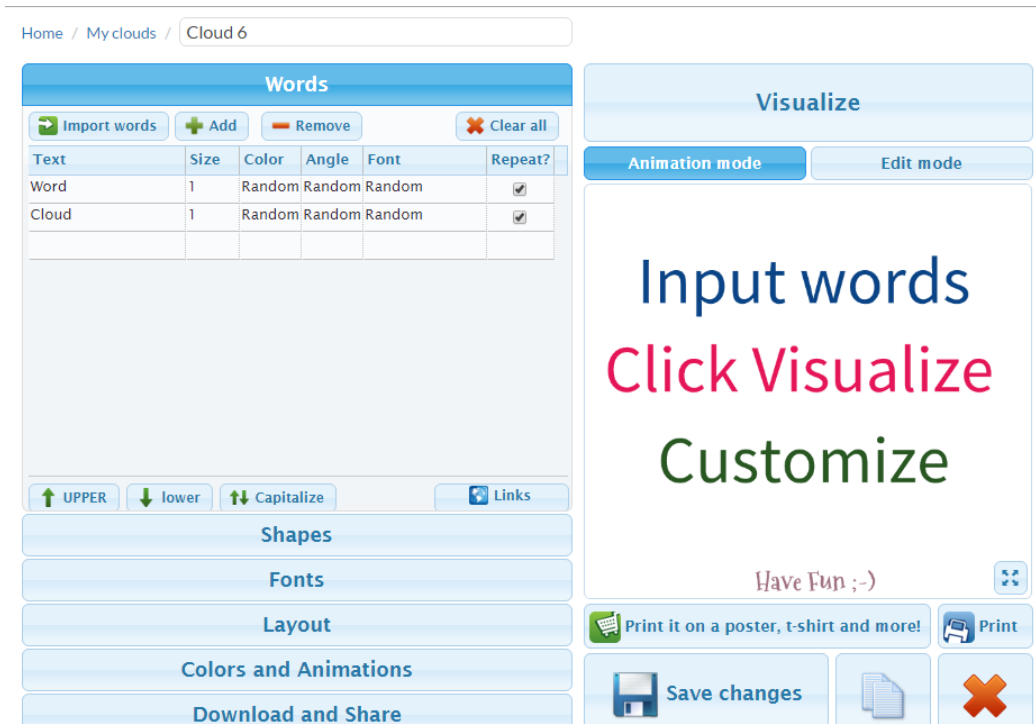
Remember me

Log in with Facebook

Log in with Google

Log in with Twitter

Після проходження реєстрації переходимо до сторінки конструктора створення хмари тегів.

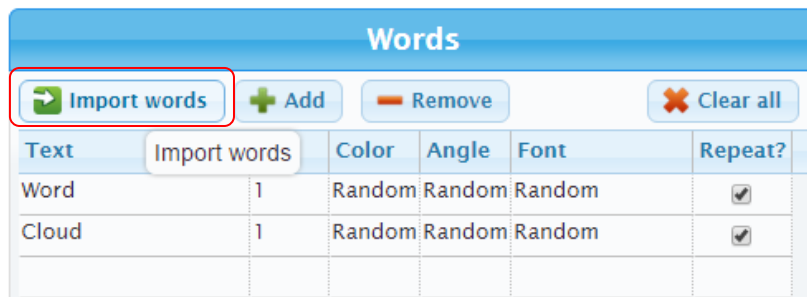


## 2. Вводимо назву хмари:

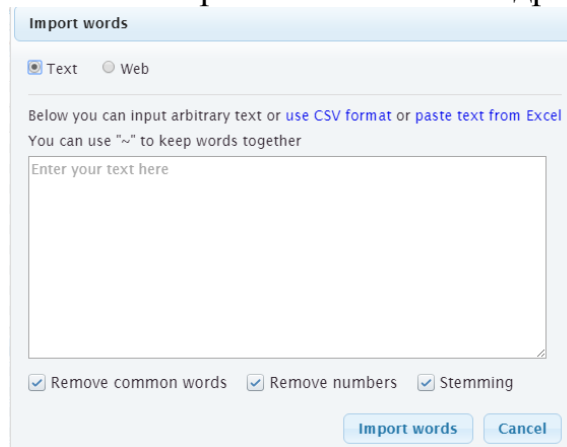
Home / My clouds / Річки Кіровоградщини

## 3. Вводимо потрібний текст (розділ **Words**):

Клацнути по кнопці **Import words**:



В додатковому вікні можна ввести текст безпосередньо в поле введення тексту, імпортувати його з веб-сторінки за вказаною адресою.



Зайві слова можна видалити за допомогою кнопки



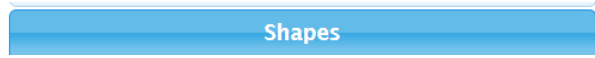
Найпростіший спосіб введення слів – безпосередньо в таблицю у стовпчик «Text» (для переходу на новий рядок натискаємо клавішу Enter):



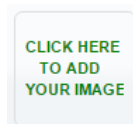
При бажанні кожному слову можна задавати певний розмір (Size), колір (Color), кут нахилу (Angle), тип шрифту (Font), задати повторення (Repeat?).

За допомогою кнопок нижньої панелі розділу Words можна зробити всі слова прописними (UPPER), рядковими (lower), з великої літери (Capitalize).

#### 4. Вибір форми хмарки (розділ



Середовище Tagul дає можливість вибору великої кількості тематичних фігур, а також можливість завантажити власний малюнок з допомогою кнопки:

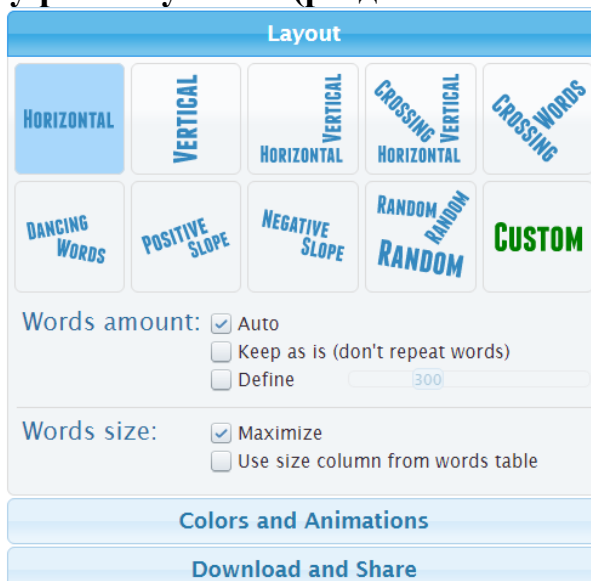


## 5. Вибір типу шрифту (розділ **Fonts**):



У запропонованому списку встановити прапорець біля вподобаного шрифту (якщо обраний шрифт «не працює» з кирилицею, замість літер отримаємо «прямокутнички», в цьому разі обираємо інший шрифт).

## 6. Вибір макету/розташування (розділ **Layout**):



Розташування задаємо за допомогою прямокутних кнопок в 9-ти варіантах або обираємо довільне (вибір системи) – **Custom**.

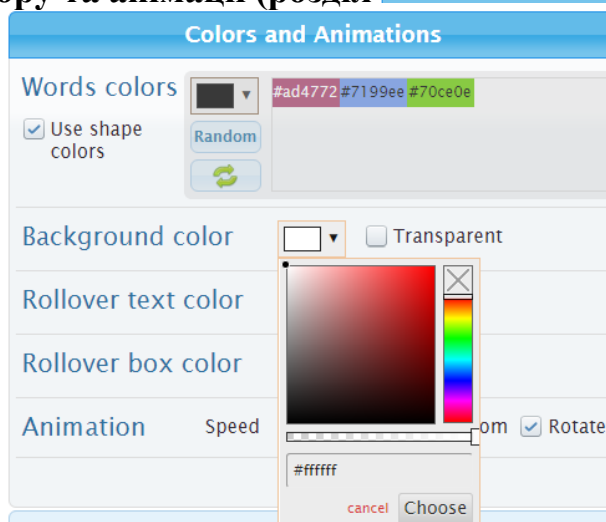
Кількість слів задаємо в опціях блоку **Wordsamount** (кількість слів):


- ✓ **Auto** – автоматично на вибір системи;
- ✓ **Keepasis (don'trepeatwords)** – «залишити як є (не повторювати слова)»: всі слова будуть розміщені всередині фігури лише по одному разу;
- ✓ **Define** – визначити кількість слів за допомогою бігунка (від 1 до 990).

Розмір слів задаємо в блоці Wordsize:

- ✓ **Maximize**(максимально збільшити) – слова матимуть різний розмір від найбільшого до найменшого, повністю заповнюючи форму хмари;
- ✓ **Use size column from wordstable** (використовувати розмір слів, заданий в таблиці) – кожне слово буде ати той розмір, який користувач задавав для нього в таблиці слів.

## 7. Вибір кольору та анімації (розділ **Colors and Animations**):



За допомогою опцій цього розділу можна задати колір слів (**Words colors**). За замовчуванням колір слів встановлюється за кольорами, заданими у фігурі. Аби змінити їх за власним смаком треба зняти прапорець біля опції **Use shape colors** (використовувати кольори фігури). Кнопка **Random** дає можливість випадковим чином додавати кольори до поданого сполучення кольорів. Кнопка «оновлення»  варіює розташування кольорів у хмарці.

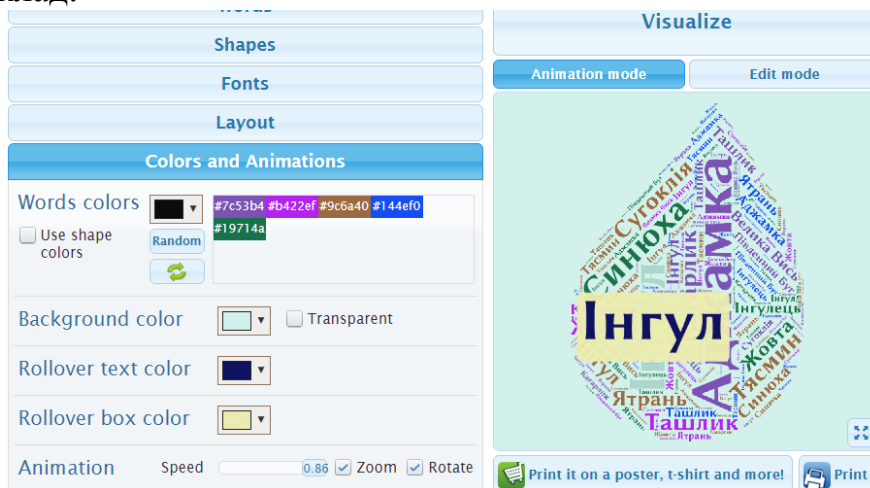
Колір фону задаємо в полі **Background color**.

В процесі роботи з хмарою тегів при наведенні на певне слово воно буде «анімуватись» - збільшуватись і розташовуватись на передньому плані. Вигляд анімованого тексту можна також задати за допомогою опцій **Rollover text color** (колір анімованого тексту) **Rollover box color** (фон анімованого тексту).

Задати параметри для анімації слів при наведенні вказівника миші можна задати за допомогою властивостей функції Animation:

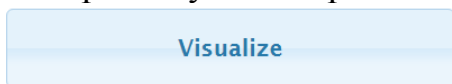
- ✓ **Speed** – задаємо швидкість анімації за допомогою бігунка;
- ✓ **Zoom**– збільшення слова;
- ✓ **Rotate**– розворот слова в горизонтальне положення.


Наприклад:



## 8. Перегляд та редагування (розділи

Щоб переглянути попередній вигляд виконаної роботи, треба клацнути на



кнопку . Після завершення процесу формування створеної хмари отримаємо результат у робочому полі. В режимі **Animation mode** переглядаємо роботу анімації. З допомогою кнопки  можна переглянути результат на збільшеному екрані.

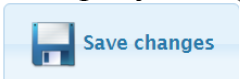
В режимі редагування **Edit mode** можна виділити будь-яке слово в хмарі та редагувати його колір:



## 9. Збереження та використання.

Створеною працею можна поділитися з використанням посилання. Можна отримати код для вбудовування хмари на сторінки сайтів, блогів. Можна зберегти роботу у растровому або векторному форматі зображень або просто роздрукувати на папері.



Щоб зберегти створену хмару тегів у список власних хмар, треба натиснути на кнопку .


Після публікації побачимо створену хмару у списку власних хмар (MYCLOUDS):

### My Word Cloud Art

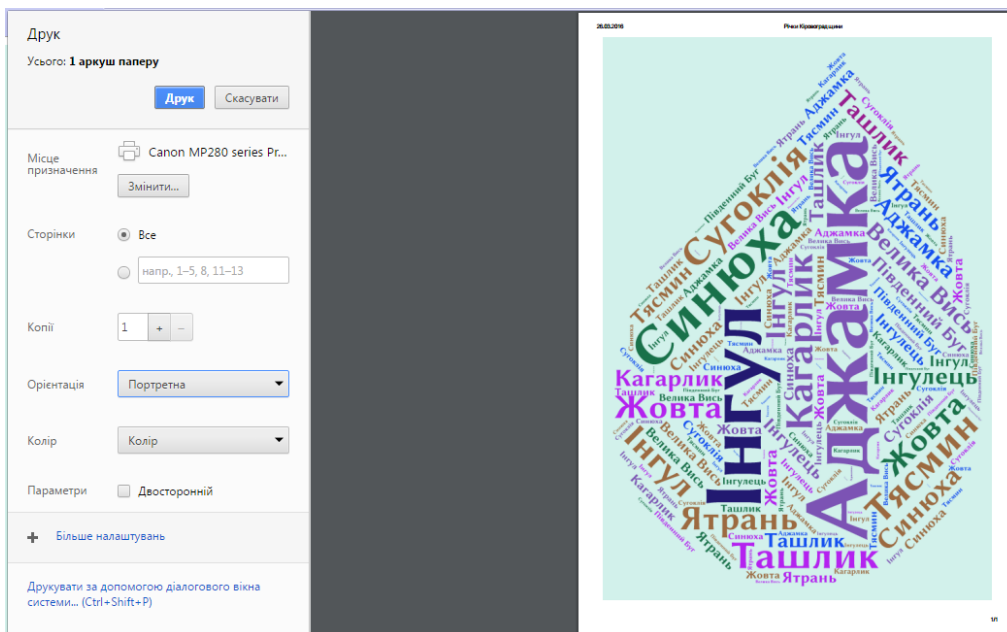
Name	Created	Visibility		
Річки Кіровоградщини	2016-03-26	Private	Duplicate	Delete
Усний рахунок	2015-11-28	Public	Duplicate	Delete
Хмарка Менделєєва	2015-05-16	Public	Duplicate	Delete
Математична хмарка	2015-05-16	Public	Duplicate	Delete

Previous 1 Next

Create new word cloud

З допомогою кнопки  можна роздрукувати створену хмару для використання в паперовому вигляді в потрібній кількості:





Розглянемо опції розділу



**Internet visibility** – видимість в Інтернеті:



**Private** – приватна (видимість тільки користувачу-власнику);



**Public** – публічна (доступна всім користувачам);



**Gallery** – публікація в галереї середовища Tagul (можливо тільки при публічному доступі).

**Share** – поділитися:



**Email** – надіслати електронною поштою;



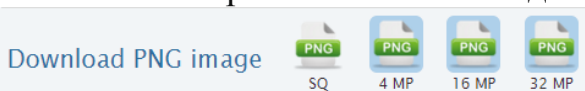
**G+** – розмістити в соціальній мережі Google+;



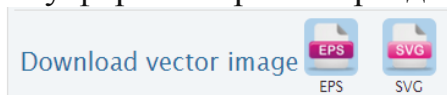
– розмістити в соціальній мережі Facebook;

– розмістити в Twitter;

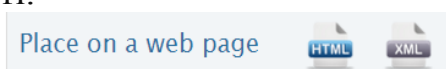
– отримати посилання для подальшого використання.



– збереження зображення в растровому форматі з різною роздільною здатністю.



– збереження зображення у векторному форматі.



– отримання коду для вбудовування хмари тегів на сайтах та блогах (при цьому зберігається інтерактивність).

В освіті цей сервіс буде цікавим інструментом для роботи з текстами, в оформленні сайтів, блогів. Для швидкого створення інтерактивних хмарних тематичних посилань. І багато іншого.

**Важливо! Працюючи з сервісом Tagul, за кожним ключовим словом можна розмістити посилання на сайт. Завдяки цьому можливості використання даного сервісу практично невичерпні.**

### *Навіщо створювати хмари слів?*

У будь-якому завданні повинен бути сенс. Освоїти сервіси з створення «хмар слів» зовсім не довго, але з чого скласти ці хмари, що з ними робити далі? Як ці хмари допоможуть вирішувати завдання навчального плану?

Можливості використання хмари слів у навчанні пов'язані, наприклад, з тим, що:

- у хмару можна записати тему уроку, яку учні повинні визначити;
- попросити скласти пропозиції щодо визначеної теми, «хмара» виступає в якості опорного конспекту;
- можна запропонувати дітям прочитати в «хмарі» головне питання, на яке необхідно знайти відповідь протягом уроку;
- скласти речення або розповідь, використовуючи якомога більше слів з хмари;
- створити словникову хмару на основі невеликих нещодавно вивчених навчальних текстів і попросити учнів пригадати, про що були ці тексти, і в якому саме контексті використовувалися слова;
- показати хмару, складену зі слів, узятих із незнайомого тексту, і попросити здогадатися про його зміст;

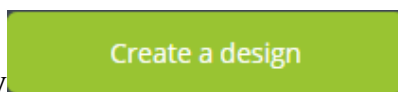
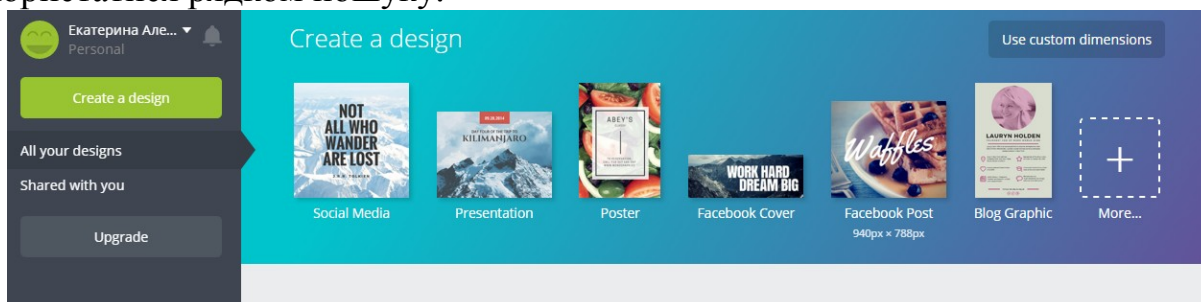


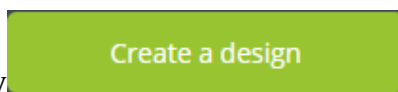
# Canva – онлайнвий конструктор для створення банерів, візиток, ілюстрацій і постерів

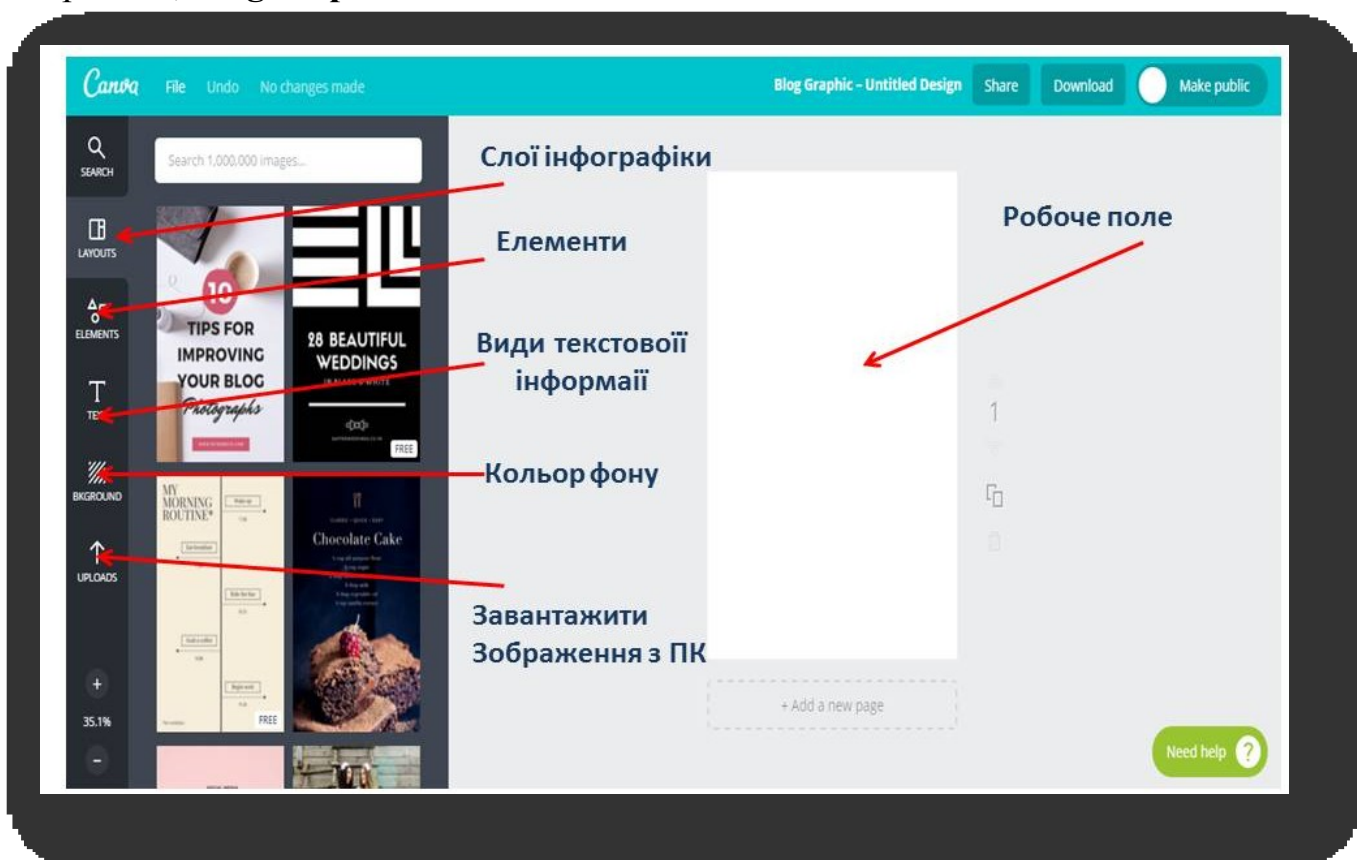
Перейти на сайт [canva.com](https://canva.com).

Відразу після входу в свій акаунт, вам буде запропоновано вказати, що вам потрібно створити. Можна вибрати презентацію, графіку для блогу, заставку для Facebook, постер, запрошення і так далі. Є можливість вказати розміри свого проекту.

На основі вашого вибору буде завантажений відповідний набір шаблонів. Для прикладу обираємо створення постера, після чого буде надано практично нескінчену кількість варіантів оформлення. Для пошуку потрібної теми можна скористатися рядком пошуку.

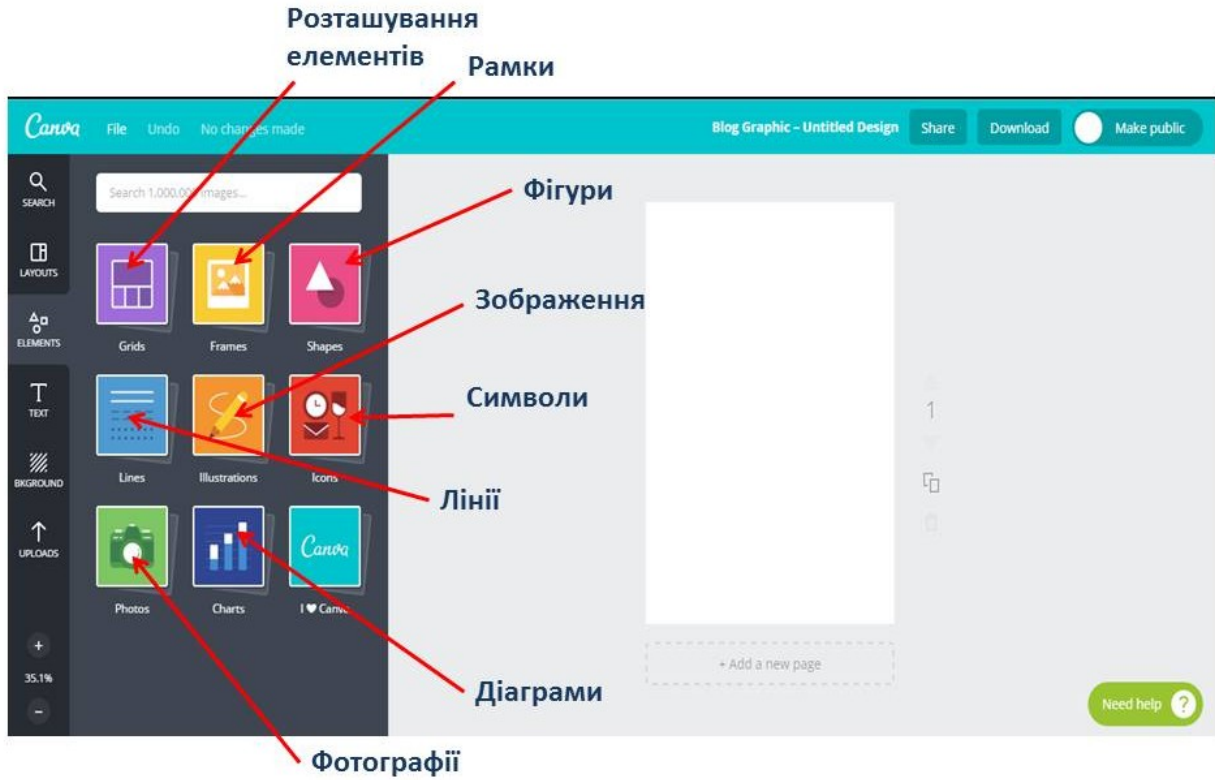


Виберіть з лівого боку кнопку  створити свій дизайн. Наприклад, **BlogGraphic**.



Ознайомтеся з інструментами вашої майбутньої інфографіки:

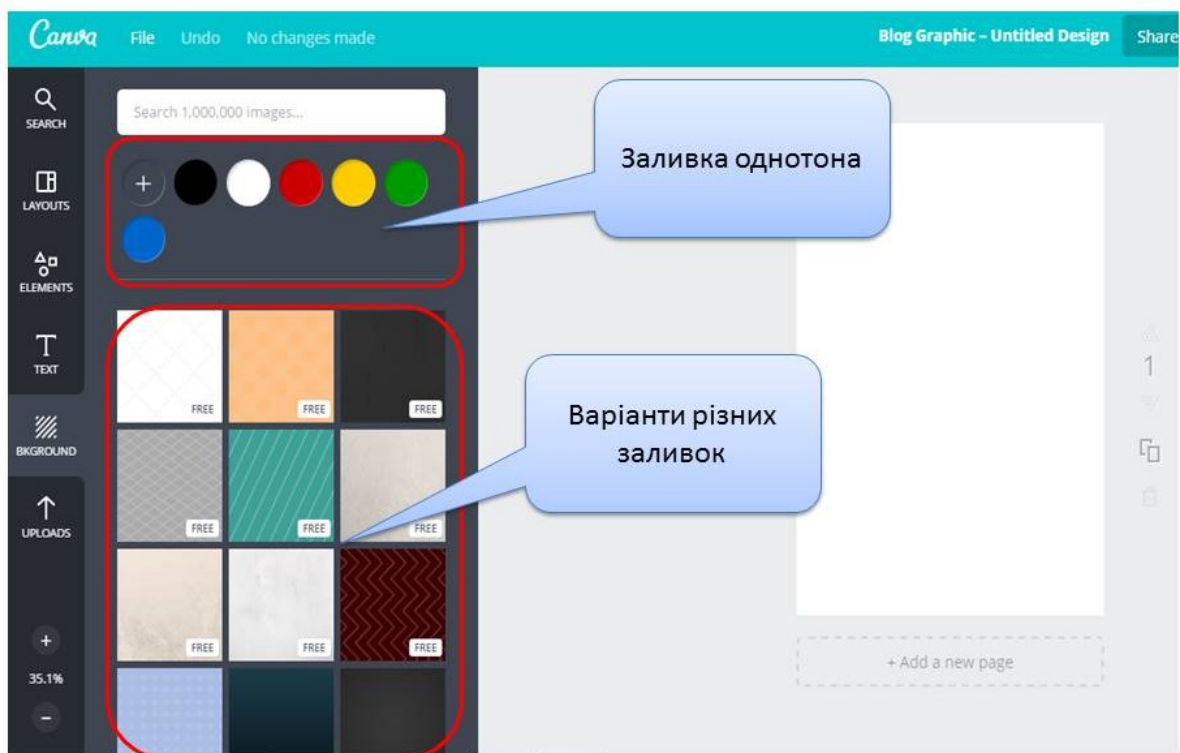
## Блок елемент.



## Блок Текст.



## Блок BKGROUN.

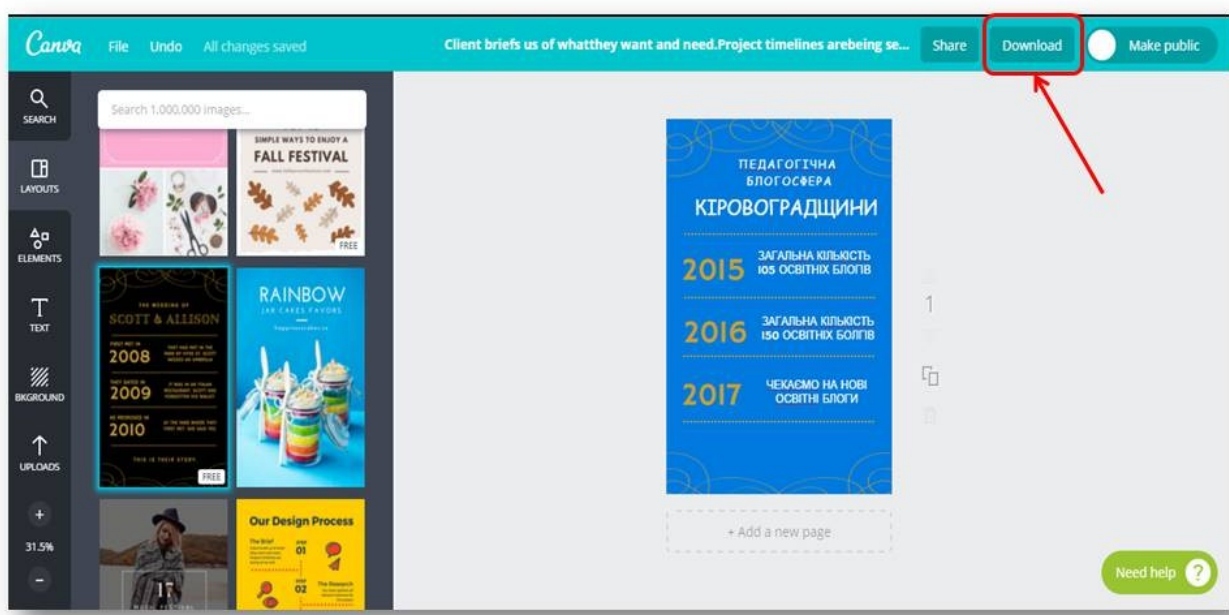


UPLOADS використовують у разі, якщо необхідно завантажити елемент, якого немає в даному сервісі.

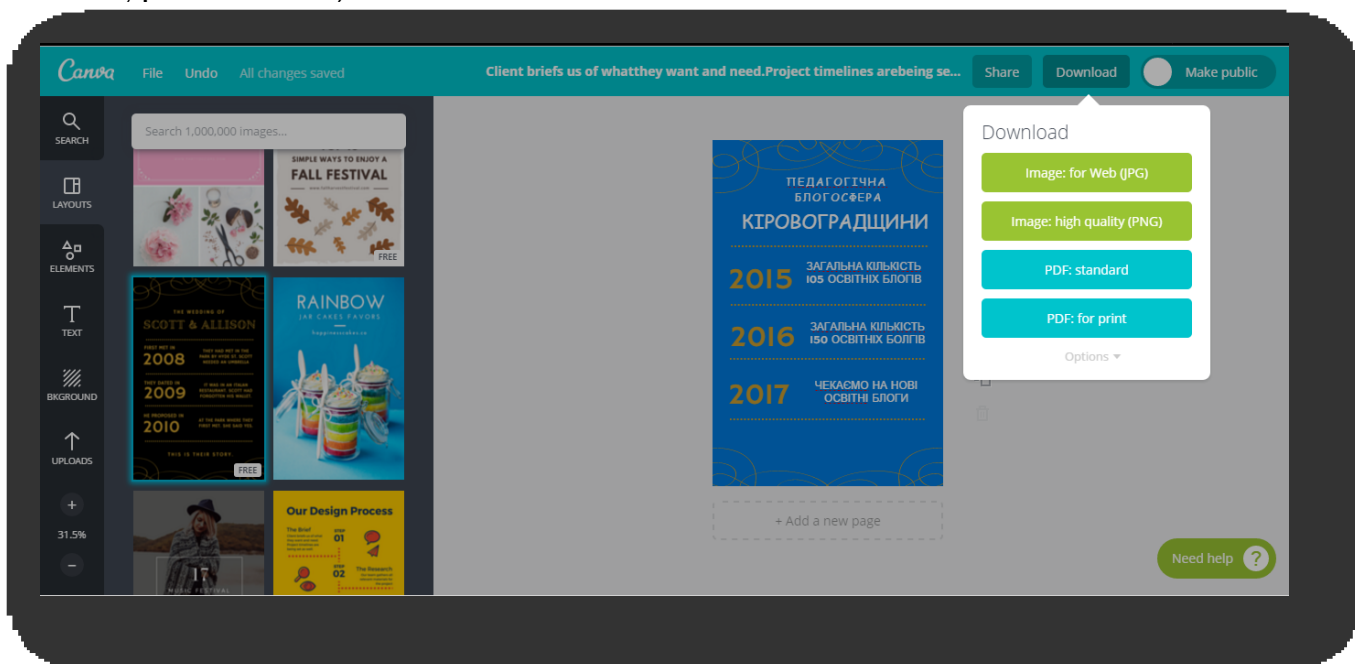
Після створення інфографіки необхідно завантажити зроблену роботу.

Як це зробити?

У верхньому правому куті виберіть DOWNLOAD.



Завантажувати інфографіку можна в різних форматах (jpg, png, pdf-standart, pdf – печать).



Приклад інфографіки



# Інтернет-сервіс Blendspace

Сервіс **Blendspace** (<https://www.tes.com/lessons>) – зручний інструмент для створення електронного супроводу уроку, заняття або дистанційного курсу.

Він дає можливість зібрати «в одному місці» необхідні ресурси для уроку/заняття/дистанційного курсу: *тексти, відео, зображення, веб-сайти, google-документи, вбудувати потрібні файли та онлайнві вправи, створити вбудований в середовище опитувальник у вигляді вибору правильної відповіді.*

Створений урок можна **розмістити у себе в блозі**, отримавши відповідний код, створити до уроку QR-код, який можна надіслати, розмістити в соціальних мережах.

Важливо, що організовано **зворотній зв'язок з учнями**. Виконуючи завдання, вони можуть писати коментарі та розміщувати посилання на виконані роботи.

Вчитель може **створити класну кімнату**, занести туди учнів і стежити за статистикою виконання завдань.

Реєстрація в сервісі відбувається як «Вчитель» або як «Студент/учень», при цьому в другому випадку, щоб отримати доступ до ресурсу, необхідно ввести код класу. Статистику можна переглянути по класу, по окремому ресурсу, навчальному модулю в цілому.

## 1. Початок роботи з сервісом.

Щоб розпочати роботу в сервісі необхідно пройти реєстрацію (можна ідентифікуватись через аканти в соціальних мережах – Google, Facebook).

Після входу під власним акаунтом на екрані з'явиться стартова сторінка вашого профілю:

The screenshot displays the Blendspace user interface. At the top, there are navigation tabs for 'Dashboard', 'Lessons', 'Classes', and 'Gallery'. Below the navigation, there are two main buttons: '+ New Lesson' and 'Join Class'. The 'Recent Lessons' section shows a lesson titled 'Приєм "багато мишей"' by 'Ірина Аман' with 2 views and a last edit date of 'APR 03'. The 'Featured Lessons' section displays four lesson cards with thumbnails and titles: 'Henry Ford and the Model-T RAFT Writing' by Christopher Mitchell (3246 views), 'The TES Ultimate Math Blendspace' by Tes Content Team (23969 views), 'TES Ultimate Primary Sources Blendspace' by Tes Content Team (3651 views), and 'Rocks' by Jennifer Harris (5939 views). On the right side, there is a 'My Classes' section with a form to create a new class, including fields for 'Class Name' (e.g., '1st Period History') and 'Grade Level' (Pre-school), and a '+ Create Class' button.

З допомогою посилань меню можна відкрити таблицю власних уроків, перейти до списку створених вами класів/груп, переглянути галерею створених іншими користувачами уроків за галузями знань.

Dashboard

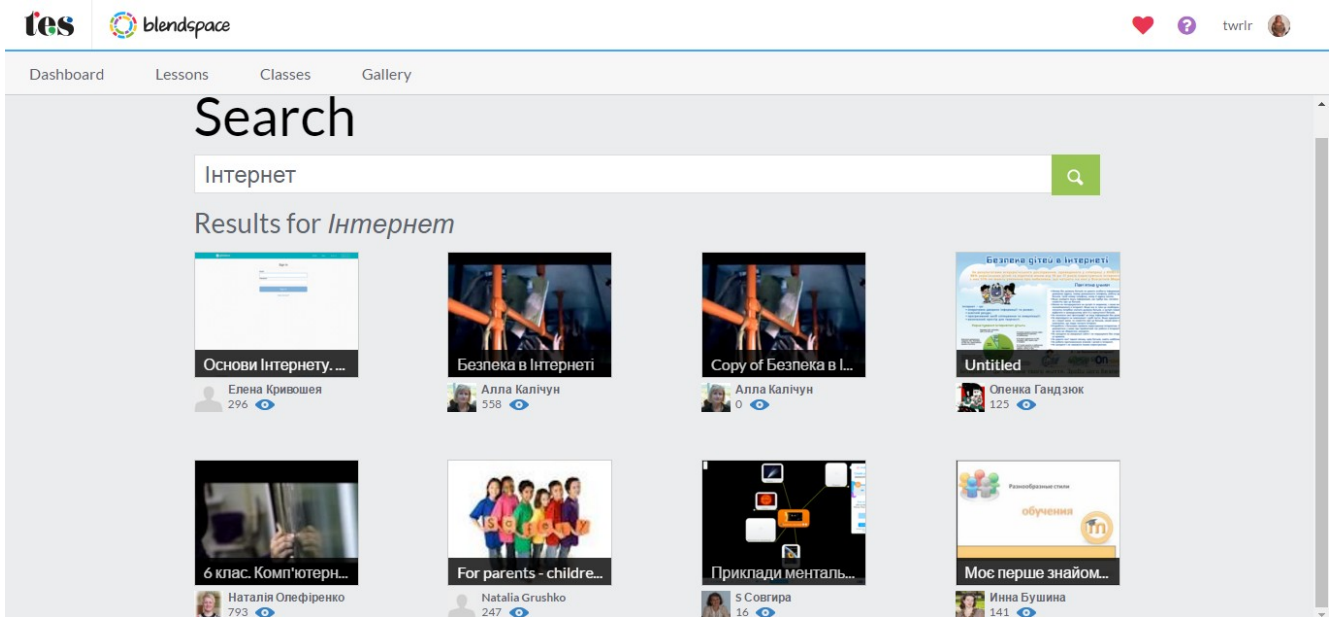
Lessons

Classes


Gallery



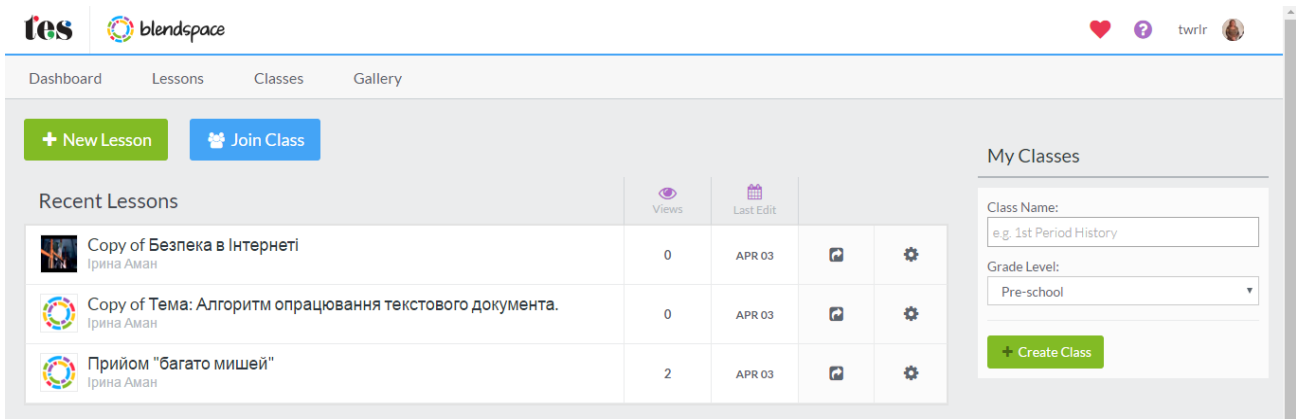
В галереї у вікні пошуку можна задати ключове слово, за яким буде знайдено підготовлені уроки (якщо такі є):




Для перегляду достатньо клацнути на візитівку уроку.

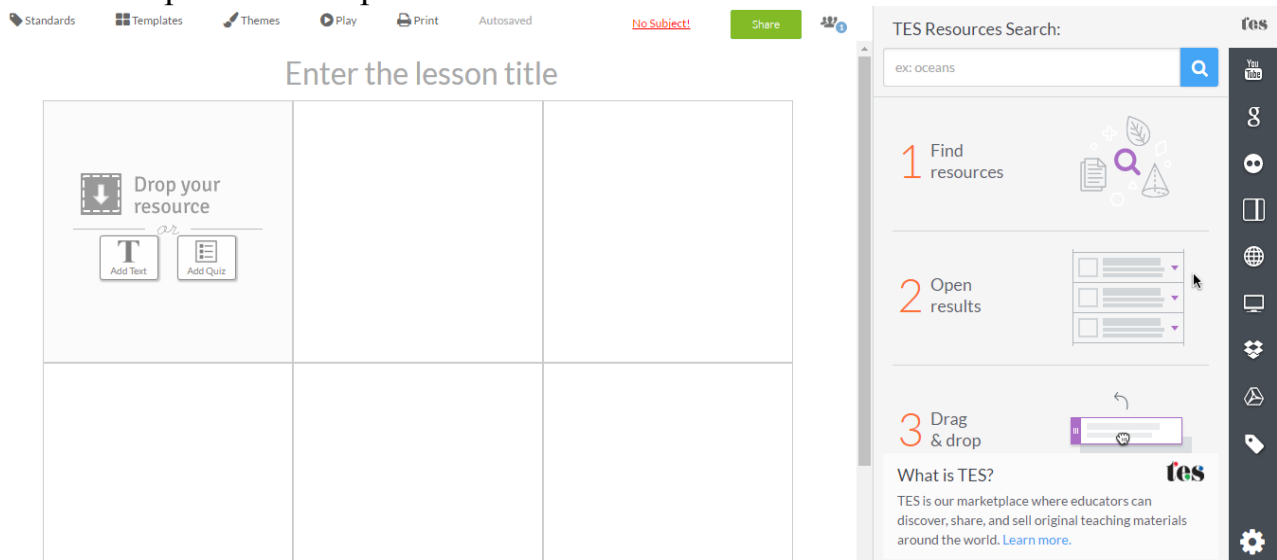
Якщо переглянутий урок вам до вподоби, його можна закласти у власні вправи, відредагувати за власним розсудом. Для цього треба клацнути по кнопці  Copy – урок буде відображатись і в таблиці ваших уроків.





## 2. Створення нового уроку.

Для створення власного нового уроку клацаємо по кнопці . Розгортається сторінка:

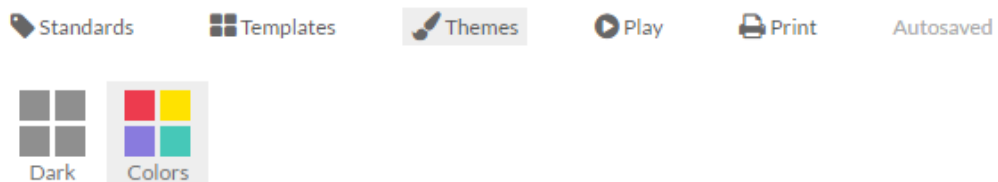




У верхньому горизонтальному меню можна обрати:

- вигляд таблиці уроку:

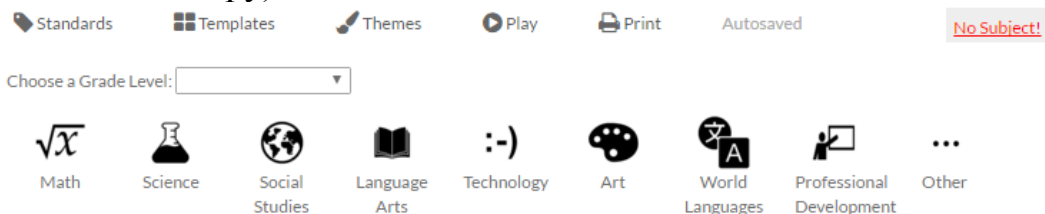


- тему таблиці (колір або відтінки сірого):

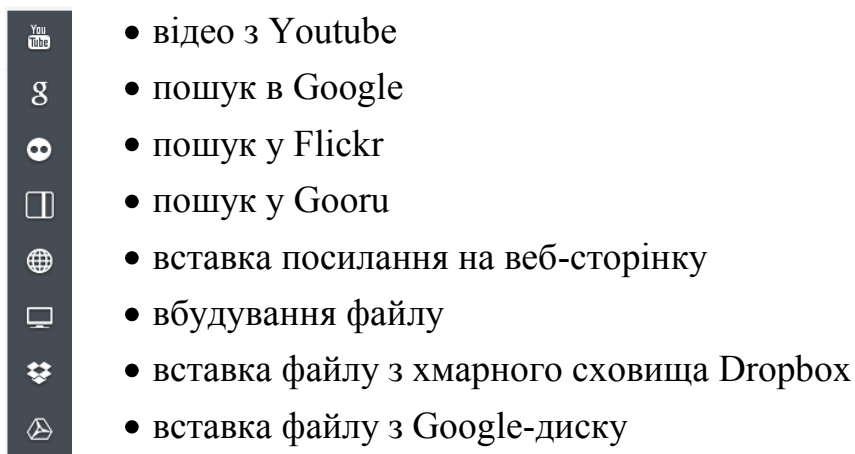



- запуск уроку на виконання в режимі повного екрану та організації взаємозв'язку через поле коментарів: 
- вивід на друк матеріалів уроку: 

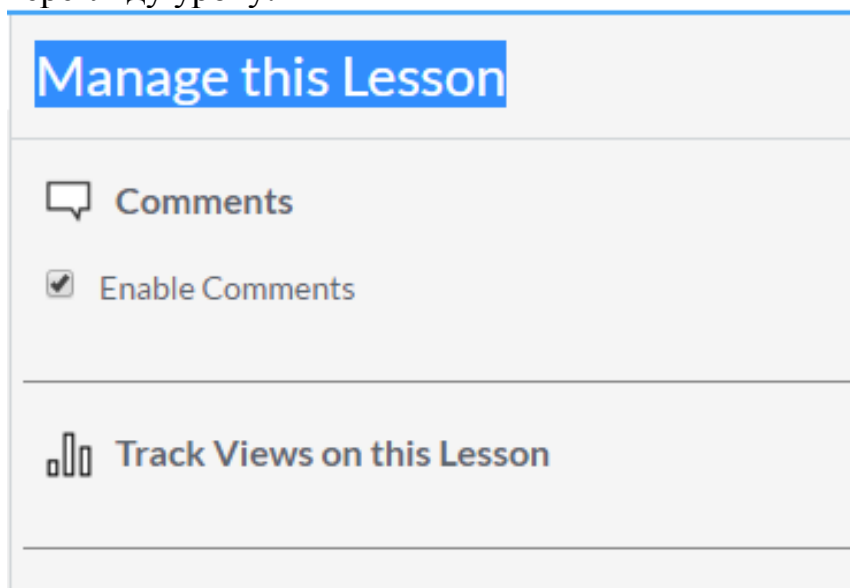
- посилання **No Subject!** за замовчування вказує на відсутність обраної предметної області, яку можна обрати з випадного списку: Math - математика, Science – природничі науки, Social Studies - суспільствознавство, Language Arts - філологія, Technology - інформатика, Art - мистецтва, World Languages – мови світу, Professional Development – підвищення кваліфікації, Other – інші (кожна область має власну «іконку», яка буде відображатись після вибору):



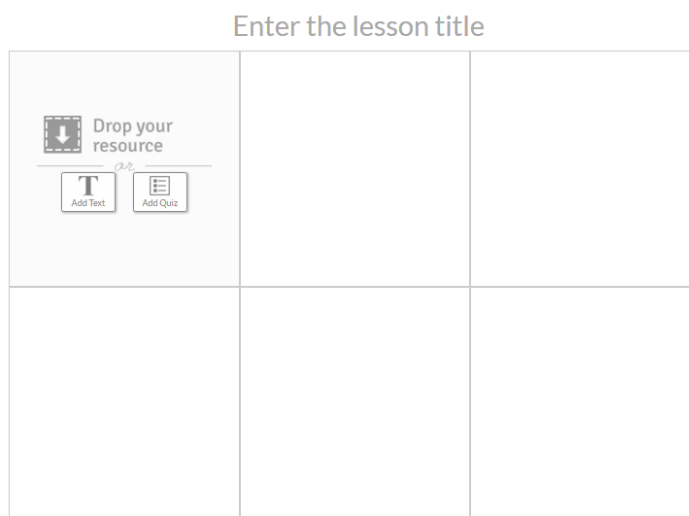
В бічному (справа) горизонтальному меню можна обрати потрібні для уроку ресурси:



За допомогою кнопки  можна налаштувати керування уроком, зокрема можливістю додавати коментарі (встановити/зняти прапорець) та статистикою перегляду уроку:

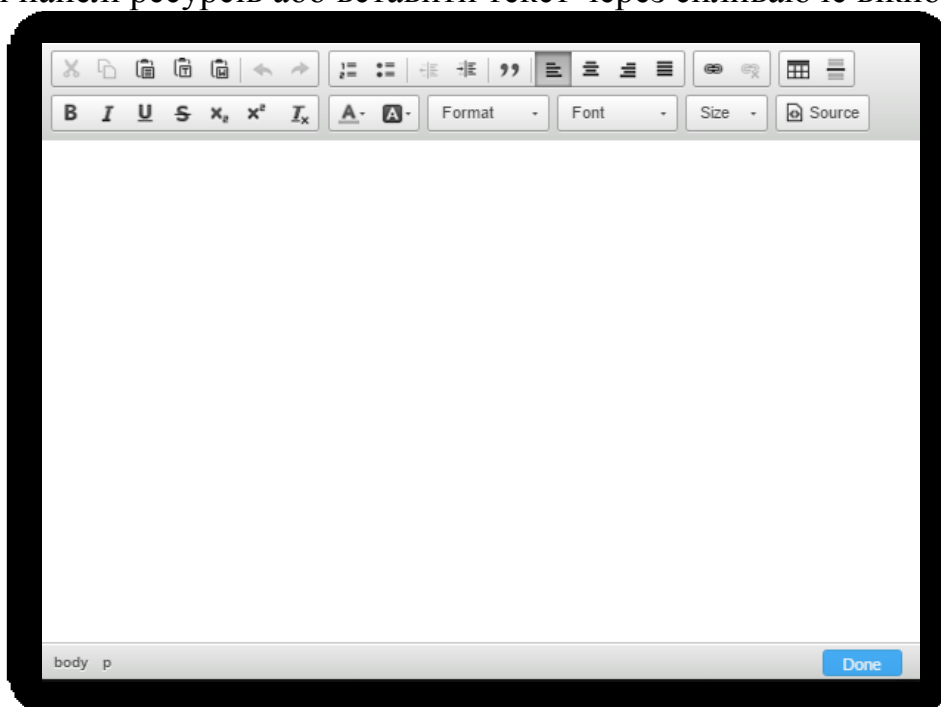


Основним робочим полем для створення уроку є таблиця, до комірок якої, власне, і додаються потрібні об'єкти:





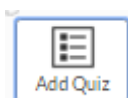
Над таблицею – поле для введення назви уроку: Enter the lesson title

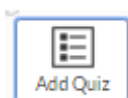
До кожної комірки можна перетягти потрібні ресурси просто з правої додаткової панелі ресурсів або вставити текст через спливаюче вікно:




За допомогою текстового вікна можна вставити не лише текст, від форматувати його, а й таблицю, посилання на певний сайт (ресурс).

Вбудувати за допомогою html-коду потрібну інтерактивну вправу, онлайнovu презентацію, тест тощо можна, клацнувши по кнопці  Source, вставити в текстове поле скопійований код і натиснути клавішу  Done. В результаті в комірці відобразиться вікно вбудованого ресурсу:




За допомогою кнопки  можна додати до шаблону уроку опитування, шаблон якого складається із запитання та можливістю вибору однієї відповіді. Після завершення правильна відповідь зафарбовується в зелений колір, неправильна – в червоний і перекреслюється.

### **3. Робота з класами.**

Для створення нового класу/групи клацаємо по кнопці  у розділі **My Classes**:


При створенні кожен новий клас отримує свій 4-значний код, який потім вводиться для роботи з уроком.

Учні класу (учасники групи) повинні в свою чергу зареєструватись в сервісі Blendspace.

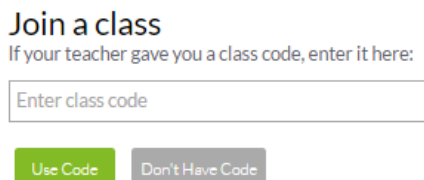
Щоб відкрити урок для учнів (учасників групи) необхідно клацнути на кнопку . У випадковому вікні потрібно обрати клас, для якого призначено урок:

Поділитись уроком можна і в інший спосіб: надіслати посилання на електронну скриньку, поділитись через соціальну мережу, надіслати QR-код, вбудувати у власний блог або сайт.

Учні з власного аканту можуть перейти до списку уроків, які запропонував їм вчитель.

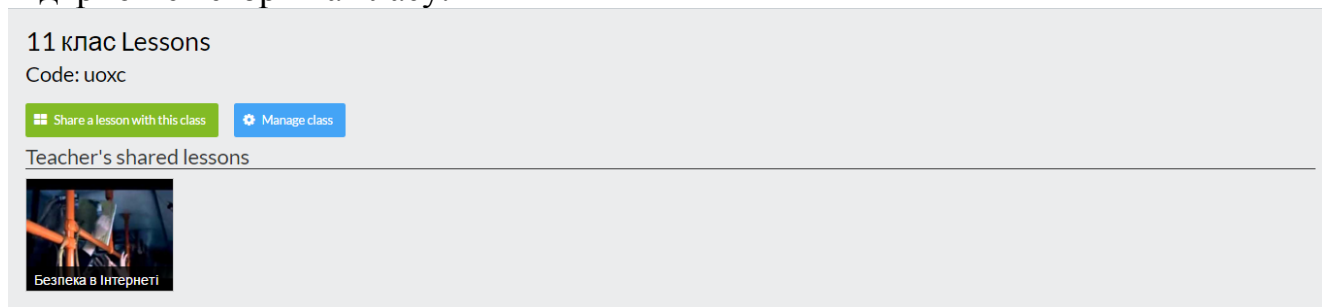
При клацанні по кнопці  випадає вікно для введення коду класу:

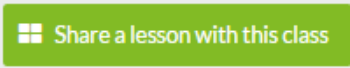
If your teacher gave you a class code, enter it here:  
(«Якщо ваш учитель дав вам код, введіть його тут:»).




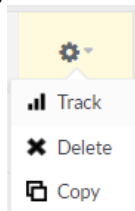
Після введення коду обирають урок і виконують поставлені в ньому завдання, при потребі учень може прописати коментар, звернутись за допомогою, пройти тестування та надіслати вчителю результат.

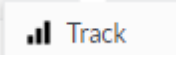
Вчитель у власному «кабінеті» має можливість переглянути активність учнів (учасників). Для цього потрібно клацнути на назву класу в таблиці класів. Відкриється сторінка класу:

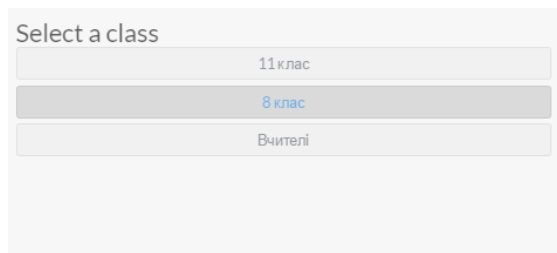


Вчитель при потребі може додати урок для обраного класу безпосередньо на цій сторінці, клацнув по кнопці  та обравши потрібний урок зі списку власних уроків.

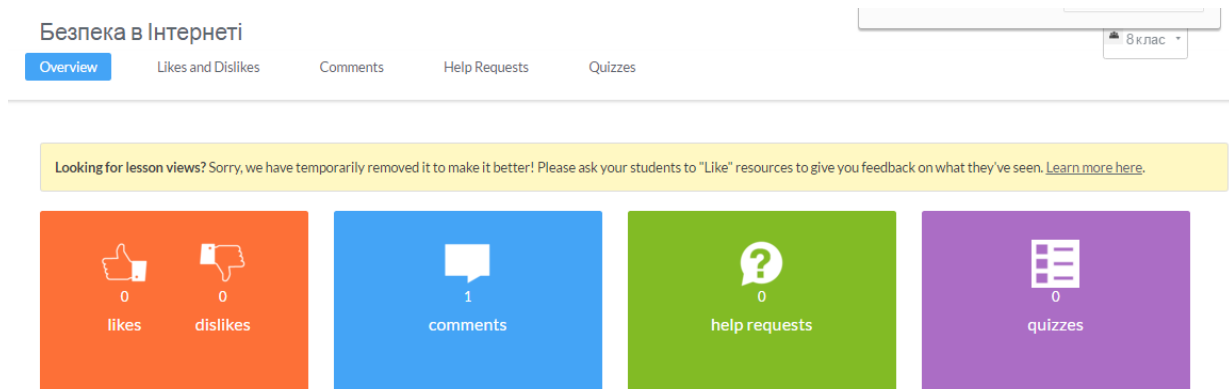
Для керування списком учнів/учасників клацаємо по кнопці .  
Для перегляду активності учнів/учасників потрібно клацнути на кнопку



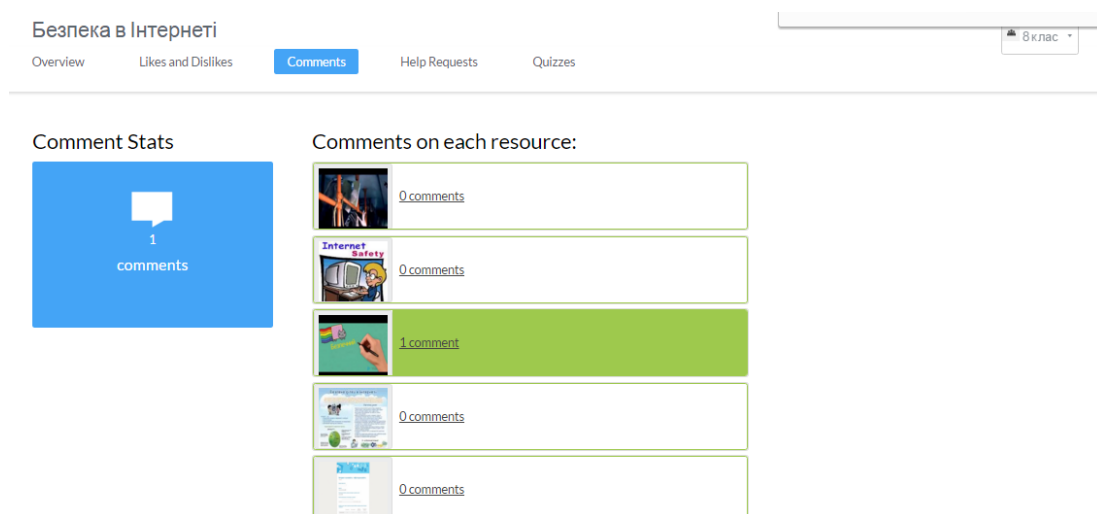
та обрати опцію  або клацнути на кількість переглядів в рядку проти даного уроку. З'являється вікно вибору потрібного класу/групи:



На екрані з'являється статистичний звіт активності по уроку в даному класі, де можна переглянути кількість оцінювань (likes), коментарів (comments), звернень за допомогою (help requests) та результатів опитування (quizzes):



При виборі необхідних даних можна переглянути активність по кожному розділу уроку:



Для переходу до інших даних треба клацнути на відповідне посилання горизонтального меню:



Приклад: «Урок узагальнення і систематизації знань з курсу математики 5-6 класів» (<https://www.tes.com/lessons/eZYKe11bb8Yv2g/5-6>):

# Узагальнення і систематизація знань учнів з курсу математики 5-6 класів

**1** Пригадаємо вивчені т...  
Enter description/notes

**2** Повторимо схему:  
Enter description/notes

**3** Виконайте вправу на ...  
Edit text

**4** Повторимо схему:  
Enter description/notes

**5** Виконайте інтерактив..  
Edit text

**6** Завдання: визначити..  
Enter description/notes


Система координат з тригебрами.pptx



## Padlet – віртуальна дошка для спільної роботи

Відкрити сайт <https://ru.padlet.com/> та зареєструватися на ньому, що у подальшому дозволить редагувати створені дошки. **Зауважимо!** Працювати з Padlet можливо й без реєстрації, для цього достатньо натиснути кнопку «Создать стену» на головній сторінці сервісу, але в цьому разі дошка буде доступною для редагування тільки 24 години.

Реєстрацію можна пройти через Facebook, через Google (ви можете це зробити, якщо маєте свій акаунт) або окремо зареєструвавшись.



Sign up for Padlet

[Зарегистрироваться через Google](#)

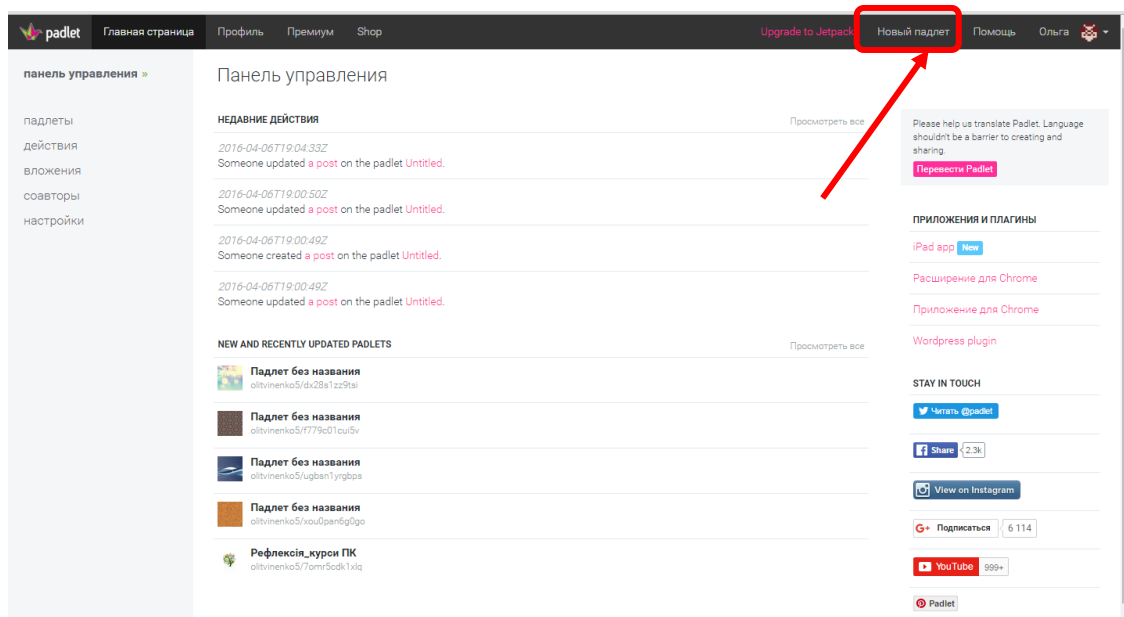
[Зарегистрироваться через Facebook](#)

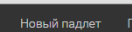
---

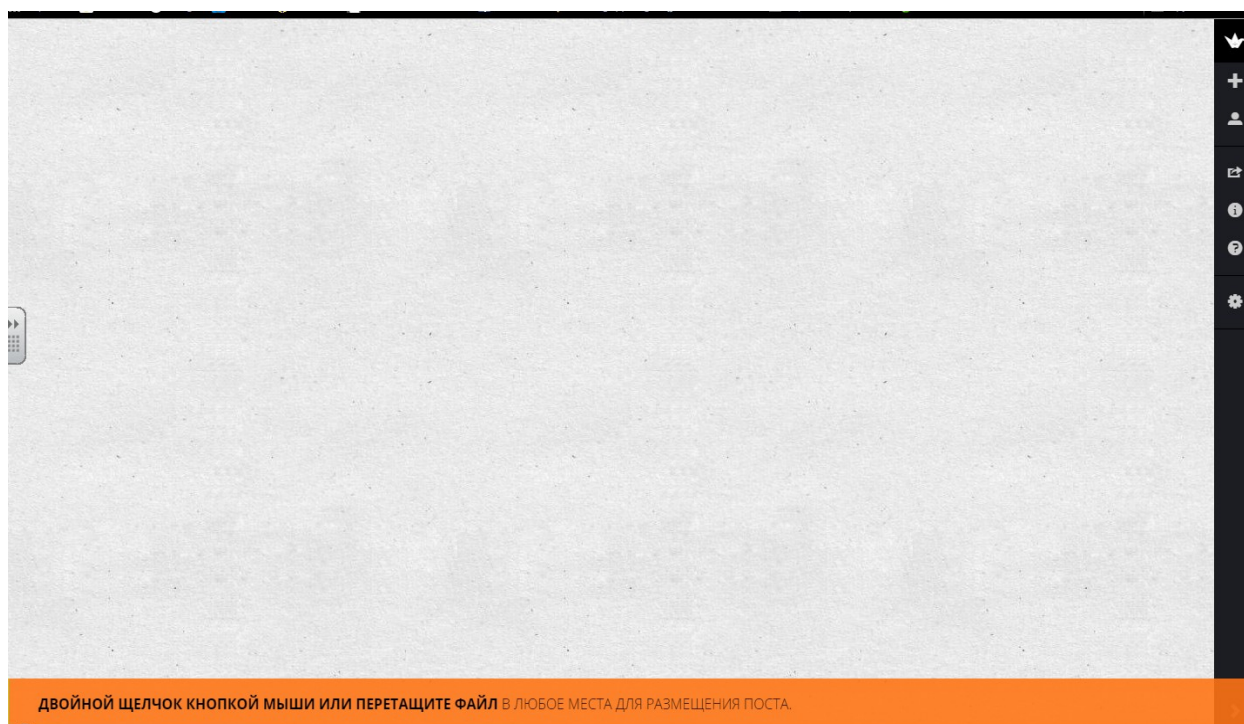
Я прекрасен [Зарегистрироваться](#)

Old timer? [Войти](#)

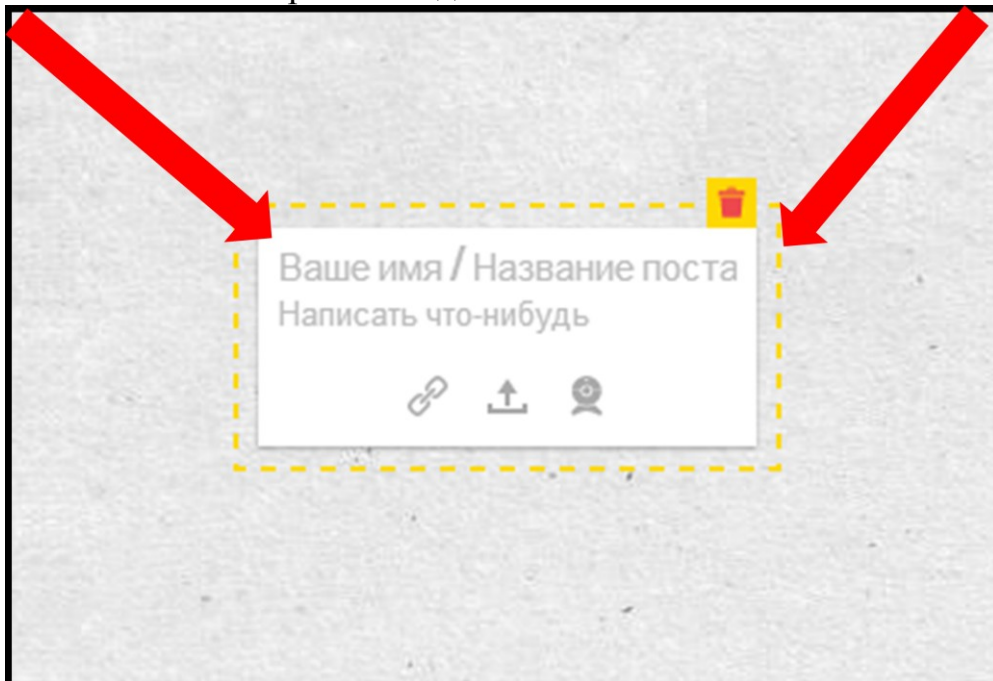
Після реєстрації Ви потрапляєте у власний кабінет на Padlet.



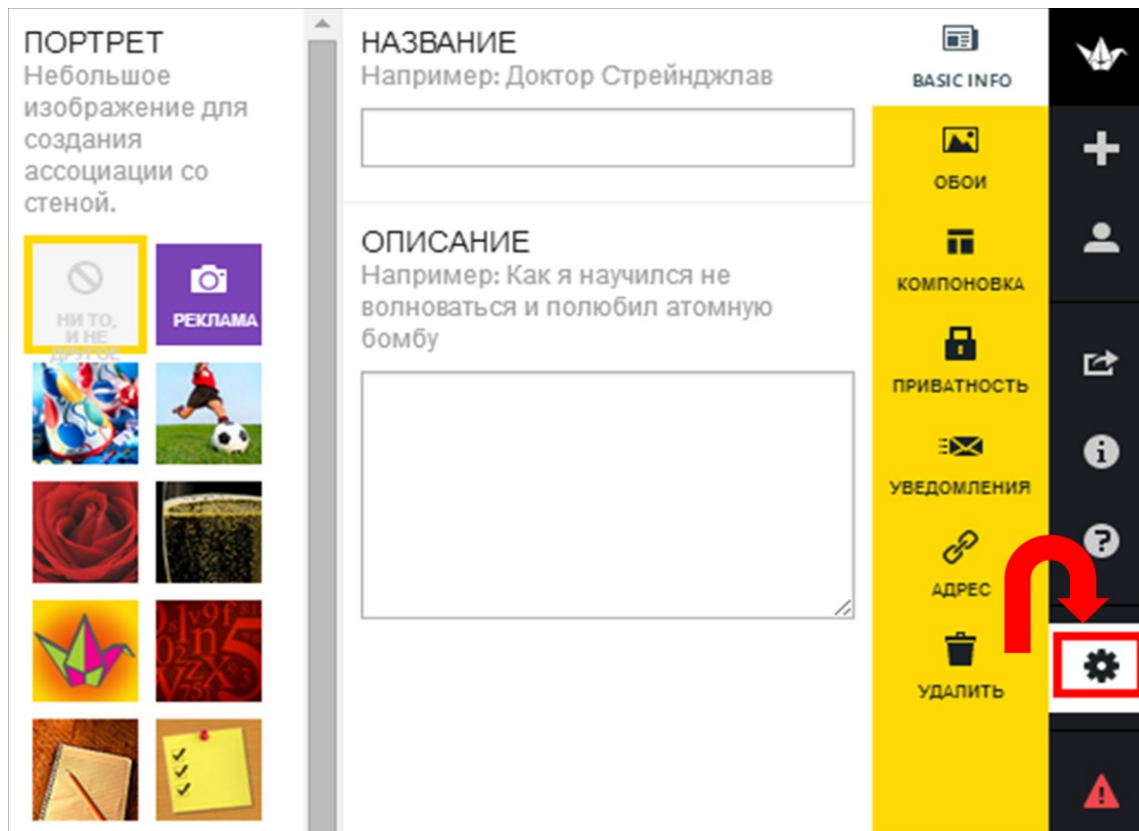
Для створення нової дошки потрібно натиснути кнопку . З'явиться порожній простір - стіна, яку Ви відразу можете починати наповнювати контентом.



Для наповнення дошки необхідно зробити подвійне клацання в будь-якому місці сторінки, після чого з'явиться спеціальна форма, що дозволяє вказати посилання на ресурс в інтернеті, завантажити файл зі свого комп'ютера, вставити знімок з веб-камери або видалити об'єкт.



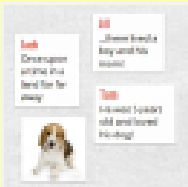

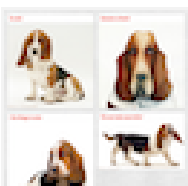
Для налаштування вашої стіни скористайтеся кнопкою «шестеренка»











Обираємо фон із запропонованих або завантажуюмо свій.

На дошки можна розміщувати елементи у вільній формі, транспортувати безперервним потоком.

**КОМПОНОВКА**  
Выбрать, в каком виде посты будут отображаться на этой стене

- Свобода**  
Посты можно размещать в любом месте, а также можно свободно изменять их размер.  

- Транспировать в виде непрерывного потока**  
Посты располагаются один под другим.  

- Grid**  
Posts are displayed in a grid-like layout.  


**БАЗИЧНА ІНФОРМАЦІЯ**  
**ОБОРИ**  
**КОМПОНОВКА**  
**ПРИВАТНОСТЬ**  
**УВЕДОМЛЕННЯ**  
**АДРЕС**  
**УДАЛИТИ**

Треба пам'ятати, що для дошки важлива настройка доступу. Особливо, якщо потрібні матеріали будуть розміщувати інші. Для цього скористаємось кнопкою «приватність».

**ВИДИМОСТЬ**  
Насколько общественно открытой хотите вы, чтобы была эта стена? Выберите один вариант

**Приватный**  
Только вы и люди, добавленные через email, могут иметь доступ к этой стене.

**Защищен паролем**  
Посетители будут обязаны ввести этот пароль для доступа к данной стене.  
[Поле для пароля]

**Скрытая ссылка**  
Стена будет иметь общедоступную ссылку, но эта ссылка будет скрыта от Google и всеобщего обозрения на Padlet.  
[Поле для пароля]

**Доступна абсолютно всем**  
Стена будет открытой. Она может отображаться в поисковой системе Google и на главной странице Padlet.  
[Поле для пароля]

**ДОБАВИТЬ ЛЮДЕЙ ЧЕРЕЗ EMAIL**  
Вы можете добавить людей и дать им больше контроля. Мы вышлем им ссылку.

**Панель инструментов:** BASIC INFO, ОБОИ, КОМПОНОВКА, ПРИВАТНОСТЬ, УВЕДОМЛЕНИЯ, АДРЕС, УДАЛИТЬ

**Права доступа:**

- Может просматривать**  
Может просматривать стену и посты. Не может добавлять новые посты, редактировать существующие или изменять стену
- Может писать**  
Можно просматривать стену и писать посты. Может редактировать только свои посты. Не может изменять стену
- Может изменять настройки**  
Может просматривать и писать. Может редактировать любой пост и утверждать посты, требующие подтверждения модераторов. Не может изменять стену.

Повідомлення, які розміщуються на дошці, можна отримувати по електронній пошті.

**УВЕДОМЛЕНИЯ**  
Выберите, как вы хотите получать уведомления, когда кто-то оставляет запись на вашей стене

**Отправить мне электронное письмо**  
(отправлять один раз в день)

**Панель инструментов:** BASIC INFO, ОБОИ, КОМПОНОВКА, ПРИВАТНОСТЬ, УВЕДОМЛЕНИЯ, АДРЕС, УДАЛИТЬ

Кожна дошка має свою унікальну адресу, яку можна повідомити іншим користувачам з метою спільного наповнення та редагування.

АДРЕС  
Уникальный адрес/url вашей стены

НАСТОЯЩИЙ АДРЕС  
<http://ru.padlet.com/olgapivnenko/h9gsvy9w9xzx>

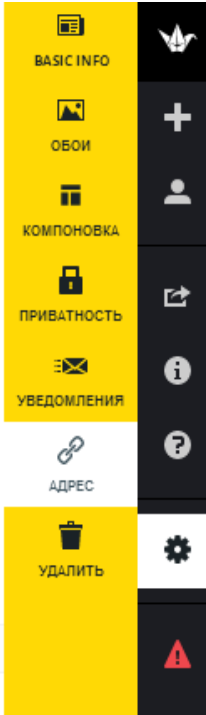
ВЫБЕРИТЕ НОВЫЙ

**Выберите адрес padlet.com**  
E.g. <http://ru.padlet.com/olgapivnenko/myawesomewall>  
[ru.padlet.com/olgapivnenko/](http://ru.padlet.com/olgapivnenko/)  
  
Буквы, цифры, подчеркивание ( \_ ) и дефис ( - ) только.  
От 6 до 20 символов.

**Выберите принадлежащий вам домен**  
E.g. <http://myawesomewall.com>  
<http://>

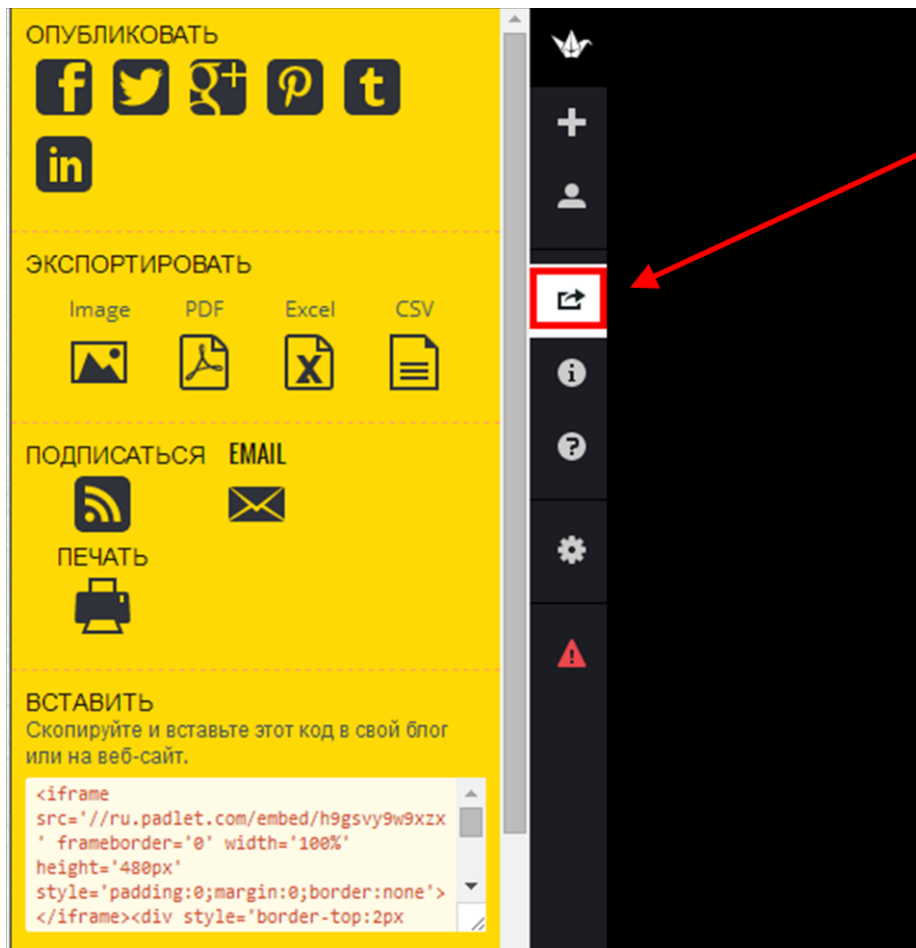
ВЫБЕРИТЕ

СЛЕДУЮЩИЙ



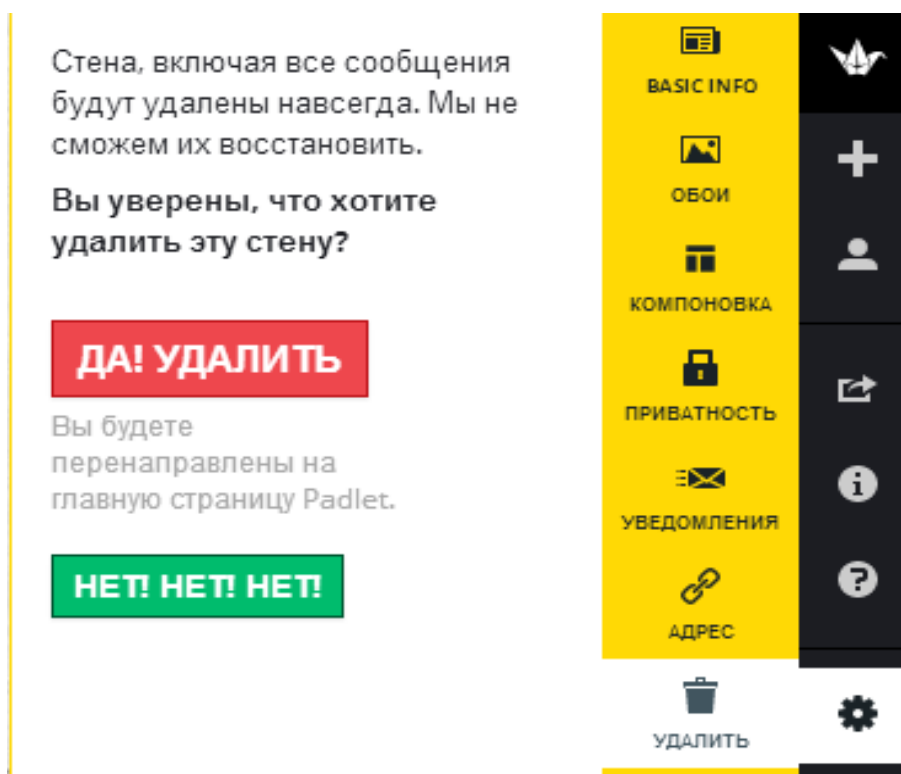
- BASIC INFO
- ОБОИ
- КОМПОНОВКА
- ПРИВАТНОСТЬ
- УВЕДОМЛЕНИЯ
- АДРЕС
- УДАЛИТЬ

Зазначимо, що створену дошку можна розмістити в соціальних мережах (Facebook, Twitter, Google+ та ін.), зберігати у вигляді електронного документа у форматах PDF, Exel, CSV, отримати RSS-фід або відправити по електронній пошті, вставити у власну сторінку або блог за допомогою html-коду, а також використовувати мобільну версію з QR кодом. Для цього потрібно натиснути кнопку:



За допомогою даної кнопки її можна опубліковувати в соціальних мережах, експортувати як малюнок або файл у форматі pdf.

Якщо Вам дошка не потрібна її можна видалити.



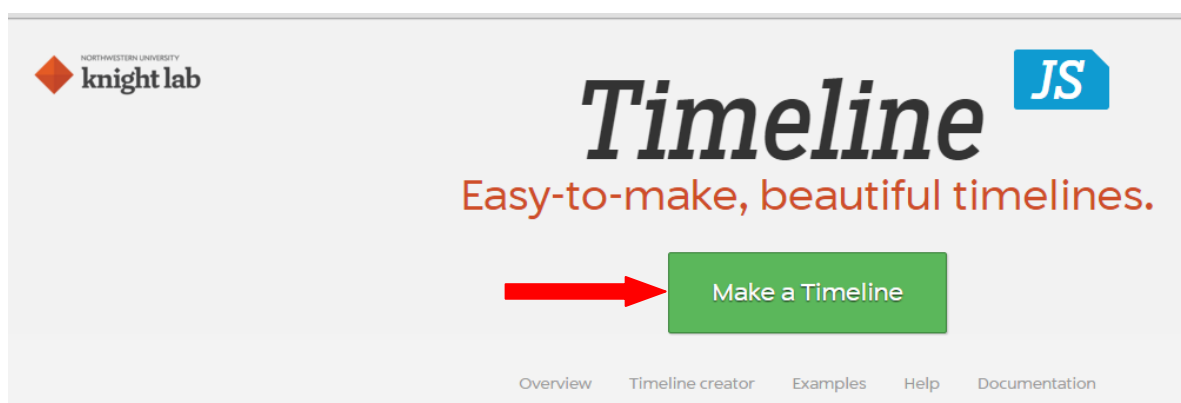
## Timeline JS – стрічка часу

Timeline JS (<https://timeline.knightlab.com/>) – безкоштовний сервіс для створення стрічки часу. Він дозволяє відобразити тимчасову шкалу, що складається з двох окремих блоків. Перший блок – це тимчасова шкала з подіями, які прив'язані до конкретних дат. Другий блок – це слайдер, який відображає докладний контент кожної події. Як контент події можна використовувати тексти, фото, аудіо, відео, карти і документи. Для роботи в сервісі необхідний обліковий запис Google.

За допомогою сервісу можна уявити в наочному вигляді різні історичні події, розповісти про життя і творчість відомих особистостей, створити віртуальну подорож. Стрічку часу можна вбудовувати на сторінки сайту чи блогу.

Оскільки стрічка часу створюється на основі таблиці Google, є можливість запросити співавторів для роботи з нею за адресами електронної пошти. Учитель може організувати групову роботу учнів по створенню стрічки часу.

Заходимо на сайт <https://timeline.knightlab.com/> та натискаємо кнопку «Make a Timeline».



Щоб отримати шаблон для створення стрічки часу, натискаємо «[Get the Spreadsheet Template](#)».



Для початку роботи необхідно створити нову електронну таблицю Google, використовуючи шаблон сервісу. Потрібно скопіювати шаблон на свій власний GoogleDrive, натиснувши на кнопку «Скористатися цим шаблоном» та зберегти його на свій Google диск.

Official TimelineJS3 Template за Knight Lab ★★★★★ 12 рейтинги Оцінити Повідомити про порушення

Start here to create a Timeline using Northwestern University Knight Lab's TimelineJS software. This spreadsheet is for the new (2015) version of TimelineJS, sometimes known as TimelineJS3

Скористатися цим шаблоном Переглянути галерею шаблонів [Закрити це вікно](#)

Official TimelineJS3 Template : od1

Year	Month	Day	Time	End Year	End Month	End Day	End Time	Display Date	Headline	Text	Media	Media Credit	Media Caption
1905	7	3						January	Google Spreadsheet Example	This is a test of using google spreadsheets as a source for the timeline tool	<a href="http://www.flickr.com/p">http://www.flickr.com/p</a>	Zach Wise/verite.co	<a href="http://www.flickr.com/p title="Chicago by zach.wise, on Flickr">Chicago by zach.wise</a>
2012				2012				February	A Flickr Example	TimelineJS is an open-source tool that enables you to build visually-rich interactive timelines and is available in 40 languages.	<a href="http://www.flickr.co">http://www.flickr.co</a>	Zach Wise/verite.co	Enjoying the snow while sheltered at the train station
2011	11	1		2011	12	15			Another Flickr Example	It's Easy to Make Your Own Timeline	<a href="http://www.flickr.co">http://www.flickr.co</a>	Zach Wise/verite.co	Chicago to NYC
2011	11	16	05:58:44	2011	11	16	07:30:00		Vimeo Example	Illustrate your Timeline with photos, videos, tweets and more.	<a href="https://vimeo.com/1">https://vimeo.com/1</a>	Greg Solenstrom	Jay Z - "Hello Brooklyn"
2011	12	1		2011	12	2			SoundCloud Example		<a href="https://soundcloud.c">https://soundcloud.c</a>	recorded by Joe Gemuska	A recording of the radiators at Knight Lab
2011	12	7		2011	12	8			YouTube Example		<a href="http://www.youtube.v=3DICvHIDWIY">http://www.youtube.v=3DICvHIDWIY</a>		Edwin Land on BBC
2011	5	6		2011	5	7			Tweet Example		<a href="https://twitter.com/#">https://twitter.com/#</a>		
2011	3	4		2011	4	4			Google Map Example	Just put a link to the map. Nothing fancy, just a link.	<a href="https://www.google">https://www.google</a>		

В комірках шаблону вже містяться різні дані, їх можна видаляти з таблиці і вставляти замість них свої відомості.

**Увага! У таблиці не можна видаляти і перейменовувати стовпці і об'єднувати комірки.**

Які відомості можна вносити в таблицю?

Початок події      Закінчення події      Часовий проміжок

- Стовпці A-D – час початку події. A – рік (Year), B – місяць (Month), C – день (Day), D – час (Time) у форматі 00:00:00. Стовбець A обов'язковий для заповнення (виключення - якщо в стовбці P стоїть напис «title» (титкульний слайд).
- Стовпці E-H – час завершення події. E – рік (EndYear), F – місяць (EndMonth), G – день (EndDay), H – час (EndTime) у форматі 00:00:00.
- Стовбець I (DisplayDate) – часовий інтервал події, наприклад: січень - травень

Заголовок		Текст	
J	K	Headline	Text
Google Spreadsheet Example	This is a test of using google spreadsheets as a source for the timeline tool		
A Flickr Example	TimelineJS is an open-source tool that enables you to build visually-rich interactive timelines and is available in 40 languages.		
Another Flickr Example	It's Easy to Make Your Own Timeline		
Vimeo Example	Illustrate your Timeline with photos, videos, tweets and more.		
SoundCloud Example			
YouTube Example			
Tweet Example			
Google Map Example	Just put a link to the map. Nothing fancy, just a link.		

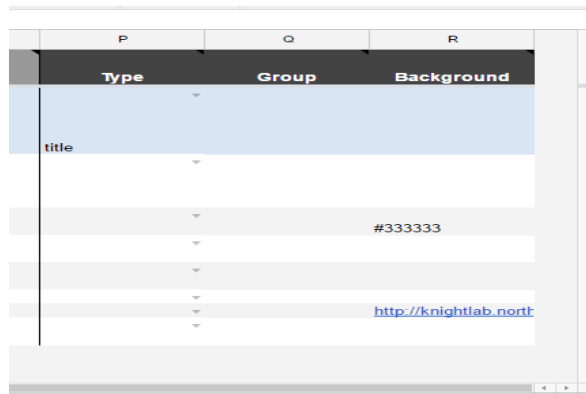
таку кількість рядків знизу:

od1

- Стовбець J (Headline) – заголовок події.
- Стовбець K (Text) – текстове пояснення події

L	M	N	O
Media	Media Credit	Media Caption	Media Thumbnail
<a href="http://www.flickr.com">http://www.flickr.com</a>	Zach Wise/verite.co	<a href="http://www.flickr.com/p title="Chicago by zach.wise, on Flickr">Chicago by zach.wise</a>	tit
<a href="http://www.flickr.com">http://www.flickr.com</a>	Zach Wise/verite.co	Enjoying the snow while sheltered at the train station	
<a href="http://www.flickr.com">http://www.flickr.com</a>	Zach Wise/verite.co	Chicago to NYC	
<a href="https://vimeo.com/1">https://vimeo.com/1</a>	Greg Solenström recorded by Joe Germuska	Jay Z - "Hello Brooklyn"	
<a href="https://soundcloud.c">https://soundcloud.c</a>		A recording of the radiators at Knight Lab	
<a href="http://www.youtube.c">http://www.youtube.c</a>		Edwin Land on BBC	
<a href="https://twitter.com/#">https://twitter.com/#</a>			
<a href="https://www.google.c">https://www.google.c</a>			

- Стовбець L (Media) – медіаконтентподії. В якості медіа контенту можна використовувати:
  - зображення або фото (додаються по посиланню з інтернету),
  - відео – з відеохостингів Vimeo, DailyMotion, VinetaYouTube,
  - аудіо – з хостинга SoundCloud,
  - повідомлення з Twitter,
  - Google-карти,
  - статті з «Вікіпедії»,
  - публікації Storify,
  - документи з Document Cloud.
- Стовбець M (MediaCredit) – автор медіа контенту або джерело медіафайла (посилання на інтернет-ресурс).
- Стовбець N (MediaCaption) – заголовок або короткий опис, який відображається під медіаконтентом (допускається використання посилань).
- Стовбець O (MediaThumbnail) – шлях до мініатюрі зображення (посилання), використаного в короткому описі події на часовій шкалі. Рекомендований розмір зображення – не більше 32x32 пікселі.



- Стовбець Р – для установки стартової сторінки стрічки часу (title). За замовчуванням значення «title» стоїть навпроти першої події стрічки часу; при цьому дана подія відображається при завантаженні сторінки і виключається з тимчасової шкали.
- Стовбець Q (Group) дозволяє розбити події за окремими групами. Для цього події, які пов'язані між собою, в цьому полі потрібно присвоїти тег - будь-яке слово, яке буде відображатися на таймлайм зліва, на початку доріжки, де будуть відображатися всі події з цим тегом. Тегів в одній стрічці часу може бути кілька.
- Стовбець R (Background) – фон для кожного слайду подій. В якості фона можна вказувати колір (в форматі цифрового коду) або посилання на зображення, яке буде використовуватись в якості фону. Якщо комірку залишити незаповненою, то фон слайда буде білим. Щоб дізнатися цифровий код обраного фонового кольору, можна скористатися «Палитрою web-кольорів»: <http://earninguide.biz/webmaster/palette.php>

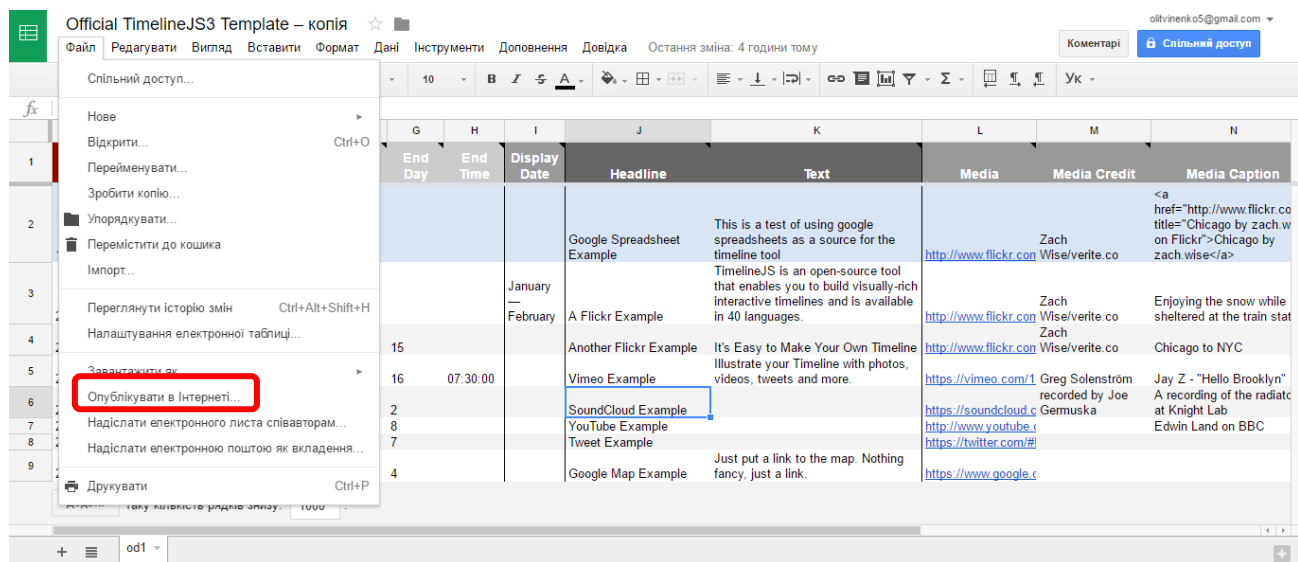
Щоб додати нові рядки в таблицю, натискаємо внизу зліва на кнопку «Додати» а поруч в дужках вказуємо необхідну кількість рядків.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Year	Month	Day	Time	End Year	End Month	End Day	End Time	Display Date	Headline	Text
2	1905	7	3							Google Spreadsheet Example	This is a test of using google spreadsheets as a source for the timeline tool
3	2012				2012				January — February	A Flickr Example	TimelineJS is an open-source tool that enables you to build visually-rich interactive timelines and is available in 40 languages.
4	2011	11	1		2011	12	15			Another Flickr Example	It's Easy to Make Your Own Timeline
5	2011	11	16	05:58:44	2011	11	16	07:30:00		Vimeo Example	Illustrate your Timeline with photos, videos, tweets and more.
6	2011	12	1		2011	12	2			SoundCloud Example	
7	2011	12	7		2011	12	8			YouTube Example	
8	2011	5	6		2011	5	7			Tweet Example	
9	2011	3	4		2011	4	4			Google Map Example	Just put a link to the map. Nothing fancy, just a link.

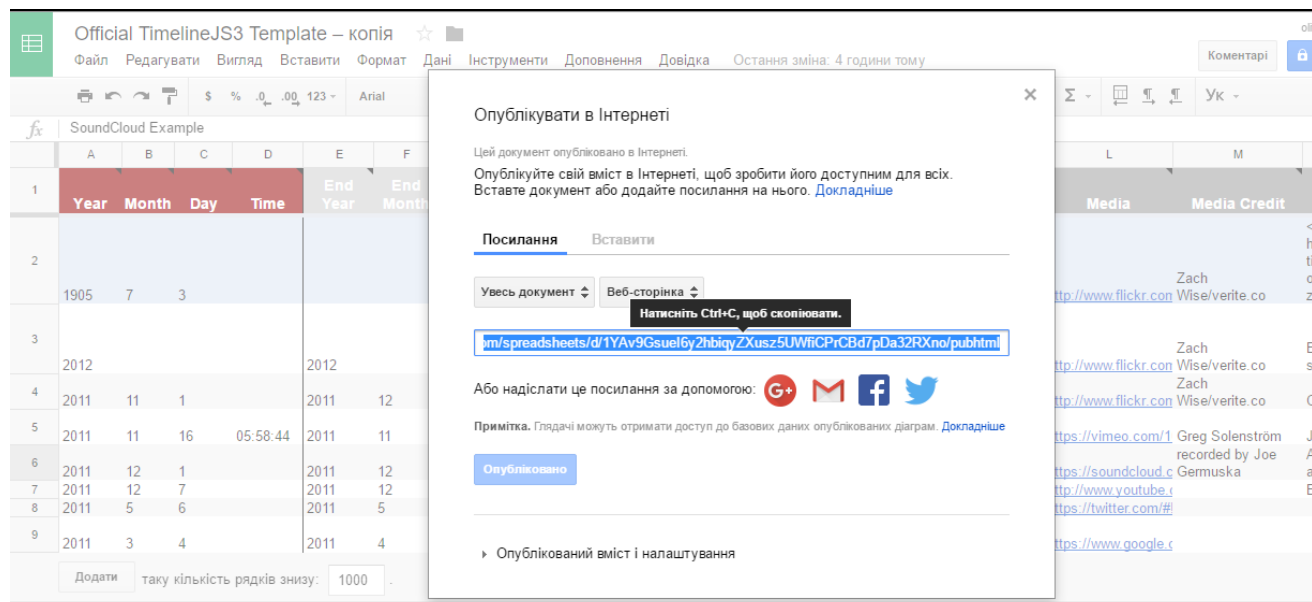
Додати таку кількість рядків знизу:

Щоб запросити до спільної роботи над стрічкою часу, натискаємо справа вгорі «Налаштування доступу» і у вікно вносимо адреси електронної пошти учасників, яких хочемо запросити. Натискаємо "Готово".

Після того, як таблиця буде заповнена, натискаємо «Файл» – «Опублікувати в Інтернеті».



Натискаємо «Опублікувати» і копіюємо посилання на створену Google-таблицю.



Отримане посилання вставляємо на сайт сервісу - в розділ 3. А в розділі 4 отримуємо код для вбудовування стрічки часу на сторінку сайту або блогу.

**3** Копирование / вставка таблиц URL в поле ниже, чтобы сгенерировать временную шкалу. (Убедитесь, что вы опубликовали таблицу.)

Сформировать свой график

URL-адрес таблицы Google  Ширина  Высота

**Дополнительные настройки (показать)**

Установка языка, шрифты, начиная слайд и многое другое.

**4** Возьмите код и вставьте его на своем сайте, где вы хотите, чтобы появились ваши TimelineJS (так же, как видео на YouTube).

Вставить код на свой веб-сайт

```
<iframe src='https://cdn.knightlab.com/libs/timeline/latest/embed/?source=1cWqQBZCkX9GpzFtxCWHoqFXCHg-yITVUWlnrdYMzKUI&font=Bevan-PotanoSans&maptype=toners&width=600&height=600' width='600' height='600' frameborder='0'></iframe>
```

Для попереднього перегляду стрічки часу натискаємо «Preview».

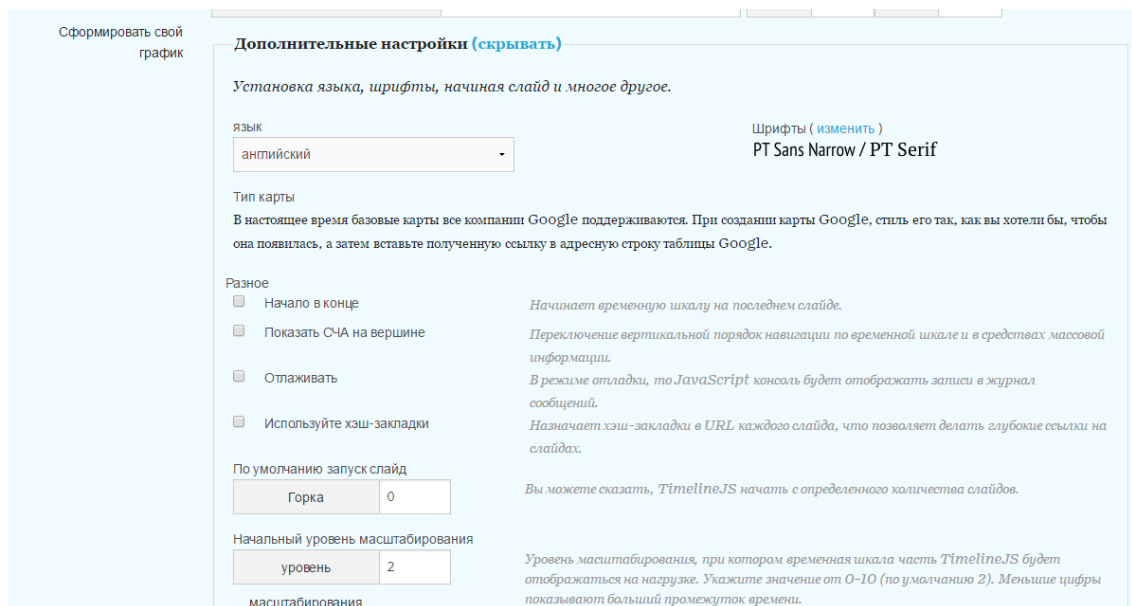
**4** Возьмите код и вставьте его на своем сайте, где вы хотите, чтобы появились ваши TimelineJS (так же, как видео на YouTube).

Вставить код на свой веб-сайт<iframe src='https://cdn.knightlab.com/libs/timeline/latest/embed/?source=1cWqQBZCkX9GpzFtxCWHoqFXCHg-yITVUWlnrdYMzKUI&font=Bevan-PotanoSans&maptype=toners&width=600&height=600' width='600' height='600' frameborder='0'></iframe>

**Предварительный просмотр**

Получить ссылку для предварительного просмотра

У розділі «Optionalsettings» знаходяться додаткові налаштування для створеної стрічки часу: можна змінити мову публікації, шрифт, встановити порядок показу і масштабування слайдів. Для того, щоб відкрити список налаштувань, натискаємо «show».



### Приклады

1. Стрічка часу турніру юних хіміків у Маріуполі [Електронний ресурс] // Лабораторія творчества: блог учителя хімії. - Режим доступу: <http://lab-chim.blogspot.ru/2015/11/blog-post.html>
2. Стрічка часу розвитку корпорації Google[Електронний ресурс]. Режим доступу <https://goo.gl/wpo7Nj>

## Список використаних джерел

1. Скрипка Г. В. Тайм-менеджмент у роботі вчителя / Г. В. Скрипка // Заступник директора школи : Щомісячний спеціалізований журнал. – Київ. – 2016. – №1 (50). – С. 13-19.
2. Про затвердження Положення про електронні освітні ресурси // Наказ Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 01.10.2012 р. № 1060 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/z1695-12>.
3. Освітні технології: [навчально-методичний посібник] / О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін.; за ред. О. М. Пехоти. – К.: А.С.К., 2003. – 255 с.

# *Інтернет-сервіси в освітньому просторі*

Методичний посібник

Комп'ютерна верстка – О. Литвиненко

Підписано до друку 14.06.2016 р.  
Формат 60x84 1/16. Папір офсетний. Гарнітура «Таймс»  
Друк – принтер. Тираж 100 прим.  
Зам. № 238

КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», вул. Велика Перспективна, 39/63,  
Кіровоград, 25006

Віддруковано в лабораторії інформаційно-методичного забезпечення  
освітнього процесу КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», вул. Велика  
Перспективна, 39/63, Кіровоград, 25006